

Роберт Дилтс

СТРАТЕГИИ ГЕНИЕВ

Том 1

Аристотель
Шерлок Холмс
Уолт Дисней
Вольфганг Амадей Моцарт

Перевод с английского В.П. Чурсина

Москва
Независимая фирма "Класс"
1998

УДК 159.955

ББК 88

Д 46

Дилтс Р.

Д 46 **Стратегии гениев. Т. 1. Аристотель, Шерлок Холмс, Уолт Дисней, Вольфганг Амадей Моцарт**/Пер. с англ. В.П. Чурсина. — М.: Независимая фирма “Класс”, 1998. — 272 с. — (Библиотека психологии и психотерапии).

ISBN 5-86375-071-5 (РФ)

В первом томе серии “Стратегии гениев” Роберт Дилтс с позиций НЛП анализирует творческие и мыслительные стратегии таких всемирно признанных гениев, как Аристотель, Вольфганг Амадей Моцарт, Уолт Дисней и Шерлок Холмс. Автор ставит перед собой задачу расширить возможности применения этих стратегий, перенеся их из тех областей, где они изначально получили развитие, в другие сферы человеческой деятельности и сделать их доступными каждому, кто желает максимально развить и усовершенствовать свои творческие и умственные способности.

Книга будет полезна всем, кто интересуется последними достижениями психологии и хотел бы глубже понять процессы человеческого мышления.

ISBN 0-916990-32-X (USA)

ISBN 5-86375-070-7 (РФ)

ISBN 5-86375-071-5 (Т. 1)

© 1994 Robert B. Dilts

© 1994 Meta Publications

© 1998 Независимая фирма “Класс”,
издание, оформление

© 1998 В.П. Чурсин, перевод
на русский язык

© 1998 Е.И. Виль-Вильямс,
предисловие

© 1998 А.А. Кулаков, обложка

Исключительное право публикации на русском языке принадлежит издательству “Независимая фирма “Класс”. Выпуск произведения или его фрагментов без разрешения издательства считается противоправным и преследуется по закону.

Отдельные экземпляры книг серии можно приобрести,
обратившись по адресу:

103064, Москва, а/я 373, “Психология”.

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПАРТИЮ

И музыке вселенной внемя стройной,
И мастерам времен благословенных,
На праздник мы зовем, на пир достойный
Титанов мысли вдохновенных.

Герман Гессе “Игра в бисер”.

Из стихотворений, оставшихся от Йозефа Кнехта

Первой ассоциацией, которую вызвала у меня эта книга, был роман Германа Гессе “Игра в бисер”. Мастер игры у Гессе должен был составить партию из запахов летнего утра, мелодии Моцарта, математической формулы, а другой мастер — продолжить ее. И чем красивее были ассоциации, чем шире они охватывали разные сферы искусства, науки, реальной жизни, тем прекраснее считалась партия. Искусству составления партии учились годами, и только через много лет ученик становился Мастером, способным понять и оценить красоту настоящей партии.

И хотя такая партия иногда приводится как пример никчемности псевдонаучных исканий, мне кажется, что это скорее пример прекрасного и вечного поиска единого языка, который описывал бы то, что происходит в мире, — одновременно и поэтично, и фундаментально, и близко, и понятно каждому. Даже тем, кто не слишком хорошо разбирается в фундаментальных науках и скорее просто читатель, чем поэт.

Такой поиск можно назвать попыткой найти современное разрешение травмы, описанной в библейском мифе о Вавилонской башне. Когда вокруг много людей, говорящих на разных языках, живущих в разных культурах, порой вкладывающих разный смысл в одинаковые слова, очень хочется хоть в чем-нибудь найти согласие. Роберт Дилтс в этой книге взял в качестве предмета для исследования такую уникальную черту, как Гениальность, и попытался найти в ней то, что может быть понятно, узнаваемо и приемлемо для всех.

В свою “партию” Дилтс включил философа Аристотеля, музыканта Моцарта, великого детектива Шерлока Холмса, создате-

ля мультипликации Уолта Диснея. Можно ли угадать внутреннюю логику авторского выбора “персонажей” и чем объяснить именно такой ассоциативный ряд? Возможно, это поиск корней, начал, “патриархов”, столь свойственный американскому менталитету? Стремление убедить, что метод, который сам Дилтс много лет исследует и развивает, происходит от великого источника (в книге Аристотель трогательно назван провозвестником НЛП!), в тех или иных проявлениях встречается в творчестве множества гениальных людей и, трансформируясь, следует в XXI век?

Исследование творчества известных людей традиционно для психологии. Поиск Роберта Дилтса выполнен “по законам НЛП”. Одна его часть связана с нейронными системами, другая посвящена лингвистическому анализу текстов, третья — моделированию и программам. И, наконец, самая важная часть — тому, как все это может быть полезно самому обычному — *гениальному* читателю.

Если Вы, уважаемый читатель, делаете в НЛП первые шаги, начните с конца книги — с главы “Истоки и основные принципы НЛП”. Этот краткий и четкий обзор поможет Вам не растеряться в начале, выбрать свой путь и в результате обрести уверенность истинного знатока “шахматных партий”, понимающего язык гамбита и остроту эндшпиля.

Метафора, связанная с попыткой поиска особого — единого — языка, наверное, возникла у меня не случайно. НЛП создало мета-язык описания внутренних процессов. Пока это, вероятно, только реконструкция, а не обретение потери. Но, как и всякий другой, мета язык тоже нуждается в изучении.

И Вам, читатель, решать, станет ли этот язык Вашим и *как* Вам захочется на нем себя выразить.

Мастер начал партию... Первоначала Аристотеля, улыбка Шерлока Холмса, Диснеевская Фантазия, мелодии Моцарта... Теперь Ваш ход. Торопитесь. Впереди еще два тома — две партии.

Елена Виль-Вильямс

ПРЕДИСЛОВИЕ

В предисловии к первому тому “Нейро-лингвистического программирования” я и мои соавторы попытались наметить границы и определить задачи созданного нами направления. Мы подчеркивали:

“НЛП можно охарактеризовать как продолжение лингвистики, неврологии, или психологии; данное разделение, каким бы условным само по себе оно ни было, вполне оправдано с точки зрения процесса обучения и углубления практических знаний, оказывающих влияние на нашу жизнь... [НЛП] — это не просто полезные модели и схемы, взятые из различных сфер человеческой деятельности, но и изначальное глубокое понимание причин их возникновения, и, следовательно, область не только чисто информативная, но и практически значимая и, что самое главное, — ... уникальная по своим целям и методологии”.

Мы предсказывали НЛП большую, полную дерзаний будущность — как науки, расширяющей горизонты нашего познания, и выразили уверенность в том, что благодаря НЛП *“знания и опыт из совершенно различных областей человеческой деятельности получают возможность прийти к единому знаменателю и взаимодействовать в таких сочетаниях, которые обеспечат наш дальнейший рост, понимание и совершенствование себя как биологического вида”*.

В этой книге мы определили систему категорий и методологию изучения “структуры субъективного опыта”. Мы определили средства и методы, которые могут применяться при изучении и описании мыслительных процессов отдельной личности в форме познавательных “стратегий”. В книге были рассмотрены принципы *выявления, применения, разработки и внедрения* таких стратегий. В качестве пояснения этих принципов предложено несколько путей применения новой технологии мышления в сфере здравоохранения, обучения, управления и психотерапии.

В заключении первого тома *“Нейро-лингвистического программирования”* мы обещали:

“...Следующая книга этой серии — второй том *“Нейро-лингвистического программирования”* — будет посвящена демонстрации и анализу стратегий, наиболее эффективных и совершенных в получении результатов, на которые они были нацелены при создании. Мы рассмотрим стратегии, оказавшиеся наиболее эффективными, изящными и успешно применяемыми в таких разных областях, как физика, шахматы, принятие решений, обучение игре на музыкальных инструментах, включая разработку совершенно новых моделей миропонимания. Кроме того, мы более подробно рассмотрим способы применения *НЛП* в работе и в повседневной жизни”.

По ряду причин нам не удалось сдержать своего обещания. Но данное обязательство и стоящий за ним замысел не давали мне покоя с того самого времени, когда еще только возник замысел первого тома “НЛП”. Новая серия “Стратегии гениев” во многом задумана как исполнение давнего обещания.

Данная работа воплощает и другой замысел, возникший почти двадцать лет назад, за добрых пять лет до того, как был опубликован первый том. На одном из занятий курса “Реальность человеческого общения” в Калифорнийском Университете в Санта Крус я беседовал с Джоном Гриндером о том, возможно ли составить “карту” той последовательности, в которой незаурядные люди бессознательно используют свои чувства в процессе мышления. В то время я был студентом, а Джон Гриндер — профессором лингвистики.

Эта беседа заронила во мне зерно замысла о более масштабном исследовании когнитивных моделей всемирно признанных гениев, которое, с одной стороны, воздало бы должное их дарованиям, а с другой — сняло бы с них покровы таинственности и позволило найти им широкое практическое применение. Отчасти этот замысел основывался на том, что такие стратегии могут быть преобразованы в элементарные, по сути своей достаточно простые операции, и в таком виде их смогут усвоить даже дети, готовясь к перипетиям взрослой жизни.

Это зерно дало всходы, и на свет появился настоящий труд.

Данная книга является первым томом “Стратегий гениев”. В нем я займусь исследованием мыслительных процессов четырех выдающихся и очень разных личностей, внесших значительный вклад в облик современного мира, — Аристотеля, Шерлока Холмса, Уолта Диснея и Вольфганга Амадея Моцарта. Области, в которых действовали все эти личности, были весьма различны, к тому же один из них является персонажем вымышленным. Но тем не менее, все они обладают уникальными и мощными стратегиями анализа, принятия решений и постановки проблем, которые продолжают удивлять и восхищать нас и по сей день.

Второй том данной работы целиком посвящен Альберту Эйнштейну. Величие вклада Эйнштейна в понимание нами самих себя и всей системы мироздания заслуживает отдельного тома.

Последующие тома будут посвящены Леонардо да Винчи, Зигмунду Фрейдю, Джону Стюарту Миллю, Николе Тесла и некоторым более близким к нам по времени “гениям”, таким, как Грегори Бейтсон, Мойша Фельденкрайз и Милтон Г. Эриксон.

Данный выбор не определяется каким бы то ни было конкретным планом. Скорее, это люди, пробудившие во мне искру вдохновения или создавшие нечто поистине фундаментальное.

Хотя главы данной работы несут в себе взаимные ссылки, нет нужды читать их подряд, поскольку каждый из названных гениев действовал в своей специфической области и применял свои особые методы, которые могут быть в разной степени интересны читателю.

Как я уже упоминал, данная работа зрела во мне на протяжении почти двадцати лет. За это время мое понимание стратегий гениальных людей окончательно сформировалось, как и я сам. Я уповаю на то, что с помощью данной работы я сумею передать идею всей необъятности человеческого разума и содействовать осознанию беспредельности возможностей, заложенных в так называемом “субъективном опыте” и надеюсь, что вы будете довольны предстоящим путешествием.

“Я хочу узнать, как Господь создал этот мир. Меня не интересуют то или иное явление природы, спектр того или иного элемента; мне хочется знать Его замысел; все остальное — детали”.

Альберт Эйнштейн

“Вначале сотворил Бог небо и землю. Земля же была безвидна и пуста, и тьма над бездною, и Дух Божий носился над водою.

И сказал Бог: да будет свет. И стал свет. И увидел Бог свет, что он хорош, и отделил Бог свет от тьмы. И назвал Бог свет днем, а тьму ночью. И был вечер, и было утро: день один.

И сказал Бог: да будет твердь посреди воды, и да отделяет она воду от воды. И стало так. И создал Бог твердь и отделил воду, которая под твердью, от воды, которая над твердью. И стало так. И назвал Бог твердь небом. И увидел Бог, что это хорошо. И был вечер, и было утро: день второй.

И сказал Бог: да соберется вода, которая под небом, в одно место, и да явится суша. И стало так. И назвал Бог сушу землею, а собрание вод назвал морями. И увидел Бог, что это хорошо. И сказал Бог: да произрастит земля зелень, траву, сеющую семя, дерево плодovitое, приносящее по роду своему плод... И стало так. И произвела земля зелень, траву, сеющую семя по роду и по подобию ее, и дерево плодovitое, приносящее плод... И увидел Бог, что это хорошо. И был вечер и было утро: день третий.

И сказал Бог: да будут светила на тверди небесной для освещения земли и для отделения дня от ночи, и для знамений, и времен, и дней, и годов... И стало так. И создал Бог два светила великие: светило большое, для управления днем, и светило меньшее, для управления ночью, и звезды... И увидел Бог, что это хорошо. И был вечер, и было утро: день четвертый.

И сказал Бог: да произведет вода пресмыкающихся, душу живую; и птицы да полетят над землею, по тверди небесной. И стало так.

И сотворил Бог рыб больших и всякую душу животных пресмыкающихся, которых произвела вода, по роду их, и всякую птицу пернатую по роду ее, и увидел Бог, что это хорошо... И был вечер, и было утро: день пятый.

И сказал Бог: да произведет земля душу живую по роду ее, скотов, и гадов, и зверей земных по роду их. И стало так. И создал бог зверей земных по роду их, и скот по роду его, и всех гадов земных по роду их. И увидел Бог, что это хорошо.

И сказал Бог: сотворим человека по образу Нашему и по подобию Нашему... И сотворил Бог человека по образу Своему, по образу Божию сотворил его; мужчину и женщину сотворил их... И увидел Бог все, что Он создал, и вот, хорошо весьма. И был вечер, и было утро: день шестой.

Так совершены небо и земля и все воинство их. И совершил Бог к седьмому дню дела Свои, которые он делал, и почил в день седьмый от всех дел Своих, которые делал”.

Бытие 1—2, 2

ВВЕДЕНИЕ

Когда мы читаем приведенное в качестве эпитафии начало Книги Бытия, перед нами в могучих мазках предстает история сотворения мира, изложенная на нескольких уровнях. Помимо описания того, *что* было создано, приводится описание процесса — *как* это было создано. Описание помысла Божьего дается в виде стратегии творения, обладающей собственной внутренней структурой. Эта стратегия содержит ряд шагов, которые происходят во времени в виде своего рода последовательности с обратной связью. Творение начинается с распознавания — осознания различий. Данный первый акт ведет к следующему, а этот, в свою очередь, еще к следующему, и таким образом каждый предыдущий замысел таит в себе причину последующего. Следствием каждого акта творения является повторение цикла, заключающего в себе три основополагающих процесса:

1. Рождение замысла — *“И сказал Бог: да будет...”*
2. Воплощение — *“И создал Бог...”*
3. Оценка — *“И увидел Бог, что это хорошо”*.

Каждый цикл ведет ко все более точным и развернутым формулировкам замысла. С каждым циклом замысел облекается все большей плотью и сам по себе приобретает способность “порождать”, “преумножать” и служить опорой для других замыслов. Заключительное описание передает процесс Творца настолько подробно, что может послужить для “восполнения” всех остальных актов творения, и к тому же еще способно к саморазрастанию.

В некотором смысле данная серия работ, посвященных “стратегиям гениев” повествует о том же, будучи по сути своей изучением процессов, стоящих за появлением замыслов, в той или иной степени повлиявших на судьбы мира. Внимание в этих исследованиях концентрируется не на них самих, а в первую очередь на стратегиях, ведущих к этим замыслам, вплоть до обретения ими конкретных форм.

Заявление Эйнштейна о том, что он старается понять “замысел Божий”, включает в себе квинтэссенцию гениальности и идею данной работы. Ее объектом является не суть акта творения и не суть гениальности, а то еще непознанное в “замысле Божьем”, что мы можем открыть, всмотревшись пристально в “пути Господни”.

Для меня один из символов гениальности отражен в той части росписи свода Сикстинской капеллы кисти Микеланджело, где Адам изображен распростертым на Земле, с рукой, воздетой к небесам, и длань Господа простирается ему навстречу. Их пальцы вот-вот должны встретиться. Чудо, по моему мнению, заключается в той искре, что пробегает между сближающимися пальцами. В этом — гениальность. Ее я и пытаюсь исследовать в этой книге — связь, существующую между божественным и мирским, между картой и территорией, между видением и действием.



Нейро-лингвистическое программирование

“Человеческая история по сути своей есть история идей”.
Герберт Уэллс “Мое понимание истории”

Говорят, что история человечества не более чем хроника деяний и идей великих личностей. Со времен первых летописей целью историков, философов, психологов, социологов и всех прочих летописцев рода человеческого было выявление и описание первопричин подобных деяний и идей.

Основополагающей задачей психологии, в частности, было выяснение ключевых факторов эволюции идей. С тех самых пор, как человеческие существа впервые начали устремлять свой взор внутрь самих себя и изучать свои собственные процессы мышления, из того, на что уповали и что сулили психологические исследования, не на последнем месте была надежда на то, что рано или поздно удастся скопировать те решающие свойства “ума”, которые позволили бы нам самим воспарить мыслью наравне с гигантами истории.

Нейро-лингвистическое программирование (НЛП) предоставляет совершенно новый набор технических средств и методов, позволяющих продвинуться далеко вперед в направлении этой многообещающей, но неуловимой цели. Задачей НЛП был дальнейший прогресс знания, в том числе — знания о самом роде человеческого. Исследование стратегий гениальных людей составляет часть этой задачи. Моей целью было создание моделей когнитивных стратегий людей, которые не только способствовали познанию окружающего мира, но и внесли вклад в познание людьми самих себя, а кроме того — поиск способа применения этих стратегий для дальнейшего совершенствования рода человеческого.

НЛП является прагматической школой мышления — *“теорией познания”*, которая в полном объеме отвечает многоуровневой категории, обозначаемой словом “человек”. НЛП является многомерным процессом, включающим в себя развитие поведенческой компетентности и гибкости, и наряду с этим — стратегическое мышление и понимание мыслительных и познавательных процессов, скрывающихся за поведением.

НЛП предоставляет в наше распоряжение технические средства и навыки самосовершенствования личности, а кроме того — предлагает свой взгляд на систему общечеловеческих ценностей, заставляет поверить в потенциал межличностного общения и в те качественные сдвиги, что неизбежно произойдут в каждом из последователей. На другом уровне НЛП служит для самопознания, самооценки и выбора пути, а кроме того — дает ключ к пониманию “духовной” стороны человеческого бытия, которое выходит за рамки нашего личного опыта. Цель НЛП состоит не только в самосовершенствовании, но и в накоплении мудрости и приобретении широты взглядов — качеств, присущих гению.

Тремя важнейшими составляющими, отвечающими за приобретение личностного опыта, являются нервная система, язык и программирование. Нервная система регулирует жизнедеятельность нашего организма, язык дает нам средство общения с другими членами общества, а программирование позволяет создавать субъективные модели окружающего мира. Нейро-лингвистическое программирование дает описание динамики взаимодействия между сознанием (нейро-) и языком (лингвистика) и определяет, каким образом это взаимодействие влияет на нашу жизнедеятельность и поведение.

НЛП позволяет нам заглянуть за поведенческую “ширму” человеческой деятельности и разглядеть истинные, ранее скрытые движущие мотивы этой деятельности, и в конечном итоге — обнаружить структуры мышления, позволившие гениальным людям достичь того, чего они сумели достичь. НЛП предоставляет как механизм, так и язык, при помощи которых мыслительный процесс, к примеру Леонардо или Эйнштейна, может быть разложен на элементарные составляющие, которым можно обучить других.

Еще одной заслугой НЛП является то, что, тщательно исследовав структуру поведения, мы можем так преобразовать мыслительные процессы людей, гениальных в какой-либо области, что сумеем применять их совершенно в иных областях. Мы можем выявить составляющие мыслительной *стратегии* Эйнштейна в области физики и применить ее при обдумывании социальных или личных проблем. Точно так же мы можем извлечь ключевые элементы моцартовской стратегии музыкального творчества и применить их в решении организационных задач или при обучении детей чтению.

НЛП основывается на убежденности в том, что именно процесс мышления, стоящий за конкретным достижением, является важнейшим элементом гениальности. И то, что эффективно в стратегии приготовления пищи, может быть с успехом применено в стратегии съемки фильма или в литературном творчестве.

В первом томе “Нейро-лингвистического программирования” я и мои коллеги указывали:

“Путем выявления [мыслительных] последовательностей, приводящих к особым результатам, мы, по сути, можем повторить любую специфическую форму поведения, будь то бизнесмена, ученого, целителя, спортсмена, музыканта или кого бы то ни было, умеющего хорошо делать свое дело. Мы уверены, что при помощи НЛП любой может стать современным “человеком ренессанса”.

НЛП целиком построено на двух фундаментальных принципах:

1. *Карта не есть территория.* Человеческие существа никогда не могут постичь всей полноты действительности. То, что мы познаем, — лишь наше восприятие этой действительности. Мы создаем представление об окружающем мире и реагируем на него через сенсорные репрезентативные системы. И именно наши “нейро-

лингвистические” карты действительности, а не сама действительность, определяют наши поступки и придают им смысл. И, как правило, не сама действительность сдерживает или, наоборот, побуждает нас идти вперед, а наша карта-отражение этой действительности.

2. *Жизнь и “сознание” являются системными процессами.* Процессы, протекающие в человеке и при взаимодействии человека с окружающей средой, являются системными. Наши тела, сообщества и Вселенная образуют экологию сложных систем и подсистем, которые постоянно взаимодействуют и влияют друг на друга. Невозможно полностью изолировать какую-либо отдельно взятую часть от всей остальной системы. Подобные системы основываются на определенных принципах “самоорганизации” и, естественно, стараются прийти в состояние оптимального равновесия, или гомеостазис.

Все модели и техники НЛП основываются на сочетании этих двух принципов. Основные принципы НЛП не допускают возможности познания человеком всей картины объективной реальности. Мудрость, этика и экология не проистекают из обладания одной “правильной” или “точной” “картой” мира, ибо ее создание превосходит человеческие возможности. Задачей, скорее, является создание возможно более подробной и точной “карты”, которая отдавала бы должное системной природе и экологии нас самих и мира, в котором мы обитаем.

Индивидуальные модели мира

Область, которой занимается НЛП, можно определить, как “субъективный опыт”, включающий в себя то, что в различных контекстах называется “мышлением”, “сознанием”, “разумом” и в более широком значении относится к деятельности нашей нервной системы во всем ее объеме. Именно через наш личный субъективный опыт мы познаем окружающий мир. В первом томе книги “Структура магии” (“The Structure of Magic”) Ричард Бэндлер и Джон Гриндер указывали:

“Ряд людей в истории цивилизации пришли к выводу, что между этим миром и нашим представлением о нем существует непреодолимое различие. Мы как человеческие существа не оказываем непосредственное влияние на этот мир. Каждый из нас создает свою репрезентативную

“карту” мира, в котором мы обитаем — то есть, некую “карту-отображение” или модель, которую используем, решая, как поступать. Наша репрезентативная “карта” мира во многом определяет, каким будет наше миропонимание, насколько успешно мы сумеем постигать этот мир, какие возможности будут нам доступны... Нет двух людей с одинаковым жизненным опытом. Модель же, которую мы себе создаем и которой руководствуемся в этом мире, основывается в какой-то степени на нашем жизненном опыте. Поэтому каждый из нас может создать отличную от других модель общего мира и, таким образом, оказаться живущим в несколько иной действительности”.

Таким образом, наши поступки будет определять скорее наша умозрительная модель действительности, нежели сама действительность. До тех пор, пока чей-то разум не создал “карту” таких понятий, как “атом”, “вирус” или “земля в форме шара”, данные стороны действительности не могли оказывать влияние ни на поступки наших предков, ни на нас самих.

Бэндлер и Гриндер пошли дальше, указав на то, что различие между людьми, эффективно взаимодействующими с окружающим миром, и теми, чье взаимодействие неадекватно, в значительной степени определяется различием моделей мира в их сознании.

“Личности, творчески взаимодействующие с миром и успешно преодолевающие трудности...— это те люди, у которых репрезентация или модель их жизненных обстоятельств обладает богатой палитрой красок, открывая им широкий спектр возможностей в выборе своих поступков. Другие же люди уверены в ограниченности своего выбора, и при этом ни один из возможных вариантов их полностью не устраивает... Как выяснилось, дело не в том, что мир слишком тесен, и не в том, что выбор отсутствует. Причина в том, что такие люди сами создают себе препоны на пути к открытому для них выбору и возможностям уже только тем, что таковые отсутствуют в их моделях мира и таким образом ускользают из их поля зрения”.

Как я ранее указывал, НЛП берет свое начало с пресуппозиции, что “карта не есть территория”. Каждый обладает своей собственной индивидуальной “картой-отображением” или моделью мира,

и ни одна “карта” не является хоть сколько-нибудь более “правильной” или “настоящей”, чем любая другая. Вернее было бы сказать, что наиболее преуспели те люди, чья “карта” мира позволяет им держать в поле зрения наибольшее количество доступных им вариантов и возможностей. Человек, являющийся “гением”, в этом смысле просто обладает большей широтой взглядов и большими способностями к организации и взаимодействию с миром. НЛП располагает рядом методов, позволяющих значительно увеличить возможности выбора в окружающем нас мире.

Цель данной книги состоит, говоря словами антрополога Грегори Бейтсона, в поиске определения “разницы, в которой заключаются различия”. Мы собираемся создать модель моделей мира нескольких великих людей в истории человечества. И в таком образом, НЛП можно назвать “метамоделью”, или **МОДЕЛЬЮ МОДЕЛЕЙ**.

Моделирование

“По сути говоря, нет истории, есть только биография”.

Эмерсон “Эссе”

Моделированием называется процесс, в ходе которого сложное событие или ряд сложных событий дробится на небольшие отрезки, чтобы его можно было повторить, не выпуская из поля зрения. Область нейро-лингвистического программирования развилась в процессе моделирования навыков человеческого мышления. Процесс моделирования в НЛП включает в себя выяснение того, как работает мозг (“нейро-”) путем анализа языковых стереотипов (“лингвистическое”) и невербальных средств коммуникации. Результаты этого анализа вводятся затем в многоэтапные стратегии или программы (“программирование”) для передачи данных навыков другим людям и в иные сферы деятельности.

НЛП берет свое начало с того времени, когда Ричард Бэндлер и Джон Гриндер занялись моделированием стереотипов языка и поведения на основе трудов Фрица Перлза (основоположника гештальт-терапии), Вирджинии Сатир (основательницы системной семейной терапии) и Милтона Эриксона (основателя Американского общества клинического гипноза). Первые “методики” НЛП были получены из ключевых вербальных и невербальных стереотипов, которые Гриндер и Бэндлер наблюдали в поведении этих

выдающихся психотерапевтов. Как подразумевалось в названии их первой книги “Структура магии” (“The Structure of Magic”), все кажущееся чудесным и непостижимым часто обладает более глубокой структурой, которая, будучи изучена, становится понятной и может быть применена на практике другими людьми, а не только теми выдающимися “магами и волшебниками”, первыми познавшими это “чародейство”. НЛП — это процесс, посредством которого соответствующие фрагменты поведения этих людей сначала были выявлены, а затем сведены воедино в действующую модель.

НЛП разработало технику и критерии различий, при помощи которых идентифицируются и описываются стереотипы вербального и невербального поведения людей, то есть ключевые моменты того, что люди говорят и делают. Первостепенные цели НЛП заключаются в моделировании выдающихся способностей, а также в возможности их использования другими людьми. Задача такого типа моделирования — наиболее эффективное практическое применение всего, что наблюдалось и было описано.

Методы моделирования НЛП позволяют нам выявлять специфические репродуцируемые стереотипы языка и поведения успешно действующих ролевых моделей. Значительная часть анализа методом НЛП осуществляется в процессе наблюдения и слушания ролевой модели в действии, однако много полезной информации может быть извлечено и из письменных источников.

В этой книге я постараюсь смоделировать мыслительные процессы ряда исторических личностей, признанных гениями в различных областях, путем анализа моделей и стереотипов их языка, в том виде, в каком они дошли до нас в их сочинениях. Я также исследую плоды их деятельности с точки зрения породившего их творческого процесса. После обобщения данная информация будет введена в “программы” или стратегии, которые мы с успехом сможем использовать для обогащения наших собственных творческих и мыслительных процессов.

Уровни моделирования

При создании модели конкретной личности учитывается ряд различных уровней, систем и подсистем, в которых данная личность действовала и которые мы можем исследовать. Нам следует взглянуть на историческую и географическую *обстановку* — то есть *ког-*

да и *где* данный индивидуум осуществлял свою деятельность. Нам нужно изучить присущие ему линии *поведения* и поступки — то есть *чем* этот индивидуум *занимался* в конкретной обстановке. Нам следует также принять во внимание стратегии мышления и познания, а также *врожденные способности*, благодаря которым данный индивидуум определял и направлял свои действия в данной обстановке — то есть *как* он вырабатывал данные линии поведения в данном контексте. Далее мы можем исследовать убеждения и ценности, мотивировавшие и формировавшие конкретные стратегии мышления и способности, развитые индивидуумом применительно к своим поведенческим целям в данной обстановке — то есть *почему* данный индивидуум делал то, что он делал в данное время и в данном месте. Мы можем более тщательно исследовать, какова была самооценка этой личности и как она проявлялась внешне через убеждения, способности и действия данной личности — то есть *кто* стоял за “почему”, “как”, “что”, “где” и “когда”.

Возможно, нам также потребуется исследовать способы проявления данным индивидуумом себя как личности по отношению к семье, коллегам, современникам, цивилизации, планете, Богу — то есть то, чем был данный индивидуум относительно *кого-то еще*. Другими словами, каким образом линии поведения, способности, убеждения, ценности и личность данного индивидуума оказывали влияние и приходили во взаимодействие с более крупными системами, частью которых был он сам в личном, общественном, и *духовном* смысле.

Один из способов визуализации связей между этими компонентами заключается в построении их в виде схемы генеративных систем, фокусирующихся или сходящихся на личности данного индивидуума, как на исходной точке процесса моделирования.

В итоге моделирование процесса гениальности может повлечь за собой изучение взаимодействия на ряде различных уровней личного опыта, включая следующее:

Духовное	Видение и цель
А. <i>Кто я есть</i>	Идентичность Миссия
Б. <i>Моя система убеждений</i>	Убеждения, метапрограммы
	Разрешение и мотивация
В. <i>Мои способности</i>	Состояние, стратегия
	Направление

Г. *Что я делаю*

Д. *Мое окружение*

Особенности поведения
Действия
Внешний контекст
Реакции

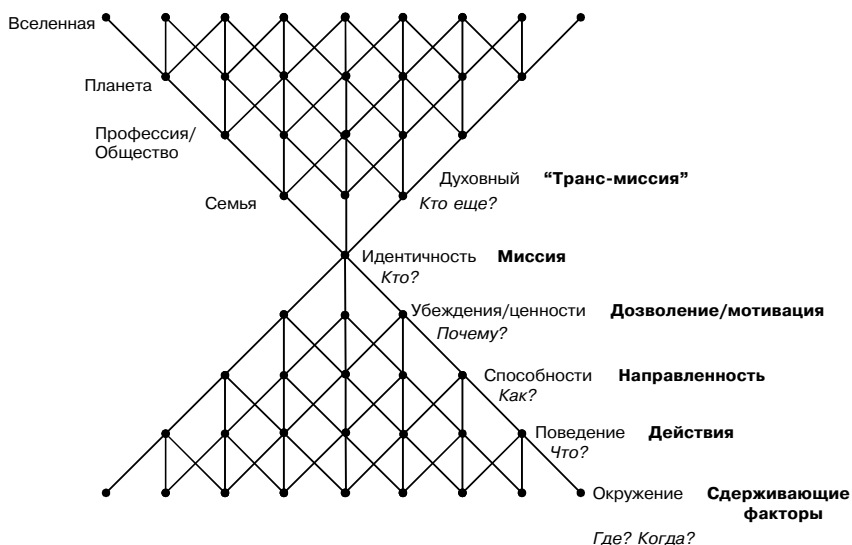


Схема логических уровней

- Окружение определяет внешние возможности, либо ограничивающие факторы, на которые индивидуум должен реагировать. Относится к *где?* и *когда?* гениальности.
- Поведение — это особые действия или реакции, производимые индивидуумом в пределах данного окружения. Относится к *что?* гениальности.
- Способности руководят и направляют поведенческие акты при помощи ментальных “карт”, планов или стратегий мышления. Относятся к *как?* гениальности.
- Убеждения и ценности обеспечивают дозволение и мотивацию, которые либо поддерживают, либо противодействуют способностям. Относится к *почему?* гениальности.
- Идентичность индивидуума подразумевает его роль, предназначение, и/или самовосприятие. Относится к *кто?* гениальности.
- Духовное подразумевает ту большую по масштабу систему, частью которой индивидуум является, а также влияние этой системы на состояние его духа. Относится к *кто еще и что еще?* гениальности.

Таким образом, частью процесса моделирования является определение нескольких уровней стратегии.

Стратегии

Стратегия — это *особая область моделирования*, в которой ведется поиск ментальной “карты”, применявшейся моделируемым индивидом для организации своих действий, направленных на достижение конкретного результата.

Нейро-лингвистическое программирование предоставляет в наше распоряжение набор технических средств и категорий, которые позволяют создавать “карты” когнитивных процессов, лежащих в основе трудов творчески одаренных и выдающихся людей. Вместо того, чтобы сосредоточивать свое внимание на содержании трудов конкретного моделируемого индивида, НЛП ведет поиск более глубинных структур, позволивших получить данные результаты. В частности, НЛП исследует пути использования таких базовых *неврологических* процессов, как чувства (зрение, слух, осязание, обоняние и вкус), отражения этих процессов в *языке*, и выработки конкретной *программы* или стратегии с помощью этих двух компонентов. Согласно модели НЛП, именно способ организации наших сенсорных и лингвистических функций в запрограммированную последовательность умственной деятельности в огромной степени определяет восприятие нами окружающего мира.

Нейро-лингвистическое программирование появилось на свет в Калифорнии в то самое время, когда произошла другая важная технологическая и социальная революция — появление персонального компьютера. Как и во все времена, прогресс в понимании умственной деятельности непосредственно отражает прогресс в технологии (и наоборот). Многие в подходе НЛП к изучению умственной деятельности основано на взглядах, уподобляющих работу мозга работе компьютера. Это находит свое отражение и в терминологии НЛП, значительная часть которой (как и само название) происходит из языка вычислительной техники.

Стратегия сходна с компьютерной программой. Она указывает на то, что необходимо делать с получаемой информацией, и подобно компьютерной программе, одна и та же стратегия может применяться для обработки большого объема совершенно различной информации. Как и компьютерные программы, человеческие стратегии не зависят от характера вводимой в них информации. Как и программы, стратегии могут быть более или менее эффективны. Выражаясь языком аналогий, человеческие стратегии являются

программным обеспечением, разработанным для биокомпьютера, называемого “человеческий мозг”. В некотором смысле самый мощный персональный компьютер в мире заключен в пределах нашей черепной коробки. Проблема в том, что он не идет в комплекте с “Руководством пользователя”, и его программное обеспечение не всегда достаточно “дружественно”. Целью психологии, и в частности НЛП, является поиск “языка программирования” нервной системы человека, чтобы мы могли заставить нашу нервную систему функционировать более изящно, эффективно и экологично. И превратившись в “кудесников программирования”, мы сможем переписать на новом языке какую-то часть программного обеспечения тех, кто сумел в совершенстве овладеть этим компьютером.

Микро-, макро- и метастратегии

Стратегии применяются на различных уровнях и подразделяются на микро-, макро- и метастратегии.

Микростратегия концентрирует внимание на том, как именно конкретный индивидум думает в данный конкретный момент, выполняя конкретную задачу. Если кому-то потребовалось вспомнить какую-то определенную информацию, скажем, номер телефона, то как он поступает с этой информацией, чтобы сохранять и извлекать ее из своего персонального биокомпьютера — то есть из своего мозга? На данном микроуровне вам, возможно, потребуется точно знать, в каком масштабе высвечивается этот номер в его памяти. Существует ли особый цвет, которым данное лицо изображает этот номер? Произносит ли человек его про себя? Испытывает ли он какие-либо внутренние ощущения? Все это и будет микростратегией, которую можно уподобить машинному коду компьютера.

Макростратегия — это моделирование “успеха” или “лидерства”. Стратегия успеха и лидерства представляет собой программу более высокого уровня, содержащую в себе несколько микростратегий и занимающую более продолжительный отрезок времени. В отдельных случаях это могут быть более общие этапы процесса, важные для достижения определенного результата, и конкретный путь попадания из точки А в точку В на микроуровне может не иметь большого значения. В данном случае важен результат, а не пути его достижения. Таким образом, макростратегия имеет дело с более общими операциями и этапами процесса мышления.

Метастратегия, или метамодель является моделью построения моделей, или стратегией поиска стратегий. В определенном смыс-

ле, большая часть того, что вы узнаете из этой книги, является метамоделью и набором метастратегий — стратегиями и моделями поиска стратегий выдающихся личностей и создания практических моделей из этих стратегий.

Моделирование стратегий гениев

Целью моделирования является не создание единственной “подлинной” “карты” или модели чего-либо, а скорее обогащение нашего понимания, для того чтобы взаимодействовать с действительностью более результативно и более экологично. Модель призвана не подменить собою действительность, а лишь представлять некоторые аспекты действительности в конкретном и практически пригодном виде.

Цель данной книги состоит в том, чтобы показать, как методы НЛП помогают анализировать поведение важных исторических лиц, создать практически применимые и эффективные “стратегии гениев”, которые могут использоваться в различных ситуациях. Лично я более всего заинтересован в применении этих стратегий в “гуманитарной” сфере, в познании процессов, связанных с человеком. В первом томе книги “Нейро-лингвистическое программирование” я и мои коллеги указывали:

“Понимая и применяя НЛП с тем изяществом и прагматизмом, с каким оно было создано, мы сможем не только выяснить, как Фрейд дал возможность появиться на свет теориям Эйнштейна, но и открыть способы предопределения и предсказания самих факторов, позволивших людям стать людьми, субъективно оценивая результаты их творческого процесса”.

И быть может, если мы обречем способности складывать из нот музыку — подобно Моцарту, переосмысливать наши взгляды на вселенную — подобно Эйнштейну и переносить на холст работу своего воображения — подобно Леонардо, и затем сумеем применить их для преобразования форм взаимодействия между людьми в общественных структурах, — то сможем по-настоящему ускорить прогресс человечества.

Это и есть то, о чем я мечтаю, и что составляет замысел моей книги.

1. АРИСТОТЕЛЬ: У ИСТОКОВ ГЕНИАЛЬНОСТИ

Слагаемые гениальности

Первым из гениальных людей, модели стратегий которого я хочу воссоздать в данной работе, является древнегреческий философ Аристотель, живший в 385—322 гг. до н.э. Аристотеля принято считать “отцом” современной науки. Он признан одним из наиболее авторитетных гениев западной цивилизации. Его мысль охватывала множество наук, включая физику, логику, этику, политику, риторику, биологию, поэтику, метафизику и психологию. Большинство открытий Аристотеля были столь фундаментальны, что на протяжении столетий продолжали оставаться основой всех указанных учений.

Использованная Аристотелем стратегия познания окружающего мира несла в себе нечто особенное, что позволило ему совершить столь величественный интеллектуальный подвиг. Благодаря своим мыслительным процессам Аристотель сумел творчески переработать в стройную систему информацию из совершенно различных сфер бытия. Принято считать, что именно вторичное открытие аристотелевского процесса мышления позволило западной цивилизации перейти от мрачной эпохи средневековья к Ренессансу.

С точки зрения НЛП, Аристотель обладал собственной очень эффективной стратегией моделирования. В сущности, он и был “разработчиком” моделей, и, обращаясь к наиболее важным областям человеческого бытия, создавал весьма эффективные их модели. Он не был “узким специалистом” в какой-либо одной области, и в то же время — обладал способностью до самых глубин постигать различные стороны изучаемого им мира.

Для нас в данном случае наибольший интерес представляет то, каким образом Аристотель осмысливал свой опыт. Пользуясь техникой моделирования НЛП, мы можем вычертить схему некоторых особенных элементов его стратегии, чтобы получить новое

практическое видение его выдающегося гения и наметить области ее применения в сегодняшней жизни.

Любопытно, что среди предметов, которым Аристотель никогда не уделял внимания, был и тот, которому мы посвящаем данное исследование, — “гениальность”. Интересно, какой подход избрал бы Аристотель при изучении данного феномена? Хотя сам Аристотель не оставил нам прямого ответа на этот вопрос, его можно найти в тех многочисленных подсказках и намеках, содержащихся в трудах великого философа.

К “первоначалам”

Наиболее важной стороной гения Аристотеля была его способность выявлять основополагающие принципы, или “законы”, в любой исследуемой им сфере человеческих знаний. Как он поясняет в своей “Физике”:

“Так как знание, и [в том числе] научное познание, возникает при всех исследованиях, которые простираются на начала, причины и элементы, путем их уяснения (ведь мы только тогда уверены, что знаем ту или иную вещь, когда уясняем ее первые причины, первые начала и разлагаем ее вплоть до элементов)...” (*Физика, I 1, 184 a 10—15*)

“Для нас же в первую очередь ясны и явны скорее слитные [вещи], и уж затем из них путем их расчленения становятся известными элементы и начала. Поэтому надо идти от вещей [воспринимаемых] в общем, к их составным частям... И дети первое время называют всех мужчин отцами, а женщин матерями и лишь потом различают каждого в отдельности”. (*Op. cit. I 1, 184 a 21—25 b 12—14*)*

Как явствует из вышеприведенного отрывка, аристотелева стратегия достижения “первоначал” состоит в продвижении на базе аналитического процесса “от вещей [воспринимаемых] в общем, к их составным частям”, то есть от наиболее крупных, но еще до-

*Здесь и далее русский перевод Аристотеля приводится по изданию: Аристотель. Собр. соч. в 4 тт. М.: Мысль, 1976—1984 (“Философское наследие”).

ступных нашему восприятию явлений, вплоть до самых малых, элементарных составных частей, не обладающих уже собственным наполнением.

Следуя за Аристотелем, в данном исследовании мы будем “расчленять” имеющуюся в нашем распоряжении информацию, чтобы обнаружить “первопричины”, или “первоначала” за счет выявления “простейших элементов”. Другими словами, “стратегия гениальности” должна определять “первопричины” и “первоначала” процессов, относящихся к гениальности, в качестве их “первичных элементов”. Для нас наибольшую сложность представляет то, **как именно** данные “слитные вещи”, то есть исходная масса информации, могут быть разделены на свои “первичные элементы” и “первоначала”.

Постановка фундаментальных вопросов

Согласно Аристотелю, раскрытие данных первоосновных элементов и принципов осуществляется через анализ наших ощущений. Во “Второй аналитике” Аристотель дает частичное описание своего аналитического подхода. Как и его учитель и наставник Платон, Аристотель начинает с постановки фундаментальных вопросов. Очевидно, что характер вопросов определяет и характер ответов. Согласно Аристотелю:

“Виды искомого по числу равны видам знания. Искомого четыре вида: “что”, “почему”, “есть ли” и “что есть”. В самом деле, когда вопрос касается сочетания [вещи и свойства] — вот такая ли [вещь] или такая, например затмевается ли Солнце или нет, тогда мы ищем, что [вещь] есть [такая-то]... Когда же мы знаем, что нечто есть [такое-то], тогда мы ищем [причину], почему оно [такое-то]. Например, когда мы знаем, что происходит затмение Солнца и что Земля колеблется, тогда мы ищем [причины], почему происходит затмение и почему колеблется Земля. Их мы ищем именно так. Но о некоторых вещах мы спрашиваем по-другому, например: есть ли кентавр или бог?... А когда мы уже знаем, что нечто есть, тогда мы спрашиваем о том, что именно оно есть, например: что же есть бог или что такое человек?” (*Вторая аналитика, II 1, 89 b 21—35*)

Итак, данные четыре вида искомого — суть четыре фундаментальных вопроса: 1) имеется ли на самом деле связь свойства с вещью? 2) что является причиной данной связи? 3) существует ли сама вещь? 4) какова природа вещи? В своей совокупности они представляют:

“... то, что мы ищем и что мы знаем после того, как мы его нашли, и его именно столько-то”. (*Op. cit.*, II 2, 89 b 36)

Для того чтобы применить стратегию Аристотеля к изучению гениальности, нам необходимо постоянно ставить эти четыре фундаментальных вопроса (в данном случае изучаемой нами “вещью” является “гениальность”). Слегка изменив приведенный у Аристотеля порядок, мы должны спросить следующее:

1. Действительно ли существует “гениальность”?
2. Если да, то в чем природа гениальности? Каковы ее “свойства”?
3. После того, как мы определились с тем, что есть “свойства” гениальности, нам следует спросить: “А в самом ли деле эти свойства связаны с “гениальностью”?”
4. Если это так, каковы причины или характер этой связи?

Цель Аристотеля не в том, чтобы на четыре данных вопроса получить четыре разных ответа, а в том, чтобы свести их к одному, то есть к “первоначалу”.

Согласно Аристотелю, “знать, что именно есть, и знать, почему есть, означает ... одно и то же.” (*Op. cit.*, II 2, 90 a 31)

“...Очевидно, что вопрос “что есть” и вопрос “почему есть” — одно и то же. Что такое затмение Луны? Лишение Луны света вследствие загораживания ее Землей. Почему происходит затмение? Или: почему Луна затмевается? Потому что Луна лишается света загораживающей ее Землей”. (*Op. cit.*, II 2, 90 a 14—18)

Данное утверждение подразумевает наличие прочной взаимосвязи между знанием и приложением в системе Аристотеля и показывает, что “свойства” и “причины” отчасти равнозначны. Други-

ми словами, если мы утверждаем нечто вроде: “Гений умеет сосредоточиться на ключевых вопросах”, — тогда мы должны быть вправе сказать: “Умение сосредоточиться на ключевых вопросах есть причина гениальности”. Истинным “первоначалом” в таком случае является то, которое обладает такой двойственностью. Оно не только “научает”, но и “оповещает”. Иными словами, подобное “начало” не только позволяет нам понять нечто, но и указывает, откуда оно берется и чем определяется.

Данные основные элементы, служащие одновременно и “свойствами” и “причинами” чего-либо, и были тем, что Аристотель назвал “средним”, то есть находящимся между общим и конкретным знанием. Хотя Аристотель утверждал, что мы должны “продвигаться от общего к частному”, мы не можем просто остановиться на частностях. Как сформулировал Аристотель, *“доказательство общего постигается умом, частного же — ограничено чувственным восприятием”*. Раз уж мы сумели расчленить нечто на частные составляющие, мы должны уметь соединить их обратно, чтобы найти “среднее”. Согласно Аристотелю, *“во всяком исследовании ищут среднее”*, которое и есть то, что соединяет “общее” с “частным”.

“Таким образом, при всех таких поисках спрашивают, есть ли среднее или что оно есть, ибо среднее есть причина и именно его ищут во всех таких случаях, например: затмевается ли [Луна]? Есть ли этому какая-то причина или нет? После этого, когда мы узнали, что есть какая-то причина, мы спрашиваем: что же именно она есть?”
(*Op. cit.*, II 2, 90 a 5—9)

Из рассуждений Аристотеля следует, что вопрос: “Обладает ли Аристотель гениальностью?” — означает: “Существует ли причина, пробудившая гениальность в Аристотеле?” Если на первый вопрос мы ответим, что “Аристотель обладал гениальностью, потому что ставил фундаментальные вопросы”, — мы одновременно будем подразумевать, что “постановка фундаментальных вопросов является причиной гениальности Аристотеля”. “Причина” (постановка фундаментальных вопросов) является “средним” или связующим звеном между общим свойством “гениальность” и частным случаем “Аристотель”. Выявление “первоначала” и является установлением такой причины.

Стратегия поиска “среднего”

Коль скоро мы начали задавать вопросы, необходимо научиться получать на них исчерпывающие ответы. Нас может заинтересовать, к примеру, как именно следует заниматься поиском взаимосвязей, “первоначал”, “основных причин” и “общего” в пределах частного? Во “Второй аналитике” Аристотель приводит специальное описание своей стратегии “сочленения” частных с получением более “универсальных” свойств.

“Искать же при этом следует, обращая внимание на подобное, т.е. неразличимое по [виду], и прежде всего на тождественное в каждом...” (*Op. cit.*, II 13, 97 b 6—7)

В качестве иллюстрации Аристотель приводит следующий пример:

“...Если мы хотим выяснить, что такое благородство, то следует у некоторых благородных людей, которых мы знаем, посмотреть, что же тождественного имеется у них всех как благородных людей; например, если Алкивиад благороден или Ахилл и Аякс, то что же тождественного у них всех? То, что они не терпят бесчестья, ибо [из-за] этого один начал войну, другой был охвачен бурным гневом, третий лишил себя жизни”. (*Op. cit.*, II 13, 97 b 15—19)

Алкивиад, Ахилл и Аякс являются “неразличимыми по виду” личностями, поскольку все они были афинскими полководцами, предпринявшими жесткие и решительные действия, обусловленные их собственным “благородством”. В данном примере Аристотель ограничивается тремя случаями и, хотя он нигде не отмечает, насколько достаточным является данное число, можно предположить, что в случае его уменьшения мы не могли бы быть уверены, что полученное подобие будет достаточно общим. С другой стороны, в случае большого количества примеров анализ может стать громоздким и путаным.

Коль скоро мы нашли то, что является общим для первого ряда примеров, обратимся опять к Аристотелю. Он рекомендует обратить внимание:

“...в свою очередь, на другое, что хотя и принадлежит к тому же роду, что и те [вещи], и само оно одного и того же вида, но отличается от тех [вещей] [по виду]”. (*Op. cit.*, II 13, 97 b 8–9)

Продолжая исследование того, что есть “благородство”, Аристотель отмечает:

“...Следует обратить внимание на других [благородных], например на Лисандра или Сократа”. (*Op. cit.*, II 13, 97 b 20)

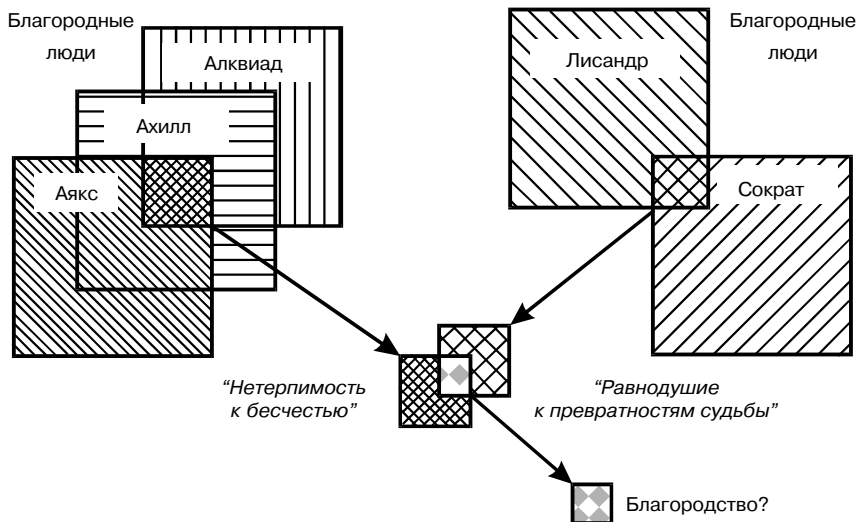
Лисандр и Сократ относятся к одному виду (человек) и “неразличимы по роду” с Алкивиадом, Ахиллом и Аяксом, поскольку также являются людьми “благородными”, не будучи при этом “неразличимыми по виду”, поскольку Лисандр был спартанским полководцем, а Сократ — философом.

Следующий шаг стратегии Аристотеля — выявление какого-либо сходства между членами второй группы:

“Если же для этих вещей взято то, что есть во всех них тождественного и точно так же и для других [видов], то относительно тех и других следует снова рассматривать, нет ли у них чего-то тождественного, пока не дойдут до одного понятия. Оно-то и будет определением вещи. Если же доходят не до одного [понятия], а до двух или больше, то ясно, что искомое имело бы не одну суть, а несколько”. (*Op. cit.*, II 13, 97 b 10–15)

То, что Аристотель подразумевает под “тождественным”, есть некоторое качество, присущее обеим группам сопоставляемых вещей. Далее он поясняет на примере Лисандра и Сократа:

“Если же они остаются невозмутимыми и в счастье и в несчастье, то, уловив оба [признака], я обращаю внимание на то, что есть тождественного в невозмутимости при превратностях судьбы и нетерпимости к бесчестию. Если же у них нет ничего [тождественного], то было бы два рода благородства”. (*Op. cit.*, II 13, 97 b 20)



Аристотелева стратегия поиска "первоначал"

В конечном итоге, Аристотелева стратегия анализа представляет собой "индуктивный" процесс, состоящий из следующих этапов:

1. Подбор группы сходных образцов чего-либо, обладающих общим качеством, являющимся предметом анализа.
2. Сравнение этих образцов и поиск некоего общего для них качества.
3. Подбор второй группы из других образцов, обладающих тем же качеством, и подобное же сравнение.
4. Сопоставление качества, объединяющего первую группу, с качеством, объединяющим вторую группу. Определение наличия общего качества для обеих групп.

Если объединяющее качество *группы 1* имеет что-либо общее с объединяющим качеством *группы 2*, то это значит, что мы еще на шаг продвинулись в направлении "первоначала".

Разумеется, процесс может быть продолжен с привлечением все новых групп, пока мы наконец не обнаружим единое качество, присущее всем представителям данного рода без исключения. Каждое последующее сравнение будет вести нас ко все более и

более мелким членениям, состоящим из простых и все более обедненных содержанием элементов. Группа образцов является членением довольно крупного масштаба. Качество, объединяющее эту группу, — меньшим и более простым. Качество, общее для объединяющих элементов *группы 1* и *группы 2*, является еще более мелким и простым, и т.д.

Чтобы применить стратегию Аристотеля к изучению “гениальности” вместо “благородства”, нам следует прежде всего обозначить группу “неразличимых по виду личностей”, каждой из которых присуще это качество. К примеру, мы можем подобрать группу ученых, считающихся обладавшими “гениальностью”, — например, Альберт Эйнштейн, Никола Тесла, Грегори Бейтсон, да и сам Аристотель. Далее нам следует рассмотреть, какие у них есть общие “элементы”.

Затем мы повторим процесс с другим набором лиц, которые являются “неразличимыми по роду, но не по виду”. Например, мы можем подобрать людей, которые также считались гениями, но были не учеными, а созидателями или людьми искусства — Моцарт, Леонардо да Винчи и Уолт Дисней. Далее нам следует определить, что общего было между всеми тремя.

Следующим шагом будет выяснение, имеют ли “элементы” или качества, общие для ученых, также нечто общее с качествами, общими для созидателей и людей искусства. Если нет, то мы можем на этом остановиться, заключив, что гениальность научная и гениальность художественная суть два различных “рода” гениальности. Если же обе группы и в самом деле обладают некими общими качествами, это будет означать, что мы нашли потенциальное “определяющее условие или первоначало” гениальности. Мы можем далее повторить процесс с другой выборкой “гениальных”, в которую, например, входили бы психотерапевты и врачи, — Милтон Эриксон, Зигмунд Фрейд и Мойша Фельденкрайз.

Данная серия работ во многом основывалась именно на этой стратегии.

“Силлогизм” как выражение “первоначал”

Разумеется, обнаружение общих элементов и причин является лишь первым шагом. Мы должны также уметь излагать свои выводы и давать оценку их значимости и практической ценности. Аристотель был признан гением не столько из-за накопленных им зна-

ний, сколько из-за того, что он сумел сообщить о своих познаниях. Его способность изложить “первоначала” оказалась столь же важна, как и способность открыть их. Аристотелева стратегия выявления взаимосвязи между общим и частным путем нахождения “среднего” или причины стала основой его знаменитых “силлогизмов”. Аристотель определил понятие “силлогизма” как языкового построения, служащего для выражения проистекающих из его анализа принципов. В “Первой аналитике” он так пояснил это:

“Силлогизм же есть речь, в которой, если нечто предположено, то с необходимостью вытекает нечто отличное от положенного в силу того, что положенное есть”.
(Первая аналитика, I 1, 24 a 18–20)

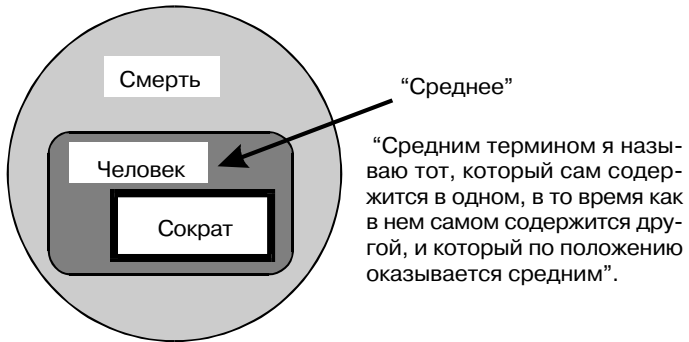
В сущности, силлогизм наводит мосты между знанием и его практическим применением, сосредоточиваясь на последствиях этого знания. Выражаясь данным языком, знание становится рабочим инструментом или, как назвал его Аристотель, — *органом* (что означает буквально “орудие труда”).

Коль скоро принцип получил определение посредством ранее описанной “индуктивной” стратегии, он может быть применен и “дедуктивно” — через структуру силлогизма. “Силлогизм” определяет взаимосвязь между “вещами” и сопутствующими им “свойствами”. Строго говоря, силлогизм соотносит свойства общего класса с “частными” составляющими данного класса, как явствует из классического примера:

Все люди смертны.
Сократ человек.
Сократ смертен.

“Средний термин” есть свойство или причина, связующая данный класс с его отдельными членами. Аристотель дал ему следующее определение: *“Средним термином я называю тот, который сам содержится в одном, в то время как в нем самом содержится другой, и который по положению оказывается средним”*.

В примере с Сократом “человек” является одним из свойств, связывающих конкретное лицо — “Сократа” с первичным условием — “быть смертным”. В обобщенном виде структура силлогизма будет представлять собой следующее:



Определение “среднего термина” с силлогизме

Явление или класс вещей имеет некоторое свойство или причину.

Конкретная ситуация или личность обладает этим свойством или причиной.

Данная конкретная ситуация или личность является примером или проявлением данного явления или класса вещей.

С точки зрения языка, силлогизм, как правило, имеет три “термина”: два “крайних” — **А** (общий класс вещей или явлений) и **В** (конкретное лицо или явление) — и “средний” **Б**, связующий **В** с **А**. В примере с затмением Аристотель поясняет: *“Пусть А обозначает затмение, В — Луну, Б — загоразживание Землей. В таком случае спрашивать, происходит ли затмение или нет, — значит спрашивать, есть ли Б или нет”*.

Таким образом, для того чтобы стать “орудием”, результаты исследования должны быть выстроены следующим образом:

Б есть свойство или причина общего класса вещей или явлений **А**.

В есть конкретный случай, обладающий свойством или причиной **Б**.

В является примером или проявлением **А**.

В нашем исследовании: если “постановка фундаментальных вопросов” является “свойством” или “причиной” (**Б**) “гениальности” (**А**), мы можем построить следующий силлогизм:

Постановка фундаментальных вопросов (Б) является свойством гениальности (А).

Аристотель (Б) ставил фундаментальные вопросы (Б).

Аристотель (Б) был гениален (А).

При подобном построении, как полагал Аристотель, знание, примененное на практике, может принести плоды.

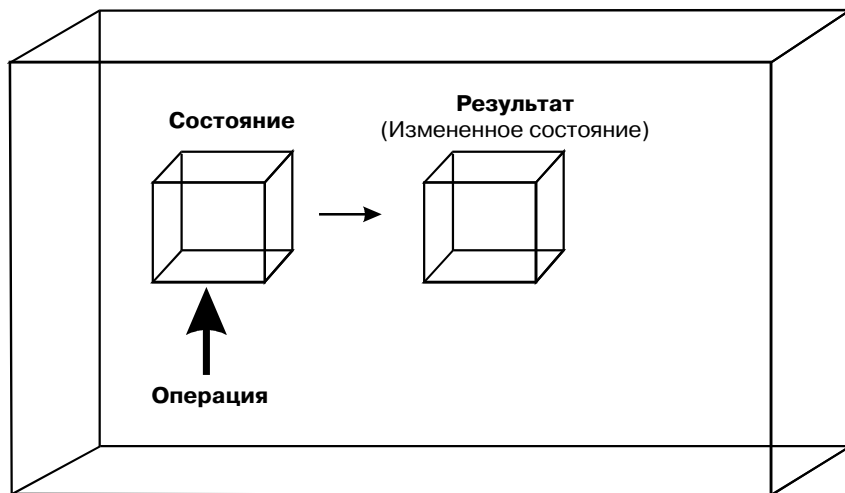
Модель SOAR

Построения Аристотеля во многом отражают наиболее передовые на сегодняшний день модели искусственного интеллекта. В частности, они поразительно сходны с моделью SOAR — общей моделью решения задач и самообучающейся системой, разработанной Аленом Невелом, Гербертом Саймоном и Клиффордом Шоу в пятидесятых годах нашего века. Она была впервые использована для создания компьютерных шахматных программ. Составленные с ее помощью шахматные программы гроссмейстерского уровня и по сей день остаются наиболее ярким примером практического применения искусственного интеллекта.

SOAR является сокращением от “State-Operator-And-Result” (“Состояние-Оператор-и-Результат”). Данная модель определяет существеннейшие этапы переходных процессов в любой системе. “Состояние” определяется по взаимоотношениям с более крупным “проблемным пространством”. “Операторы” стимулируют новое состояние путем изменения некоторых параметров прежнего. Желаемое состояние достигается рядом последовательных “переходных состояний”, приводящих в итоге к цели.

“В соответствии с моделью, вся умственная деятельность, направленная на решение поставленной задачи, происходит в пределах познавательной области, называемой проблемным пространством. Проблемное пространство, в свою очередь, состоит из ряда состояний, описывающих положение вещей в любой момент времени, и из ряда операторов, описывающих, как решающий задачу может изменить положение вещей переходом из одного состояния в другое. В шахматах, например, проблемным пространством будет являться [набор парамет-

ров, определяющих] “партию в шахматы” [т.е. противники, шахматная доска и т.д.], состояние будет включать в себя конкретные положения на шахматной доске, а оператором будет являться сделанный по правилам ход, к примеру “пешка Е—2, Е—4”. Решающий задачу должен найти такую последовательность операций, которая приведет его из данного начального состояния (фигуры расставлены перед началом партии) и до состояния выполнения задачи (мат королю противника)”. (Уолдрон, 1988)



Проблемное пространство

Важнейшие элементы модели SOAR

После определения необходимых параметров решающий задачу должен выработать стратегию поиска последовательности операций, способную привести из начального состояния в желаемое. Это выполняется на основе иерархии правил “состояние-действие”, формулируемых в виде: “ЕСЛИ наблюдается такое-то состояние, ТО необходимо применить такую-то последовательность операций”. В случае тупиковой ситуации, когда продвижение к цели невозможно, задача “расчленяется” на ряд субцелей и субоператоров, пока не будет найден новый путь к цели. Эти новые “членения” заносятся в память наряду с остальными правилами

“состояние-действие”. Следуя данному пути, решающий задачу переходит от руководящей стратегии “проб-и-ошибок” (новичок) через стратегию “восхождения к вершине” (выполнение кажущегося наилучшим на данный момент) к стратегии на базе анализа “средства-цели” (эксперт).

Построения, принятые в SOAR, лежат в основе процесса моделирования НЛП. Принципы SOAR дают нам метастратегию или метамодель, опираясь на которую можно определить и разработать эффективные макро- и микростратегии. SOAR предоставляет самую основательную базу для моделирования эффективной деятельности в совершенно различных областях. Если в качестве иллюстрации взять компьютер, то *проблемным пространством* будет процессор и периферия, способные породить множество различных *состояний*, а команды программного обеспечения будут операторами, которые, осуществляя изменения в этих состояниях, приходят к определенным результатам.

Если вновь обратиться к началу Книги “Бытия”, небо и земля будут представлять собой проблемное пространство, на котором Бог осуществляет ряд операций, чтобы получить ряд все более благогощенных состояний, завершающийся сотворением “мужчины и женщины”.

Аристотелев подход к познанию очень напоминает модель SOAR. Физика, логика, риторика, политика и т.д. — являются “проблемными пространствами”. Аристотель приступает к определению данных проблемных пространств с выявления “*начал, причин и элементов*”, из которых они образованы. Явления, образующие каждую из данных областей, представляют собой различные состояния в пределах данного проблемного пространства. Далее Аристотель производит “разукрупнение” от “общего к частному”, с каждым разом выявляя все больше деталей. Искомые Аристотелем “средние термины” и “причины”, по сути — не что иное, как операторы, определяющие и влияющие на состояния в пределах проблемного пространства. Аристотелевы силлогизмы являются правилами “состояние-действие”, определяющими процесс познания в схеме модели SOAR.

Таким образом, при моделировании метастратегий гениев необходимо учитывать и то, как эти люди выявляли и определяли проблемное пространство, ставшее предметом их деятельности, и выделяли и раскладывали на составляющие соответствующие желаемые и переходные состояния в пределах этого пространства. И

самое главное — нам предстоит обнаружить операторы, с помощью которых они прокладывали себе путь в проблемном пространстве, двигаясь к желаемым состояниям.

Основные типы причин

Общие “элементы”, “средние термины” и “причины”, искомые Аристотелем, по сути своей являются “операторами” модели SOAR. Когда мы задаемся вопросом, что же явилось “причиной” гениальности в той или иной области, мы как бы спрашиваем: “Какие операторы или операции позволили этому гению достичь прославивших его высот?” Таким образом, основным вопросом данного исследования можно считать выявление этих типов операций или причин.

Согласно Аристотелю (“Вторая аналитика”), существует четыре основных вида причин: 1) “формальные” — *“суть бытия [вещи]”*; 2) “предшествующие”, “побудительные” или “ускоряющие” — *“то, при наличии чего необходимо есть что-то [другое]”*; 3) “воздействующие” или “сдерживающие” — *“первое двигавшее”*; и 4) “конечные” — *“то, ради чего”*.

Формальные причины

Формальные причины соотносятся с основополагающими определениями и восприятиями чего-либо. “Формальная причина” некоего явления содержит определение его сущности [*“суть бытия”*]. Мы называем “лошадью” бронзовую статую лошади, поскольку она обладает формой, или “формальными” признаками лошади (т.е. имеет четыре ноги, хвост, гриву и т.д.)

Как правило, формальные причины больше говорят о воспринимаемом, чем о воспринимаемом. Чтобы дать определение формальным причинам, прежде всего следует проанализировать наши собственные ощущения и схемы мышления, нацеленные на воспринимаемый предмет. Когда такой художник, как Пикассо, изображает “козлиную” голову при помощи руля и седла велосипеда, он фактически прибегает к “формальным причинам”, поскольку берет существеннейшие элементы конкретной формы.

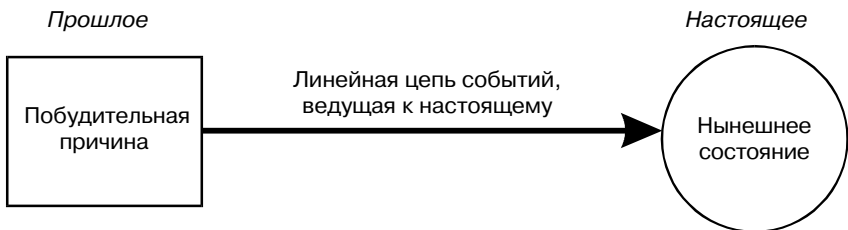
Данный тип причин относится к тому, что Аристотель определил как “нус” (“*noys*” — ум), или, говоря современным языком, — к “интеллектуальной интуиции”. Прежде чем рассмотреть с научных позиций такие понятия, как физика, этика, благородство или гениальность, мы должны заранее представлять, что таковые явления вообще существуют. При анализе того, что является “благородством”, интуиция (“нус”) прежде всего должна подсказать нам, в каких именно людях мы можем ожидать исследуемое свойство. В формулировке Аристотеля это выглядит так:

“...Так как только нус может быть истиннее, чем наука, то он будет иметь своим предметом начала; это видно также из того, что доказательство не может быть началом доказательства, а потому и наука не может быть началом науки. Таким образом, если помимо науки не имеем никакого другого рода истинного [познания], то началом науки будет нус”. (*Вторая аналитика, II 19, 100 b 11—15*)

К примеру, при изыскании формальных причин гениальности потребуются рассмотреть все наши основные определения, предположения и интуитивные представления, касающиеся того, что есть гениальность. Мы, например, можем сказать: “Аристотель был гением, поскольку людей, так же как и он, глубоко и всесторонне повлиявших на наше общество, мы называем гениями”. Моделирование формальных причин гениальности данного конкретного лица потребует принятия в расчет тех постулатов, на которые данное лицо опиралось в областях, где проявился его гений.

Предшествующие причины

Предшествующие, или побудительные причины относятся к прошлым событиям, действиям или решениям, влияющим на настоящее положение вещей через линейную цепь “действий и противодействий”. Это, пожалуй, наиболее общая форма нестрогих рассуждений, к которым мы прибегаем для описания чего бы то ни было. Мы, к примеру, можем сказать: “Человек срубил дерево, потому что недавно купил новый топор”. Или: “Дерево упало, потому что человек сделал большую зарубку топором на его стволе”.

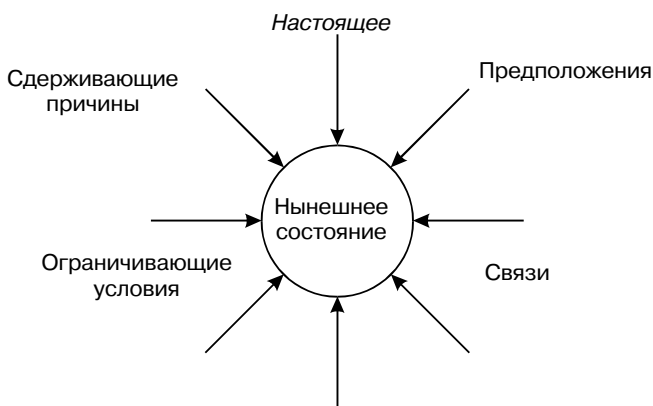


Предшествующая или побудительная причина

Исследование побудительных причин гениальности сопряжено с поиском цепи событий в биографиях гениев, повлиявших на развитие их исключительных способностей, будь то их генетический код или приобретенный опыт. Например, мы можем сказать: “Гений Аристотеля был следствием его обучения в Афинской Академии у Платона и Сократа и интереса к биологии и научному знанию, которые он унаследовал от своего отца, придворного медика.”

Сдерживающие причины

Сдерживающие причины включают в себя текущие взаимоотношения, предположения и ограничивающие условия (либо отсутствие ограничений) в пределах системы, сохраняющей свое состояние (независимо от цепи событий, приведших к ее появлению). Примером такой причины может быть высказывание: “Человек срубил дерево потому что из-за плохой погоды не мог пойти дальше в лес и срубить другое дерево”. Или “Дерево упало, потому что сила тяжести тянула его к земле и не давала ему возможности стоять”.



Влияющие или сдерживающие причины

Поиск сдерживающих причин гениальности повлечет за собой изучение внешних обстоятельств, сопровождавших гениальную личность в период ее расцвета, включая общественные условия в целом, а также принятие и поддержку со стороны окружающих. Например, мы можем сказать: “Гений Аристотеля проявился благодаря тому, что афинская система правления и его положение наставника Александра Македонского дали ему возможность сосредоточиться на интересующих его предметах. У Аристотеля не было значительных конкурентов, потому что в то время лишь немногие имели представление о научном мышлении, а образование было доступно лишь правящему классу. Многие из его наиболее значительных работ были воссозданы по записям его лекций и изданы его учениками”. В природных условиях сдерживающие причины, как правило, более “системны”, и их можно охарактеризовать как потенциально присутствующие, но не проявившиеся, в отличие от тех, которые дали о себе знать естественным образом.

Конечные причины

Конечные причины относятся к будущим задачам, целям или перспективам, которые направляют или оказывают влияние на состояние системы в данный момент, определяя смысл, значение или ход текущих событий. Конечные причины служат также подоплекой самого существования отдельных вещей. В этом смысле конечные причины часто соотносятся с назначением и местом отдельных вещей в более крупных системах, органической частью которых они являются. В своих работах по биологии Аристотель наиболее подробно рассмотрел этот тип причинно-следственных связей — осмысленную цель природы, которую он отличал от механических причинно-следственных связей, имеющих место только в неорганической среде. Так, пытаясь найти предшествующие причины в механической среде и неживой природе, Аристотель открыл, что конечные причины чаще всего обнаруживаются в сфере разума и явлениях живой природы или, говоря его словами: “*И цель, ради которой [что-либо происходит], и начало исходят из определения и рассуждения...*” (Физика, В 9, 200 а 34—35).

Он замечает, что при сжигании желудь уничтожается механически, но, если будет возможность, он *превратится* в дуб. Рассуждая в терминах конечных причин, мы можем выразить это так:

“Из желудя выросло дерево, поскольку по природе желудь должен превратиться в дерево”.



Конечная причина

Поиск конечных причин гениальности потребует рассмотрения намеченных целей, задач и желаемых результатов, которые направляли и воодушевляли дела и помыслы исследуемых нами личностей. Понадобится также изучить их личностную самооценку в конкретных природных и социальных системах. В частности, можно сделать следующее утверждение: “Гений Аристотеля проявился благодаря тому, что он был постоянно охвачен желанием открывать и делать всеобщим достоянием первоначала, объединяющие и приводящие в равновесие всю систему мироздания”.

Разумеется, ни одна из этих причин в отдельности не сможет дать полной картины искомого. Современная наука занимается главным образом поиском механических причин, то есть тех, которые Аристотель называл предшествующими причинами. Рассматривая явление с научной точки зрения, мы стремимся найти цепь причинно-следственных связей, вызвавшую это явление. Мы, например, говорим: “Вселенная образовалась в результате «большого взрыва», который произошел миллиарды лет тому назад”. Или: “Данная организация преуспела, поскольку она предприняла конкретные шаги в конкретные моменты времени”. Эти заключения, разумеется, весьма важны и полезны, но они не дают нам полной картины явления.

Выяснение формальных причин “вселенной” или “преуспевшей организации” потребует некоторых предположений и определенного понимания данных явлений. Что именно мы подразумеваем под “вселенной”, “успехом” или “организацией”? Каковы наши представления об их строении и “природе”? (Именно такого рода воп-

росы привели Альберта Эйнштейна к пересмотру всех наших представлений о времени, пространстве и строении вселенной.)

Поиск сдерживающих причин потребует рассмотреть, за счет чего сохраняется целостность структуры данного явления, независимо от причин его появления. Если вселенная продолжает расширяться после “большого взрыва”, то чем в настоящий момент определяется скорость ее расширения? Какие сдерживающие факторы могут остановить расширение вселенной? Какие сдерживающие обстоятельства или их отсутствие могут вызвать внезапное банкротство или, наоборот, неожиданный успех данной организации, независимо от ее предыдущей истории?

Поиск конечных причин требует исследования необходимости и целевого назначения данного класса вещей по отношению к остальному миру. Есть ли у Вселенной какой-либо план или причина всему — игра случая? Какие цели должна ставить себе организация и чем руководствоваться, чтобы преуспеть?

Те же самые соображения важны и для целей нашего исследования. Попытка обнаружить *формальные причины* гениальности заставляет рассматривать ее как функцию определений и предположений, сделанных нами в отношении жизни и деятельности данной личности. Поиск *побудительных причин* заставляет нас рассматривать гениальность как результат стечения особых обстоятельств и особого опыта, имевших место в жизни данного лица. Обнаружение *сдерживающих причин* дает нам основания рассматривать гениальность как нечто, вызванное совершенно особыми обстоятельствами в жизни данного лица; изучение *конечных причин* — основания поверить, что гениальность является либо результатом личных мотиваций, либо судьбой.

Роль восприятия времени

Кажется вполне очевидным, что различные типы причин у Аристотеля подразумевают различную временную соотнесенность между явлениями. Предшествующие причины относятся к прошлому, в то время как конечные — к будущему. Сдерживающие причины относятся к настоящему. И только формальные причины напрямую не связаны со временем.

Для Аристотеля понятие времени, как и другие концепции, было “инструментом”, который можно применить совершенно по-

разному. В своей “Физике” он не без юмора вопрошает о существовании времени:

“Что время или совсем не существует, или едва [существует], будучи чем-то неясным, можно предполагать на основании следующего. Одна часть его была, и ее уже нет, другая — будет, и ее еще нет; из этих частей слгаются и бесконечное время, и каждый раз выделяемый [промежуток] времени. А то, что слгаается из несуществующего, не может, как кажется, быть причастным существованию”. (*Физика, (10, 217 b 33—218 a 3)*)

Разумеется, одно из важнейших достижений процесса моделирования — это организация соответствующих познавательных и поведенческих воздействий во временные последовательности. Способ организации событий и их распределения во времени может в значительной степени повлиять на ожидаемые от них результаты.

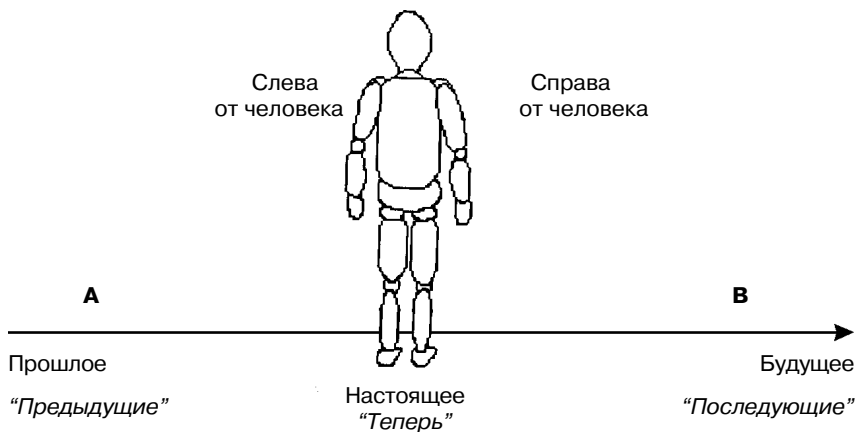
Точно так же, как Аристотель указывал на разную значимость различных типов причин для органических (в отличие от механических) процессов, он, вероятно, так же по-разному оценивал степень влияния фактора времени на различные классы вещей. В случае механических причинно-следственных связей Аристотель, как правило, опирался на традиционные представления о времени как о явлении линейного характера. Предшествующие причины, к примеру, образовывали непрерывную линейную последовательность противодействий. Он поясняет это так:

“И действительно, мы и время распознаем, когда разграничиваем движение, определяя предыдущее и последующее, и тогда говорим, что протекло время, когда воспримем чувствами предыдущее и последующее в движении. Мы разграничиваем их тем, что воспринимаем один раз одно, другой раз другое, а между ними — нечто отличное от них; ибо когда мы мыслим крайние точки отличными от середины и душа отмечает два “теперь” — предыдущее и последующее, тогда это [именно] мы и называем временем, так как ограниченное [моментами] “теперь” и кажется нам временем... Время есть не что иное, как число движений по отношению к преды-

душему и последующему. ... В некотором отношении оно соответствует точке, так как точка и соединяет длину и разделяет: она служит началом [одного] отрезка и концом другого”. (*Физика, (11, 219 а 21—219 б 2, 220 а 10—13)*)

Данный способ представления времени в виде “точек” или “отрезков” прямой для численного выражения событий, где настоящее или “теперь” есть “последующее” по отношению к прошлому и “предыдущее” по отношению к будущему, был с тех пор взят на вооружение и активно применяется учеными и всеми, кто занимается планированием. Фактически “линии времени” стали основным способом мышления о времени в западной цивилизации.

В распоряжении базовой модели НЛП имеются две основные перспективы времени — восприятие явления “включенным во время” и “сквозь время”*.



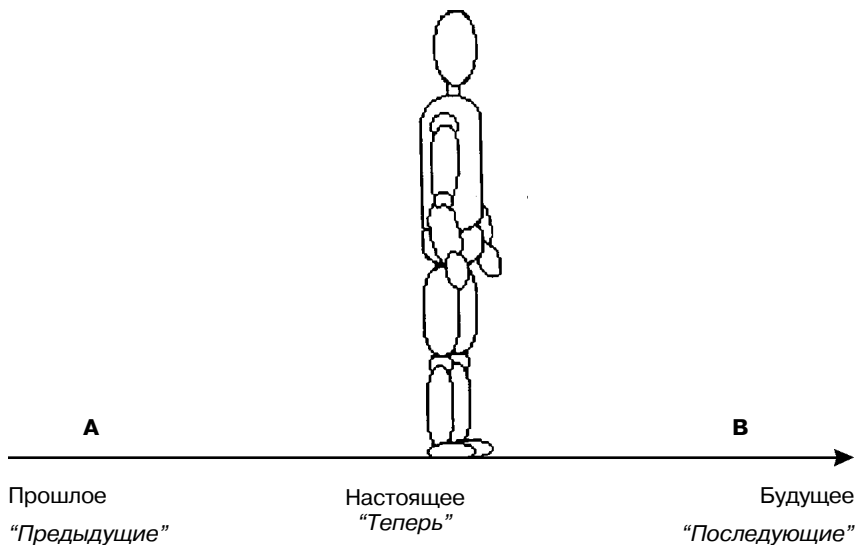
Линия времени “сквозь время”

При восприятии события “сквозь время” позиция для наблюдения выбирается вне последовательности событий, с полным абстрагированием от наблюдаемого или моделируемого. При такой

*Понятие линий времени “включен во время” и “сквозь время” впервые было разработано в НЛП в 1979 г. и связано с появлением моделей так называемых “метапрограмм”. Исследование других форм восприятия времени проводилось мной и Ричардом Бэнделером в начале 80-х годов. Методическое применение линий времени проводится с середины 80-х годов.

перспективе “линия времени”, как правило, наблюдается таким образом, что “ранее” и “после” — линии расходящиеся соответственно влево и вправо, “теперь” при этом находится где-то посередине.

Для восприятия события “включенным во время” наблюдательная позиция должна выбираться в привязке к развивающемуся событию. При такой позиции “теперь” становится настоящим физическим положением наблюдателя; будущее — линией, идущей в том направлении, куда он обращен лицом, а линия прошлого уходит в диаметрально противоположную сторону. Таким образом, наблюдатель устремлен в будущее, оставляя прошлое позади себя.



Линия времени “во времени”

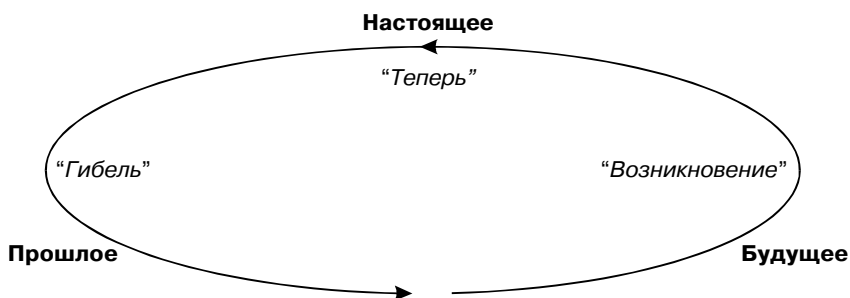
Две данные перспективы, представленные либо наглядным изображением, либо посредством реального физического пространства, создают два различных восприятия одного и того же события. Перспектива “сквозь время” удобна для качественного анализа, но более пассивна в силу своей оторванности от наблюдателя. Перспектива “включен во время” более активна и подразумевает непосредственное участие, но чревата “утратой видения целого”.

Однако с позиций Аристотеля два данных линейных метода восприятия и измерения времени в сущности едины, что, в первую

очередь, справедливо для механических причин. Влияние времени на биологические и мыслительные процессы он оценивал по иному:

“Отсюда и обычная поговорка: человеческие дела называются круговоротом и переносят это название на все прочее, чему присущи природное движение, возникновение и гибель. И это потому, что все перечисленное оценивается временем и приходит к концу и к началу, как бы определенным образом чередуясь, ибо и само время кажется каким-то кругом... Таким образом, называть совершающееся [в мире] вещей круговоротом — значит утверждать, что существует какой-то круг времени, — и это потому, что время измеряется круговращением”. (*Физика*, (14, 223 b 24—35)

Таким образом, время, относящееся к механическим процессам, основывающимся на восприятии “предыдущего” и “последующего”, границей между которыми является “теперь”, может быть представлено классической “линией времени”. Тем не менее, время, относящееся к органическим процессам, которым “*присущи природное движение, возникновение и гибель*”, может быть представлено в форме кругов и “циклов”.



“Круговая” или цикличная линия времени

Каждый из этих способов восприятия времени вынуждает нас уделять различное внимание различному виду причин. К примеру, линия времени “сквозь время” требует рассмотрения предшествующих, или побудительных, причин. Перспектива “включен

во время” делает акцент на сдерживающих причинах. Для циклической линии времени необходимы конечные и формальные причины.

Подобным же образом разные типы линий времени в различной степени пригодны для разных стадий процессов. К примеру, при подготовке к совершению каких-либо физических действий сподручнее использовать линию времени “включен во время”. Разработка плана действий или оценка собственных возможностей потребует более широкого взгляда на вещи, что позволяет линия времени “сквозь время”. Процессы, связанные с убеждениями и личностями, лучше всего представлять в виде циклов, поскольку они заключают в себе повторяющиеся во времени элементы чаще, чем одноразовые линейные события.

В нашем исследовании необходимо рассмотреть роль фактора времени во всех представленных перспективах. Линия времени “сквозь время” позволит нам выявить и описать особые и разграниченные последовательности действий. Линия времени “включен во время” облегчит нам задачу “побыть на месте” моделируемых нами гениев и увидеть их действия во временной последовательности так, как они представлялись им самим. Восприятие событий в “круге” или “цикле” времени выявит повторяющиеся элементы, поможет разглядеть процессы в их целостности и определить, как различные шаги соотносятся с “естественным движением” целого.

Оценка собственных посылок

Если при анализе мы будем исходить из различных причин, то это приведет нас к отличающимся выводам. В свою очередь, если рассматривать события, по-разному представляя время их совершения, то наше восприятие этих событий также будет меняться. Таким образом, необходим какой-то способ оценки выводов, полученных в результате исследований. Согласно Аристотелю, для обоснованности выводов о началах, между явлением и его свойствами или причинами, открытыми нами, должна существовать прочная “универсальная” взаимосвязь. Эту взаимосвязь Аристотель и назвал “посылкой” вывода.

“Всякая же посылка есть посылка или о том, что присуще, или о том, что необходимо присуще, или о том,

что возможно присуще; и из них в соответствии с каждым способом высказывания одни утвердительные, другие отрицательные”. (*Первая аналитика, I 2, 25 a 1—4*)

В первом случае мы можем утверждать, чем нечто является или чем оно не является. Например, можно сказать, что человек *есть* живое существо и что человек *не есть* растение.

Что касается посылок второго вида, то мы можем утверждать, что человек *должен обладать* способностью владеть речью и что человек *не должен иметь* хвост.

В третьем виде посылок мы можем сказать, что некоторые люди *могут* ваять статуи, или что некоторые люди *не могут* говорить по-гречески.

Данные виды посылок являются двумя первыми терминами “силлогизма”: (А) общий класс вещей и (Б) “среднее” или причины и свойства, присущие общему классу вещей. Значимость этих двух терминов определяет значимость любого сделанного на их основе вывода.

Первая проверка всех этих посылок состоит в том, что Аристотель назвал “обратимостью”:

“Посылка о присущем, если она общеотрицательная, необходимо обратима в отношении своих терминов; например, если никакое удовольствие не есть благо, то и никакое благо не есть удовольствие. [Обще]утвердительная же посылка, хотя и необходимо обратима, однако не в общую, а в частную; например, если всякое удовольствие есть благо, то какое-нибудь благо есть удовольствие; из частных посылок утвердительная необходимо обратима в частную же (ибо если какое-либо удовольствие есть благо, то и какое-нибудь благо будет удовольствием), отрицательная же необходимо не обратима, ибо если некоторым живым существам не присуще быть человеком, то [отсюда не следует, что] какому-то человеку не присуще быть живым существом”. (*Первая аналитика, I 2, 25 a 5—14*)

С точки зрения Аристотеля, для оценки “первоначала” в таком случае неизбежно потребуются поиск “обратных примеров” или

исключений из правила, что с помощью процесса “обращения” поставило бы под сомнение его “универсальность”.

Однако значимость обратимости должна быть подтверждена наблюдением. Аристотель был убежден, что единственным надежным “доказательством” любого “первоначала” может быть только “демонстрация”. Коль скоро начало было определено, оно должно быть использовано и оценено на практике. Другими словами, пригодность карты определяется тем, как хорошо она позволяет ориентироваться на местности. В своем трактате “О возникновении животных” Аристотель утверждал, что *“доверять следует прежде наблюдению, а затем уже теориям, а таковым лишь настолько, насколько они подтверждаются наблюденными фактами”*.

Ценность процесса обращения состоит в том, что он подсказывает нам, где искать возможные обратные примеры. Так, если мы говорим: “У всех птиц есть крылья”, то это значит, что мы не найдем птиц, не имеющих крыльев. С другой стороны, мы можем обнаружить живые существа с крыльями, но не относящиеся к птицам. Если мы говорим: “Нет птиц, не покрытых перьями”, — то нам не удастся найти ни одного не покрытого перьями существа, которое было бы птицей.

Важным моментом в поиске обратных примеров на основе принципа обращения является выяснение силы зависимости, выраженной в послылке. К примеру, послылка может выглядеть следующим образом:

Все **А** имеют **Б**
или
А есть причина **Б**

Чтобы обнаружить обратный пример, нам прежде всего следует спросить:

Существует ли какое-нибудь **А**, не имеющее **Б**?
или

Существует ли какое-нибудь **А**, которое *не есть* причина **Б**?

Далее нам следует “обратить” термины и спросить:

Существует ли что-нибудь, что имеет **Б** и *не есть* **А**?

или
Существует ли какое-нибудь **Б**, причиной которого
не является А?

Для того чтобы свойство было действительно определяющим, не должно существовать никаких обратных примеров. Например, не все птицы умеют летать, но у всех птиц есть крылья. Тем не менее, не все существа имеющие крылья, — птицы. Насекомые и летучие мыши также имеют крылья. В прошлом крылья были и у летающих ящеров. Но если мы скажем, что все животные с крыльями *и* клювом — птицы, то вероятность найти обратные примеры значительно снижается.

Тот же самый процесс можно применить и в нашем исследовании. После выдвижения гипотезы, основанной на обнаруженных в ряде примеров “общих элементах” и сформулированной в виде посылки, следует найти какие-нибудь обратные примеры. Таким образом, полагая, что все гении ставили фундаментальные вопросы, следует поискать примеры гениев, которые такие вопросы не ставили. Ставил ли Моцарт фундаментальные вопросы? Если да, то какие именно? Нам следует также выяснить, существуют ли люди, которые ставят фундаментальные вопросы, но гениями при этом не являются? Чем меньше обнаруживается обратных примеров, тем более “универсально” качество или причина.

Если обратный пример обнаруживается, это еще не означает, что наша посылка “неверна”. Это значит, как правило, что исследуемая система или явление более сложно, чем мы предполагали, или мы еще не дошли до простейших элементов.

Аристотелева модель разума

Поиск универсальных причин или свойств предполагает, что нам известно, какие именно элементы следует искать в качестве возможных причин или свойств. В соответствии с предписаниями Аристотеля, мы должны искать “простейшие элементы”. Каковы же тогда простейшие элементы, образующие “причины” и “свойства” гения? Очевидно, что они имеют отношение к “разуму”. И хотя Аристотель ни строчки не посвятил гениальности, он уделил достаточно большое внимание природе разума.

Многие из принципов, лежащих в основе НЛП, бесспорно, принадлежат Аристотелю. Он был одним из первых, кто пытался исследовать и классифицировать различные аспекты “разума” и процесса мышления. В своем трактате “О душе” Аристотель определил, что живым, а следовательно, имеющим “душу”, или “psyche”, является то, что обладает ощущениями и способно к самостоятельному перемещению.

“...Душа отличается главным образом двумя признаками: во-первых, пространственным движением; во-вторых, мышлением, способностью различения и ощущением...” (*О душе, III 3, 427 a 16–18*)

То, что нечто обладает “душой”, определяется его способностью ощущать воздействия внешней среды, определять характер этих воздействий и приходить в движение в соответствии со своими ощущениями, обусловленными данными внешними воздействиями.

Данное определение хорошо согласуется с моделью обработки информации НЛП, где мозг рассматривается как микрокомпьютер, работающий по схеме ввод-вывод. Генерирование и координация двигательных актов осуществляется за счет функции распознавания поступающей информации.

В отличие от современных бихевиористов, Аристотель не считал данный процесс простым актом отражения. Как мы упоминали ранее, он утверждал, что *“и цель, ради которой [что-либо происходит], и начало исходят из определения и рассуждения...”* Таким образом, с точки зрения Аристотеля, весь психологический опыт организуется в направлении некой конечной цели. В результате ощущение и распознавание различий в ощущениях всегда происходит в соответствии с какой-либо целью. Всякое ощущение обретает значимость исходя из его отношения к “цели”. Говоря другими словами, “душа” для Аристотеля означает способность обладать целью, ощущать свою причастность к ней и изменять свое поведение для достижения этой цели.

Уильям Джеймс (американский психолог, считающийся отцом когнитивной психологии) дал сходное определение разуму как способности обладать устойчивой целью при весьма широком выборе путей ее достижения.

“Следование намеченным целям и обладание набором средств их достижения есть, таким образом, признак и показатель присутствия мыслительной способности в данном природном явлении”.

Говоря языком НЛП, как Аристотель, так и Уильям Джеймс привели описание процесса TOTE (Миллер и др., 1960), в котором утверждается, что осмысленное поведение является функцией произведения тестов и операций, ведущих в направлении к некой устойчивой цели — “конечной причине”. Как и SOAR, модель TOTE является основополагающей для процесса моделирования НЛП. Она также дополняет SOAR, определяя основные способы приведения в действие операторов. В частном случае TOTE обозначает конкретный проход через проблемное пространство. В этом смысле TOTE является базовой схемой индивидуальной макростратегии.

Модель TOTE

Аббревиатура **TOTE** является сокращением от “Test-Operate-Test-Exit” (“Тест-операция-тест-выход”) и представляет собой классическую цепь обратной связи, посредством которой мы систематически изменяем состояния. Согласно модели TOTE, мы, как правило, воздействуем на состояние, изменяя его в интересах достижения цели. Мы постоянно проверяем текущее состояние на основе какой-либо характеристики или критерия, определяя, достигнута ли цель. Дальнейшие свои действия мы корректируем в соответствии с полученным результатом. То есть, прежде всего мы проверяем собственное отношение к цели. Если цель еще не достигнута, реакцией будет какое-то изменение действий. Таким же образом мы проверяем полученный результат и, в случае успеха, переходим к следующему этапу. В противном случае действия вновь корректируются и процесс повторяется с самого начала.

Таким образом, в терминах модели TOTE всякое разумное поведение организуется вокруг способности определить следующее:

- 1) Ясно поставленную цель в будущем.
- 2) Эффективную обратную связь через сенсорные свидетельства о продвижении к цели (налаженную “обратную связь”).
- 3) Гибкость поведения, позволяющую варьировать действия так, чтобы достигать цели максимально легко и эффективно.

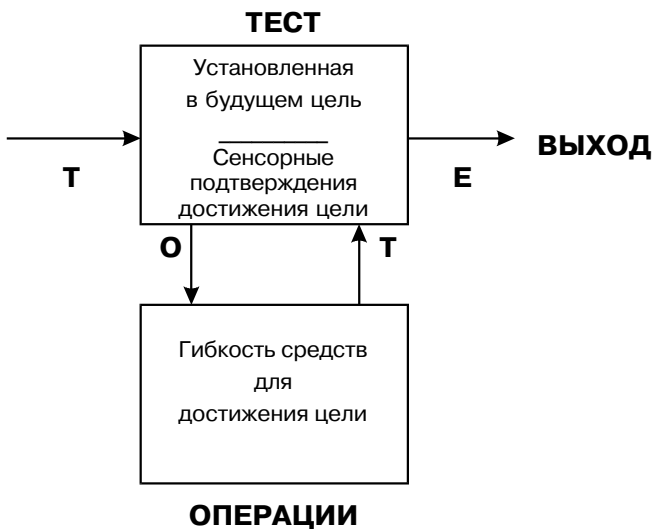


Схема классической цепи обратной связи TOTE

В соответствии с аристотелевым определением “души живых существ”, живое существо, организуя свою жизнедеятельность, придерживается модели TOTE. Путем проверки (тестирования) оно “различает” свое продвижение к цели, избирая главным свидетелем сенсорное восприятие. Если же оно не достигает цели, то совершает определенные действия, повторяя попытки добиться данной цели.

Эта концепция в корне отличается от моделей Павлова и Скиннера, которые определяли истинные процессы, происходящие за “поведенческой ширмой”, как рефлексы и последовательность стимулов и реакций. Для Аристотеля разум не является рефлексом. “Душа” действует на ином уровне, нежели просто восприятие стимула, вызывающего ответную реакцию. Стимул, скорее, оказывает более или менее незначительное влияние, если только не соотносится с целью или “конечной причиной”. В аристотелевой модели фактором, определяющим поведение, является не стимул, а цель.

Взгляд Аристотеля полностью совпадает с моими наблюдениями за собственным сыном, когда он в возрасте нескольких месяцев учился управлять своим телом. “Стимулы” никак не влияли на него, если только не совпадали с какими-то его внутренними

целями или намерениями. Вместо неосознанного и рефлексивно-го реагирования на внешние раздражители, его двигательная активность сосредоточивалась вокруг предметов, в которых он был внутренне заинтересован. Например, к нескольким своим игрушкам он с самого начала был явно равнодушен, другие же полностью игнорировал. Он начал с ними играть, лишь когда заинтересовался ими из-за каких-то своих внутренних целей или устремлений. После этого он играл с ними, подключая цепь обратной связи ГОТЕ. Если ему хотелось что-нибудь достать, он “тестировал”, прикидывая на взгляд расстояние между своей рукой и предметом, затем “действовал”, пытаясь ухватить предмет рукой, промахивался, вновь “действовал”, опять промахивался, но, уже приблизившись к цели, продолжал в том же духе и, наконец, добивался, чего хотел. После этого он “выходил” и обращал свой интерес к чему-либо еще. Все это более напоминает ориентированную на достижение цепь обратной связи, нежели реакцию на стимул.

Наблюдение за младенцами в первые недели и месяцы жизни (Bower, 1985) подтверждают также взгляд Аристотеля на поведение. В обычном эксперименте ребенок усаживался напротив привлекательной игрушки, например машины. По желанию ребенка игрушка двигалась с остановками. Чтобы машина остановилась, ребенок должен был попасть ступней поперек светового луча, что не позволяло машине сделать поворот. Чтобы она могла ехать дальше, ребенку следовало поднять ногу. Большинству детей было интересно, что машина то едет, то останавливается. Они живо оценивали ситуацию и быстро обнаруживали, что движение зависит от того, как они двигают ногой. Они начинали использовать сразу обе ноги и вскоре обнаруживали, что нужно делать, чтобы произошло событие, то есть движение или остановка автомобиля. Ранее теоретики придерживались мнения, что ребенок более всего был заинтересован в событии — “подкреплении” или вознаграждении, которое побуждало его учиться, то есть в самом автомобиле. Но затем исследователи начали убеждаться в том, что самым главным для ребенка было вовсе не событие, а поиск способов управления происходящим. Процесс познания сам по себе служил подкреплением — именно узнавание того, каким образом можно вступать в контакт и оказывать влияние на внешний мир служило подкреплением.

Изменив соответствующим образом параметры эксперимента, исследователи смогли проверить, действительно ли ребенок более заинтересован в возможности управлять, нежели в самом событии. К примеру, если степень подконтрольности события уменьшалась, то есть, если, двигая ногой, ребенок не всегда мог остановить или привести машину в движение, то он повторял попытки до тех пор, пока не находилось решение. Отыскав решение, ребенок, как правило, довольно быстро охладевал к этому занятию, и возвращался к нему лишь изредка, дабы убедиться в том, что событие все еще ему подвластно.

В данном примере следует отметить два важных момента: 1) успешное применение способности “различения” и “пространственного движения” является самоподкрепляющим; и 2) человек учится влиять на окружающий мир только через взаимодействие, приспособив свои реакции к цепи “обратной связи”*.

Макростратегии и TOTE

TOTE предоставляет в наше распоряжение основополагающие построения и категории, необходимые для разработки эффективных стратегий деятельности. Например, общая схема любой компьютерной программы, может быть описана в терминах особой модели TOTE. Таким образом, в частности, работает программа проверки орфографии. Ее цель — обеспечить правильное написание слов. Она проверяет все слова в тексте и обнаруживает не соответствующие норме. Она сообщает об этом пользователю и вносит исправления.

Макростратегия просматривается также в начальных главах Книги Бытия. Каждый из дней творения есть своего рода TOTE, когда Бог приступает к реализации конкретной цели своего творения (*“И сказал Бог: да будет ...”*), предпринимает конкретные действия

*В учебно-педагогическом процессе при использовании методов, основанных на раздражении и реакции, важно учитывать цели учащегося. Хорошая оценка, скорее всего, не будет восприниматься как награда, если только учащийся сам не хочет получить хорошую оценку. Денежное вознаграждение в качестве “подкрепления” не послужит мотивацией, если целью конкретного лица не является получение денег. В соответствии с моделью TOTE, не существует подлинного внешнего подкрепления в скиннеровском смысле. Ничто не будет служить подкреплением, если не воспринимается как относящееся к целям самого человека (или животного).

для ее достижения (“*И создал Бог...*”), а затем дает ей оценку (“*И увидел Бог, что это хорошо*”).

Для моделирования “макростратегий” гениев необходимо определить, как изучаемые нами лица использовали различные элементы ТОТЕ.

1. Каких целей они добивались?
2. Какими свидетельствами и способами их проверки они пользовались для создания цепей обратной связи, служащих определению их продвижения к цели?
3. Каким набором средств и методов они пользовались для достижения своих целей?

Ответив на данные вопросы, мы получим “макростратегию” данного человека. Например, исходя из того, что нам уже удалось выяснить об Аристотеле, мы можем определить его макростратегию следующим образом:

1. Целью Аристотеля было нахождение “первооснов” во всех явлениях природы.
2. Доказательство Аристотеля подразумевало наличие посылок, которые были бы одновременно и логическими и (“обратимыми” и без явных обратных примеров) и “наглядными”.
3. Предпринимаемые Аристотелем шаги включали: а) изучение проблемного пространства путем постановки фундаментальных вопросов; б) нахождение “среднего” (основных причин и свойств, объединяющих общие принципы с частными примерами) с помощью индуктивного процесса, подразумевающего нахождение общих элементов, присутствующих в различных примерах данного явления; в) оформление результата в силлогизм, который можно проверить и продемонстрировать.

Микростратегии и пять чувств

Определение микростратегий подразумевает изложение познавательно-поведенческих подробностей проведения в жизнь конкретной макростратегии. В модели НЛП микростратегии связаны с тем, как человек использует свои сенсорные “репрезентативные системы” — мысленные образы, внутренний диалог, эмоциональные реакции и т.д. — для выполнения задачи или ТОТЕ.

Как и НЛП, Аристотель охарактеризовал базовые элементы мыслительного процесса как неотделимые от нашего сенсорного опыта. Основной посылкой Аристотеля в этой связи было следующее: стремясь к достижению разнообразных целей, животные должны двигаться, а для этого им необходим сенсорный контакт с окружающим миром, направляющий это движение в соответствии с этими целями. Данный сенсорный контакт создает фундамент того, что станет “мыслью” и “умением”. Во “Второй аналитике” он дает этому следующее описание:

“...Такая способность, очевидно, присуща всем животным, ибо они обладают прирожденной способностью различать, которая называется чувственным восприятием. Но хотя чувственное восприятие врожденно, однако у одних животных что-то остается от воспринятого чувствами, а у других не остается. Одни животные, у которых [ничего] не остается [от воспринятого чувствами], вне чувственного восприятия или вообще не имеют знания, или не имеют [знания] того, от чего не остается [никаких запечатлений]. Другие же, когда они воспринимают чувствами, что-то удерживают в душе. Если же таких [запечатлений] много, то возникает уже некоторое различие, так что из того, что остается от воспринятого, у одних возникает некоторое понимание, а других нет.

Таким образом, из чувственного восприятия возникает, как мы говорим, способность помнить. А из часто повторяющегося воспоминания об одном и том же возникает опыт, ибо большое число воспоминаний составляет вместе некоторый опыт. Из опыта же, т.е. из всего общего, сохраняющегося в душе, из единого, отличного от множества, того единого, что содержится как тождественное во всем этом множестве, берут свое начало искусство и наука: искусство — если дело касается создания чего-то, наука — если дело касается сущего”. (*Вторая аналитика, II 19, 99 b 34—100 a 9*)

Аристотель определил основополагающий процесс мышления как индуктивный процесс с помощью которого: 1) “сенсорные восприятия” (sense-perception) оставляют впечатления в “душе”; 2) впечатления, которые остаются, становятся “воспоминаниями”;

3) часто повторяемые “воспоминания” о каком-то конкретном явлении сливаются в “единый” или “универсальный опыт”; 4) совокупность данных универсалий образует фундамент для “искусства” и “науки”. Таким образом, присущие нам умственные способности происходят из наших способностей использовать чувства для восприятия, а затем и для представления и запоминания воспринятого.

Если в НЛП термин “нервная система” заменить на слово “душа”, то многое из описанного у Аристотеля будет отражать основные теоретические положения об умственных процессах, принятые в НЛП. Например, “универсалия”, состоящая из ряда воспоминаний — *“из единого, отличного от множества, того единого, что содержится как тождественное во всем этом множестве”* — отражает исходную идею, лежащую в основе принятой в НЛП концепции логических уровней. Совокупность поступков образует основу способностей; совокупность способностей составляет основу убеждений и системы ценностей; совокупность убеждений и ценностей составляет основу ощущения человека как личности. Все эти уровни восприятия, однако, базируются на микроуровне через сенсорное восприятие.

В своем трактате “О душе” Аристотель подразделил все наши чувства на пять основных категорий: зрение, слух, осязание, обоняние и вкус. Аристотелевы пять чувств соответствуют пяти “репрезентативным системам”, принятым в процессе моделирования НЛП — визуальной, аудиальной, кинестетической, ольфакторной и вкусовой. Согласно Аристотелю, пять чувств снабжают “душу” информацией о тех свойствах внешнего мира, которые находятся в определенных границах.

“Предмет каждого чувства, как полагают, — одна противоположность, например: зрения — белое и черное, слуха — высокое и низкое, вкуса — горькое и сладкое. В осязаемом же имеется много противоположностей: теплое — холодное, сухое — влажное, твердое — мягкое и подобные же противоположности других свойств. Что касается указанного сомнения, то оно до известной степени устраняется тем, что и у других чувств имеется много противоположностей, например: у голоса имеется не только высокий и низкий тон, но и сила и слабость [звука], нежность и грубость и тому подобное; у цвета имеются и другие сходные различия”. (О душе, II 11, 422 b 22—31)

Данные “противоположности” соответствует тому, что в НЛП называется субмодальностью. Субмодальности — это конкретные воспринимаемые качества, фиксируемые какой-либо из пяти первичных сенсорных модальностей. Наша визуальная модальность, например, может воспринимать такие качества, как цвет, яркость, форма, объем и т.д.; аудиальная модальность — громкость, высоту, ритм и т.п. Каждая субмодальность фиксирует качества, варьирующиеся в пределах двух противоположностей: цветной <=> черно-белый, яркий <=> тусклый, громкий <=> тихий, высокий <=> низкий, горячий <=> холодный, тяжелый <=> легкий и т.д.

Согласно Аристотелю, именно соотношение между этими качествами и определяет нашу реакцию на объекты и переживаемые ситуации.

“Вот почему мы не ощущаем теплого и холодного, твердого и мягкого, когда они одинаковы [с нашими органами], а ощущаем, когда они отличаются в степени, поскольку ощущение есть как бы некая середина между противоположностями, имеющимися в ощущаемом. Благодаря этому оно различает ощущаемое, ибо середина способна различать, так как она становится одной крайностью по отношению к каждой другой из двух крайностей”. (*О душе, II 11, 424 а 2—7*)

Таким образом, ощущение представляет собой способность замечать отношение между этими противоположностями, то есть фиксировать различия и соотношения различий. Аристотель подразумевал, что именно эти “соотношения” воспринимаемых качеств, а не объекты сами по себе определяют наш способ реагировать на что-то. Иными словами, для нашего разума или “души” важнее информация о данных нам в ощущениях качествах предметов, а не предметы сами по себе. Или, как выразился Аристотель, “ведь в душе находится не камень, а форма его”. Другими словами, “форма” более важна, чем “содержание”, а следовательно, модель мира, основанная на наших ощущениях, имеет большее значение, чем объективная реальность самого мира. Эти “субмодальные” качества и являются исходными “формальными причинами” моделей мира в нашем сознании.

Согласно Аристотелю, именно соотношение этих двух противоположностей и определяет, что будет доставлять удовольствие, а

что вызовет страдания, а значит, и то, к чему следует стремиться, а чего избегать. Если чего-то слишком много на любом из противоположных полюсов, оно начинает вызывать дискомфорт. Комфорт ощущается только на определенном участке равновесия. Если мы садимся слишком близко к огню, он может нас опалить, если слишком далеко — он нас не согревает.

С подобной точкой равновесия в наших ощущениях самым непосредственным образом связаны эмоции — страдаем ли мы или испытываем наслаждение. Таким образом, с точки зрения Аристотеля, мы постоянно стремимся сохранить данное состояние равновесия. Иными словами, страдание и наслаждение дают знать о степени сбалансированности системы.

Первостепенное внимание при моделировании микростратегий на базе НЛП уделяется роли чувств и их “субмодальностей” в мыслительном процессе индивида. Очевидна особая значимость этих свойств для таких процессов художественного творчества, как живопись и музыка, где динамическая сбалансированность цветов и звуков является основой гармонии.

Аристотель также непосредственно связывал эти свойства ощущений с восприятием страдания и наслаждения. Гении, несомненно, находят наслаждение в самой своей деятельности. Их увлеченность своим делом может проявиться как эффект познавательной микроструктуры, в которой выражается их предмет. Например, с помощью НЛП было обнаружено, что в основе таких явлений, как фобии, мании и пагубные привычки, лежат весьма незначительные изменения в свойствах восприятия. Были разработаны весьма действенные методы лечения подобных отклонений, с помощью которых пациенты обучались непосредственно управлять своими внутренними ощущениями, чтобы приводить в соответствие “отношения” ключевых свойств.

Данные качества, как можно убедиться, играют значительную роль в способности индивида отличать “игру воображения” от “действительности”, а “память” — от “фантазии”.

Роль памяти и воображения

Помимо указанных свойств ощущений, еще одним основополагающим элементом в микроструктуре “мышления” и “мыслительных стратегий” является способность вспоминать и ассоциировать

одни ощущения с другими. В аристотелевой модели поведения “душа” использует внутренние мысленные репродукции сенсорного опыта и с их помощью определяет, к чему следует стремиться, а чего избегать. Память позволяет живому существу вовлекать больший объем опыта, в том числе касающийся и таких предметов, которые нельзя ощутить в данное время и в данном месте. “Мысли” возникают скорее из оставшихся сенсорных впечатлений, чем из текущих ощущений. Эти впечатления обретают форму “воображения” и “памяти”.

Аристотель был уверен, что по своей сути разум есть деятельность. Поэтому восприятие и память происходят из этой же “деятельности” или “движения”. Он утверждал, что двигательный процесс (чувственное раздражение), связанный с актом восприятия, оставляет определенное впечатление о воспринимаемом, подобно тому, как приложенная печать оставляет отпечаток.

По мнению Аристотеля, *“воображение... есть такое движение, которое не может быть без ощущения”* (О душе, III 3, 428 b 14—15). В результате оно также может оставлять в памяти впечатления, неотличимые от впечатлений, оставшихся от действительных ощущений. Данные совокупности сенсорных впечатлений становятся основой всякого мышления.

Для Аристотеля процесс “мышления” начинается, когда “впечатления” приходят во взаимосвязь по “закону ассоциации”, которому он дает следующее описание в своем трактате “О памяти”:

“Отдельные припоминания, как они происходят на опыте, обязаны тому, что вслед за одним движением естественным образом происходит другое, следующее ему в установившемся порядке. Если бы данный порядок был необходим, то когда бы субъект ни испытывал предыдущее из двух движений, таким образом ассоциированных, он неизбежным образом испытывал бы последующее; если же, однако, данный порядок был бы не необходим, а лишь привычен, то только в большинстве случаев испытывал бы субъект последнее из двух движений.

Но как то в действительности случается, есть некоторые движения, испытав которые лишь однажды, люди обретают привычное впечатление о них более глубоко, чем они хранят о других, испытанных ими множество раз; так вот и увидев некоторые предметы лишь однажды, мы

помним их лучше, чем другие, которые мы могли видеть часто. Так что, когда бы мы ни припоминали, мы переживаем некоторые из предыдущих движений, пока, наконец, не испытаем того, после которого в привычном порядке следует искомое нами”.

Описываемый Аристотелем процесс сходен с тем, который в НЛП называется “якорением”. Когда два переживания следуют одно за другим в довольно ограниченном временном интервале, они могут быть связаны или “заякорены” вместе, так что одно из переживаний становится триггером для другого. Как заметил Аристотель, подчас ассоциация может образоваться при первой же попытке. Когда сенсорные образы некоего ряда ассоциируются друг с другом в определенной последовательности, она образует основу мыслительной “стратегии”.

Ясно, что способность запоминать и создавать ассоциации будет играть ведущую роль в феномене гениальности. К примеру, феноменальная и практически мгновенная музыкальная память Моцарта часто приводится как “свойство” и одновременно “причина” его музыкального гения. Один из важных вопросов, связанных с изучением стратегий гениальных людей, заключается именно в том, являются ли такие способности “врожденными”, то есть “генетическими”, или же их можно развить.

Как представляется с позиций НЛП, если у отдельных людей и имеются генетические склонности, то эти же способности могут быть развиты с помощью определенных приемов и методов. Таким образом, уместно провести исследование тех микропроцессов, благодаря которым гениальные люди увеличивают свою способность к запоминанию и ассоциированию отдельных сенсорных опытов. Например, в модели НЛП имеются некоторые микроповеденческие ключи-сигналы, которые играют роль “ключей доступа”, однако, как правило, упускаются из виду при изучении феномена гениальности. “Ключи доступа” служат для припоминания прошлого опыта и образования ассоциаций. Ключом доступа может служить как идеосинкретический знак, вроде щелчка пальцами или хмыкания, так и более глубокие и универсальные, например, бессознательные движения глаз и характер дыхания.

Наблюдение и отслеживание столь неявных знаков может дать ключ к пониманию образа мышления индивида и использоваться для облегчения ассоциативных процессов. Например, одна из

наиболее эффективных стратегий НЛП — “стратегия правописания”, в которой индивид облегчает процесс создания зрительного образа и запоминания орфографии слова, обращая глаза вверх (и, как правило, влево) в момент изучения или припоминания нужного слова.

Аристотель полагал, что сенсорная информация из внешнего мира оставляет впечатления, которые могут ассоциироваться друг с другом или со сконструированными впечатлениями, вызванными внутренней активацией системы органов чувств (т.е. воображением). Данные ассоциации образуют мысленные “идеи”, или копии последовательностей приходящей от органов чувств внешней информации и внутренне генерированного переживания. Ассоциации текущих ощущений с будущими последствиями создают основу для “просчитывания” и “размышления”. Эти ассоциации, в свою очередь, побуждают живое существо двигаться либо в направлении, либо прочь от окружающих его объектов. На другом уровне — при наличии должного количества и частоты повторений собственных воспоминаний — из совокупностей подобных переживаний возникает “универсальное” восприятие, служащее основанием для объединения отдельных “опытов” в “некоторый опыт”. Как заключает Аристотель во “Второй аналитике”:

“Таким образом, эти [приобретенные] способности не содержатся [в душе] в обособленном виде и не возникают из других способностей, в большей мере познавательных, а берут свое начало от чувственного восприятия... ибо хотя воспринимается единичное, но восприятие есть [восприятие] общего, например человека, а не человека Калия...

Итак, ясно, что первоначала нам необходимо познать через наведение, ибо таким именно образом восприятие порождает общее”. (*Вторая аналитика, II 19, 100 a 9–100 b 5*)

Общие свойства

Согласно Аристотелю, процесс индуктивного определения универсалий по отдельным сенсорным восприятиям осуществляется посредством “общего чувства” (*common sense*) — особого участка

“души”, где встречаются все чувства. Одной из функций “общего чувства” является фиксирование того, что повторяется в ряде [сенсорных] опытов, то есть некой неизменной данности. Неизменные данности, или “универсалии”, понимаются как ряд не имеющих собственного наполнения качеств, которые Аристотель назвал “общими свойствами” (*common sensibles*) и которые являются отличительными признаками, воспринимаемыми всеми чувствами.

“Но не может быть особого органа чувства для восприятия общих свойств — они воспринимаются каждым чувством привходящим образом; таковы движение, покой, фигура, величина, число, единство”. (*О душе, III 1, 425 a 13—15*)

Заслуживает внимания то, что “общие свойства” Аристотеля не являются функцией какой-либо отдельной сенсорной модальности. Они находятся на другом уровне, нежели “пары противоположностей” или так называемые субмодальности в НЛП, воспринимаемые отдельными чувствами (цвет, объем, форма и т.д. — для зрения; тон, темп, высота и т.д. — для слуха; температура, давление, текстура и т.д. — для осязания). “Общие свойства” определяют отношения между восприятиями и впечатлениями, оставляемыми ощущениями.

Например, “интенсивность” есть нечто, что можно зафиксировать в любом ощущении. Есть интенсивность цвета, звука, вкуса, запаха или воздействия. То же самое относится к “числу” — можно видеть три вещи, слышать три вещи, ощущать три вещи и т.д. Положение в пространстве и движение также воспринимаются посредством всех чувств. Можно видеть, слышать, ощущать на ощупь или по запаху нечто, исходящее из определенного места или движущееся в определенном направлении. Данные свойства не являются функцией какого-либо одного чувства. Они являются чем-то, что может восприниматься всеми чувствами и облегчать процесс передачи информации между различными чувствами. Согласно Аристотелю, “общие свойства” позволяют нам выполнять умственные операции более высокого уровня.

К примеру, Бауэр (Bower, 1985), проводивший упоминаемые выше эксперименты с научением младенцев, выяснил, что детям с самого раннего возраста приходится решать весьма сложные кон-

цептуальные проблемы. Скажем, решать такие вопросы: “Является остановившийся объект тем же самым, что и движущийся объект? Может ли объект оказаться внутри, сверху, позади другого объекта, а затем появиться вновь в прежнем виде?” Чтобы решить эти проблемы — а ребенок справляется с ними довольно быстро, — он не сосредоточивается на особых чувственных свойствах объекта, то есть цвете, текстуре, форме и запахе. Согласно Бауэру:

“Менее осязаемые свойства объекта — движение, местонахождение или положение — представляют гораздо большую важность в мышлении ребенка. Эти формальные (скорее, чем чувственные) свойства раздражения явились теми качествами, которые могут передаваться и интерпретироваться несколькими чувствами одновременно. Возьмем, например, движение материнской груди к младенцу. Движение может ощущаться по запаху или прикосновению. Еще один пример формального свойства раздражения — симметрия. Будучи расположенным строго впереди, источник звука производит совершенно одинаковое раздражение на оба уха. Если он расположен справа, то правое ухо раздражается раньше и более ощутимо, чем левое, а если слева — то наоборот. Симметрия работает одинаково хорошо при прослеживании запахов, вибраций или каких-нибудь видимых объектов.

Так же, как движение и положение, симметрия раздражения не подчинена какому-либо чувству и является формальным свойством раздражения. Я подумал, что, быть может, мир ощущений ребенка и был закодирован так, чтобы воспринимать эти формальные свойства, а не реагировать на какие-то специфические детали”.

“Формальные свойства раздражения” Бауэра представляют собой то, что Аристотель определил как “общие свойства”. Бауэр заинтересовался возможностью использовать эти формальные свойства для содействия передаче информации от одного чувства к другому, чтобы помочь физически неполноценным детям, например, слепорожденным. Он сообщает:

“Казалось, почти невозможно научить младенцев передавать воспринимаемую информацию от чувства к чув-

ству. Нам требовалось “приспособление”, которое могло бы преобразовывать формальные свойства, хорошо заметные в обычном случае, — симметрию, движение, местонахождение, — в звуки. Изготовив это приспособление, мы смогли использовать его в темноте на зрячих детях или на детях слепых для выяснения, смогут ли они “видеть” посредством звука”.

Бауэр и его коллеги разработали прибор, названный “звуковым поводырем”. Он надевался, как повязка, на голову ребенка и вырабатывал ультразвуковые импульсы. Высота слышимого сигнала указывала на расстояние до объектов. Высокий тон отвечал далеким объектам, низкий — близким. Амплитуда сигнала обозначала величину объекта в поле ультразвуковых волн (чем громче звук, тем больше объект, чем тише — тем меньше). Текстура поверхности объекта определялась чистотой звука. Ожидая, что потребуется медленное и постепенное обучение, Бауэр был изумлен первыми же результатами.

Младенец шестнадцати недель от роду был полностью слеп. Беззвучный объект то медленно приближался к лицу ребенка, то удалялся от него. При совершении объектом этого перемещения в четвертый раз глаза ребенка начали сходитья при его приближении и расходиться при его удалении. При седьмом повторе ребенок начал протягивать ему навстречу руку.

Затем его протестировали на объекты, движущиеся вправо и влево. Он следовал за ними головой и глазами, пытаясь до них дотянуться.

После этого Бауэр испробовал звуковой поводырь еще на нескольких слепых младенцах, наиболее примечательной из которых была девочка, которая начала пользоваться поводырем в возрасте около семи месяцев. В то время она училась ползать, но боялась слишком удаляться. После нескольких занятий с поводырем она стала гораздо увереннее. К двух годам она разгуливала вверх и вниз по лестнице, что совсем непросто даже для нормально видящего ребенка. Поводырь “посылал” ей весьма сложные сигналы от ступенек, но девочке, похоже, нравилось получать сложные сообщения, так же, как и бегать вверх-вниз по лестнице. Когда у нее не было поводыря, она научилась топать ножкой и ориентироваться по отраженному звуку.

Интересно, что когда Бауэр попытался применить поводыр на более взрослых детях, он обнаружил, что им большой помощи сигналы оказать не могут. Как выяснилось, после того, как ребенок узнавал, что звук является свойством *объектов*, он утрачивал способность использовать его в качестве посредника в восприятии более абстрактных свойств, необходимых для передачи информации между чувствами.

После многих экспериментов со звуковым поводырем Бауэр пришел к заключению, что новорожденный младенец наиболее чувствителен к формальным свойствам раздражения или “общим свойствам”, таким как симметрия, движение и положение, и что эти формальные свойства действительно могут передаваться от чувства к чувству — зрительная информация преобразовываться в звуковую и т.д.

Как представляется, изначально чувства не настолько узко специализированы, чтобы сосредоточиваться на весьма слабых ощущениях, ассоциированных лишь с определенными чувствами. В процессе развития восприятий, чувства “научаются” опытом и все более сосредоточиваются на “объектах” и “вещах”, частично утрачивая свою восприимчивость к “общим свойствам”. Согласно Бауэру:

“Наш взрослый мир восприятий весьма чувствен — полон красок, запахов, звуков и т.д. Но мир новорожденного не чувствен — он “воспринимающ”. Ребенок обрывает “цветы” формальных характеристик, ассоциированных с чувственным опытом, не притрагиваясь к “стеблю” самих чувственных опытов... Я думаю, что дети реагируют именно на формы раздражения, и чувство, обеспечивающее наилучшую форму, станет тем, в котором они будут специализироваться”.

Способность передавать сообщения от одного чувства к другому, по-видимому, и является основополагающим свойством гениальности. Музыкальный гений Моцарта, к примеру, не произвел от одной лишь его способности узнавать ноты и воспроизводить по ним определенного качества звуки, то есть с нужного темпа, громкости и тона. Его дар заключался в восприятии и передаче посредством звуков глубинных форм, взаимосвязей и “универсалий”. Рассматривая далее в этой книге его творческий процесс,

мы увидим, что Моцарт обладал исключительным даром приводить звуки в гармонию со всеми остальными чувствами. Для Моцарта эмоциональность, душа и хороший вкус требовались в музыке в той же мере, что и уши. Описание Моцартом своей стратегии сочинения музыки показывает, что музыка есть нечто вроде заложенного в сознании “звукового поводыря” для многих ощущений, в котором чувства, воображение и даже художественный вкус слились воедино. Возможно, что в отличие от большинства взрослых людей, Моцарт и другие гении сохраняли прямой доступ к “общим свойствам”, как и свою способность легко производить обмен информацией между чувствами и воспринимать скорее “формы”, а не “вещи”.

Согласно Бауэру, мы теряем доступ к общим свойствам, поскольку научаемся ассоциировать чувственные качества с самими “вещами”, а не с их “формальными характеристиками” и взаимосвязями. Мы даже стараемся “опредметить” сами чувственные качества, воспринимая цвета, запахи и звуки как “вещи”, а не как отношения между “противоположностями”, на чем настаивал Аристотель. (Даже многие методики НЛП рассматривают “субмодальности” так, как если бы они были инвентарным списком “вещей”, а не отношениями.) Например, мы говорим о внутреннем изображении как о “ярком” или “далеком”, как если бы это были вещи, ассоциированные с определенным изображением. Чтобы определить, является ли изображение “ярким”, необходимо прежде всего установить: по сравнению с чем яркое? Изображение изначально не является ни “ярким” ни “тусклым”, ни “красочным” ни “блеклым”, ни “удаленным” ни “близким” — оно является “удаленным, красочным или ярким” в сравнении с чем-то еще, к примеру, со своим фоном или другим изображением.

Весьма красноречивый эксперимент был поставлен гештальт-психологами с группой собак. Собак дрессировали так, что они приближались к какому-то предмету, когда им показывали белый квадрат, и избегали его, когда им показывали серый квадрат. После того, как собаки полностью усвоили свою задачу, экспериментаторы стали использовать серый квадрат в контрасте с черным. Собаки сразу же изменили поведение и стали приближаться к объекту при виде серого квадрата (ранее он заставлял их отступать) и избегали объект, когда им показывали черный квадрат (который не был к чему-либо “привязан”). Можно предположить, что вместо восприятия некоего абсолютного раздражителя “серое”,

собаки реагировали на более глубокое по содержанию отношение, — “более светлое против более темного”, — в противоположность “серому”, “белому” или “черному”, оказавшимся в роли “вещей”.

Бауэр полагает, что мы утрачиваем чувствительность к более глубоким взаимосвязям и “формальным характеристикам”, когда “научены” концентрироваться на “частных моментах” своего опыта, в противоположность “универсалиям”. Процесс “объективизации” группы сенсорных качеств соответствует тому, что Аристотель определил как “воспринимаемое привходящим образом”. “Воспринимаемое привходящим образом” возникает в результате сочетаний единиц информации, идущей от различных чувств, в целях восприятия “вещей”, состоящих из совокупностей сенсорных качеств. В трактате “О душе” Аристотель поясняет:

“...Мы теперь сладкое воспринимаем зрением. Последнее возможно потому, что мы имеем как раз чувство для восприятия и сладкого и видимого, благодаря чему мы узнаем и то и другое, когда они встречаются вместе. Если бы было не так, то мы бы никак не воспринимали [сладкое зрением], разве только привходящим образом, как, например, сына Клеона — я воспринимаю не то, что он сын Клеона, а то, что он бледный; а для этого бледного привходяще то, что он сын Клеона.

А то, что свойственно воспринимать лишь отдельному чувству, остальные чувства воспринимают привходящим образом не как они сами по себе, а как нечто одно, когда в одном и том же одновременно воспринимается [разное], как, например, когда мы узнаем, что желчь горька и желта. Ведь во всяком случае не дело частного чувства судить о том, что эти два свойства составляют одно. Отсюда происходят ошибки, и, видя нечто желтое, полагают, что это желчь”. (*О душе, III 11, 425 a 20-b 4*)

“Воспринимаемое привходящим образом” является своего рода основополагающим “сенсорным силлогизмом”, посредством которого люди составляют себе “карту” мира исходя из своих сенсорных опытов. Например, “если нечто желто и горько, то это желчь” и т.д. В известном смысле этот процесс связан с исходными “формальными причинами”, относящимися к нашему восприятию.

Согласно Аристотелю, качества от разных чувств, сведенные воедино “общим чувством”, образуют в своей совокупности то, что мы можем назвать “убеждениями”, или “картами отображения” действительности. Именно из этих многоплановых “силлогизмов”, по убеждению Аристотеля, мы выстраиваем свою модель мира.

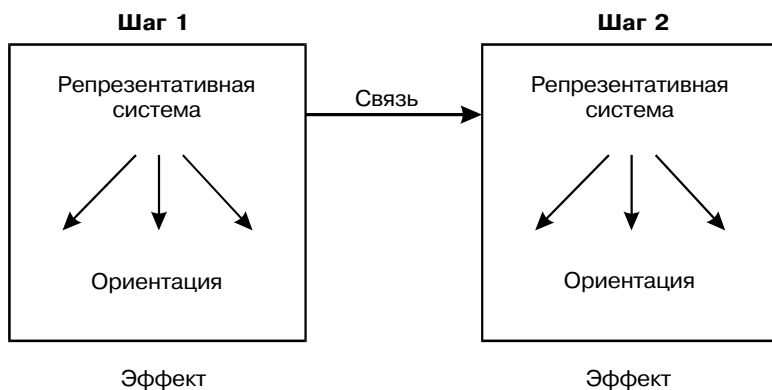
И хотя данный процесс позволяет нам организовывать наши сенсорные опыты, отыскивать в них рациональное зерно и приводить к единому знаменателю, он также является источником “иллюзии чувствования”, или, как неявно прозвучало у Бауэра, “объективизации” чувства, начинающей сужать и ограничивать наше видение и использование более глубоких по содержанию “формальных характеристик” чувств или “общих свойств”. Говоря в терминах НЛП, мы начинаем недостаточно хорошо проводить различие между “картой” и “территорией” и теряем доступ к возможным вариантам выбора.

Замечание Бауэра о том, что “чувство, обеспечивающее наилучшую форму, станет тем, в котором они будут специализироваться”, подводит к концепции “наиболее значимой репрезентативной системы” в НЛП. Впервые описанное Уильямом Джеймсом (1879), понятие о личности, “специализирующейся” либо в “значимой”, либо в какой-то конкретной сенсорной модальности, отражает тот факт, что одни люди более, чем другие, склонны полагаться на определенные сенсорные модальности. Согласно Джеймсу, “у некоторых индивидов привычный, с позволения сказать, “умственный сор” — это видимое; у других — слышимое, говоримое или движимое; у большинства же людей всего намешано поровну”. Люди, более “визуально ориентированные”, к примеру, в учебе, организационных вопросах или при составлении планов будут более всего полагаться на зрение. Если же человек дошел до высокой степени специализации, он может испытывать трудности при выполнении задач, требующих смещения акцента на другие чувства. Крайне “визуальная” личность, к примеру, может преуспеть в математике и черчении, но испытывать трудности в музыке и гимнастике. Люди с выраженной слуховой ориентацией могут быть прекрасными рассказчиками, но при этом совершенно не способными к таким занятиям, требующим подключения визуальной модальности, как мысленное манипулирование предметами в пространстве или игровые виды спорта. Те же люди, у кого сильна специализация в осязании, могут прекрасно работать руками, но быть не в ладах с научными дисциплинами (в большей степени визуальными и вербальными).

Один из ключевых вопросов микромоделирования заключается в том, каким образом человек пользуется своими чувствами и есть ли у него специализация в каких-либо из них.

Моделирование микростратегий. Модель ROLE

Модель ROLE (Dilts, 1987, 1991, 1993) — это схема микромоделирования в НЛП, суммирующая и заключающая в себе основные аристотелевы категории, относящиеся к разуму или “душе”. **ROLE** означает **R**epresentational **S**ystem-**O**rientation-**L**ink-**E**ffect (репрезентативная система-ориентация-связь-эффект). Эта модель может использоваться для определения микроуровневой познавательной схемы конкретной модели TOTE. Каждый последовательный шаг в модели TOTE включает в себе репрезентацию некоторой информации, которая будет затем ориентирована на конкретную область проблемного пространства и связана с другими типами репрезентаций. То, каким образом представлена, ориентирована и связана информация, будет давать соответствующий эффект в масштабе всего процесса.



Основные особенности модели ROLE

Примером может служить программа проверки орфографии, ориентированная либо на проверку всего текста в целом, либо какой-то его части. Правильная орфография может быть представлена либо списком слов, либо правилами правописания. Способ

обозначения этих элементов, а также их связи между собой и будут определять эффективность и точность работы программы. Другой пример — начало Книги Бытия, где репрезентация Творцом своих целей (“И сказал Бог: да будет...”) отличается от репрезентативной системы, используемой им для оценки сотворенного (“И увидел Бог, что это хорошо”). В терминах модели ROLE можно сказать, что в божественной “микростратегии” творения слова связываются с действиями, результаты которых затем подвергаются осмотру для определения их завершенности.

Таким образом, цель процесса моделирования ROLE — определить основные элементы мышления и поведения, дающие, как правило, определенный отклик или результат. В этой же связи определяются решающие для стратегии мышления шаги и та роль, какую играет каждый шаг неврологической “программы” в целом. Эта роль определяется четырьмя факторами, первые буквы названий которых и образуют название модели ROLE.

1. Репрезентативные системы подразумевают, какие из пяти чувств — зрение (Visual), слух (Auditory), кинестетика (Kinesthetic), обоняние (Olfactory), вкус (Gustatory)* — доминируют на каждом конкретном этапе данной стратегии мышления.

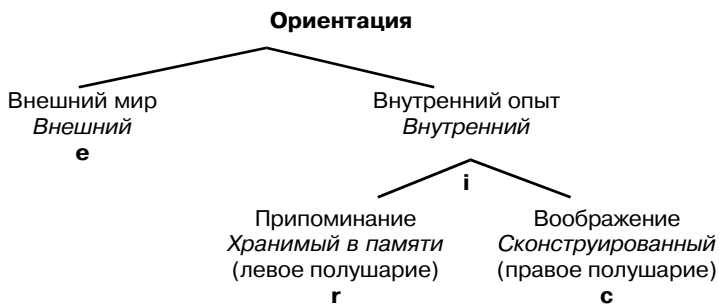
Как мы установили, каждая репрезентативная система рассчитана на восприятие некоторых основных качеств ощущаемых ею сенсорных опытов. К ним относятся такие характеристики, как *цвет, яркость, тон, громкость, температура, давление* и т.д. Как мы упомянули ранее, в НЛП данные качества называются “субмодальностями”, поскольку являются составными компонентами каждой из репрезентативных систем.



*В модели НЛП различные репрезентативные системы часто сокращенно обозначаются просто как V, A, K, O или G для визуальной, аудиальной, кинестетической, обонятельной (обоняющей) и вкусовой соответственно. Язык и чистые звуки обозначаются как A_d для слов, в отличие от A_t для музыки и неязыковых звуков (d — digital, t — tonal).

Например, если бы нам пришлось рассматривать микропознавательные элементы стратегии мышления какой-либо конкретной гениальной личности, например, Леонардо или Эйнштейна, то возник бы вопрос: “Какими репрезентативными системами они пользовались при обдумывании определенной темы?” С помощью каких чувств сформулировал Эйнштейн свою теорию относительности? Пришла ли она ему только на словах, или в виде готовой математической формулы? Наблюдал или ощущал он при этом что-нибудь? Как Леонардо придумывал свои аппараты? Представлял ли он их в зрительных образах, в цвете или нет? Какую роль играли перспектива или движение зрительного образа для его творческого процесса? Это те вопросы, ответы на которые относятся непосредственно к репрезентативным системам (“R” модели ROLE): какие чувства включались, какие сенсорные качества акцентировались и в какой степени важна и необходима была их роль?

2. Ориентация (Orientation) определяет, нацелена ли данная конкретная сенсорная репрезентация вовне ([e]xternally), то есть на внешний мир, или вовнутрь ([i]nternally) — на хранимые в памяти ([r]emembered) или сконструированные ([c]onstructed) сенсорные опыты*. Например, нечто можно “видеть” либо во внешнем мире, либо в своей памяти, либо в воображении.



Привычная ориентация репрезентативной системы будет влиять на познавательное поведение индивида и определять его сильные стороны. Человек, который ориентирует свои чувства вовнутрь,

*В аббревиатурах НЛП ориентация обозначается буквой, расположенной в верхнем индексе по отношению к букве, обозначающей используемую в данный момент сенсорную модальность. Например V^r обозначает визуальное (V) воспоминание ([r]emembered) и т.д.

может быть силен в теоретических процессах, а ориентированный вовне, вероятнее всего, будет хорошим наблюдателем. Например, замечание Эдисона о том, что “изобретение — это один процент вдохновения и девяносто девять процентов пота” подразумевает, что в его стратегии (сочетающей в себе наблюдение и эксперимент), акцент делается на внешнюю ориентацию. Физик-теоретик Эйнштейн, с другой стороны, был в основном внутренне ориентирован и тяготел более к “умозрительным экспериментам”, утверждая, что “воображение важнее, чем знание”. Моцарт был способен ориентировать свою аудиальную репрезентативную систему с одинаковой легкостью во всех областях, проявляя исключительные способности к исполнению (A^e), вспоминанию (A^r) и сочинению (A^c) музыки.

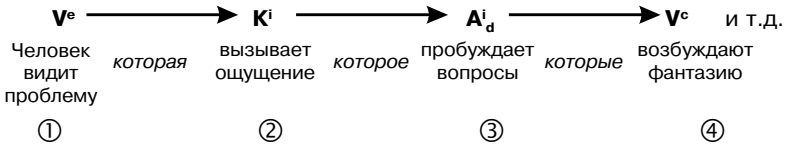
3. Связи (Links) определяют то, как конкретный шаг или сенсорная репрезентация связаны с другими репрезентациями в микростратегии индивида. Например, чтобы дать оценку произведению искусства, необходимо, как правило, связать внешние образы или звуки с внутренними эмоциональными откликами, и в этом случае говорят, что музыка или картина “тронула”. Подобным же образом, “выражение” эмоций средствами живописи, музыки, поэзии, танца или скульптуры указывает на связь, исходящую от внутренних переживаний (“чувств”) и замыкающуюся на других репрезентативных системах.

Существует два основных способа связывать репрезентации между собой — последовательный и параллельный*. Последовательные связи выступают в роли “якорей” или “триггеров” (спусковых механизмов) таким образом, что одна репрезентация следует за другой в непрерывной линейной последовательности. Данные связи выведены из аристотелева “закона ассоциации”.

Они связаны с порядком познавательных шагов в микростратегии индивида. Например, у человека может существовать привычный порядок действия репрезентативных систем в его стратегии принятия решений, при котором получаемая извне визуальная информация соединяется с эмоциональными реакциями. Его внутренние ощущения пробуждают вопросы в сознании. Вопросы, в

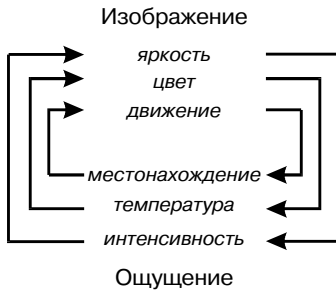
*В НЛП “последовательная” связь между репрезентативными системами обозначается стрелкой, указывающей в направлении от одного познавательного шага к другому, в то время как параллельная связь обозначается наклонной чертой.

свою очередь, порождают фантазии в зрительных образах относительно будущего выбора, будущих проблем и т.д.



Последовательные связи

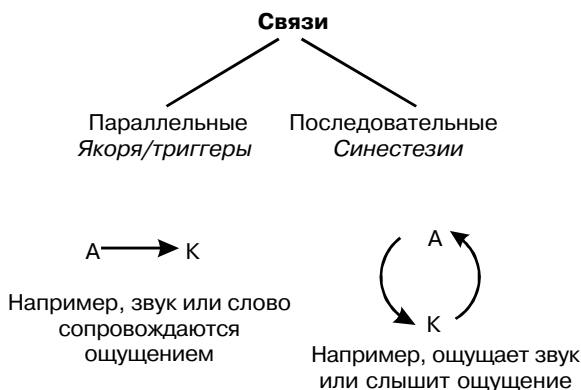
Параллельные связи имеют место в том, что названо *синестезиями* (“синтез чувств”). Синестезийные связи проявляются при взаимном наложении сенсорных репрезентаций посредством того, что Аристотель назвал “общими свойствами”. Как показали эксперименты Бауэра, визуальные и аудиальные свойства могут образовывать связи за счет общих для них “формальных свойств” (*formal qualities*). Подобным же образом некоторые качества реальных ощущений могут образовывать связи с некоторыми качествами, возникающими в воображении, например, зрительное представление звука или “слышание” цвета.



Синестезийные связи

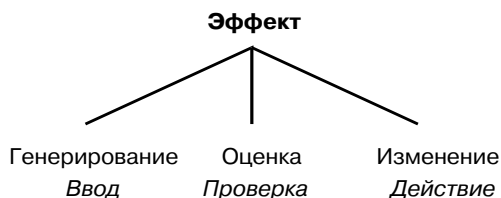
Оба данных вида связи являются неотъемлемым компонентом процессов мышления, обучения, творчества и организации нашего опыта в целом. Ключевой вопрос при изучении конкретной микростратегии заключается в том, какой тип связей между чувствами задействован. Если связи последовательные, то каков необходимый порядок ассоциирования чувств? Если присутствуют

параллельные связи, то какие именно качества одного чувства с какими качествами другого в данном случае связаны?



Очевидно, что возникновение связей между чувствами является важным аспектом познавательных процессов, лежащих в основе гениальности. В тетрадах Леонардо да Винчи записи и рисунки постоянно чередуются. И, наконец, по собственному заявлению Аристотеля, в процессе логического мышления у него возникали связи между множеством чувственных ощущений и “общим чувством”.

4. Эффект (Effect) сводится к результату или цели каждого отдельно взятого этапа мыслительного процесса. Эффекты связаны с ролью отдельно взятого познавательного микропроцесса в макростратегии или ТОТЕ, где действует данная микростратегия. Например, функция отдельного этапа может заключаться в том, чтобы: а) генерировать или вводить сенсорную репрезентацию; б) опробовать или оценивать отдельно взятые состояния по какому-либо критерию; или в) воздействовать с целью изменения на какую-либо часть опыта или поведения. Таким образом, в зависимости от ориентации и типа связи ощущение может быть: а) информацией о том, что происходит в окружении индивида (к примеру, что объект горячий или холодный); б) частью оценки или суждения об окружении индивида (например, ощущением того, что нечто нравится или не нравится); или в) попыткой изменить или скорректировать свое поведение.



Эффект отдельно взятой репрезентации в микростратегии является важным элементом гениальности. В НЛП существует весьма четкое различие между наиболее высоко *развитыми*, наиболее *значимыми* и наиболее *осознанными* репрезентативными системами индивида. Данное различие отражает характерный эффект отдельно взятой репрезентативной системы. Если некий человек, например Эйнштейн, использовал в своей микростратегии зрительные образы, ощущения и слова, нам будет интересно выделить эффект каждой его репрезентативной системы в рамках стратегии в целом. Использовались ли зрительные образы для накопления информации и продумывания возможного хода событий? Помогли ли они сделать какие-то выводы? Служили ли ощущения для сбора информации и помогли ли они прийти к каким-либо выводам? Какова была роль языка: привносить идеи, определять правила или проводить вычисления?

Наиболее “развитой” системой индивида является то чувство, с помощью которого он может производить наибольшее число различий. Наиболее высоко “значимой” репрезентативной системой индивида является та, которой он имеет обыкновение пользоваться при оценке значимости опыта и принятии решений. Наиболее же “осознанная” система индивида — та, которую он наилучшим образом способен целенаправленно изменять и использовать. Если кто-либо специализируется преимущественно в визуальной модальности, тогда и наиболее высоко развитой, и наиболее значимой, и наиболее осознанной репрезентативной системой для него будет визуальная. Некоторые люди смогли развить одно из своих чувств до весьма высокого уровня, но не ценят его столь же высоко, как какое-то другое. К примеру, кто-то очень ценит свои внутренние переживания, не вполне осознавая, что эти чувства могут управлять им. У некоторых людей выработалась большая способность к визуализации, но они не отдают себе отчета в том, что создают зрительные образы. Ключевым вопросом моделирования стратегий гениальных людей является определение того,

в какой степени то или иное чувство развито, ценится или осознанно используется.

Язык как средство мышления и моделирования

Один из способов определить влияние конкретной репрезентативной системы в микростратегии индивида состоит в изучении особенностей ее отражения в его языковых паттернах. Язык является важным показателем внутренних когнитивных процессов индивида. В трактате “Об истолковании” Аристотель утверждает:

“Итак, то, что в звукосочетаниях, — это знаки представлений в душе, а письмена — знаки того, что в звукосочетаниях. Подобно тому, как письмена не одни и те же у всех [людей], так и звукосочетания не одни и те же. Однако представления в душе, непосредственные знаки которых суть то, что в звукосочетаниях, у всех [людей] одни и те же, точно так же одни и те же и предметы, подобия которых суть представления”. (*Об истолковании, 1, 16 а 3—8*)

Утверждение Аристотеля, что слова суть “знаки” наших “представлений в душе” перекликается с принятым в НЛП взглядом, что написанные и произнесенные слова представляют собой “поверхностные структуры”, являющиеся преобразованиями мыслительных “глубинных структур”. По этой причине слова могут как отражать, так и придавать форму мыслительным опытам. Это делает их могучим средством мышления. Поскольку, как указывает Аристотель, выраженные при помощи слов “представления в душе” сходны у разных людей, слова также являются полезным средством моделирования. Вглядываясь в глубинную структуру, скрытую за отдельными словами, используемыми индивидом, мы можем определить уровень процесса умственных операций, закодированных в его языковых паттернах. Подобные же умственные процессы могут затем быть переданы и развиты у других людей с помощью языка и других “поверхностных структур”. Для этого необходимо обратить столь же пристальное внимание на формальные свойства языка, как и на их содержание, поскольку стратегия сводится более к форме, нежели к содержанию мыслительного процесса ин-

дивада. Изучая формальные свойства языка, Аристотель сделал различие между относительной ролью существительных и глаголов.

“Итак, имя есть такое звукосочетание с условным значением безотносительно ко времени, ни одна часть которого отдельно от другого ничего не означает... [Имена] имеют значение в силу соглашения, ведь от природы нет никакого имени. А [возникает имя], когда становится знаком, ибо членораздельные звуки, хотя и выражают что-то, как, например, у животных, но ни один из этих звуков не есть имя.

Глагол есть [звукосочетание], обозначающее еще и время; часть его в отдельности ничего не обозначает, он всегда есть знак для сказанного об ином. Говорю же я, что глагол обозначает еще и время; например, “здоровье” есть имя, а “[он] здоров” есть глагол, ибо это еще обозначает, что здоровье имеется в настоящем времени. Далее, глагол всегда есть знак для сказанного об ином, например о подлежащем или о том, что находится в подлежащем”.
(Об истолковании, 2, 16 a 19—29; 3, 16 b 5—11)

Согласно Аристотелю, слова — это звуки, которые в процессе ассоциации становятся знаками мыслительных опытов. Существительные — это звуки, которые ассоциируются с нашим восприятием “вещей” (“случайных объектов чувства”). Глаголы являются звуками, ассоциированными с нашим восприятием свойств вещей или взаимоотношений между вещами (субмодальности и “общие свойства”) по мере того, как они проявляются с течением времени. Существительные более связаны с содержанием наших опытов, в то время как глаголы служат символами характерных свойств и процессов.

В моделях НЛП некоторые ключевые слова, или “предикаты”, показывают, как человек думает. Например, такие слова, как “видеть”, “ясно”, “показывать”, указывают на визуальные процессы. Слова “говорит”, “звучит”, “услышал”, “звонит колокол”, “рассказать” показывают на аудиальные или вербальные опыты. Языковые формы типа “чувствовать”, “неровный”, “прикастаться”, “болезненный”, “холодный” подразумевают кинестетические процессы и т.д.

Моделирование микроструктуры Аристотелевой стратегии мышления

Тщательно сортируя по данным типам слов лексику индивида, мы можем получить важную информацию о его мыслительных процессах и стратегиях. Рассмотрим, например, следующий отрывок из Аристотеля:

“...Существо, не имеющее ощущений, ничему не научится и ничего не поймет. Когда созерцают умом, необходимо, чтобы в то же время созерцали в представлениях: ведь представления — это как бы предметы ощущения, только без материи.

Таким образом, мыслящее мыслит формы в образах, и в каких образах ему проясняется, к чему следует стремиться и чего следует избегать, в такой же мере оно приходит в движение и в отсутствие ощущения при наличии этих образов... Иногда с помощью находящихся в душе образов или мыслей ум, словно видя глазами, рассуждает и принимает решение о будущем, исходя из настоящего. И когда мыслящее скажет себе, что там есть нечто, доставляющее удовольствие или неудовольствие, оно и здесь начинает избегать или стремиться и вообще становится деятельным”. (*О душе, III 8, 432 a 6—9; 7, 431 b 1—10*)

Как представляется с позиций НЛП, Аристотелево описание общих принципов функционирования “ума”, весьма вероятно, является проекцией его собственной общей стратегии мышления. Исходя из употребляемой им лексики, может показаться, что эта стратегия обладает определенной последовательностью, начинающейся ассоциированием внешней сенсорной информации с внутренними визуальными представлениями (V^1). Далее, ум “рассуждает и принимает решение”, как бы “видя глазами” или конструируя мысленные “образы” (V^c) “о будущем исходя из настоящего” (наиболее вероятно, что посредством внутренних схем ассоциации). Данные образы оцениваются посредством вербального процесса. И когда ум “скажет себе” (A_i^1), то из этого возникает физическое действие. Наиболее вероятно, что ум “скажет себе”, завершив процесс рассуждений на основе какого-либо силлогизма.

Из языковых паттернов Аристотеля видно, что в его случае визуальная репрезентативная система является как осознанной, так и высокоразвитой. Способность “рассуждать” и “принимать решение о будущем исходя из настоящего”, “словно видя глазами”, подразумевает осознанное представление о своем внутреннем воображении, способность улавливать различия и взаимосвязи между мысленными образами, как и способность до определенного предела управлять ими. Утверждение Аристотеля о том, что ум может “сказать себе” об опыте, подразумевает, что получаемое на выходе вербальной репрезентативной системы является наиболее значимым. То есть, в то время, как мысленные образы дают информацию и направляют действия мыслительной стратегии, язык оценивает содержание этих зрительных образов и создает основу поведения. Разумеется, утверждение Аристотеля, что объект неизбежно есть *“нечто, доставляющее удовольствие или неудовольствие”*, подразумевает некоторую внутреннюю чувственную реакцию (**K¹**), но не дает точного указания на то, испытываются ли непосредственно удовольствие или неудовольствие.

Однако в другом утверждении Аристотель указывает, что переживание внутренних ощущений играет большую роль в данной общей стратегии, в той ее форме, которую он называет “стремлениями” и “желаниями”. Стремления и желания представляют собой чувства, формирующиеся по отношению к определенной цели или задаче, на которую они были сориентированы содержанием текущих восприятий, памяти или воображения.

“Ум же, совершенно очевидно, не движет без стремления... Между тем стремление движет иногда вопреки размышлению... Поэтому приводит в движение всегда предмет стремления, но он есть либо [действительное] благо, либо благо кажущееся.

А так как бывают противоположные друг другу стремления, а это случается, когда разум противостоит желаниям, происходит же это у тех, кто обладает чувством времени (ведь ум велит воздерживаться ввиду будущего, желания же побуждают к осуществлению тотчас же, ибо удовольствие, получаемое сразу же, кажется и безусловным удовольствием, и безусловным благом оттого, что не принимают во внимание будущее)”. (*О душе, III 10, 433 a 23—27; 433 b 5—10*)

Приведенное высказывание подразумевает, что “стремления” являются внутренними чувственными состояниями, воздействующими на то, что Фрейд назвал “принципом удовольствия”, то есть стремлением получить удовольствие и избежать боли. Данные чувственные реакции могут быть вызваны либо текущими переживаниями, либо в ходе рассуждений. Текущие переживания могут создать ощущение “удовольствия” или “неудовольствия” — предположительно за счет отношений между “противоположностями” (или “субмодальностями”), образующими чувственные качества данных переживаний. С другой же стороны, определение “благости” объекта происходит, по-видимому, на основе “рассуждений” (проекций будущих последствий).

Аристотель утверждает, что противоречия между переживаниями возникают в результате различного восприятия времени, поскольку принципы “разума” и “желания” могут потенциально действовать в различных временных интервалах. “Разум” более ассоциируется с восприятием будущего, а “желание” — с настоящим. Мы склонны также ассоциировать “разум” и процесс “рассуждения” с вербальным анализом. Аристотель подразумевает, что опыт того, “что есть будущее”, может заставить воспринимать нечто как “благо”, но “осуществление тотчас же” может быть “безусловным благом”. Проблемы возникают, когда индивид разрывается между тем, “что есть будущее” и “осуществлением тотчас же” или “непринятием во внимание будущего”.

Сводя воедино комментарии Аристотеля как отражение его внутренних мыслительных процессов и рассматривая их в свете других его комментариев о “душе” и его собственном аналитическом процессе, мы можем приступить к созданию картины познавательной микроструктуры его стратегии мышления:

1. Сенсорный опыт является одновременно и вводимой информацией (“*существо, не имеющее ощущений, ничему не научится и ничего не поймет*”), и заключительным подтверждением внутренних мыслительных процессов (“*доверять следует прежде наблюдению, а затем уже теориям, а таковым лишь настолько, насколько они подтверждаются наблюдаемыми фактами*”).

2. В качестве поступающей информации сенсорный опыт испытывает следующие влияния:

а) отношения “субмодальностей”, ассоциированных с сенсорным опытом, вызывают непосредственное ощущение (“*ощущение*”).

есть как бы некая середина между противоположностями, имеющимися в ощущаемом”), которое может восприниматься либо как приятное, либо как болезненное;

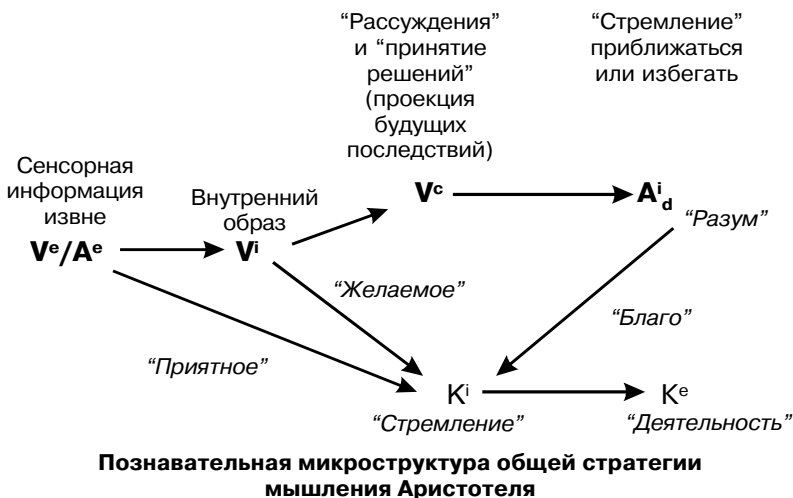
б) сенсорный опыт ассоциируется с внутренним “образом” или репрезентацией, относящейся к вводимой извне информации (“из чувственного восприятия возникает, как мы говорим, способность помнить. А из часто повторяющегося воспоминания об одном и том же возникает опыт, ибо большое число воспоминаний составляет вместе некоторый опыт”) — такой, как “случайный объект чувства”. Данный “образ” или “карта” могут вызвать ощущение “желательности” через отношения внутренних субмодальных качеств.

3. Рассуждения и принятия решения осуществляются через цепь причинно-следственных ассоциаций, связывающих настоящий опыт с проекциями ожидаемых будущих последствий (“с помощью находящегося в душе образов или мыслей ум, словно видя глазами, рассуждает и принимает решение о будущем, исходя из настоящего”).

4. Некоторые виды вербальных оценок производятся относительно будущих последствий (как правило, на основе силлогизма класса “если ...то”), определяя нечто как “благо”, к которому можно приблизиться или как то, чего следует избегать (“когда мыслящее скажет себе, что там есть нечто, доставляющее удовольствие или неудовольствие, оно и здесь начинает избегать или стремиться и вообще становится деятельным”).

5. Влияния настоящего (непосредственные ощущения), прошлого (“образ”, воссозданный по воспоминаниям) и будущего (рассуждение о последствиях) сходятся на внутренних переживаниях, ассоциированных со “стремлением”. Если три данных оценочных фактора накладываются друг на друга, выбор внешних поведенческих проявлений становится очевиден, если нет, то возникает конфликт, в котором, как ожидается, вверх возьмет сильнейший из трех.

Хотя кажется очевидным, что Аристотелевы стратегии послужили величайшему прогрессу в человеческом мышлении (как во времена Аристотеля, так и в более поздние века), современное общество и образование более склонны сосредоточивать внимание на открытиях, проистекавших из этих стратегий, чем на мыслительных процессах, благодаря которым данные открытия совершались. В следующем разделе мы исследуем некоторые из путей практического применения аристотелевых микро-, макро- и метастратегий, которые позволят нам совершить собственные открытия.



Практическое применение стратегий Аристотеля

Цель процесса моделирования в НЛП заключается не в том, чтобы получить “правильное” или “верное” описание мыслительного процесса какого-то отдельного лица, а в том, чтобы создать такую “рабочую карту”, которая позволила бы применять сведенные нами в модели стратегии с практической пользой. “Рабочая карта” позволяет нам действовать более эффективно — “точность” же или “достоверность” ее менее важны, чем “полезность”. Метафорическая карта (такая, как “умозрительные эксперименты Эйнштейна”), к примеру, может иметь такое же практическое значение, как “реалистическая” карта.

“Инструментальное совершенство” (Thompson, 1967) достигается, когда конкретная система действия соответствует познавательной системе, использованной для ее описания. Базовым критерием “инструментального совершенства” является степень “близости” между познавательной и поведенческой системами, то есть конгруэнтность между различиями и взаимосвязями в познавательной системе и поступками и взаимодействиями. Степень “близости” определяется тем, насколько переменные в ментальной карте или логической схеме позволяют нам идентифицировать и мобилизовать ресурсы и эмпирические действия, ведущие к эффективным и подходящим в данный момент поступкам в поведенческой системе.

Таким образом, оформленные нами в модели микро-, макро- и метастратегии конкретного индивида необходимо преобразовать в структуры, которые позволят применять их для практических целей. Данная цель может как совпадать, так и различаться с назначением модели, в которой они первоначально использовались.

Один из вариантов практического применения информации, запечатленной в модели мыслительных стратегий индивида — ее возможное приложение в различных компонентах ТОТЕ. Это означает, что мы можем выявить и использовать сначала только *цели*, а далее применять другие действия для достижения этих целей и другие свидетельства продвижения к ним. Или же можно смоделировать *действия* индивида для достижения целей, отличных от тех, которые были для них определены изначально. Можно также предпочесть только *свидетельства* или *процедуры свидетельства*, используемые в модели, применяя их для иных целей и с иными действиями, чем те, для которых они первоначально были разработаны.

Таким образом, мы можем использовать всю или только часть информации, смоделированной с конкретного гения. В случае Аристотеля, например, мы можем применять смоделированные стратегии при:

а) исследовании вопросов и областей знания, которые не были им рассмотрены или в его время были еще *terra incognita* (в нашем случае — использование их в качестве руководящих положений при изучении феномена гениальности);

б) сочетании элементов Аристотелевых стратегий с другими методами и подходами для их углубления и обогащения;

в) выработке совершенно новых подходов к изучению различных вопросов, имея их в качестве вдохновляющих примеров.

Приводимые далее конкретные случаи их практического применения демонстрируют, как можно различными способами использовать информацию, накопленную в процессе моделирования стратегий Аристотеля.

Модель SCORE: использование стратегий Аристотеля для определения “проблемного пространства”

Одним из простых, но мощных способов применения Аристотелевых стратегий для определения “проблемного пространства” является сведение их в матрицу с моделью SCORE (Dilts & Epstein, 1987, 1991). Модель SCORE является в НЛП преимущественно моделью решения проблем, которая определяет первичные компоненты, необходимые для эффективной организации информации о проблемном пространстве, относящемся к конкретной цели или процессу изменений. Название модели состоит из первых букв слов Symptoms, Causes, Outcomes, Resources и Effects (соответственно симптомы, причины, результаты, ресурсы и эффекты). Данные элементы представляют собой то минимальное количество информации, которое необходимо собрать для эффективного обращения с проблемным пространством.

1. Симптомы (symptoms), как правило, являются наиболее заметными и осознанными сторонами представляемой проблемы или текущего состояния. Определение признаков влечет за собой выяснение “сдерживающих причин”, то есть действующих отношений, предположений и ограничивающих условий (либо отсутствия границ) в пределах системы, сохраняющей настоящее или “симптоматическое” состояние.

2. Причины (causes) — это основные элементы, отвечающие за создание и поддержание симптомов. Как правило, они менее очевидны, чем порождаемые ими признаки. Определение причин влечет за собой выяснение “предшествующих” или “ускоряющих причин”, то есть прошлых событий, действий или решений, влияющих на нынешнее или “симптоматическое” состояние через непрерывную линейную последовательность “действий и противодействий”.

3. Результаты (outcomes) — это конкретные цели или желаемые состояния, которые должны прийти на смену симптомам. Определение результатов влечет за собой выяснение “формальных причин”, то есть определение, в каком именно виде будет получен результат и как именно можно узнать о том, что он достигнут. Выяснение результатов является важной составной частью задания проблемного пространства, поскольку именно разрыв между нынешним и желаемым состоянием определяет границы проблемы.

4. Ресурсы (resources) — это основные элементы, ответственные за устранение причин симптомов и выражение и поддержание желаемых результатов. В каком-то смысле, определение ресурсов влечет за собой поиск “средних”, относящихся к достижению желаемых результатов и преобразованию причин симптомов.

5. Эффекты (effects) — это более долговременные следствия достижения конкретного результата. Положительные эффекты, как правило, сами по себе являются причиной или мотивацией достижения результата (предполагаемые отрицательные эффекты могут вызывать сопротивление или экологические проблемы). Какие-либо особые результаты обычно являются “мостиками” к достижению более долговременного эффекта. Определение эффектов включает в себя выявление “конечных причин”, то есть будущих целей, задач или намерений, которые дают направление или оказывают влияние на систему, определяя, таким образом, смысл, целенаправленность или уместность текущих действий.

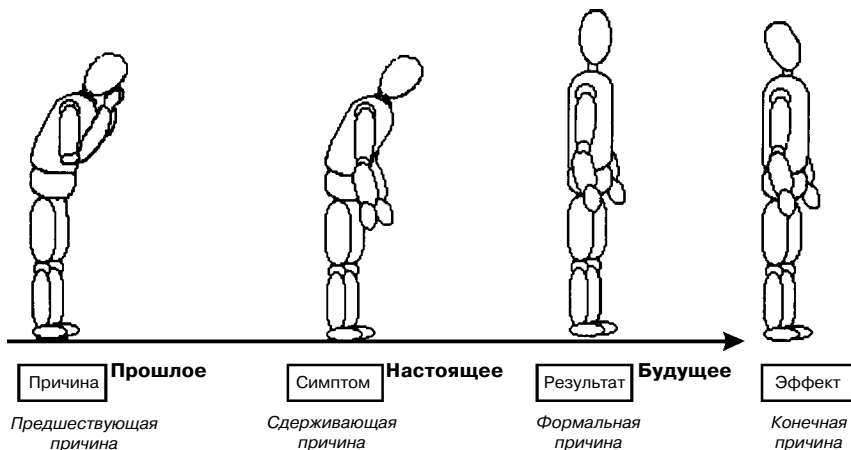
В качестве примера рассмотрим ситуацию, когда кто-то волнуется накануне публичного выступления. Изучение *симптомов* потребует выяснения сопутствующих беспокойству обстоятельств и стесняющих факторов внешнего окружения и поведения. К примеру, что именно может вызывать беспокойство: величина аудитории, ее состав или рассматриваемый вопрос? Имеет ли оно отношение к таким неблагоприятным факторам, как временные рамки и ограниченное пространство? Стесняет ли человека его поза, характер дыхания или манера держать себя? Какие именно внутренние переживания, мысленные образы и внутренний диалог сопровождают беспокойство?

Исследование *причин* симптомов потребует уделить пристальное внимание предшествующим причинам беспокойства. Всегда ли человек испытывал беспокойство в подобной обстановке? Когда впервые проявилось беспокойство? Связано ли оно с особыми ассоциациями или “якорями”, например, какими-либо убеждениями или воспоминаниями (т.е. прошлыми унижениями или провалами)? Чем именно представлены данные убеждения или воспоминания? Чувственными переживаниями? Образами? Речью? Запахами? Каковы отношения субмодальных качеств, ассоциирующихся с данными убеждениями или воспоминаниями, что заставляет их казаться неприятными или болезненными? Если присутствуют образы, движущиеся они или неподвижные? Цветные или чер-

но-белые? Яркие или тусклые? Если слышится речь, громкая она или тихая? Звучит она на высокой ноте или на низкой? Ритмично или монотонно? Если присутствуют кинестетические ощущения, в холодных они тонах или теплых? Жесткие или мягкие? Тяжелые или легкие? Какие из “общих свойств” будут наиболее подходящими? Где располагаются образы, звуки, ощущения, запахи и т.п.? Перед человеком? Позади него? Над ним? Под ним? Подвижные ли они? Переживает ли человек воспоминания “во времени” или “сквозь время”?

При исследовании *результата* потребуется ясно и четко определить основную форму желаемого состояния, которое должно заменить беспокойство перед публичными выступлениями. Какую реакцию человек предпочел бы вместо беспокойства? Как он определит, что *не* испытывает беспокойства? Что ему следует изменить в своей позе, характере дыхания и манере держать себя перед аудиторией? Как изменятся его внутренние ощущения, мысленные образы и внутренний диалог? Как я уже упомянул ранее, форма результата определяет границы и уровень проблемы. То есть, если результат состоит только в том, чтобы чувствовать себя комфортней во время выступления, то границы проблемы будут по-прежнему сосредоточены на уровне способностей и поведения. Если предполагаемый результат — стать тренером или политиком, то проблемное пространство будет, по-видимому, также включать вопросы, касающиеся убеждений и личности в целом.

Исследование желаемых *эффектов* повлечет за собой определение долгосрочных целей и позитивных результатов от умения хорошо выступать перед публикой. В чем заключаются положительные эффекты, преимущества и “награды”, связанные с компетентными публичными выступлениями? Какие еще перспективы, возможности и виды деятельности открывает умение выступать перед публикой? Какие главные ценности и убеждения можно реализовать благодаря таким способностям? Как может человек добиться более полной самореализации благодаря успешным выступлениям перед публикой? Кто еще из близких ему людей может испытать позитивное влияние от его способности выступать публично? Будет ли проявляться и в какой мере (среди прочих долговременных результатов успешного выступления перед публикой) чувство исполненного долга, удовлетворенности и уверенности в себе? Может ли человек выразить данные позитивные убеждения, ценности и ожидания в виде ощущений, образов или слов? Какие субмодальные качества сделают эти эффекты еще более желанными?



Размещение элементов проблемного пространства модели SCORE на Линии времени

Один из способов организации информации, относящейся к модели SCORE, заключается в размещении ее на Линии времени таким образом, чтобы предшествующая причина была наиболее удалена во времени и располагалась ближе всего к участку, где впервые появился данный симптом. Нынешнее состояние или симптом можно расположить на участке, соответствующем настоящему или временным границам текущего периода. Желаемый результат следует расположить немного за пределами настоящего, ближе к участку, представляющему временные границы будущего, в котором данный результат должен быть получен. Эффект же должен быть помещен непосредственно за результатом. Все это можно проделать в уме, на бумаге или, как предложено на схеме, непосредственно в физическом пространстве. Одно из преимуществ использования физического пространства состоит в том, что оно позволяет легче и нагляднее рассортировывать различные причины и “хранить” их раздельно. Это также дает возможность опытным путем и в реальных ощущениях исследовать физиологический компонент (такой, как поза, дыхание, передвижение и т.д.), ассоциированный с каждым элементом.

Размещение элементов на Линии времени также позволяет легче увидеть потенциальные конфликты и вопросы, относящиеся ко времени и восприятию того, что есть “сейчас”, и того, что является “будущим”. Например, в рассмотренном нами случае беспокойства, связанного с публичными выступлениями, имеется не-

которое подобие дилеммы между тем, что происходит “сейчас” и воспринимается как “неприятное” или “болезненное” (выступление перед аудиторией), и чем-то в “будущем”, что считается желаемым или “благом” (позитивные эффекты выступлений перед публикой). Часто в подобных случаях какие-то явления в окружении провоцируют внутренний “образ”, связанный с несколькими неприятными переживаниями в прошлом (“*ибо большое число воспоминаний составляет вместе некоторый опыт*”). Поскольку ум “рассуждает и принимает решение о будущем, исходя из настоящего”, беспокойство возникает как следствие проекции рецидива прошлых затруднений.

Если не существует репрезентации желаемого результата или эффекта, человек, вероятнее всего, постарается избежать выступления перед публикой. Если репрезентация желаемого будущего результата и/или эффекта существует, возникает конфликт между тем, что воспринимается как неприятное в настоящем, и тем, что определяется как желательное и “благо” в будущем. Решение приходит, когда обнаруживаются необходимые и достаточные ресурсы, адекватно обращающиеся с проблемным пространством, снижая или преобразовывая сегодняшние неприятные ощущения и увеличивая или акцентируя желательность будущего “блага”.

Исследование ресурсов потребует определения области существования “пространства решений”. Пространство решений является функцией мобилизуемых возможностей и действий, еще не использованных в проблемной ситуации, которая может: а) снизить или преобразовать сдерживающие или предшествующие причины или степень их влияния и б) содействовать достижению результата и желаемых эффектов.

Ресурсы, способствующие достижению результата и позитивных эффектов, могут быть найдены и развиты при помощи Аристотелевой стратегии “наведения”. В каких еще вызывающих беспокойство ситуациях, помимо выступления перед публикой, способен человек достичь желаемого результата? В каких иных ситуациях человек оказался способен трансформировать беспокойство в уверенность? Есть ли что-либо общее в этих ситуациях? Что объединяет данные ситуации с реализованными ресурсами и как это выражено в позе, характере дыхания и манере держать себя? Какие аспекты личных убеждений, внутренних переживаний, мысленных образов и внутреннего диалога были общими во всех этих ситуациях?

Ресурсы, связанные со сдерживающими и предшествующими причинами, можно выявить, используя при поиске противополож-

ных примеров Аристотелевы принципы “обращения”. Например, полагая, что выявили предшествующие и сдерживающие причины, связанные с неким признаком, мы можем определить потенциальные ресурсы, указав противоположные примеры и исключения из правил, которые показывали бы, какие еще свойства и действия оказывают влияние на данные причинно-следственные связи. Если беспокойство возникает, например, когда в аудитории находится определенное количество людей, нам следует задаться вопросом, а не было ли случая, когда при той же по величине аудитории волнение *не* возникало? В чем состояла разница? Если бы это была группа друзей (детей, животных), по-прежнему ли человек испытывал бы волнение? В чем отличие? Какие изменения в позе, характере дыхания или в манере держать себя позволили бы ему не волноваться, даже если величина аудитории не изменилась? Какие изменения в мысленных представлениях или внутреннем диалоге (цвета, расстояние, громкость, местоположение и т.п.) могли бы уменьшить беспокойство?

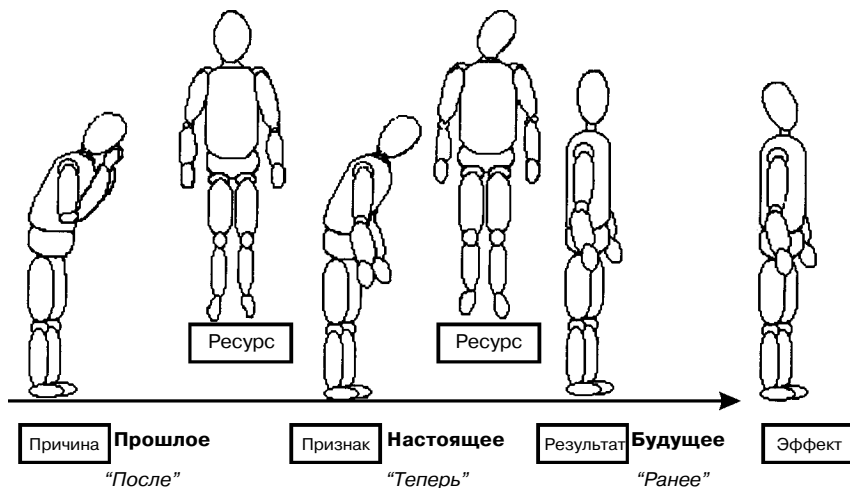
Выявление ресурсов через противоположные примеры имеет двойное преимущество, поскольку примеры такого типа будут оказывать влияние как на уровне поведения или способностей, так и на уровне убеждений. То есть, как “исключение из правила”, такой пример предоставляет в наше распоряжение ряд альтернативных действий и путей в пределах управляемой нами системы. Но, помимо этого, он подвергает сомнению бесспорность или “незыблемость” некоторых ограничивающих убеждений. Например, утверждение: “Я всегда испытываю беспокойство перед таким количеством людей” — является в той же степени убеждением, сколь и утверждением фактической сдерживающей причины. Таким образом, выявление противоположных примеров не только уменьшает влияние сдерживающих факторов, но и помогает обрести новые убеждения, придающие свежие силы*.

Другой пример: обнаружив, что беспокойство человека связано с воспоминанием о прошлом фиаско при попытке выступить перед большой аудиторией, мы можем исследовать области потенциальных ресурсов и пространство решений, спрашивая, какими знаниями и способностями — которые могли бы изменить ситуацию, но в тот момент у него отсутствовали — располагает человек

*Противоположные примеры являются мощным терапевтическим средством, которое могут повлиять даже на физическое состояние пациента. Например, анти-аллергическая методика НЛП (Dilts, 1988 и Dilts, Hallbom, Smith, 1990) использует данные построения, чтобы помочь людям преодолеть аллергические реакции.

сейчас? Как иначе могла бы сложиться ситуация, если бы человек тогда располагал этими знаниями или способностями? Могло ли повлиять на ситуацию то, что человек в тот момент представлял бы себе результат и желаемый эффект так же хорошо, как сейчас? Как различалось бы его отношение к данному воспоминанию при его восприятии “включенном во времени” и “сквозь время”? Какие изменения в позе, характере дыхания и манере держать себя могли бы положительно сказаться на развитии той конкретной ситуации? Какие изменения в мысленных образах или внутреннем диалоге (цвета, расстояние, громкость, местоположение и т.п.) меняют эмоциональный аффект данного воспоминания?

Активизация или подключение ресурсов в проблемное пространство может осуществляться за счет: 1) некоторого процесса, проходящего в “реальном времени”, такого, например, как исполнение роли; 2) воображения или 3) процесса ассоциирования или “якорения” (например, некий ресурс может быть ассоциирован с некоторым объектом, символом или даже прикосновением, используемым для активации данного ресурса в ситуации, требующей разрешения)*.



Привнесение ресурсов в “проблемное пространство”

*В НЛП есть много методик активации и передачи ресурсов. Помимо “якорения” существует ряд процессов, таких как “прогулка по будущему”, “генератор нового поведения” и т.д.

Хотя в качестве иллюстрации мы использовали случай, связанный с одним лицом, данный процесс может применяться и в других “проблемных пространствах”, касающихся целых групп или организаций, где признаками могут быть, к примеру, снижение производительности или заинтересованности в работе. В подобном случае предшествующие причины могут находиться в широком диапазоне — от борьбы за лидерство до отсутствия взаимопонимания. Для определения нужных результатов потребуются наметить особые цели, касающиеся заинтересованности и производительности. Эффекты и конечные причины должны включать долгосрочные преимущества (например, возрастание доходов) и самореализацию группы или организации. Ресурсами могут быть изменения в технологии или производственном процессе, осуществление программ переподготовки персонала или других программ повышения образовательного уровня организации в целом и т.д.

В итоге процесс сводится к следующим основным этапам:

1. Определение симптомов и “сдерживающих причин”, связанных с сохранением нынешнего состояния.

Что является “симптомом” в данной проблеме?

Какие сдерживающие факторы, взаимосвязи, пресуппозиции и ограничивающие условия (либо отсутствие таковых) ассоциируются с симптомом?

2. Определение “предшествующих причин”, относящихся к истории зарождения и развития симптома.

Какова “причина” этого симптома в данной проблеме?

Какие события, действия или решения из прошлого вызвали его появление?

3. Определение результата и основополагающих формальных характеристик, свидетельствующих о его достижении.

Каков желаемый “результат” (или цель), который должен прийти на смену симптому?

Какие основополагающие предположения и восприятия определяют данный результат? Какие визуальные, аудиальные или кинестетические свидетельства позволят вам сделать вывод о достижении желаемого состояния?

4. Определение желаемых эффектов или “конечных причин” достижения результата.

Каковы будут долговременные “эффекты” достижения данного результата?

Что конкретно даст достижение результата? Какие будущие долгосрочные цели, задачи или намерения обеспечивают данному результату смысл, приемлемость или направленность?

5. Определение ресурсов, содействующих достижению желаемого результата и эффекта с помощью метода индукции и изучения структуры других — успешных — ситуаций.

Какие ресурсы могут помочь достижению результата? В каких других ситуациях или контекстах можно легко достичь желаемого результата и/или эффекта? Что общего в этих ситуациях?

6. Определение ресурсов, способствующих преобразованию предшествующих или сдерживающих причин или изменению характера их влияния путем применения принципа “обратимости” для поиска противоположных примеров.

Какие ресурсы могут помочь преобразовать, уменьшить или оказать влияние на прошлые причины или нынешние сдерживающие факторы?

В каких ситуациях или контекстах причины или сдерживающие факторы не будут породить симптом? В чем разница?

7. Активизация или передача подходящих ресурсов в пределах того контекста, в котором проявлялся данный симптом.

Применение стратегии Аристотеля для исследования и организации проблемного пространства

Как упоминалось ранее, способность Аристотеля записывать и излагать свои идеи и открытия была столь же важна, как и его способность их производить. В следующем разделе сочетаются стратегии Аристотеля и стратегии НЛП в области литературного творчества (Dilts, 1983) в качестве метода изучения, организации и выражения своих мыслей о конкретном проблемном пространстве.

Стратегия создания литературных произведений в НЛП показывает, как развернуть первое предложение в целый параграф, используя ключевые слова или “подсказки” для изложения своих мыслей через процесс ассоциации. Например, один из методов нахождения аристотелевского “среднего” подразумевает использование слов, называемых “соединительными”, таких как:

<i>потому что</i>	<i>ранее</i>	<i>после</i>
<i>в то время как</i>	<i>когда бы то ни было</i>	<i>так что</i>
<i>таким же образом</i>	<i>если</i>	<i>хотя</i>

Мы связываем мысли друг с другом посредством “соединительных” слов. Например, если мы говорим: “Аристотель был гением” — и добавляем “потому что”, нам необходимо будет ввести некоторый “средний термин”, относящийся к нашему заключению. К примеру, мы можем сказать: “Аристотель был гением, *поскольку* он мог ясно и просто излагать сложные вещи”. Данный “средний термин” становится затем первым термином, и, повторяя процесс, мы говорим: “Он мог ясно и просто излагать сложные вещи, *поскольку* разработал эффективные стратегии упорядочивания своего опыта”. Продолжая процесс, можно сказать: “Он разработал эффективные стратегии упорядочивания своего опыта, *поскольку* умел сочетать свое детское любопытство со способностью мыслить логически”.

Данный процесс продолжается или а) некоторое произвольное число раз (скажем, четыре или пять), или б) пока образование новых ассоциаций не начнет вызывать затруднения. После этого данная группа ассоциаций сводится в один параграф простым отбрасыванием слова “поскольку” с оформлением каждого утверждения в отдельное предложение. Предыдущий пример в этом случае будет выглядеть следующим образом:

“Аристотель был гением. Он мог ясно и просто излагать сложные вещи. Он разработал эффективные стратегии упорядочивания своего опыта. Он умел сочетать свое детское любопытство со способностью мыслить логически”.

Разные соединительные слова и от нас потребуют мышления в терминах различного рода причин. Например, “в то время как” и “когда бы то ни было” заставляют нас думать в терминах “сдерживающих причин”. “Ранее” и “затем”, вероятнее всего, потребуют мыслить в терминах “ускоряющих причин”; “так что” — в терминах “конечных причин”; “если” и “таким же образом, как”, в свою очередь, подскажут, что следует мыслить в терминах “формальных причин”. Слово “хотя” подсказывает нам искать возможные сдерживающие факторы и противоположные примеры, помогая проверить основательность наших посылок.

Например, если мы вновь начнем с предложения “Аристотель был гением”, но вместо “поскольку” употребим “и таким образом”, то закончим совершенно иной последовательностью ассоциаций. Мы можем в итоге сказать: “Аристотель был гением, *и та-*

ким образом Мудрость греческой цивилизации нашла свое выражение и была сохранена для последующих поколений, *и таким образом* Мы по-прежнему можем оживлять и применять эту мудрость к проблемам сегодняшнего дня, *и таким образом* Последующие поколения смогут жить в более совершенном мире, *и таким образом...*” и т.д. При использовании союза “если” нам придется идти в совершенно ином направлении: “Аристотель был гением, *если* Мы будем считать признаком гениальности влияние, оказанное им на последующие поколения, *если* Мы будем ценить вклад на века выше сиюминутного успеха, *если* Мы на самом деле можем “рассуждать и принимать решение о будущем, исходя из настоящего” *если...*” и т.д.

Можно также установить некоторую последовательность соединительных слов, чтобы вырабатывать более сложные схемы ассоциаций. Например, мы можем начать с предложения “Аристотель был гением, точно так же, как гением был Леонардо”. Затем мы можем обратиться к другому типу соединительных слов (например, “поскольку”), чтобы изложить наши мысли об этом отношении.

Мы можем также направить наши ассоциации на восприятия с участием различных сенсорных репрезентативных систем и в разных временных интервалах, вводя после соединительного слова какие-то дополнительные подсказки, например: “поскольку я вижу это”, после чего мы должны сосредоточиться на нашей зрительной перспективе. Прибавление слов “поскольку он сказал это” адресует нас к другой перспективе и другой репрезентативной модальности.

В приведенной ниже таблице содержится перечень возможных соединительных слов, перспектив и слов, относящихся к репрезентативным системам, которые с использованием этого типа стратегии могут различным образом сочетаться при исследовании проблемного пространства.

Соединительное слово	Перспектива	Репрезентативная система и временной интервал		
поскольку	я	вижу (видим...)	видел...	увиджу
ранее	мы	смотрю	смотрел	посмотрю
после	ты	показываю	показывал	покажу
в то время как	вы	слышу	слышал	услышу
когда бы то ни было	они	звучит	звучал	зазвучит
если	он	говорю	говорил	скажу
хотя	она	чувствую	чувствовал	почувствую
таким образом, что	оно	трогаю	трогал	потрогаю
точно так же, как		двигался	двигался	буду двигаться

Следующие шаги заключают в себе один из способов практического применения собранной нами информации об Аристотелевой стратегии анализа, основываясь на только что приведенном методе.

1. Выбор темы, предмета или явления для анализа или “разгадывания” и определение нескольких примеров.

Напр. Тема: *Гениальность*

Пример: *Аристотель, Леонардо, Эйнштейн*

2. Определение общего во всех выбранных примерах.

3. Составление четырех начальных предложений в качестве ответов на четыре основополагающих вопроса Аристотеля.

Какова его природа?

X — есть/суть _____

Каковы его свойства?

X обладает/обладают (многими) _____

Чем оно вызвано или что является его причиной?

_____ вызывает/является причиной X.

Что оно вызывает или причиной чего является?

X вызывает/является причиной _____

Например:

“Гениальность есть способность открывать, порождать или излагать основополагающие идеи и взаимосвязи”.

“Гении обладают способностью различать многие измерения и уровни проблемного пространства”.

“Особые, но доступные для изучения познавательные стратегии являются причиной гениальности”.

“Гениальность позволяет открывать новые идеи и воплощать их в реальную жизнь”.

4. Проверка посылок при помощи Аристотелевых правил “обращения”, поиск областей, где можно обнаружить потенциальные противоположные примеры и исключения из правил.

Например:

Возможно ли открыть, породить или изложить основополагающие идеи и взаимосвязи, не будучи гением?

Возможно ли обладать способностью восприятия многих измерений и уровней проблемного пространства, не будучи гением?

Возможно ли быть гением, не обладая особыми, но доступными для изучения познавательными стратегиями?

Возможно ли было бы обнаружить новые идеи и воплотить их в реальную жизнь, если бы в мире не было гениев?

5. Изучение относящихся к посылкам “причин” и “средних” с использованием слов-подсказок (например, “потому что”) с записью возникающих ассоциаций. Дальнейшее использование подсказки после каждого ответа.

а) Для изучения сдерживающих причин можно использовать слова “*в то время как*” или “*когда бы то ни было*”.

б) Для изучения ускоряющих причин, возможно, потребуются слова “*ранее*” или “*после*”.

в) Для изучения формальных причин можно попробовать использовать слова “*таким же самым образом, как*” или “*если*”.

г) Для изучения конечных причин можно подставить “*таким образом, что*”.

д) Для изучения потенциально противоположных примеров и сдерживающих факторов с целью проверки надежности причинно-следственных посылок можно подставить “*хотя*”.

К этому можно добавить сенсорно ориентированные термины, такие как: “*поскольку я вижу*” или “*после того, как я почувствовал*” и т.д., чтобы исследовать различные сенсорные каналы и перспективы.

6. Последовательное прочтение предложений/мыслей в том порядке, как они записаны, с исключением соединительных слов. Если записанное не вполне адекватно представляет все имеющиеся на этот счет мысли, необходимо повторить процесс с начала с другим набором подсказок. Если поток идей представляется удовлетворительным, их можно подкорректировать и оформить в отдельный параграф.

7. Когда исследование всех четырех начальных предложений закончено, потребуется новый набор из трех примеров, обладающих тем же самым качеством. Во всех этих примерах необходимо установить общий элемент и найти характеристики, сходные для двух различных подборок примеров.

Определение системы причин в проблемном пространстве

Другой путь применения данного метода для исследования потенциальных причин и проблемного пространства состоит в систематической проверке всех соединительных слов с целью выявить все подходящие ассоциации, предположения или убеждения.

Например, исследование проблемного пространства такого симптома, как беспокойство, связанное с выступлением перед аудиторией, можно начать с изложения проблемы или признака примерно в такой форме: “Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией”. Не внося изменений в данную формулировку проблемы, следует применить к ней все соединительные слова, чтобы целиком исследовать “пространство” причин, относящихся к данному симптому.

Например:

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией, *поскольку* _____

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией *до того, как* _____

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией *после того, как* _____

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией *в то время, как* _____

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией, *как только* _____

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией *таким образом, что* _____

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией, *если* _____

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией, *хотя* _____

Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией *таким же образом, как* _____

Для более тщательного исследования проблемного пространства можно добавить различные перспективы, репрезентативные системы и временные границы. То есть, воспользовавшись ранее приведенной таблицей, можно поочередно применять различные подсказки, например: “Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией *после того, как услышу, что...*”, или: “Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией, *поскольку они все выглядят, как будто...*” или “Я начинаю испытывать беспокойство, когда выступаю перед большой аудиторией *точно так же, как...*” и т.д.

Можно повторить данный процесс, начиная с изложения результата для обозначения потенциальных желаемых эффектов и конечных причин. Таким образом, если результат излагается в такой формулировке: “Я хочу чувствовать себя спокойно и уверенно, когда выступаю перед большой аудиторией”, — то нам следует, сохраняя утверждение неизменным, применить к нему всю совокупность соединительных слов:

Я хочу чувствовать себя спокойно и уверенно, когда выступаю перед большой аудиторией, *поскольку* _____
до того, как _____
после того, как _____
в то время, как _____
как только _____
таким образом, что _____
если _____
хотя _____
таким же образом, как _____

Можно выявить ресурсы, слегка изменив формулировку результата и повторив процесс. В этом случае следует сказать:

Я могу/буду чувствовать себя спокойно и уверенно, когда выступаю перед большой аудиторией, *поскольку* _____
до того, как _____
после того, как _____
в то время, как _____
как только _____
таким образом, что _____
если _____
хотя _____
таким же образом, как _____

Таким же образом приведенная таблица может использоваться для исследования различных перспектив, репрезентативных систем и временных границ в целях еще более тщательного изучения желаемого состояния и потенциального “пространства решений”.

С помощью такого рода вербальных “подсказок” можно обуздать и поставить на службу повседневным нуждам и проблемам стратегию Аристотеля во всей ее силе и утонченности. Этот метод на-

столько прост, что под силу даже ребенку. У меня есть опыт использования данной стратегии при решении проблем, связанных с литературным творчеством детей и взрослых. В этой разработке слова-подсказки находились на разных гранях специального вращающегося многогранника и открывались в строго определенном порядке. Метод с успехом применялся как для обучения детей и взрослых, едва владеющих пером, так и для повышения мастерства профессиональных писателей.

Заключение

В данной главе мы применили процессы микро-, макро- и метамоделирования НЛП для изучения и практического применения Аристотелевых стратегий достижения “первоначал”. Мы исследовали, каким образом Аристотель применял такие метастратегии, как постановка фундаментальных вопросов и “индуктивное умозаключение”, для изучения фундаментальной структуры различных “проблемных пространств” и, в конечном итоге, для выражения этой структуры в форме вербальных “силлогизмов”.

На уровне макростратегий мы исследовали, каким образом Аристотель выяснял влияние формальных, предшествующих, сдерживающих и конечных причин на механизмы явлений как живой, так и неживой природы. Мы также изучили его взгляды на роль различных типов восприятия времени, а наряду с этим — и некоторые методы оценки глубины и “всеохватности” его собственных заключений, предположений и посылок.

На микроуровне мы рассмотрели Аристотелевскую модель разума (или “души”) и роль пяти чувств в мыслительном процессе, а также его видение механизма памяти, воображения и основополагающего процесса ассоциации. Мы исследовали идеи Аристотеля о влиянии особых характеристик и качеств сенсорного восприятия и “общих свойств” на процесс мышления. Используя определенные языковые формы как средство моделирования лежащих в их основе форм мышления, мы выяснили общую схему микроструктуры стратегии мышления Аристотеля.

Сведя информацию, полученную в результате всех исследований, в единую “рабочую карту”, мы проанализировали некоторые техники и методы практического применения стратегий Аристотеля путем сочетания их с некоторыми принципами и процессами НЛП.

Я предложил один метод для определения проблемного пространства (и сейчас занят поиском новых пространств решений, используя модель SCORE), и другой — с использованием ключевых слов и специальных вербальных “подсказок” для выявления, организации и определения новых областей проблемного пространства и потенциальных ресурсов и решений.

Кроме того, что мы узнали об Аристотеле, мы также ввели большинство наиболее общих категорий и моделей НЛП, включая модели SOAR, TOTE, ROLE и SCORE. Модель SOAR предоставляет нам основные “метакатегории” “проблемного пространства”, “состояний” и “операторов”. Модель TOTE — основные категории, относящиеся к классическим цепям обратной связи, образующим наши “макростратегии” в терминах наших “целей”, “свидетельств” и выбора “действий”. Модель ROLE — основные категории для моделирования познавательной микроструктуры индивидуальных стратегий, включая репрезентативные системы и их ориентационные связи с другими мыслительными процессами и эффектами в рамках данной стратегии. Модель SCORE — основополагающие элементы, участвующие в определении проблемного пространства и поиске приемлемых ресурсов и доступа к адекватному пространству решений.

В последующих главах мы вновь будем обращаться к методам Аристотеля и использовать их в наших исследованиях стратегий других гениальных личностей. С помощью методов Аристотеля мы, возможно, сумеем приблизиться к некоторым универсальным посылкам и “первоначалам”, которые помогут нам еще больше осознать практическую природу стратегий гениев.

2. ШЕРЛОК ХОЛМС СЭРА АРТУРА КОНАН ДОЙЛЯ: ПРИОТКРЫВАЯ ТАЙНЫ ГЕНИАЛЬНОСТИ

Пример практического использования стратегий гениев

Исследование мыслительного процесса конкретного человека во многом напоминает работу детектива. Это особенно справедливо, когда речь идет о людях, живущих далеко от нас, а тем более — об уже умерших. Весь имеющийся у нас материал сводится к отдельным штрихам, содержащимся записях и трудах, воплотивших в себе их образ мыслей. И нам придется восстановить весь ход их мыслительного процесса, благодаря которому их творения и появились на свет, основываясь лишь на таких отрывках.

Поэтому представляется совершенно справедливым и оправданным, что герой сэра Артура Конан Дойля, мистер Шерлок Холмс, также нашел свое место в данной серии. Прежде всего, Холмс как вымышленный персонаж является хорошим примером для иллюстрации главной цели поиска стратегий гениев — в моделировании выдающихся мыслительных процессов и их практического применения в ситуациях, отличных от тех, в которых они изначально получили свое развитие. Конан Дойль (1859—1930) фактически скопировал методы и привычки великого детектива с доктора Джозефа Белла, одного из своих профессоров в медицинской школе Эдинбурга. Конан Дойль был настолько восхищен способностями своего учителя выявлять болезни и ставить диагнозы, что даже начал мысленно представлять себе, каким образом методы этого “детектива от медицины” могли бы найти применение в работе реальных сыщиков. В результате на свет появился Шерлок Холмс.

Популярность и обаяние Шерлока Холмса заключаются главным образом в его образе мышления. Стратегию решения проблем Холмса особенно выделяет его способность наблюдать и анализировать,

а самое главное — полная осведомленность о собственных мыслительных процессах и способность их излагать и объяснять. Конан Дойлю удалось как нельзя лучше постичь мыслительный процесс своего учителя и перенести его в ту необычную и захватывающую область, где стали возможными приключения Шерлока Холмса.

Таким образом, хотя и сам Шерлок Холмс, и его приключения являются плодом воображения, мыслительный процесс этой личности имеет подлинную основу. И даже то, что он является вымышленным персонажем, лишь подтверждает: конкретная стратегия может быть применена в совершенно различных областях — как реальных, так и порожденных фантазией. Необходимо иметь в виду, что данное исследование когнитивных стратегий гениальных людей вовсе не направлено на познание объективной реальности, а лишь призвано способствовать обогащению субъективного опыта. Исследование феномена гениальности дает нам представление о структуре наших внутренних моделей мира, а не о самой объективной природе мироздания. Большинство поступков, в которых проявляется гений, фактически раздвигают наблюдаемые границы наших моделей действительности.

С другой стороны, конкретная область, где проявляется гениальность Холмса, представляет собой метафору познания тайн мыслительных процессов гениальных людей. Воспользовавшись средствами познавательного моделирования, которыми располагает нейро-лингвистическое программирование, мы попытаемся стать своего рода Шерлоком Холмсом, расследующим работу человеческого разума. В этом смысле его подход к решению проблем может помочь нашему пониманию принципов и навыков, полезных для решения этой задачи. В то же время мы постараемся сыграть роль доктора Ватсона и подробно зафиксировать все, что откроем и познаем на собственном опыте.

Метастратегия Холмса и “Великая цепь жизни”

Самая первая книга о Холмсе — “Этюд в багровых тонах” содержит намек на “метастратегию”, благодаря которой Шерлок Холмс подходил к рассмотрению своего оперативного проблемного пространства. Впервые достаточно близко столкнувшись с Холмсом, доктор Ватсон сообщает об этом событии следующее:

“Я взял со стола журнал и принялся его перелистывать, пока мой компаньон молча хрустел гренками. Заголовков одной из статей был отчеркнут карандашом, и я, совершенно естественно, стал пробегать ее глазами. Статья называлась несколько претенциозно — “Книга жизни”, автор пытался доказать, как много может узнать человек, систематически и подробно наблюдая все то, что проходит перед его глазами. На мой взгляд, это была поразительная смесь разумных и бредовых мыслей. Если в рассуждениях и была какая-то логика и даже убедительность, то выводы показались мне совсем уж нарочитыми и, что называется, высосанными из пальца. Автор утверждал, что по мимолетному выражению лица, по произвольному движению какого-нибудь мускула или по взгляду можно угадать самые сокровенные мысли собеседника. По словам автора выходило, что человека, умеющего наблюдать и анализировать, обмануть просто невозможно. Его выводы будут безошибочны, как теоремы Эвклида. И результаты окажутся столь поразительными, что люди сочтут его чуть не за колдуна, пока не поймут, какой процесс умозаключений этому предшествовал.

“По одной капле воды, — утверждал автор, — человек, умеющий мыслить логически, может сделать вывод о возможности существования Атлантического океана или Ниагарского водопада, даже если он никогда не видел ни того, ни другого и никогда о них не слышал. Всякая жизнь — это огромная цепь причин и следствий, и природе ее мы можем познать по одному звену. Искусство делать выводы и анализировать, как и все другие искусства, постигается долгим и прилежным трудом, но жизнь слишком коротка, и поэтому ни один смертный не может достичь полного совершенства в этой области”.

Как далее выяснилось, статья была написана Холмсом, и ее название — “Книга жизни” — дает понять, что Холмс, как и всякий гений, видит смысл всех своих начинаний в выполнении честолюбивого предназначения, заключающегося в бесконечном поиске тайн, отраженных в явлениях бытия. Холмс рассматривает “жизнь” как взаимосвязанную систему, некую “огромную цепь причин и следствий, природу которой мы можем познать по одному

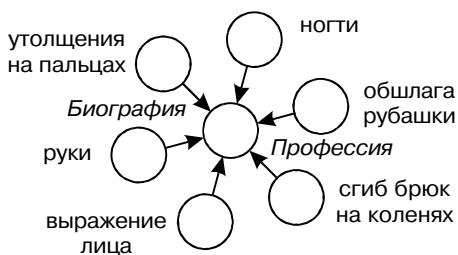
звену”. Каждая часть этой системы заключает в себе информацию обо всех остальных частях системы — нечто наподобие голограммы, в которой все изображение передается на каждый ее участок. Убежденность в этом, по видимому, является одной из важных основ стратегии расследования Холмса. “Анализ и дедукция” Холмса выражают его убежденность в том, что какая-то часть любой системы является отражением всей системы в целом. Он говорит об этом так:

“Умеющий рассуждать по одному только факту из целой плеяды связанных с ним выведет не только всю цепь событий, ведущих к нему, но и все результаты, которые из него последуют”.

Утверждение Холмса о том, что *“по мимолетному выражению лица, по произвольному движению какого-нибудь мускула или по взгляду можно угадать самые сокровенные мысли собеседника”*, имеет самое непосредственное отношение к нашему исследованию. Подразумевается, что даже в самом обыденном, на первый взгляд, поведении скрываются ключи к пониманию того, о чем и как размышляет в данный момент человек. Холмс утверждает, что это искусство вполне можно освоить, но тому, кто с ним не знаком, владеющий им человек будет казаться магом и чародеем. В своей статье Холмс дает несколько рекомендаций желающим овладеть этим искусством.

“Прежде чем обратиться моральным и интеллектуальным проблемам, решение которых особенно трудно, пусть исследователь начнет с решения более простых задач. Пусть он, взглянув на первого встречного, научится сразу определять его прошлое и его профессию. Поначалу это может показаться ребячеством, но такие упражнения обостряют наблюдательность и учат, как смотреть и на что смотреть. По ногтям человека, по его рукам, обуви и сгибе брюк на коленях, по утолщениям на большом и указательном пальцах, по выражению лица и обшлагам рубашки — по таким мелочам нетрудно угадать его профессию. И можно не сомневаться, что все это, вместе взятое, подскажет зоркому наблюдателю верные выводы”.

Описывая упражнения в наблюдении, Холмс дает нам возможность впервые познакомиться с ключевыми элементами своей стратегии. Ее макроструктура включает в себя процесс накопления некоторого количества более мелких элементов с образованием гештальта. По совокупности таких деталей, как ногти человека, колени брюк, утолщения на большом и указательном пальцах, выражение лица, обшлага рубашки и т.д., Холмс способен точно определить, о чем все это в целом говорит. В то время, как большинство людей либо не обращают внимания на детали, либо теряются в них, Холмс способен отойти на шаг и разглядеть то, о чем свидетельствует их совокупность. Он умеет за деревьями увидеть весь лес.



Система ключей, “объединяющихся” в общее заключение

Холмс признавал: для него “уже давно стало аксиомой, что именно мельчайшие подробности и есть самое что ни на есть главное”, и его метод был “основан на наблюдении вещей незначительнейших” — и заключал, что “для великого ума ничто не бывает чересчур малым”.

Весьма важно, что Холмс считает именно наблюдение за “первым встречным” отправной точкой в развитии искусства понимать “великую цепь” жизни. Хотя его гений, как правило, служит раскрытию преступлений и тайн, важно помнить, что способность Холмса проистекает из искусства, приобретенного благодаря “поиску решений более простых задач”, то есть благодаря наблюдению за людьми. Вот как Холмс объясняет это доктору Ватсону:

“— Наблюдательность — моя вторая натура. Вы, кажется, удивились, когда при первой встрече я сказал, что вы приехали из Афганистана?”

— Вам, разумеется, кто-то об этом сказал.

— Ничего подобного. Я сразу догадался, что вы приехали из Афганистана. Благодаря давней привычке цепь умозаключений возникает у меня так быстро, что я пришел к выводу, даже не замечая промежуточных посылок. Однако они были, эти послышки. Ход моих мыслей был таков: “Этот человек по типу — врач, но выправка у него военная. Значит, военный врач. Он только что приехал из тропиков, лицо у него смуглое, но это не природный оттенок его кожи, поскольку запястья гораздо блее. Лицо изможденное — очевидно, немало натерпелся и перенес болезнь. Был ранен в левую руку — держит ее неподвижно и немножко неестественно. Где же под тропиками военный врач-англичанин мог натерпеться столько лишений и получить ранение? Конечно же, в Афганистане”. Весь ход мыслей не занял и секунды”.

В данном отрывке Холмс более конкретно описывает некоторые аспекты своей микростратегии и демонстрирует нам еще одно проявление своей гениальности — способность осознать и воссоздавать “промежуточные шаги” своего “хода мыслей”. Признание Холмса, что *“благодаря давней привычке цепь умозаключений возникает у меня так быстро, что я пришел к выводу, даже не замечая промежуточных посылок”*, проливает свет на одну из наиболее сложных проблем при выяснении стратегий гениев — ключевые мыслительные процессы становятся настолько привычными и высокоорганизованными, что происходят вне пределов сознательного мышления.

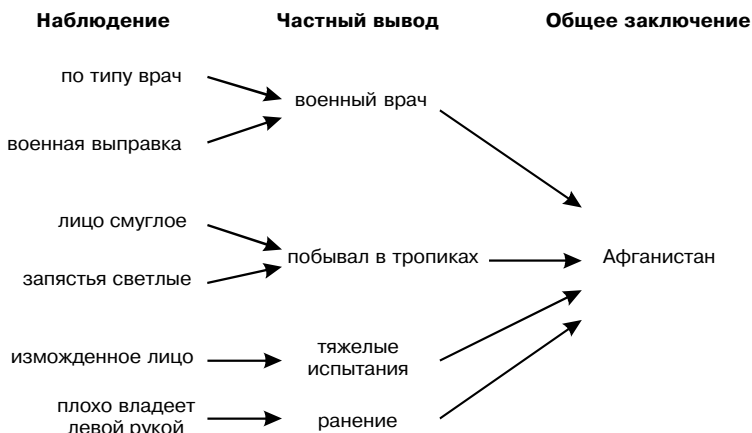
Другими словами, *чем больше человек развивает в себе способность делать что-либо хорошо, тем меньше он осознает, как именно он это делает*. В процессе выполнения какой-либо задачи люди сосредоточивают внимание на том, *что* они делают, а не на тех высокоорганизованных мыслительных процессах, благодаря которым они это делают. Таким образом, в большинстве случаев эффективное поведение характеризуется “бессознательной компетенцией”. Одновременно с сокращением сознательных усилий, которые необходимо приложить для достижения цели, становится гораздо труднее объяснить другим, каким образом можно достичь такого же уровня компетентности. Более того, люди часто

принимают истинное значение наиболее важных шагов своих мыслительных процессов, считая их “заурядными” или “очевидными”, не осознавая, что эти незначительные на первый взгляд образы, слова или ощущения, представляющиеся им само собой разумеющимися, возможно, и являются именно тем, что другим необходимо знать для успешной реализации данной стратегии мышления.

Способность Холмса постоянно отдавать себе отчет в своих мыслительных процессах называется *метапознавательной способностью (meta cognition)*, которую следует отличать от “самосознания”. В отличие от самосознания, метапознавательная способность не происходит из отвлеченного “я”, которое судит о происходящем процессе и при случае вмешивается в него. Она включает в себе лишь осознание различных шагов собственного мыслительного процесса. Как показывает Холмс, эта способность часто проявляется в сознании лишь после завершения мыслительного процесса.

Ценность метапознавательной способности заключается в том, что, придя к осознанию своего собственного мыслительного процесса, можно постоянно давать оценку или вносить коррективы в свои внутренние мыслительные стратегии. Фактически же Холмс утверждает, что его гений “не что иное, как приведенный в систему здравый смысл”.

Как следует из описаний Холмса, его мыслительный процесс наравне с наблюдением включает в себе “ход рассуждений”. Холмс не просто наблюдает совокупность деталей и на ее основе выводит общее заключение. Правильнее будет сказать, что он делает промежуточные выводы по взаимосвязям, выявляющимся в результате комбинирования различных наблюдений. Таким образом, он не просто обращает внимание на чей-то цвет кожи и на основании этого приходит к заключению, что человек побывал в тропиках. Он сопоставляет цвет лица и цвет запястий и делает вывод о том, что данный цвет кожи не природный, и только после этого приходит к общему заключению о том, что человек побывал в тропиках. Общее заключение выносится не по самим наблюдениям, а по совокупности частных выводов, сделанных на основе установления зависимостей между различными наблюдениями. Некоторая часть выводов проистекает непосредственно из наблюдения внешних и поведенческих деталей, а уже по этим частным выводам делается общее заключение.



Частные выводы на основе совокупности наблюдений

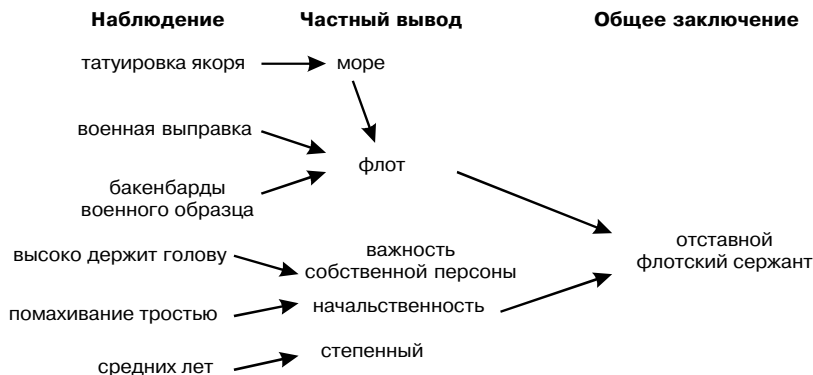
Получение частного вывода из восприятия совокупности деталей и является тем, что Холмс считал “наблюдением”, а не просто актом восприятия деталей. Как он сказал доктору Ватсону, “*Вы видите, но вы не наблюдаете*”. В “Этюде в багровых тонах” Холмс еще раз демонстрирует и объясняет некоторые микроаспекты своей стратегии, когда правильно определяет, кем прежде был посылный, с которым он никогда раньше не встречался.

— Просто непостижимо, но каким все-таки образом вам удалось определить, что он отставной флотский сержант?

— Даже через улицу я заметил на его руке татуировку — большой синий якорь. Тут уже запахло морем. Выправка у него военная, и он носит бакенбарды военного образца. Стало быть, перед нами флотский. Держится он с достоинством, пожалуй, даже начальственным. Вы должны были заметить, как высоко он держит голову и как помахивает своей палкой. А с виду он степенный мужчина средних лет — вот и приметы, по которым я узнал, что он был сержантом”.

В этом примере мы опять наблюдаем, как Холмс, связывая наблюдения воедино, делает частные выводы, а связывая воедино частные выводы, приходит к общему заключению. Данный

процесс является образцом “конвергентного мышления” — то есть частные выводы связываются между собой и синтезируются в единое целое, переходя от общего к частному с получением единого результата.



Общее заключение на основе наблюдений и частных выводов

Микростратегии Холмса для наблюдений, частных выводов и дедукции

Совершенно очевидно, что способности Холмса не сводятся лишь к умению вдаваться в мельчайшие подробности. Как он сам подчеркивает, дело не только в способности разглядеть нечто. Он приходит к своим общим заключениям “дедуктивно”, сопоставляя между собой наблюдения и частные выводы. В обоих предыдущих примерах Холмс прежде всего отыскивает ключи, на основании которых делает выводы о том, что представляет собой данный индивид (один — бывший моряк, другой — военный врач) и, сопоставляя их с другими наблюдениями и более конкретными частными выводами (уверенность в важности собственной персоны и начальственность отставного флотского офицера и пребывание в тропиках и ранение у Ватсона), он приходит к окончательному выводу.

Для этого Холмс сочетает два процесса: 1) отмечает и дает истолкование незначительным внешним проявлениям и 2) синтезирует всю совокупность истолкований в единый вывод. Он утверждает, что нет и не может быть “такого стечения обстоятельств,

для которого человеческий разум не смог бы найти подходящего объяснения”.

В “Знаке четырех” Холмс дает четкое определение и описание связи между двумя своими микростратегиями — *наблюдения* и *дедукции*.

“— Но вы только что говорили о наблюдении и дедукции. Несомненно, что одно до некоторой степени подразумевает другое.

— Пожалуй, едва ли, — ответил он, поудобнее откидываясь в кресле и выпуская густые кольца голубоватого дыма из своей трубки. — К примеру, наблюдение показывает мне, что сегодня утром вы были на почте на Вигмор-Стрит, а дедукция указывает на то, что, будучи там, вы отправляли телеграмму.

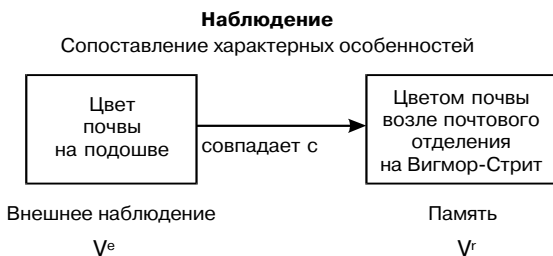
— Совершенно верно! — воскликнул я. — Верно и то и другое! Но, признаюсь, я совершенно не понимаю, как вам удалось об этом узнать. Это вовсе не входило в мои планы, и я никому об этом не говорил.

— О, нет ничего проще, — возразил он, довольно ухмыльнувшись в ответ на мое изумление, — настолько донельзя просто, что даже не требует никаких пояснений, хотя и может послужить для разграничения наблюдения и дедукции. Наблюдение говорит мне, что к вашей подошве прилип кусочек красноватой почвы. Как раз напротив почты на Вигмор-Стрит недавно вскрыли мостовую и накидали земли, которая лежит таким образом, что обойти ее при входе в здание почти невозможно. Эта почва имеет характерный красноватый оттенок, который, насколько мне известно, нигде в окрестности больше не наблюдается. На этом наблюдение и заканчивается, все остальное — дедукция.

— Но по какой же дедукции вы узнали о телеграмме?

— Ну, скажем, я определенно знал, что писем вы не писали, поскольку все утро просидел напротив вас. Вон там, на вашем письменном столе, я также вижу блок марок и толстую пачку открыток. Что же вам еще было делать на почте, кроме как отправить телеграмму? Исключите все прочие факторы; то, что останется, и будет истиной”.

В терминах НЛП, микростратегия Холмса при *наблюдении* включает в себя установление связи между какой-либо характерной особенностью, наблюдаемой в текущей внешней обстановке, и внутренними воспоминаниями. Это происходит путем сопоставления его внешних наблюдений с хранящимися в памяти ситуациями и событиями. В приведенном выше примере характерной особенностью служит цвет почвы.



Микростратегии Холмса при наблюдении

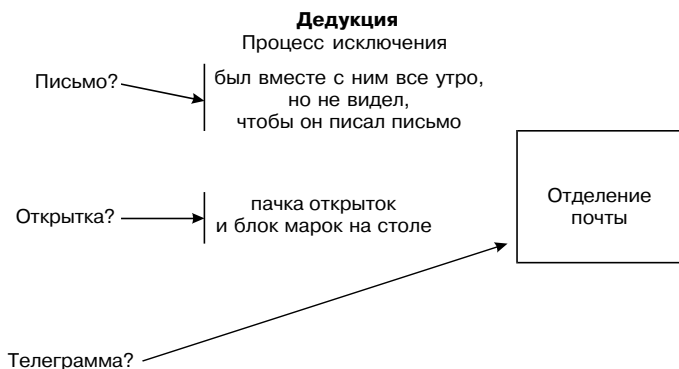
В модели НЛП это является важной стороной стратегии Холмса. В НЛП различие делается между *формой* и *содержанием* нашего опыта. Ботинки и почва представляют собой примеры содержания, то есть объекты нашего восприятия. Цвет является формальным качеством, которое может присутствовать в различных по содержанию контекстах, и формальной чертой, посредством которой Холмс способен ассоциировать и связывать свои текущие ощущения с другими, хранящимися в его памяти.

Наблюдая, Холмс несомненно полагается на визуальную репрезентативную систему. Цвет — одно из характерных свойств зрения, определенных нами ранее как “субмодальности”. Каждая из наших сенсорных репрезентативных систем фиксирует объекты и события в терминах таких свойств. Помимо цвета, зрение способно фиксировать величину, форму, яркость, местоположение, движение и т.п. Аудиальная репрезентативная система воспринимает такие свойства звука, как громкость, тон, такт и высота. Кинестетическая система включает в себя восприятие таких свойств, как сила воздействия, температура, давление, гладкость-шероховатость и т.д.

В отличие от обычных людей, Холмс в процессе наблюдения уделяет больше внимания формальным качествам наблюдаемого, чем содержанию своих наблюдений (“случайным объектам чув-

ства”). Субмодальности можно считать “детальями”, однако они являются не просто дробными частями сенсорного опыта, а скорее отвлеченными и формальными свойствами наблюдаемого объекта. Выделяя ключевые свойства и используя их в качестве отправной точки при поиске аналогов в памяти, Холмс остается более открытым для широкого спектра ассоциаций, чем кто-либо другой, кто в кусочке почвы видит всего лишь налипшую грязь.

Описывая свою микростратегию *дедукции*, Холмс указывает, что это прежде всего “процесс исключения”. В то время как его стратегия наблюдения сопоставляет конкретное восприятие с другими частными контекстами и событиями и определяет их одинаковые свойства, его стратегия дедукции направлена на исключение возникающих при наблюдении возможных вариантов с приходом к единому общему заключению.



Микростратегия дедукции Холмса

Данный дедуктивный процесс завершается *представлением* или *выведением* других возможных воздействий на внешнее окружение, которые могут следовать из иной линии поведения, что подтвердится либо присутствием, либо отсутствием эффектов от данных воздействий на окружение. Чтобы отправить письмо, доктору Ватсону следовало бы иметь уже написанное письмо, а если бы он отправлял открытку, то непременно взял бы с собой пачку открыток со стола.

Как замечает Шерлок Холмс доктору Ватсону:

“— Если вы сможете определенно сказать, к примеру, что убийство совершил человек, куривший индий-

скую коноплю, это значительно сузит круг ваших поисков. Для наметанного глаза между черным пеплом трикинополийсокого табака и белым пушком от дамской сигареты такая же разница, как между кочаном капусты и картофельным клубнем.

— Вы поразительно гениальны в знании мелочей, — заметил я.

— Я способен оценить всю их важность”.

Процесс дедукции Холмса, по всей видимости, в значительной степени опирается на визуальную репрезентативную систему. Он использует визуальные воспоминания или внешние наблюдения, которые, скорее всего, подсказываются или связываются между собой вербальными утверждениями или вопросами. Он совершенно не упоминает о чувствах или эмоциях как о составляющей своих стратегий. *“Я пользуюсь умом, не сердцем, — заявляет он и добавляет: Эмоции вступают в противоречие с беспристрастным рассуждением”.*

Описание Холмса *“с устремленным в потолок мечтательным взглядом с поволокой”*, когда тот глубоко погружен в размышления, также отражает поведенческие ключи, ассоциируемые в НЛП с визуализацией. Ни на чем не сфокусированный устремленный вверх взгляд в НЛП считается классическим визуальным *“ключом доступа”*. Такое состояние, как правило, является показателем процесса глубокой внутренней визуализации.

Макростратегия Холмса для поиска “предшествующих причин”

Синтезируя всю собранную нами информацию о микростратегиях Холмса при наблюдении и логическом анализе, мы можем составить общее представление о его генеральной макростратегии. Может показаться, что Холмс обладал весьма развитой стратегией поиска того, что Аристотель называл *“предшествующими”* или *“ускоряющими”* причинами, то есть прошлых событий, действий или решений, повлиявших на нынешнее положение вещей или событийность через линейную цепь *“действий и противодействий”*.

Определяющими шагами в макростратегии Холмса при определении предшествующих причин, скорее всего, являются:

1. Наблюдения для определения эффекта, который события вызовут в данной окружающей обстановке.
2. Применение логического анализа для определения возможных линий поведения, способных вызвать данные эффекты в окружающей обстановке.
3. Применение дедукции для сокращения возможных линий поведения до одной наиболее вероятной.

Шерлок Холмс выразил это так:

“Я давно исхожу из правила: когда исключаешь все невозможное, то, что остается, и будет истиной, какой бы неправдоподобной она ни казалась”.

Говоря языком НЛП, Холмс выделяет и помещает отдельно некоторые ключевые свойства *нынешнего состояния* события (т.е. цвет земли на туфле доктора Ватсона) и использует их для того, чтобы сделать выводы о возможном *предшествующем состоянии* (т.е. доктор Ватсон побывал в почтовом отделении на Вигмор-Стрит, поскольку цвет земли там тот же самый). Затем он представляет себе возможные варианты *поступков*, которые могли повлечь за собой появление данного предшествующего состояния (т.е. отправку письма, открытки или телеграммы). После этого он привлекает другие наблюдения, чтобы подтвердить или отвергнуть различные возможные линии поведения (т.е. доктор Ватсон не писал письма в то утро, пачка открыток была по-прежнему у него на столе).

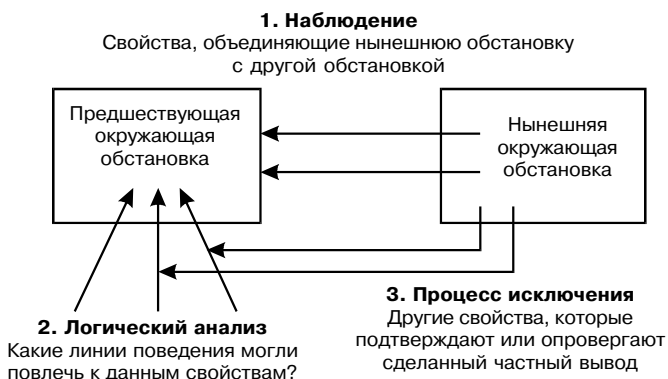


Схема основной стратегии Холмса при дедукции

Однако существует еще один важный раздел стратегии Холмса, о котором он никогда не упоминает, а именно как он определяет то, что можно назвать оперативным *проблемным пространством*. Проблемное пространство определяется теми частями системы, которые имеют отношение к данной проблеме. То, что вы определите как проблемное пространство, будет обуславливать, какие состояния вы ищете и как их определить. Для того чтобы сделать частные выводы о предыдущем состоянии, необходимо принять некоторые *априорные допущения* об оперативном проблемном пространстве. Принятое определение проблемного пространства и сделанные априорные допущения повлияют и сами подвергнутся влиянию ряда ключевых элементов процесса решения проблемы:

1. *Интерпретация смысла вводимой информации или события.*

Интерпретации в форме частных выводов или общих заключений потребует привязки и согласования конкретной информации или события с иной ситуативной обстановкой. Например, Холмсу для заключения о том, что доктор Ватсон побывал в Афганистане, после того, как он сделал вывод о том, что доктор военный врач, с темным от загара лицом и получивший ранение, требовалось знать о текущих мировых событиях, и в частности — о последних военных кампаниях Великобритании. В наше время Холмс уже не сделал бы такого заключения, доведись ему встретить раненого британского доктора с загорелым лицом. Аналогично, для того чтобы сказать что доктор Ватсон “по виду врач”, который “держится по-военному”, или же узнать “бакенбарды военного образца” отставного сержанта флота, Холмсу следовало соединить свои наблюдения с некоторыми исходными априорными допущениями. Многие выводы Холмса основываются на допущениях общекультурного плана и на знании общего контекста. Трудность заключается в том, что данные допущения будут справедливы лишь в узких социальных или исторических рамках. В связи с этим интерпретация различных ключей и событий может быть представлена в целом ряде вариаций. Как отмечает сам Холмс: *“Косвенные улики вещь весьма скользкая. Может показаться, что они напрямую указывают одно, но, стоит лишь чуть изменить точку зрения, и может оказаться, что они столь же бесспорно указывают на что-то диаметрально противоположное”*.

2. *Полнота/всеобъемлемость охвата проблемного пространства.*

Поскольку каждому приходится прибегать к априорным допущениям, для того чтобы придать чему-либо смысл, то мы можем

задать вопрос: “Каким образом можно свести к минимуму проблемы, возникающие из-за неадекватных априорных допущений или ошибочных интерпретаций?” Не в пример коллегам, Холмс в большинстве случаев оказывается прав в своих априорных допущениях. Как же ему это удается? Один из ответов заключается в том, насколько полно охвачено проблемное пространство. В своем замечании относительно косвенных уликов Холмс указывает на то, что может существовать множество различных точек зрения на одно и то же. Точка зрения является одним из ключевых элементов проблемного пространства. Еще одним элементом является временной интервал. Восприятие событий из различных временных интервалов может изменить их смысл. Быть может, одна из причин, благодаря которым Холмс постоянно опережает своих соратников и конкурентов, заключается в его способности более глубоко и полно принимать в расчет всевозможные точки зрения и временные границы, которые могут составлять часть какого-то конкретного проблемного пространства. Или, говоря словами самого Холмса: *“Приходится проверять версию за версией, пока одна из них не окажется достаточно убедительной”*.

3. *Порядок, в котором рассматриваются отдельные свойства/элементы проблемного пространства.*

Последовательность наблюдений и частных выводов также может повлиять на сделанное общее заключение, в особенности когда один частный вывод делается на основании другого. Сделать некоторые частные выводы не представляется возможным, пока не сделаны какие-то другие. Использование Холмсом описательного “хода рассуждений” подразумевает существование некоторой последовательности, определяющей логическую зависимость между всеми элементами. Как указывает Холмс: *“Когда какой-то факт противоречит длинной последовательности умозаключений, он неизбежно будет заключать в себе некое иное толкование”*. Понятие “стратегия” всегда подразумевает последовательность. Мы уже определили макроуровневую последовательность в процессе мышления Холмса, заключающую в себе прежде всего наблюдение, затем частные выводы и, наконец, дедукцию. Ближе к микроуровню Холмс начинает сначала уделять внимание ключам, которые могли бы дать ему контекстуальную информацию, а затем детализировать действия и события, происходившие в данном контексте.

4. Приоритеты, устанавливаемые для элементов/свойств проблемы.

Хотя Холмс и отдает должное важности “мелочей”, оценивает он их по-разному. Наряду с последовательностью, значение, придаваемое отдельным ключам или элементам, определяет влияние, оказываемое ими на формирование частного вывода или общего заключения. Как указывает Холмс: *“Что действительно важно в искусстве сыска, так это умение определить, какие из множества фактов существенны, а какие второстепенны”*. Важность различных ключей определяется Холмсом в зависимости от его оценки той роли, которую они играют в расследуемом им деле. Например, одни ключи дают больше указаний о характере человека, другие — о совершенных им недавно поступках, третьи лучше всего позволяют определить, в какой обстановке находился человек в последнее время.

5. Дополнительные сведения о проблеме из источников вне проблемного пространства.

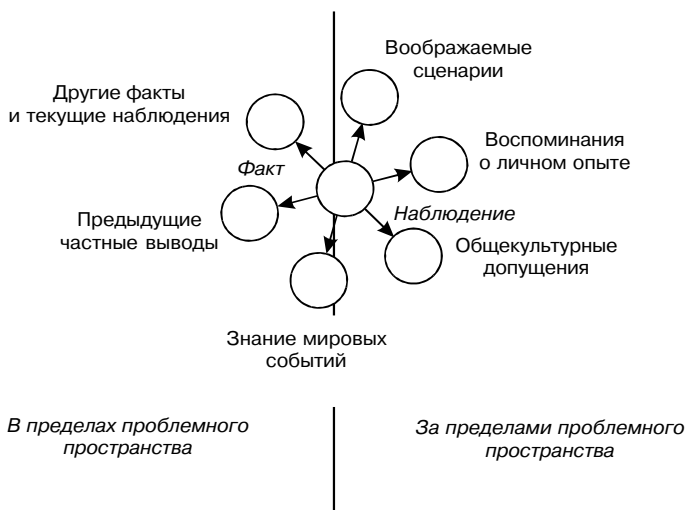
Априорные допущения, придающие смысл ключам и характерным свойствам, часто бывают получены из информации, содержащейся в сведениях, призванных повлиять на данную конкретную проблему и поступающих из областей и источников, напрямую не связанных с данным проблемным пространством. Для частных выводов и общих заключений Холмс использует не только знание общекультурного фона и событий, происходящих в мире, но и в какой-то мере недоступные другим, подчас эзотерические знания. Как он утверждает, *“широта взглядов — одно из необходимых условий нашей профессии. Взаимосвязь идей и скрытое от всех использование знаний часто бывают чрезвычайно интересны”*.

6. Степень привлечения фантазии и воображения.

Еще одним источником знания, находящимся вне пределов конкретного проблемного пространства, является *воображение*. Делая свои выводы, Холмс часто прибегает к воображению, утверждая, что его методы основаны на *“смеси воображения и реальности”* и что ему присуще *“научное применение воображения”*. Например, в деле “Серебряного Пятна” Холмс смог определить местонахождение пропавшей скаковой лошади, представив себе, что стала бы делать лошадь, оставшись одна на вересковой пустоши, а затем обратившись за подтверждением своего воображаемо-

го сценария к реальным условиям. Он говорит доктору Ватсону: *“Посмотрите, насколько ценно воображение... Мы вообразили себе, что могло случиться, действовали в соответствии с нашими предположениями, и наши усилия оправдались”*. Использование воображения, вероятно, является процессом, дополняющим дедуктивный процесс Холмса. В то время, как при поиске решения проблемы, основанном на дедукции, наблюдение служит для исключения возможных альтернативных путей развития событий, при решении проблемы, построенном на воображении, наблюдение используется для подтверждения предполагаемого сценария.

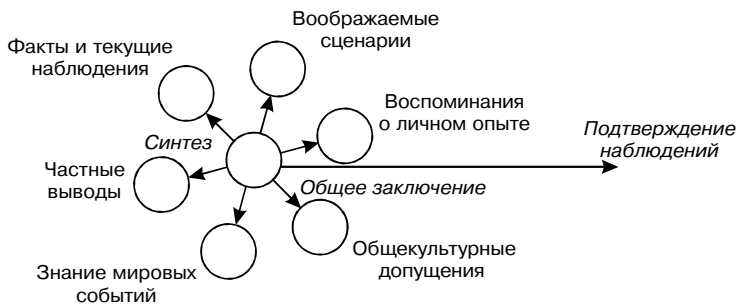
В целом макростратегия Холмса состоит в соединении конкретных наблюдений с целым рядом областей, как в пределах, так и вне границ проблемного пространства, к которому он обращается.



Макростратегия Холмса при исследовании проблемного пространства

В результате создается обогащенное проблемное пространство, обеспечивающее приоритетность и смысл наблюдениям и частным выводам. Далее Холмс синтезирует эту информацию и приходит к единому общему заключению, которое подтверждается другими наблюдениями или рядом предположений, методом исключения сводящихся к единственной возможности. Холмс подчеркивает

важность этого последнего этапа, указывая, что довольно часто *“люди начинают бессознательно исказить факты, стараясь подогнать их под теорию, вместо того чтобы привести теорию в соответствие с фактами”*.



Синтез информации о проблемном пространстве для получения общего заключения

Хороший пример этой стратегии можно найти в “Знаке четырех”, где Шерлок Холмс сумел прийти к целому ряду заключений о брате доктора Ватсона, внимательно изучив его часы.

— Я слышал, вы говорили, что человек не может постоянно пользоваться какой-либо вещью, не оставив на ней отпечаток своей индивидуальности, таким образом, что опытный наблюдатель может многое о ней узнать. Кстати, у меня с собой карманные часы, доставшиеся мне недавно. Не будете ли вы любезны высказать мне свое мнение о характере и привычках их покойного владельца?

...Он взвесил часы на руке, пристально осмотрел циферблат, открыл заднюю крышку и исследовал механизм, сначала невооруженным глазом, а затем с помощью мощной лупы. Я едва сдерживал улыбку, глядя на его удрученное лицо, пока он наконец не захлопнул крышку, возвращая их мне.

— Почти ничего не осталось,— заметил он.— Часы недавно чистили, отчего безвозвратно пропали все самые убедительные свидетельства.

— Вы правы,— ответил я. — Перед отправкой мне их почистили.

— Хотя мое исследование и оставляет желать лучшего, оно не было совершенно безрезультатным,— заметил он, устремив в потолок задумчивый потухший взгляд.— Вы можете меня поправить, но я бы сказал, что эти часы принадлежали вашему старшему брату, которому они достались в наследство от вашего отца.

— Вы несомненно догадались об этом по инициалам H.W. на задней крышке?

— Несомненно так. W соответствует вашей собственной фамилии. Часы были изготовлены почти пятьдесят лет назад, а инициалы такие же старые, как и сами часы: таким образом, они были изготовлены для старшего поколения. Обычно изделия из благородных металлов наследует старший сын, и он, вероятнее всего, носил то же имя, что ваш отец. Ваш отец, насколько я помню, давно умер. Таким образом, они находились в пользовании вашего старшего брата.

— Пока все верно — сказал я. — Можете вы добавить еще что-нибудь?

— Он был человеком неаккуратным, очень неаккуратным и беспечным. Ему открывались хорошие перспективы, но он не реализовал свои шансы, какое-то время жил в бедности, иногда и ненадолго добиваясь успеха, пока, наконец, не умер по причине пьянства. Это все, что мне удалось извлечь.

Я вскочил с кресла и, прихрамывая, возбужденно зашагал по комнате с сердцем, полным горечи.

— Вы поступаете недостойно, Холмс,— вымолвил наконец я. — Я никогда не мог бы поверить, что вы можете опуститься до такого. Вам уже была известна история моего несчастного брата, и сейчас вы пытаетесь делать вид, что неким чудесным образом узнали все это благодаря своим рассуждениям. Но вы не заставите меня поверить, что сумели узнать все это по его старым часам! Это бессердечно и, говоря без обиняков, пахнет шарлатанством.

— Мой дорогой доктор,— сказал он доброжелательно, — умоляю, примите мои извинения. Рассматривая данный вопрос как отвлеченную проблему, я совсем

упустил из виду, насколько личным и болезненным это может быть для вас. Но все же уверяю вас, я и представления не имел, что у вас есть брат, пока вы не показали мне эти часы.

— Тогда, во имя всех чудес на свете, каким же образом вам удалось выяснить все эти факты? Они абсолютно верны во всех отношениях.

— А, просто повезло. Я мог лишь определить, где вероятность устойчива, и вовсе не ожидал, что все сопадёт так точно.

— Но ведь это же не одни сплошные догадки?

— Нет, нет. Я никогда ни о чем не гадаю. Эта весьма скверная привычка подавляет способность мыслить логически. Все это представляется вам странным, поскольку вы не прослеживаете ход моих рассуждений и не замечаете те мелкие факты, из которых могут следовать весьма значительные выводы. Например, я начал с утверждения о том, что ваш брат был беспечен. Если вы приглядитесь к нижней части корпуса этих часов, вы заметите, что он не только имеет вмятины в двух местах, но к тому же весь поцарапан и потерт в результате привычки носить в том же кармане разные твердые предметы, такие как ключи и монеты. Совсем не трудно при этом предположить, что человек, который так запросто обращается с часами за пятьдесят гиней, должен быть весьма беспечен. И уж совсем просто сделать вывод, что человек, получающий в наследство вещь такой ценности, должен быть вполне хорошо обеспечен и в других отношениях.

Я кивнул в подтверждение того, что слежу за ходом его рассуждений.

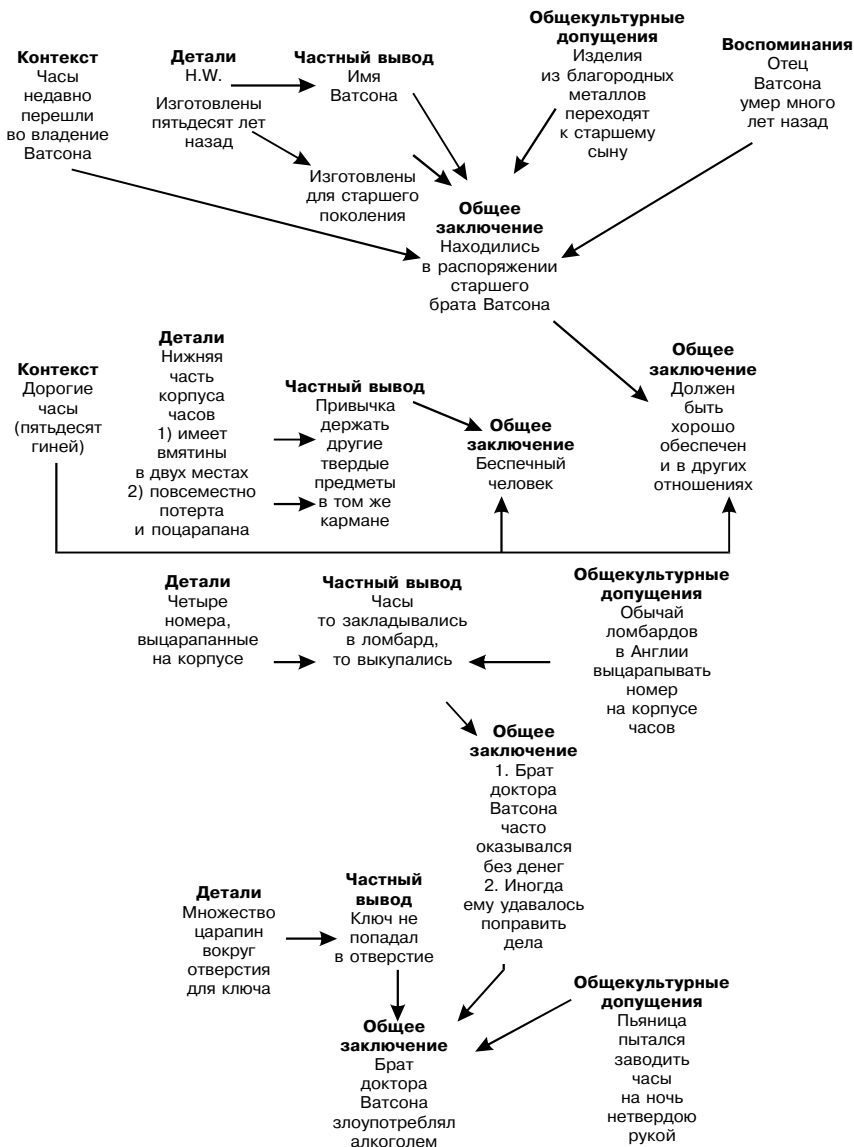
— В английских ломбардах весьма распространен обычай при приеме часов выцарапывать иглой номер квитанции на внутренней стороне крышки. Это гораздо удобней, чем приклеивать ярлык, поскольку нет риска утратить или перепутать номер. Я разглядел в лупу не менее четырех таких номеров на внутренней стороне корпуса. Вывод: вашему брату частенько приходилось сидеть на мели. Второй вывод: временами у него случались периоды процветания, иначе бы ему не удалось вызволить залог. И наконец, прошу вас взглянуть на внутреннюю

крышку с отверстием для ключа. Вы видите, как много царапин вокруг отверстия, там, где ключ проскальзывал мимо. Какой трезвый человек мог пропахать все эти борозды? Но часы пьяницы всегда несут на себе эти отметины. Он заводил их на ночь, оставляя неуверенной рукой все эти следы. Есть ли что-нибудь таинственное во всем этом?”

В этом примере Холмс демонстрирует, как он синтезирует ассоциации из нескольких различных областей и на основе этого создает портрет несчастного брата доктора Ватсона. Холмс объединяет контекстуальную информацию с общекультурными допущениями и собственной памятью, создавая обширное пространство, где смысл обретают на первый взгляд совершенно ничего не значащие детали, которые он разглядел на часах.

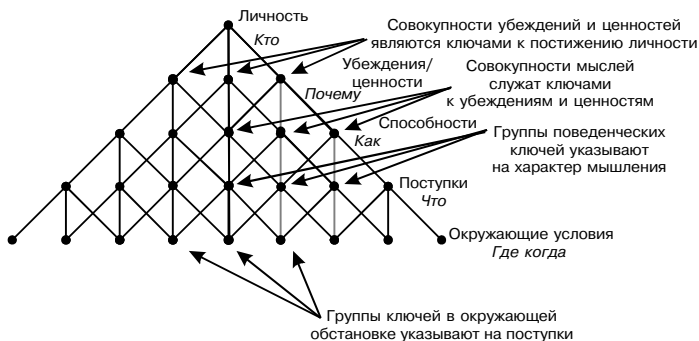
Уровни ключей и частных выводов

Стратегия Холмса при определении поведенческих и личностных характеристик брата доктора Ватсона по принадлежавшему ему предмету, дает некоторые интересные аналогии для выявления мыслительных стратегий гениев по их ключам. При моделировании какой-либо личности определяется целый ряд сторон или уровней различных систем и подсистем, в которых протекала деятельность данного лица и которые можно исследовать. Мы можем рассмотреть историческую и географическую *обстановку*, то есть *когда* и *где* его деятельности. Или его особые *поступки* и *действия*, то есть *каким образом* он вращался в данной среде. Мы можем далее уделить внимание интеллектуальным и когнитивным стратегиям и *способностям*, благодаря которым человек определял и направлял свои действия в данной среде, то есть *как* он приходил к совершению этих поступков вданом контексте. Далее мы можем исследовать убеждения и систему ценностей, мотивировавшие и формировавшие мыслительные стратегии и способности данной личности для реализации конкретного поведения в конкретном контексте, то есть *почему* человек делал нечто именно так, как он это делал в данное время и в данном месте. Можно заглянуть еще глубже и выяснить, каково было его самовосприятие, выражаемое через всю совокупность убеждений, способностей и действий в данном конкретном окружении, то есть *кто* именно стоял за *почему, как, что, где и когда*.



Синтез контекстуальной информации и общекультурных допущений с получением общих заключений

Очевидно, что Холмс был экспертом в вопросах отслеживания и практического применения взаимосвязей между этими уровнями. Целые группы ключей, обнаруживаемых в данной среде, свидетельствуют о поступках, вызвавших их появление. Совокупности поступков являются ключами к познавательным процессам и способностям, порождавшим и направлявшим эти поступки, познавательные стратегии и карты-отражения — ключами к убеждениям и системам ценностей, формирующим и мотивирующим их. Совокупности убеждений и ценностей дают ключи к постижению личности, лежащей в их основе.



Взаимоотношения между различными уровнями ключей

Например, в случае с часами доктора Ватсона Холмс объединяет группы мельчайших ключей, появившихся на часах в результате внешнего воздействия, с контекстуальными и культуральными допущениями для выяснения поступков, послуживших причиной появления этих ключей. Далее он синтезирует данные поведенческие причины и некоторые другие допущения общекультурного плана и приходит к заключению о более скрытых обстоятельствах, вызвавших данные поступки.

Внешняя среда	Поведение	Способности	Убеждения и ценности
Ключи	Причины	Обстоятельства	Мотивы
<u>Где и когда</u> Нижняя часть корпуса часов 1) памяти	<u>Что</u> Привычка держать их в одном	<u>Как</u> Небрежность	<u>Почему</u>

в нескольких местах 2) повсеместно потерта и поцарапана	кармане с другими твердыми предметами	
На корпусе выцарапаны четыре номера	Часы то закладывались, то выкупались	Частое безденежье Отдельные периоды преуспевания
Множество царапин вокруг отверстия для ключа	Ключ проскальзывал мимо	Пристрастие к крепким напиткам

Примеры уровней ключей и частных выводов

Однако Холмс останавливается на уровне “как”. Он не мог сделать каких-либо умозаключений относительно убеждений или чувства собственного я, психологически обусловивших поведение брата доктора Ватсона. Степень его понимания психологических процессов, стоящих за поступками этого человека, также весьма условна. Разумеется, Холмс не был психологом, а как детектив он должен был концентрироваться на конкретных поведенческих аспектах своих дел. В большинстве примеров, которые мы находим в рассказах о Шерлоке Холмсе, речь идет о выяснении поступков, оставивших след во внешней среде, а не о поиске познавательных стратегий.

И тем не менее Холмс утверждает, что “мимолетное выражение лица, непроизвольное движение какого-нибудь мускула или украдкой брошенный взгляд” могут пролить свет на “самые сокровенные мысли человека”. В “Приключениях картонной коробки” Холмс приводит убедительный пример применения своего метода для выяснения “хода рассуждений” доктора Ватсона. Вместо того чтобы вывести заключение о поступках (“предшествующих причинах”) по ключам, полученным из внешней среды, он делает выводы о познавательных процессах (“конечных причинах”), пользуясь отдельными группами поведенческих ключей.

“Видя, что Холмс слишком погружен в свои мысли, чтобы отвлекать его беседой, я отбросил в сторону бесполезную газету и, откинувшись на спинку кресла, предался мрачным раздумьям. Внезапно мои мысли были прерваны голосом моего компаньона:

— Вы правы Ватсон, — промолвил он. — Это и вправду самый нелепый способ разрешения конфликтов.

— Самый нелепый! — воскликнул я, и, осознав внезапно, что он высказал вслух мысль, скрытую в самой глубине моей души, выпрямился в кресле и уставился на него в полном изумлении.

— Возможно ли, Холмс? — вскричал я. — Это превосходит все, что только можно себе представить.

Он от души рассмеялся над моим замешательством.

— Вспомните, — сказал он, — когда совсем недавно я прочитал вам отрывок из очерка Эдгара По, в котором проницательный мыслитель прослеживает невысказанные мысли своего компаньона, вы были склонны считать это не более как авторским вымыслом. Когда же я заметил, что сам постоянно практикую то же самое, то вы выразили недоверие.

— Отнюдь!

— Не языком, дорогой мой Ватсон, не языком, но уж бровями — наверняка. Поэтому, когда я увидел, что вы отбросили газету и погрузились в размышления, то очень обрадовался возможности прочитать все ваши мысли и под конец вторгнуться в них, чтобы доказать, что ни на минуту не терял с вами контакта.

Но меня это вовсе не удовлетворило.

— В примере, который вы мне зачитали, — сказал я, — мыслитель делал свои заключения, наблюдая реакции человека, за которым следит. Если память мне не изменяет, он спотыкается о груды камней, глядит на звезды и тому подобное. Я же тихо сидел в своем кресле, так какие же ключи я мог вам дать?

— Вы несправедливы к себе. Лицо дано человеку для выражения его эмоций, и ваше служит вам верой и правдой.

— Уж не хотите ли вы сказать, что ход моих размышлений вы определили по выражению моего лица?

— По выражению вашего лица, и особенно — по глазам. Может быть, вам удастся вспомнить, о чем вы сначала задумались?

— Пожалуй, что нет.

— Тогда я вам скажу. После того, как вы отбросили газету, а именно это и привлекло мое внимание, вы с

полминуты сидели с отсутствующим видом. Затем ваш взгляд остановился на помещенном недавно в новую раму портрете генерала Гордона, и по изменившемуся выражению лица я определил, что ваши мысли начали набирать ход. Но продвинулись они не слишком далеко. Ваш взгляд мельком пробежал по необрамленному портрету Генри Бичера, *стоящему на ваших книгах*. Затем вы взглядели на стену, и значение этого взгляда было, разумеется, совершенно очевидным. Вы подумали, что если бы портрет был в раме, он как раз закрыл бы пустое пространство и хорошо сочетался бы с портретом Гордона на другой стене.

— Вы изумительно хорошо проследили мои мысли! — воскликнул я.

— Ну, до этого места мне бы вряд ли удалось сбиться. Но далее ваши мысли опять вернулись к Бичеру, и вы сосредоточили свой взгляд, как если бы по чертам лица изучали его характер. Затем чело ваше просветлело, но взгляд был по-прежнему устремлен в противоположный угол и лицо оставалось задумчивым. Вы вспоминали разные моменты карьеры Бичера. Я прекрасно осознавал, что вы не могли не думать о той миссии, которую он взял на себя в интересах Севера во время гражданской войны, поскольку я помню ваше благородное негодование по поводу приема, оказанного ему нашими наиболее беспокорными гражданами. Вы приняли это так близко к сердцу, что я не сомневался: думая о Бичере, вы не преминете подумать и об этом. Когда через мгновение я увидел, что ваш взгляд покидает портрет, то заподозрил, что ваши мысли опять обратились к Гражданской войне, а когда я увидел ваши губы в линию, сверкающие глаза и сжатые кулаки, то был положительно уверен, что вы думаете о благородстве, проявленном обеими сторонами в ходе этой отчаянной борьбы. Но затем ваше лицо опять сделалось печально и вы покачали головой. Вы начали размышлять о всех печалях, ужасах и бессмысленно загубленных жизнях. Рука ваша потянулась к собственной старой ране, и улыбка скользнула по вашим губам, что послужило мне знаком того, что вам на ум пришло, насколько смехотворен такой способ разрешения междуна-

родных конфликтов. В этот момент я и выразил свое согласие с вами, что это нелепо, и рад был узнать, что все мои умозаключения оказались верны”.

Здесь мы наблюдаем, как Холмс применяет свой метод наблюдения и дедукции для расшифровки едва уловимых поведенческих ключей, чтобы определить более глубокие познавательные процессы, вызывающие это поведение. Холмс вновь сочетает ряд наблюдений с априорными допущениями, контекстом и памятью для выяснения более глубокого значения обыденных на первый взгляд действий. Каждый шаг в его последовательности частных выводов создает контекст для следующего частного вывода. Но, вместо того чтобы сразу воспользоваться ключами, оставленными во внешней среде, и определить, какие поступки послужили причиной их появления, Холмс сосредоточивается на группах поведенческих ключей и таким образом определяет породившие их мыслительные процессы. Итак, он переносит фокус своей стратегии на более высокий уровень.

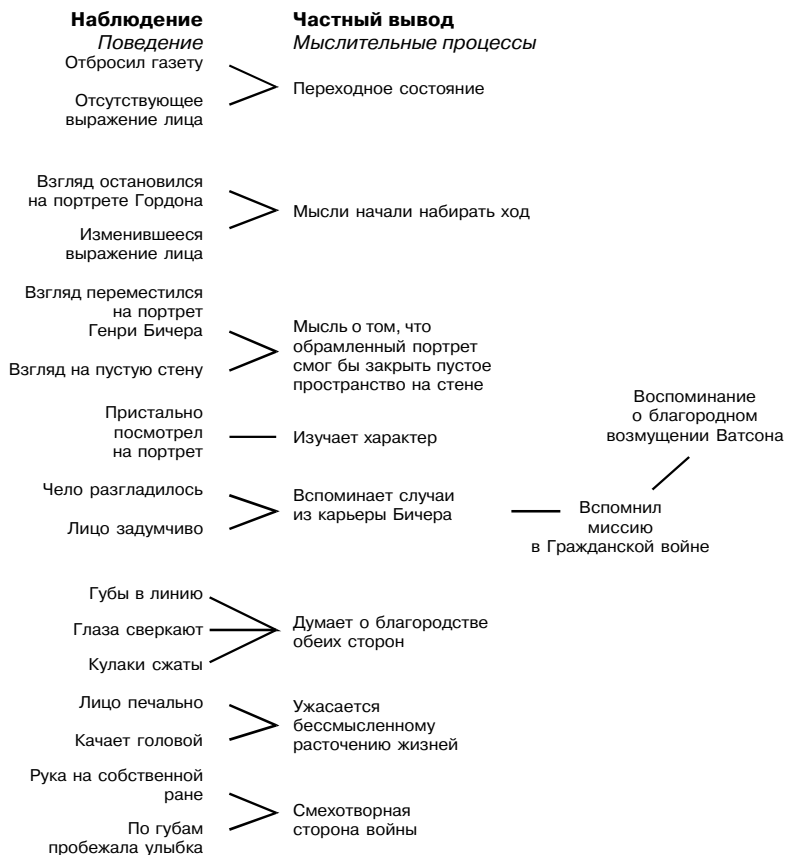
Применение стратегии Холмса

Основным результатом моделирования является возможность применения наших познаний, чтобы развить в себе еще и другие процессы, которые мы открыли по нашей модели. Остановимся подробнее на том, каким образом можно развить и использовать в контексте нашей жизни некоторые навыки и стратегии Шерлока Холмса.

Стратегия Холмса представляет собой синтез поведенческих ключей и ключей, полученных из внешней среды, на основании которого делается общее заключение. Этот процесс требует развития ряда дополнительных навыков:

Наблюдение — Сопоставление свойств внешних ключей, присутствующих в одном контексте, с характеристиками других контекстов.

Априорное допущение — Предполагаемое знание или убеждения о более широкой области или “проблемном пространстве”, в котором есть отдельные ключи. Допущения, определяющие смысл или значение ключа.



Прочтение “хода мыслей” по физическим ключам

Промежуточный вывод — Представление о том, какие действия вызвали появление внешних ключей, рассматриваемых в пределах предполагаемого проблемного пространства.

Дедуция, или логическое умозаключение — Исключение или подтверждение возможных действий путем нахождения других подтверждающих или опровергающих ключей для каждого возможного варианта.

Метапознание — Интроспективное осознание собственного мыслительного процесса и прослеживание “хода мыслей”, приводящего к общим заключениям.

Наблюдение и дедукция

Чтобы научиться мыслить подобно Шерлоку Холмсу, уместно начать с его рекомендации наблюдать и пытаться “с первого взгляда определить прошлое человека и его профессию”. Холмс утверждает, что по таким ключам, как “ногти человека”, “сгиб брюк на коленях”, “утолщения на большом и указательном пальцах”, “выражение лица”, “обшлага рубашки” и т.д., можно точно определить, что это за человек и каков род его занятий.

Представьте себе, что вы Шерлок Холмс и убеждены в том, что “всякая жизнь — это огромная цепь причин и следствий, и природе ее мы можем познать по одному звену”. Когда вы встречаете незнакомого вам человека — у себя в офисе, в гостях, на конференции и т.п. — попробуйте что-нибудь сказать о его прошлом или роде занятий, прежде чем вам об этом сообщат. Вы можете попрактиковаться просто на улице, в аэропорте или ином общественном месте, наблюдая за людьми. Объедините свои наблюдения и частные выводы и сделайте общее заключение о самом человеке и его профессии. Затем проверьте правильность своих догадок, спросив об этом человеке у тех, кто его знает.

Учтите, что Шерлок Холмс, как правило, в первую очередь синтезировал группы ключей и только потом делал по ним свои выводы. Он сначала определял общие характеристики, а затем уже переходил к частностям. Так что для начала необходимо выявить несколько знаков, которые вместе могут о чем-то сказать.

Вы можете вначале воспользоваться ключами, чтобы определить поведенческие привычки и прошлое, затем объединить свои частные выводы с другими ключами и сделать общее заключение о профессии человека. Например, вы можете сделать вывод, что человек, носящий бифокальные очки, вынужден постоянно переводить взгляд с собеседника на бумагу. После этого объедините этот промежуточный вывод с другими ключами и конкретизируйте свою догадку. Затем подумайте, какие еще знаки могут его сопровождать, и постарайтесь отыскать подробности, которые могут подтвердить или исключить какую-либо конкретную возможность. К примеру, представитель какой профессии не смог бы носить бифокальные очки?

Если вам слишком трудно сразу определить профессию человека, попробуйте действовать методом исключения. Возможно, вы

быстрее сумеете выяснить, что некто, определенно, *не* полицейский, *не* военный или *не* музыкант. Это займет меньше времени и будет почти так же важно, как собственно определение профессии человека.

Если вам все же не удастся определить профессию человека, попытайтесь просто сделать какие-то выводы о его социальном статусе или биографии. Состоит ли данное лицо в браке? Какой он национальности? Где ему пришлось бывать в последнее время?

Помните, что контекст, общекультурные допущения, воспоминания, воображение и т.д. играют решающую роль в определении значения различных ключей. Прежде чем приступить к данному упражнению, полезно подготовить перечень априорных допущений и дать оценку контексту, в котором производятся наблюдения. Какие профессии вероятнее всего обнаружить в данном конкретном контексте? Возможно, что существует и ряд общекультурных аспектов, способных не только помочь вам в интерпретации наблюдений, но и подсказать, на чем в первую очередь следует сосредоточить внимание. Например, во многих культурах Запада, человек, состоящий в браке, носит кольцо на безымянном пальце левой руки. Могут присутствовать и более специфические общекультурные признаки.

Расширьте проблемное пространство, насколько сможете. Подумайте, какие типы ключей могли бы поведать вам, что данное лицо является врачом, юристом, бухгалтером, бизнесменом, строительным рабочим, музыкантом, военным и т.д. В своих рекомендациях относительно возможных ключей Холмс указывает на несколько общих категорий:

И “ногти”, и “утолщения на большом и указательном пальцах”, и “выражение лица” — все это относится к категории физических и поведенческих характеристик, ассоциируемых с определенной профессией. Существуют ли какие-нибудь отличительные поведенческие характеристики, в общекультурном плане связанные с перечисленными выше профессиями? Например, в рамках культурного контекста вашей страны будет ли походка врача иная, чем у инженера-электронщика? Характеристиками представителя определенных профессий могут быть особая манера держать себя, тон голоса и употребляемая лексика. Какие газеты и журналы могут иметь при себе люди различных профессий? Какие разделы в газете, по вашему мнению, они будут читать в первую очередь? Каково значение возраста в различных профессиях?

“Обшлага рубашки” и “сгиб брюк на коленях” характеризуют одежду, а также влияние профессии человека на его одежду. Во-первых, что будут или не будут носить люди этих профессий (кроме того, что некоторые профессии могут требовать ношения форменной одежды)? Кто может носить джинсы или стильную одежду? Какие виды наручных часов, очков, причесок, галстуков, заколок к галстуку, колец, пряжек, туфель, шпилек, косметики и драгоценностей могут послужить в качестве ключей? Например, коммивояжер может иметь при себе чемодан с образцами. Во-вторых, каким образом род занятий человека может отразиться на его одежде? К примеру, у человека, весь день проводящего за письменным столом, рукава могут быть более потертыми, чем весь костюм.

Следует также обратить внимание на детали, идущие вразрез с общим контекстом или общепринятыми нормами. Как указывает Холмс, “*необычность, как правило, является ключом*”. Например, персону, несущую на руках ребенка, но не имеющую обручального кольца, может быть либо родителем-одиночкой, либо каким-то родственником или няней этого ребенка.

Независимо от точности ваших догадок, необходимо развивать способность *метапознания* своего собственного мыслительного процесса, постоянно удерживая в поле зрения ход мыслей, который привел к данному заключению. В качестве руководства можно использовать следующую таблицу.

Наблюдения		Априорные допущения		Частные выводы	Общее заключение
Внешние детали	Детали поведения	Контекстуальные	Культуральные		

Только *после* завершения наблюдений и логических умозаключений следует рассмотреть, какие внешние и поведенческие ключи были замечены и использованы для частных выводов. Необходимо обратить внимание, в каком порядке они сочетались и какова

была их приоритетность. Необходимо также заметить, какие контекстуальные и культуральные априорные допущения делались при истолковании значения этих ключей. Посмотрите, какие воспоминания или придуманные сценарии использовались в ходе рассуждений для создания, подтверждения или исключения возможных вариантов.

Если вы пришли к общему заключению, которое верно лишь отчасти, проследите ход своих мыслей в обратном порядке и определите, какие частные выводы были справедливы, а какие нет. Если вы обнаружили ключ, который, по вашему мнению, должен быть определяющим, например, особый тип прически или одежды, но какого-либо вывода вы по нему сделать не можете, запишите его для памяти, чтобы позднее определить его значение.

В продолжение данного упражнения попросите кого-нибудь из своих друзей дать вам предмет, давно доставшийся по наследству или полученный от другого лица, и посмотрите, что в результате наблюдений вам удастся выяснить о бывшем владельце этой вещи.

Упражнение по калибровке

НЛП предоставляет ряд способов, с помощью которых можно хорошо освоить и развить некоторые приемы наблюдения Холмса, особенно те, что касаются людей. Калибровкой называется один из основных процессов НЛП. Он как раз и является средством, позволяющим *“по мимолетному выражению лица, по произвольному движению какого-нибудь мускула или по взгляду угадать самые сокровенные мысли собеседника”*. Калибровка соединяет внешние поведенческие знаки с внутренними познавательными и эмоциональными откликами. Это упражнение выполняется вдвоем.

1. Попросите своего партнера обдумать некую идею, которая ему хорошо знакома и понятна.

2. Внимательно наблюдайте за физиологией своего партнера, словно вы на время стали Шерлоком Холмсом. Следите за движением его глаз, выражением лица, частотой дыхания и т.д.

3. Попросите его думать о чем-нибудь непонятном и приводящем в замешательство.

4. Опять внимательно наблюдайте за его глазами и выражением лица. Отметьте, какие при этом появились отличия.

5. Попросите партнера заново обдумать любую идею на его усмотрение. Наблюдайте за выражением его лица. Вы должны увидеть проявление комплекса характерных черт, служащих знаком либо понимания, либо замешательства.

6. Сообщите о своем предположении партнеру, чтобы выяснить, правы вы или нет.

7. Попросите партнера думать о других идеях, которые он понимает или считает слишком сложными. Попробуйте определить, к какой из этих категорий относится выбранная идея. Выясните, правильно ли вы угадали.

8. Чтобы проверить свои навыки, изложите своему партнеру какую-либо идею и, наблюдая за выражением его лица, постарайтесь определить, понял ли он ее или озадачен ею.

Кроме того, воспользуйтесь этим упражнением для развития своей метапознавательной способности. Постоянно фиксируйте в сознании ключи и ход мыслей, которые привели вас к данному заключению.

Выявление обмана

По словам Холмса, *“человека, умеющего наблюдать и анализировать, обмануть просто невозможно”*. Следующее упражнение сочетает в себе способность к наблюдению и анализу с некоторой долей воображения. Прделайте следующее:

1. Попросите партнера спрятать монету в руке и попытаться намеренно провести вас при отгадывании, в какой руке она находится.

2. Задайте партнеру пять вопросов, чтобы определить, в какой руке спрятана монета. Он должен ответить на все вопросы, но при этом не обязан отвечать правдиво.

3. Задав все пять вопросов, попробуйте угадать, в какой руке, по вашему мнению, спрятана монета. После этого партнер разжимает обе руки и показывает вам правильный ответ.

Представьте себе, что вы — Шерлок Холмс и можете использовать свои навыки наблюдения и “калибровки”, чтобы распознать все “плутни” своего партнера, наподобие “детектора лжи”. Лучшее всего делать это путем наблюдения за едва уловимыми бессоз-

нательными внешними ключами, сопровождающими ответы “да” и “нет”. Неплохо провести калибровку *до того*, как ваш партнер сообразит, что вы делаете. Например, при объяснении упражнения спросите: “Вам понятно, что нужно делать?” или “Не хотите ли вы что-нибудь спросить, прежде чем мы начнем?” Поскольку в данный момент ваш партнер еще не будет пытаться вас провести, вы сможете наблюдать внешние ключи, соответствующие правильным ответам “да” и “нет”.

Обратите особое внимание на те знаки, которые вряд ли известны вашему партнеру или на которые он не может сознательно воздействовать. Например, если вы хорошо владеете навыками наблюдения, вы сможете различить такие неприметные реакции, как изменение цвета лица, расширение зрачков или легкие изменения в дыхании. Для этого можно применить полезное “правило полсекунды”, заключающееся в том, что любой ответ, данный менее чем через полсекунды после вопроса, вероятнее всего, не был сознательно взвешен и обдуман вашим партнером. Поэтому сосредоточьтесь внимание на первой полусекунде его реакции. Имейте в виду, что люди могут угадывать то, что вы собираетесь спросить, еще до того, как вы зададите свой вопрос. Например, если вы спрашиваете: “Вы держите монету в правой руке?” — то к тому моменту, как вы скажете “в правой”, ваш партнер, скорее всего, уже будет подсознательно готов к тому, что следующее слово будет “руке”. Однако сознательно ваш партнер будет выжидать, пока вы закончите фразу, прежде чем постарается завуалировать свой ответ. Поэтому вам следует начать следить за его реакцией еще до того, как закончите фразу.

Помните, что Холмс постоянно расширял свое оперативное пространство, выходя за пределы непосредственно принятого контекста. Помимо наблюдения за тем, соответствуют ли действительности ответы вашего партнера, следите также и за его руками, чтобы определить, не сжимает ли он одну руку немного сильнее. Вы сможете еще более обогатить проблемное пространство, увеличивая свои шансы узнать достоверный ответ, если привнесете ассоциации, находящиеся вне пределов текущего проблемного пространства. Подобно Холмсу вы можете воспользоваться некоторыми культуральными допущениями, спросив, например: “Вы держите монету в той же руке, что и вилку?”. Или: “Вы держите монету в той же руке, что и я, когда отдавал ее вам?” — или еще что-нибудь в том же духе. Поскольку ему придется отвлечь часть свое-

го внимания на обдумывание опыта, на который вы ссылаетесь, это дает вам дополнительный шанс получить начальный бессознательный ответ, который не был профильтрован через сознательное внимание.

Вы можете также попытаться задавать “метавопросы”, то есть вопросы о данных вам ответах. Например, после того, как партнер ответил вам, спросите: “Вы действительно сказали мне правду?” или “Должен ли я поверить тому, что вы мне ответили?” Аналогичным образом, наблюдайте не только за первоначальной невербальной реакцией вашего партнера, но и за его реакцией на свой собственный ответ. Часто люди демонстрируют невербальные реакции на свои собственные ответы в ситуациях, когда требуется та же степень самосознания, что и в этом упражнении. Этот вторичный ответ может подтвердить или опровергнуть первоначальный ответ.

Наблюдение за микроповеденческими ключами, связанными с познавательными стратегиями: модель BAGEL

Еще одно практическое применение стратегий Холмса заключается в их сочетании с тем, что в НЛП называют моделью BAGEL. В рассказе “Приключения картонной коробки” Холмс демонстрирует способность “*проследить за ходом невысказанных мыслей своего компаньона*”, делая выводы о последовательности мыслительных процессов из наблюдений за сопровождающими их группами микроповеденческих ключей. Способность принимать во внимание поведенческие ключи, отражающие внутренние познавательные процессы, является одним из основополагающих навыков в НЛП и одной из важнейших составляющих нашего исследования стратегий гениальных людей.

Холмс утверждает, что “ход рассуждений” одного человека может быть “прочитан” другим человеком по проявлениям в его физическом облике, “*и особенно по глазам*”. Модель BAGEL идентифицирует целый ряд типов поведенческих ключей, особенно физический облик и движения глаз, которые связаны с познавательными процессами, в частности с теми, в которых участвуют наши пять чувств. Название BAGEL состоит из первых букв слов, означающих ключевые категории поведенческих стереотипов.

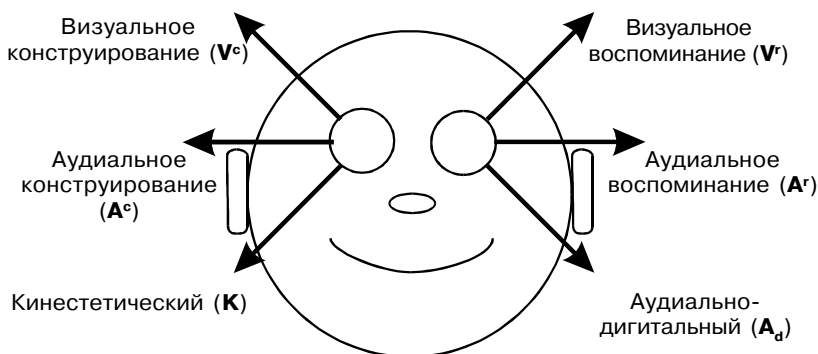
Буква “В” (Body posture) означает позу человека. Поза оказывает существенное влияние на внутренние процессы человека и одновременно отражает их. К примеру, большинство людей считают не слишком удобной для творческой работы позу, когда голова низко опущена, плечи ссутулены. Придав своему телу такое положение, очень трудно испытать вдохновение. Исследователи НЛП обнаружили, что в процессе визуализации человек, как правило, старается находиться в прямом положении. Когда люди слушают, они, как правило, слегка откидываются назад, скрещивают руки на груди или склоняют голову набок. Когда люди испытывают эмоции — неважно, позитивные или негативные, — они обычно подаются вперед и дышат глубже. Так, поза человека, который расслабился и отдыхает, может очень напоминать позу человека, испытывающего депрессию.

Буква “А” (Auditory cues) относится к невербальным аудиальным ключам. Например, тон и темп речи могут быть весьма существенными знаками. Когда люди визуализируют, они обычно говорят немного быстрее и более высоким тоном. Когда переживают эмоциональное состояние, голос становится тише, а речь — медленнее. Данные характеристики голоса могут влиять на состояние человека. Например, если кто-нибудь медленно и протяжно скажет: “А сейчас я хочу, чтобы вы очень внимательно следили за этим сложным движением” — то вам, скорее всего, захочется спать, а не вести наблюдения. Точно так же, если кто-нибудь скажет очень бодрим, высоким голосом: “Ну, а теперь устраивайтесь поудобней и отдыхайте” — вы почувствуете явное несоответствие. Тон и темп голоса могут служить знаками для запуска познавательных процессов. Люди начинают активней прислушиваться, когда у собеседника изменяется мелодика голоса, тон, темп и ритм и речи.

Буква “G” (Gestures) обозначает жесты. Часто люди жестами указывают на органы чувств, наиболее активные в данный момент. Они подносят руки к глазам, когда пытаются что-либо визуализировать или понять. Жесты направлены в сторону ушных раковин, когда люди слушают или стараются услышать что-либо. Люди касаются рта в процессе вербального мышления (как роденовский “Мыслитель”). Когда человек прикасается к груди или животу, это, как правило, служит знаком эмоциональных переживаний.

Буква “Е” (Eye movements) обозначает движение глаз. Характер движения глаз является одним из наиболее интересных микро-

поведенческих ключей и самым непосредственным образом относится к НЛП. Говорят, что “глаза — зеркало души”. В НЛП они рассматриваются как окно в сознание. Направление взгляда человека может послужить важным внешним ключом. Взгляд, устремленный вверх, как правило, сопутствует визуализации. Как было упомянуто ранее, в приводимом Ватсоном описании Холмса “с устремленным в потолок мечтательным взглядом с поволокой”, дается характеристика классического “ключа доступа” для внутренней визуализации в модели НЛП. Движение глаз в горизонтальной плоскости происходит, как правило, в процессе слушания. Взгляд, опущенный вниз, сопровождается эмоциональные переживания. Глаза, повернутые влево, часто говорят о процессе вспоминания, вправо — о работе воображения. Все эти ключи, обобщенные на приводимой ниже схеме, более глубоко анализируются во многих изданиях по НЛП.



Основные соотношения между положением глаз и познавательными процессами (для “правшей”)

Буква “L” (Language Patterns) относится к языковым процессам. Как мы выяснили в предыдущей главе, в речи людей часто содержатся ключи или внешние знаки, имеющие отношение к их мыслительным процессам. Например, некто может сказать: “Я просто *чувствую*, что здесь что-то не так”. Это утверждение указывает на иную (кинестетическую) сенсорную модальность, нежели высказывание: “До меня доходит масса недоброжелательных *откликов* об этом замысле” (аудиальная), или “Что-то мне *говорит*, что надо быть осторожней” (вербальная), или “Мне это абсолютно *ясно*” (визуальная).

Все эти утверждения указывают на вовлеченность в познавательный процесс различных сенсорных модальностей.

Умение распознавать все типы внешних ключей может иметь огромное практическое значение. Многие эффективные методики НЛП опираются на эти навыки. Они могут дать важную информацию о характере мышления другого человека, даже когда он сам не отдает себе в этом отчета. Они не только помогают в процессе моделирования, но и являются важным и эффективным средством общения, которое можно использовать в практике психотерапевтов, менеджеров, учителей, юристов и т.д., чтобы лучше понимать людей.

Чтобы развить в себе эту способность, повторите упражнение, в котором вы “калибровали” невербальные ключи партнера, относящиеся к состояниям понимания и замешательства. Попросите его вновь припомнить различные идеи или понятия, которые ему понятны или вызывают замешательство, и проследите за его “невывказанными мыслями”, наблюдая микрповеденческие ключи, определенные в понятиях модели BAGEL, пользуясь приведенной ниже таблицей. Отметьте, что вы можете сказать о репрезентативных модальностях, активизируемых вашим партнером по отношению к различным понятиям или предметам.

**Таблица для сравнения невербальных ключей,
связанных с различными состояниями сознания**

	Состояние 1 “Замешательство”	Состояние 2 “Понимание”
Поза		
Положение глаз		
Дыхание		
Едва заметные телодвижения		

Далее вы можете рассказать партнеру о различных понятиях и предметах, отмечая, какие паттерны языка он использует, обращаясь к

различным темам или понятиям. Если ваш партнер пользуется выражениями типа: “Для меня это покрыто мраком” или “Мне не совсем ясно”, — он, по всей вероятности, пытается их визуализировать. Если же он говорит: “Я не могу это ухватить” или “Я не улавливаю”, — то он пользуется кинестетической репрезентативной системой как методом, который облегчает понимание, и т.д.

Другая возможность развить наблюдательность такого рода — отслеживать стратегии вспоминания или принятия решений. Например, объясняя кому-нибудь дорогу, диктуя номер телефона или сообщая иную информацию, требующую запоминания, наблюдайте за микроповеденческими ключами своего собеседника, когда он поглощен процессом запоминания информации.

Каким образом он меняет положение тела, стоит ли он прямо и, если наклоняется, то в какую сторону, — вперед, назад, вправо или влево? Если, например, вы объясняете дорогу, кинестетически ориентированный человек может в буквальном смысле ориентировать свое тело в различных направлениях и жестикулировать во время ваших объяснений.

Не употребляет ли человек произвольно междометия типа “Хмм...”, “Ага...”, не шевелит ли он беззвучно губами, как бы проговаривая что-то про себя? Вербально ориентированная личность может несколько раз повторить услышанное.

Какова его жестикуляция, если он вообще жестикулирует? Прикасается ли он к лицу, к голове или туловищу?

Уделяйте особое внимание глазам и их движению. Когда человек думает или вспоминает, куда он начинает смотреть — вверх, в сторону, вниз? Что это может сказать об особенностях его мышления? Если, например, человек смотрит вверх и вправо, то, по всей вероятности, он создает визуальную карту того, о чем вы говорите. Если человек прикасается к своему лицу или глядит влево и вниз, то, вероятнее всего, он внутренне вербализует или повторяет то, о чем вы рассказали.

Какими языковыми паттернами пользуется человек при обсуждении или уточнении информации, требующей запоминания? Просит ли он вас повторить, записать или показать на карте или в справочнике?

Подобно Холмсу, вам, возможно, захочется “проникнуть” в мысли человека, чтобы убедиться в том, что вы правильно определили их направление. Например, если человек глядит вверх и заметно, что он сильно напряжен, вы можете сказать: “Да, вы

правы, я выразился не вполне ясно”. Если человек смотрит искоса вправо или влево вдаль, вы можете спросить: “Может быть, мне повторить помедленнее?” Если же человек смотрит вниз или вправо и насупился, вы можете сказать: “Если вы что-нибудь не поняли, давайте я повторю все сначала”.

Аналогичным образом вы можете практиковаться, наблюдая неосознанные стратегии принятия решений у разных людей. Если, например, вы пришли в ресторан с компанией, понаблюдайте за микроповеденческими ключами своих спутников, пока они выбирают, что заказать. Некоторые постараются визуализировать блюда, другие обратятся к своей кинестетической системе, попытаются определить, что будет “что надо”. Другим захочется обсудить меню, прежде чем что-то заказать. На первый взгляд все это может показаться очевидным и незначительным, но именно эти “мелочи” дают возможность заглянуть в самую суть человека. Неосознанные когнитивные процессы, с помощью которых люди решают, что им выбрать из меню, могут отражать другие важные стороны характера данного человека и его стратегий принятия решений.

Развивая в себе эти навыки, специалисты разных профессий получают возможность оказывать реальную помощь людям, испытывающим затруднения. Например, психологам и педагогам знание ключей доступа НЛП помогает работать с отстающими учениками. Наблюдая за тем, кто силен в орфографии, вы заметите, что, вспоминая, как пишется слово, он практически всегда смотрит влево вверх (визуальное вспоминание). Те же, у кого правописание хромает, испытывают огромные трудности при создании зрительного образа слова и почти никогда не глядят влево вверх, когда не уверены в написании слова. Наблюдая за детьми и обучая их вырабатывать верные познавательные стратегии и подкрепляющие линии поведения, можно помочь им добиться значительных успехов во многих предметах.

В книгах “Орудия для мечтателей”, “Навыки для будущего” и “НЛП”, том I предлагается целый ряд упражнений для развития способности к обнаружению и наблюдению этих видов познавательных стратегий.

В нашем дальнейшем исследовании поведенческие знаки модели BAGEL в сочетании со стратегиями наблюдения Холмса станут важным источником информации о стратегиях, которые использовали гениальными людьми.

Заключение

Несмотря на то, что Шерлок Холмс является вымышленным персонажем, он стал воплощением реального и незаурядного мыслительного процесса. Исследуя стратегии и модели, связанные с его мыслительным процессом, можно определить и развить полезные навыки, необходимые и эффективно применяемые в реальной жизни.

3. УОЛТ ДИСНЕЙ: МЕЧТАТЕЛЬ, РЕАЛИСТ, КРИТИК

Уолт Дисней и три фазы творчества

Способность Уолта Диснея соединять новаторское творчество с успешной деловой стратегией и общественными потребностями позволили ему создать империю развлечений, которая продолжает существовать вот уже несколько десятилетий после его кончины. Дисней (1901—1966) воплощает в себе умение создавать успешно действующую творческую организацию, а также способность превращать плоды воображения в реальные и осязаемые образы. Избранный Диснеем способ выражения идей — мультипликация характеризует основополагающий процесс всякого творческого гения — способность преобразовать нечто, существующее только в воображении, в материальную форму, непосредственно влияющую на человеческий опыт. Именно это замечательно умел делать Уолт Дисней сразу в нескольких областях.

Кроме “Диснейленда” и начальных стадий “Мира Уолта Диснея”, он создал (либо непосредственно, либо как главный режиссер) и записал в актив компании 497 короткометражных фильмов, 21 полнометражный мультфильм, 56 игровых фильмов, 7 документальных “приключенческих” фильмов, 330 часов “Микки Маус Клуб”, 78 получасовых шоу “Зорро” и 330 часов других телешоу.

Бесхитrostное, но покорившее весь мир обаяние Диснеевских героев, а также парков отдыха, воплощает в себе его уникальную способность уловить, синтезировать и упростить самые фундаментальные и вместе с тем весьма сложные принципы. Диснею также принадлежит ряд технических и организационных новшеств в области мультипликации и кинематографии.

Технические средства и понятийный аппарат НЛП позволяют создавать подробные карты успешных мыслительных стратегий людей, наделенных особыми талантами, таких как Уолт Дисней. НЛП исследует, в какой последовательности и каким образом люди

используют основные ментальные способности (такие, как зрение, слух и осязание) для самоорганизации и функционирования в окружающем мире. Одним из важнейших элементов уникального Диснеевского гения была его способность изучать предмет с различных **позиций восприятия**. Ключевым элементом Диснеевской стратегии удачно определил один из его мультипликаторов: “...*На самом деле существуют три разных Уолта: мечтатель, реалист и вредитель. Никогда не знаешь, какой из них явится на собрание*”¹.

Это высказывание проливает свет не только на характер самого Диснея, но и на структуру творческого процесса в целом. Творчество, как интегральный процесс, включает в себе взаимодействие и взаимопереплетение трех подпроцессов: мечтателя, реалиста и критика. Мечтатель в отсутствие реалиста не сможет воплотить идеи в осязаемые образы. Критик и мечтатель без реалиста попросту увязнут в беспрестанных разногласиях. Мечтатель и реалист могут что-нибудь сотворить, но без критика не сумеют добиться высокого качества своих творений. Критик помогает оценить и усовершенствовать результаты творческого процесса.

Дело в том, что творчество само по себе подразумевает синтез различных процессов, или “фаз творчества”. Мечтатель в творческом процессе необходим для придумывания новых идей и целей. Реалист нужен для воплощения идей в конкретные дела. Критик же служит фильтром идей и побуждает к совершенствованию творческого процесса.

Разумеется, каждая из этих фаз представляет собой отдельную независимую стратегию мышления, и все они имеют тенденцию скорее вступать между собой в противоречие, нежели поддерживать друг друга. Поэтому нам предстоит глубже исследовать характерные особенности того, как Дисней использовал и направлял свое воображение (*Мечтатель*), методически преобразовывал плоды воображения в осязаемую форму (*Реалист*) и применял свое критическое суждение (*Критик*).

Микроанализ Диснея-Мечтателя

Говоря словами самого Диснея-“Мечтателя”: “*Мой бизнес был потрясающим приключением, нескончаемой авантюрой первопроходца и старателя в царствах цвета, звука и движения*”². Как мечтатель Дисней был страстно увлечен процессом творчества.

Описание физического состояния Диснея во время творческих раздумий представляет собой классический портрет микропоступков или “ключей доступа”, связанных с глубоким визуальным фантазированием. Так, один из его компаньонов сообщает:

“Когда Уолт пребывал в состоянии глубокой задумчивости, одна бровь у него опускалась, глаза сощуривались, челюсть отвисала, взгляд приковывался к какой-то точке в пространстве — и часто такое выражение сохранялось у него долгое время... Никакие слова не в силах были рассеять чары...”³



Шарж на “наиболее типичное выражение лица” Диснея

Это описание могло бы вполне подойти для состояния гипноза с позитивными галлюцинациями. Описанное состояние Диснея во время его “мечтаний”, напоминающее транс, показывает лишь, насколько глубоко вся его психика сосредоточивалась на творческом процессе. То же самое “гипнотическое” состояние, подобное описанному доктором Ватсоном у Шерлока Холмса, “с устремлен-

ным в потолок мечтательным взглядом с поволокой”, наблюдалось у творческих гениев на протяжении всей истории человечества.

Приводимый здесь шарж на “наиболее типичное выражением лица” Диснея еще раз подтверждает это наблюдение. Изучая рисунок как бы с позиций Шерлока Холмса, пытающегося прочитывать “наиболее сокровенные мысли” Диснея, мы сразу отметим, что взгляд его направлен вправо вверх. Согласно модели НЛП, это говорит о фантазировании или конструировании внутренних визуальных образов (V^e). Направление взгляда, как правило, указывает на “ведущую” систему, или систему ввода, и в данном случае видно, что Дисней поглощен главным образом зрительной фантазией.

Дисней изображен подавшимся вперед и облокотившимся на стол, то есть в позе, которая считается чувственно ориентированной или “кинестетической” (K^1). То, что при этом он левой рукой касается лица, также говорит о многом. В НЛП эта поза называется “у аппарата” и сопровождает внутренний диалог (A_d), указывая на то, что Дисней пользуется по крайней мере тремя сенсорными репрезентативными системами одновременно.

Мы получаем весьма важный ключ к моделированию феноменальной творческой способности Диснея: связующий процесс, известный как *синестезия* — буквально “*синтезирование пяти чувств*”. Синестезия имеет место при взаимном наложении двух или более чувств — например, когда человек осязает то, что он видит или когда слышимые звуки представляются в зрительных образах. Данный процесс — образование связей между пятью чувствами — был вполне обычным в творческом мыслительном процессе Диснея и, возможно, не раз служил основой его творческого вдохновения. Например, в его описании фильма “Фантазия”, мы находим следующие слова:

“Мы берем музыку и начинаем представлять себе истории и картины, которые эта музыка навеивает нашему воображению. Это что-то вроде просмотра концерта.”⁴

Когда я услышал музыку, в моей голове возникли разные картины...”⁵.

С точки зрения НЛП, Дисней описывает некую стратегическую последовательность:

1) внешний музыкальный звуковой сигнал (A^e) непосредственно вызывает

2) сконструированный зрительный образ (V^c) посредством процесса синестезии;

3) затем Дисней преобразует плоды своего воображения во внешние образы (V^e) посредством процесса мультипликации.

Присутствие в данном процессе еще одной репрезентативной системы становится очевидным из следующего высказывания Диснея:

“В этой музыке (Токката и Фуга ре-минор Баха) есть нечто такое, что обычная публика не поймет, пока не увидит на экране то, что эту музыку собой выражает. Тогда-то она и *почувствует* всю ее глубину”⁶.

Здесь Дисней указывает на то, что иногда “видеть” означает “понимать”, еще раз подтверждая, что его ведущая репрезентативная стратегия имеет визуальную ориентацию. Он добавляет, что возможность видеть некий предмет позволяет “почувствовать” всю его глубину. Это еще раз подтверждает наличие у Диснея прочной связи между видением и чувствованием.

С позиций Аристотеля, способность Диснея накладывать ощущения одно на другое является результатом “общих свойств”, то есть качеств, в равной мере воспринимаемых всеми чувствами. Общие свойства позволяют осуществлять передачу информации между различными сенсорными репрезентативными системами. Они включают такие явления, как *движение, покой, фигура, величина, число, единство* и т.д., которые могут восприниматься более чем одной сенсорной модальностью.

Структура и сила воображения и творчества часто определяются установившимися связями между чувствами. История изобразительных искусств, например, на самом общем уровне может рассматриваться как история выражения состояний внутреннего сенсорного опыта посредством синестезии с различными визуальными характеристиками или “субмодальностями” (т.е. цветом, формой, перспективой и т.д.). В период Ренессанса ведущей субмодальностью была глубина изображения, для Рембранта — направление и яркость света, для импрессионистов — цвет и текстура, для современных художников — искажение формы и т.д. Хотя Дисней и утверждал, что “при помощи цвета мы можем делать много такого, что никакое другое средство сделать не в состоянии”,

все же ключевым элементом его творческого процесса было движение.

Беря за основу движение, Дисней, таким образом, одновременно работал с общим свойством и визуальной субмодальностью. Это позволяло ему достигать еще большей выразительности. Достаточно сравнить результаты, достигнутые его студией, с работами других мультипликаторов, чтобы увидеть, какое огромное преимущество дает использование движения в качестве общего свойства. Попробуем вникнуть в обращение Диснея к своим художникам-мультипликаторам:

“Я хотел бы предложить вам больше сосредоточиваться на пародии, наполненной *действием* — не просто на изображении персонажа, похожего на кого-то, а на придании вашему герою движений и действий человека, которого вы пытаетесь в нем передать. Помните, что любое действие должно основываться на том, что этот герой собой представляет”⁷.

Здесь Дисней ясно указывает на то, что цель мультипликации состоит не просто в копировании чего-то, что мы и так можем наблюдать, а скорее в изображении некоторого внутреннего образа через присущие ему движения. Мультфильмы Диснея стали бессмертной классикой и принесли ему международное признание именно благодаря его способности извлекать самую суть предмета из характерных движений и передавать ее в зрительных образах, в противоположность простому изображению *похожего на какого-то* мульти-героя.

Возможно, что сосредоточенность Диснея на качестве движения была, помимо прочего, метафорой его собственной творческой личности — “Мечтателя” в нем самом. По его утверждению:

“И напряжение, и стремление к победе, и нужда — все это заставляет художника расти и превосходить самого себя”⁸.

Я не могу оставаться в покое. Я должен исследовать и экспериментировать. Я никогда не бываю удовлетворен своей работой. Ограниченность моего воображения вызывает у меня досаду”⁹.

И хотя Дисней достиг огромного финансового успеха, его фантазии не были мотивированы меркантильными соображениями. Он утверждал так:

“Единственный путь к созданию этих картин, который мне удалось найти, требует прежде всего фантазии художников-мультипликаторов; не похоже, что то же самое могло бы быть со счетоводами или приказчиками¹⁰.

Деньги для воплощения моих идей — а скорее их отсутствие — могут меня беспокоить, но никогда не заставляют слишком сильно волноваться. Крайне волнуют меня только сами идеи”¹¹.

Итак, ведущей репрезентативной системой Диснея как Мечтателя была визуальная. Но зрение не обязательно было направлено только на какие-то конкретные картины или предметы. Он использовал качество движения как “общее свойство”, для того чтобы осуществлять взаимное наложение остальных чувств на мысленные образы и видеть лежащие в их основе особенности и формы. На вопрос о будущем, к примеру, он ответил следующее:

“То, что я вижу там, вдали — слишком туманно, что-бы хоть как-то описать, но выглядит оно большим и сверкающим.

Что мне действительно нравится, так это уверенность, что прямо за поворотом всегда есть нечто еще более масштабное и захватывающее. И неопределенность всего остального — тоже”¹².

Дисней-Мечтатель был провидцем, имел масштабный взгляд на вещи и верил в то, что действительно было возможно. Вдумайтесь в пророческое заявление о будущем своего искусства и индустрии, которое он сделал в одной из статей 1941 г.:

“Что касается ближайшего будущего, то я могу пообещать, что все наши движущиеся персонажи получат третье измерение. Все вдохновение и жизненная энергия, заключенные в карандашных рисунках наших мультипликаторов, через несколько лет будут перенесены на экран благодаря исключению копировального процесса. Помни-

мо этого, наше дело исключительно подходит для телевидения, и насколько мне известно, фильмы уже можно транслировать в цвете. Весьма захватывающая перспектива, должен вам сказать! И с момента появления “Фантазии” у нас есть все основания надеяться, что великие композиторы будут сочинять музыку непосредственно для нашей отрасли, точно так же, как сейчас они сочиняют для оперы и балета.

Это то, что можно обещать на следующие несколько лет. За пределами этого — будущее, которое мы пока разглядеть не можем. Мы, последние из пионеров и первые из представителей современных видов искусств, не доживем до воплощения этого будущего. Но мы счастливы уже тем, что участвуем в заложении его основ”¹³.

Микроанализ Диснея-Реалиста

Умение Диснея воплощать фантазии в реальность было столь же важным, как и его способность фантазировать. Плоды его творчества оказывались на удивление обаятельными и абсолютно “жизненными”, оттого, что в творческом процессе Диснея принимали участие все чувства. Один из его компаньонов как-то заметил: *“Белоснежка существовала в голове Диснея как что-то совершенно реальное... и он был категорически настроен на то, чтобы она вышла на экран именно такой, как он ее задумал”*.

Как и Леонардо да Винчи, Дисней, вероятно, был очень склонен к зрительному пониманию глубинной природы всего, что он исследовал: *“Мультимпликация может дать объяснение всему, что только способен породить человеческий разум”*, утверждал он. Как и Леонардо, Дисней, имел склонность быть как “реалистом”, как и “мечтателем”:

“Чтобы быть правдоподобной, наша работа должна иметь фактическое основание.¹⁴

Я положительно ощущаю, что мы не можем создавать вымышленные вещи, основанные на реальном, прежде чем познакомимся с самой реальностью.¹⁵

Когда мы рассматриваем новый проект, мы по-настоящему изучаем его — не только сам внешний замысел, но и все, что имеет к нему отношение”¹⁶.

Очевидно, что, как и Леонардо, Дисней чувствовал: для того, чтобы быть по-настоящему изобретательным, необходима обратная связь между “мечтателем” и “реалистом” в самом себе.

“В мультипликации важно, *что* рисовать, а не просто умение рисовать. Это не просто рисование чего-то чертовски необыкновенного, но еще и постоянное размышление об этом, и придание ему собственного лица. Я занялся техникой рисунка до того, как мне следовало этим заняться. Мне требовалось больше натуры. Нужно было подучиться рисовать.

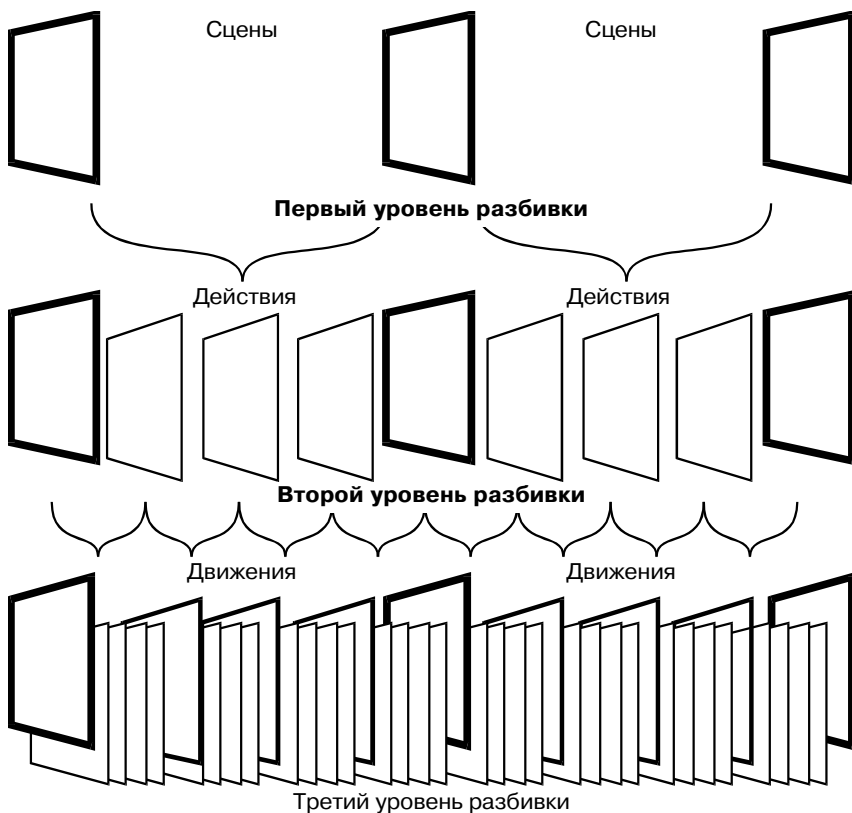
У нас в студии была художественная школа; объединявшая все искусства... У меня было четыре преподавателя: по композиции, натуре, анатомии и локомоции — изучению действия и противодействия. Это было необходимо. Беда в том, что все [мультипликаторы] хотели рисовать красивые рисунки. Я занялся локомоцией, а не статикой. Это все равно, что поднести руку к глазам: пальцы удлиняются. А когда кто-нибудь останавливается, — к примеру, женщина — юбка все еще продолжает двигаться. Когда останавливается мышь, хвост обвивается вокруг нее. Мне приходилось тратить с художниками уйму времени, прежде чем появились какие-то сдвиги”¹⁷.

Для того чтобы воплотить что-либо в осязаемую реальную форму, необходимы технические средства и разработки. Дисней всегда шел в ногу с техническим прогрессом и утверждал:

“Наш бизнес вырос вместе с техническими достижениями. Если когда-нибудь этот прогресс полностью замрет, можно заказывать похоронный марш для всей нашей отрасли. Вот в какую зависимость мы, художники, попали от новых средств и технических усовершенствований... Никто не знает, как далеко непрерывный рост может увлечь эту отрасль, если только техники по-прежнему будут давать нам новые и более совершенные средства”¹⁸.

Главенствующая стратегия Диснея и его основная сила как реалиста заключались в способности разбивать на удобоваримые

“доли” и упорядочивать свои фантазии. Фактически Дисней был первым, кто применил процесс *раскадровки* (*story-boarding*), применяемый ныне всеми ведущими кинематографистами. В сценарной комнате (комнате “Мечтателя”) Дисней специально выделил одну стену, к которой каждый мог приколоть идею или предложение. Однажды комната была заново перекрашена, и он вошел в нее сразу после того, как группа мультипликаторов успела завешать рисунками свежеевыкрашенную стену. Едва оправившись от первоначального шока, Дисней вдруг увидел, как легко ему проследить развитие сценария, просто глядя на последовательность рисунков. Поэтому он установил пробковые плиты по всему периметру комнаты и ввел в обиход раскадровку как основную форму развития замысла.



Процесс раскадровки/мультипликации

Раскадровка напоминает наглядное содержание — она состоит из неподвижных рисунков, представляющих собой последовательность главных событий сюжета фильма. По сути, раскадровка является продолжением процесса мультипликации в более крупном масштабе. Мультипликация начинается с создания неподвижных рисунков, представляющих главные события конкретного эпизода. Эти рисунки, как правило, создаются главным художником-мультипликатором. После выполнения основной разбивки вспомогательная “мультипликационная команда” заполняет рисунками все интервалы между этими “верстовыми столбами”. Дисней всего лишь перенес этот процесс разбивки и упорядочивания в более крупный масштаб, став, таким образом, своего рода “метамультипликатором”.

Процесс “раскадровки” является мощным средством организации и планирования и может применяться на любом этапе съемки фильма, и для самых мелких разбивок, соответствующих отдельному движению конкретного персонажа (32 рисунка в секунду), и для разбивок, соответствующих какому-то действию или событию в отдельной сцене, вплоть до самой сцены или целиком всего фильма.

С точки зрения стратегии, процесс раскадровки и организации последовательности главных событий, необходимых для получения конкретного результата, не ограничивается кинематографом и может применяться для любого рода планирования — при составлении и организации делового проекта, учебного семинара, книги, консультационного совещания, компьютерной программы и т.д.

Разумеется, Дисней снискал славу в первую очередь благодаря своим фильмам и их героям. Это совсем не то, что просто высокая профессиональная квалификация, здесь требуется несколько иной тип стратегии. Как отмечал Дисней:

“Мы хорошо освоили свой метод. Мы научились заставлять наших героев играть убедительно. Мы узнали массу вещей о сценическом искусстве и ракурсах кинокамеры. Мы кое-что узнали о выборе ритма и о темпе. Но хороший сценарный замысел в нашем бизнесе — вещь совершенно эфемерная. Он, похоже, состоит в основном из удачи и вдохновения. Он должен быть предельно прост, чтобы полностью уложиться в семи или восьми сотнях футов. Помимо всего прочего, он должен обла-

дать тем неуловимым свойством, что называется словом “шарм”. Он должен быть незамысловат, завораживать любую публику и обладать еще массой достоинств, которые словами не выразить, но можно лишь почувствовать интуитивно”¹⁹.

Ни с чем не сравнимая притягательность Диснеевских мультфильмов берет свое начало в той стратегии, с помощью которой создавались их персонажи, и служит иллюстрацией второго по значению аспекта творческой стратегии Диснея. Дело в том, что Дисней был способен перевоплощаться в своих героев, вживаться в их “образы” и смотреть на мир в их перспективе. На языке НЛП это можно было бы назвать способностью принимать “вторую позицию” (DeLozier and Grinder, 1987). “Первая позиция” обозначает визуальное, аудиальное и чувственное восприятие какого-либо конкретного события в своей собственной перспективе. “Вторая позиция” означает визуальное, аудиальное и чувственное восприятие события, происходящее с позиций кого-либо другого, включая его систему убеждений и ценностей и эмоции. Например, представьте, что вы стоите на улице и видите человека, проезжающего мимо на велосипеде. Если вы продолжаете оставаться в своей собственной “первой позиции” в качестве наблюдателя, то видите велосипедиста в своей собственной перспективе. Если же вы займете “вторую позицию”, то будете видеть все происходящее в перспективе едущего велосипедиста. Перспективой же “третьей позиции” будет видение себя самого, наблюдающего за проезжающим велосипедистом, происходящее из какой-то третьей независимой точки (как если бы это было снято камерой).

Вероятно, Дисней обладал исключительной способностью занимать “вторую позицию”. Один из его мультипликаторов вспоминал:

“Мики всегда озвучивал сам Дисней, при этом он так досконально чувствовал текст и всю ситуацию, что не мог удержаться и начинал по-настоящему играть, со всеми жестами и телодвижениями, которые шли по сценарию”²⁰.

Ставя себя на место персонажа и начиная воспринимать все с его позиций, Дисней мог более тонко ощущать мотивации и по-

ведение своего вымышленного героя. Возможно, это также способствовало углублению его творческого процесса, позволяя неожиданно открывать, как его персонаж мог бы действовать в какой-то конкретной ситуации, вместо того чтобы пытаться найти это логическим путем.

В действительности и диснеевский процесс перехода на вторую позицию, и синестезия одинаково способствуют более импровизированным формам творчества, в которых новые идеи рождаются одна из другой (как в начале было рассмотрено на примере из Книги Бытия). По словам одного и мультипликаторов Диснея:

“Он не был занят одной всепоглощающей мечтой — он придумывал ее по ходу дела. Каждая сделанная им вещь подсказывала что-то новое — то, что никогда еще не пытались делать и что зрителям захотелось бы увидеть”²¹.

Помимо того, что процесс непосредственного физического перевоплощения в своих героев был основной частью творческой стратегии Диснея, он также играл заметную роль в способности Диснея быть “реалистом”. Если вы можете что-то сыграть или представить в лицах, вы тем самым делаете это реальным и осязаемым, помогая другим воспринять эту фантазию в конкретной форме.

В целом, Дисней-реалист был более ориентирован на сенсорный опыт и активное действие, нежели на зрительное восприятие. Реалист сосредоточен на будущем, но действует в более краткосрочной перспективе, чем Мечтатель, “как если бы” долгосрочное видение было достижимо, и пользуется последовательными приближениями для “разукрупнения” плодов воображения в реальности. Дисней сформулировал это так:

“[Мультипликация] — это та область, обозримые пределы которой лежат где-то далеко в будущем... Что же касается прошлого, единственное важное заключение, которое я могу из него вывести, это то, что публика будет платить за качество, и незримое будущее само позаботится о себе, если каждый день хоть чуточку подрастать...”

[Наш успех] был построен на тяжелом труде и энтузиазме, на единстве цели, на преданности своему делу,

на вере в будущее и достигнут прежде всего благодаря постоянному, ежедневному росту, когда мы просто осваивали свое ремесло и учились”²².

Именно сочетание мечтателя и реалиста в одном человеке позволяет по-настоящему потрясти мир. Дисней верил в то, что он делает нечто большее, чем просто создание мультфильмов. Во время работы над своим новаторским полнометражным мультфильмом “*Фантазия*” (который и сегодня так же популярен, как и пятьдесят лет назад, когда он впервые вышел на экраны), Дисней говорил своим мультипликаторам: “*Это не просто область мультипликации. Мы можем покорять здесь целые миры*”²³.

Известный британский политический сатирик и коллега-мультипликатор Дэвид Лоу сделал Диснею замечательный комплимент:

“Не знаю, провел ли он сам хоть одну линию. Я слышал, что на его студиях трудятся сотни художников, которые делают всю работу. Но я полагаю, что на нем лежит руководство, постоянный поиск совершенства в этом новом виде изобразительного искусства, решение проблем во все возрастающем масштабе и, определенно, с прицелом более высоким и дальним, чем просто коммерческий успех. Это стиль руководства настоящего художника. Это позволяет Диснею не просто как рисовальщику, а как художнику, наделенному умом, стать наиболее значительной фигурой в графическом искусстве со времен Леонардо”²⁴.

Микроанализ Диснея-Критика

Хотя Дисней и был полностью поглощен своей работой, его критическое отношение к ней никогда не ослабевало. Более того, его критические замечания были настолько острыми и выразительными, что мультипликаторы прозвали сценарную комнату, в которой проходило первое рассмотрение работ, “карцером”:

“Мультипликаторы видели Диснея на сценарных собраниях, где он сам изображал, как должно происходить действие, а в следующий раз — в “карцере”, когда при-

ходил их черед показывать, как им удалось сделать эти сцены в мультипликации”²⁵.

В то время, как Дисней-мечтатель вдохновлялся идеями и приходил от них в восторг, у Диснея-критика подход был совершенно иным.

“Он полагал, что каждый должен работать так же напряженно, как и он сам, и ожидал от всех такого же воодушевления и заинтересованности в том, что мы делали. Он никогда не щадил чужих чувств, поскольку был заинтересован только в конечном продукте, а не в том, кто подал лучшую идею, или внес неудачное предложение, или ожидал восторгов публики. Мы все были в одной упряжке и тот, кто пытался тянуть в свою сторону, разрабатывая идею, которую Уолт ранее не одобрил, направлялся на неприятность и непременно получал ее”²⁶.

“Критик” оценивал плоды трудов “Реалиста”. Внимание Критика сосредоточивалось не на творческом вдохновении Мечтателя и не на организационных вопросах и изысканиях Реалиста, а на качестве конечного результата. В “карцере” новые идеи и разработки не встречали того радушного приема, который находили у Мечтателя и Реалиста. Здесь ценился только “продукт”.

Студия Диснея первой начала затрачивать время и деньги на съемку начальных, черно-белых вариантов своих мультипликаций, чтобы оценить их *до того*, как они попадут на конечную стадию производства. Дисней писал об этом так:

“Мне кажется удивительным, что мы были первой группой мультипликаторов, которая вообще получила возможность исследовать свою работу и исправить ее ошибки до того, как она попадала на экран... Каждый фута черновой мультипликации проецировался на экран, анализировался и перерисовывался снова и снова, пока мы наконец не могли сказать: “Это лучшее, на что мы способны”. Мы устремились в погоню за совершенством, но, поскольку в этом деле невозможно достичь совершенства, мы постоянно испытывали разочарование”²⁷.

Важную роль критического начала в себе самом Дисней оценил на собственном опыте, и главным образом — из-за первого финансового провала “*Фантазии*”, проекта его мечты. Его брат Рой вспоминает:

“После “Белоснежки” Уолт хотел ставить два полнометражных мультфильма в год. Мы не могли этого выдержать. Мы росли как грибы после дождя и работали неэффективно. Война, перегруженность, а также незнание рынка отправили нас ко дну. Каждый творческий человек настолько занят своей работой, что не желает заниматься вопросами рынка. Уолт был именно таким парнем, пока не получил свой урок. После этого он стал очень внимательно относиться к исследованию рынка. Он быстро учился”²⁸.

Сам Дисней говорил об этом так:

“Я чувствую себя тем более счастливым, чем больше людей нам удастся порадовать. Зрители — это наши клиенты. И уважение, которое мы заслужили у публики, было взято за основу и закреплено в нашей организации. Вы создаете сценарий. Любой писатель, который хочет забиться подальше в нору, поступает глупо. Он не получит ни резонанса, ни новых идей. Я никогда не стану забиваться ни в какую нору. Я говорю, я отбиваю подачу, я изменяю свое мнение”²⁹.

О Диснее рассказывают один весьма любопытный анекдот, иллюстрирующий некоторые ключевые элементы когнитивной стратегии его “критики”. Перед самым открытием аттракциона “Пираты Карибского моря” в “Диснейленде” Дисней проводил заключительный осмотр сцен вдоль трассы аттракциона. Одна из них, представляющая Новый Орлеан, ему не понравилась. Он чувствовал, что здесь недостает какого-то важного элемента, от которого аттракцион приобрел бы еще большую подлинность, но никак не мог понять, в чем тут дело. На каждую деталь сцены уже была затрачена масса труда и времени, и его дизайнеры начали приходить в отчаяние. Похоже, что “Критик” разошелся не на шутку.

В конце концов Дисней собрал вокруг всех, кто был поблизости, включая технический персонал и работников службы питания, и попросил их представить себя на месте одного из героев сцены, участвующего в событиях, — то есть постараться перейти на *“вторую позицию”*. Затем Дисней последовательно опробовал все сенсорные репрезентативные системы присутствующих. Сначала он спросил: “Верно ли это выглядит?” Он потратил много времени и денег на подлинные костюмы и листву, а дома скопировал с Французского квартала в Новом Орлеане, вплоть до орнаментов из кованного железа. “Верно ли это звучит?” — был следующий вопрос. Он установил самую совершенную аудиотехнику, с большим числом звуковых дорожек, строго выверенную по времени и точно установленную в нужных местах, чтобы воспроизводить звуки музыки, голосов, плеск весел и даже животных. Затем он спросил: “Верно ли это чувствуется?” Он позаботился о том, чтобы температура и влажность точно соответствовали душной и липкой ночи в Новом Орлеане. “Верно ли это пахнет?” Он создал весьма замысловатое приспособление, которое могло вырабатывать и смешивать запахи острой французской кухни из Луизианы с запахом пороха, торфяных болот и морского бриза. Все было проверено, но его по-прежнему не покидало ощущение, что чего-то все же не хватает. “Что это?” — спросил он всех. Наконец, один молодой человек, который подметал на этаже, сказал. “Я, мистер Дисней, рос на Юге, и меня вдруг осенило, что в такую южную ночь, как здесь, обязательно должны быть огни светлячков”. “Вот оно!” — воскликнул Дисней, просветлев лицом. Молодой человек получил солидную премию, а Дисней тут же выписал пять светлячков, что стоило ему немалых денег, пока не было создано имитирующее приспособление.

Вознаграждение, которое получил молодой человек, демонстрирует одно из сторон проявлений “Критика”. Критики не только все отрицают и разрушают. Их цель состоит в том, чтобы гарантировать соблюдение определенных критериев. Когда все критерии соблюдены, Критик может реагировать весьма позитивно. По сути дела, позитивная реакция Критика зачастую дает более весомую мотивацию, чем такая же реакция Реалиста или Мечтателя. От Мечтателя мы всегда ожидаем похвалы, и только когда Критик скажет, что наши идеи стоящие, мы можем быть уверены, что в них действительно что-то есть.

Часто новые идеи возникают именно благодаря Критику, как это видно из рассказа Диснея о возникновении замысла “Диснейленда”:

“Идея “Диснейленда” появилась у меня еще до войны. Я изучал увеселительные парки. К концу концов моя жена сказала, что еще в один увеселительный парк она со мной уже не поедет... В них всегда было много грязи... Мне больше ни разу не удалось убедить жену поехать со мной. Родителям там ничего не оставалось, как закусь сивать за компанию с белками”³⁰.

Поскольку именно идеи вдохновляли и стимулировали его, Дисней-критик постоянно побуждал окружающих к творчеству, утверждая, что *“каждый должен внести свою лепту, иначе он превратится в простого исполнителя”*³¹. Его коллеги вспоминают:

“Уолт чувствовал, что любая идея, любая острота и даже любой рассказ уже приходили кому-то в голову — вопрос заключался в том, как вы используете материал для своего собственного творения. Поэтому его никогда не интересовало, откуда брались идеи”³².

Дисней был одним из первых, кто учредил систему поощрения за творческие достижения, а не просто за высокую производительность.

“Дисней ввел систему премирования, по которой любой, кто предлагал остроуту, использовавшуюся в картине, получал пять долларов, а любой предложивший идею, лежащую в основу целого мультфильма, получал сто долларов”³³.

Учитывая, что это были доллары времен Великой депрессии, поощрение оказывалось весьма внушительным. Нужно заметить, что премия не была привилегией только сценаристов и мультипликаторов. Ее мог получить любой работник студии, включая садовников и обслуживающий персонал. Поскольку его бизнесом было творчество, Дисней хотел и творчество сделать бизнесом.

Дисней сумел успешно внедрить принципы “абсолютного качества” и “обучающейся организации” почти за пятьдесят лет до того, как они получили всеобщее признание. Популярность идей абсолютного качества и обучающейся организации была связана с тем,

что достижения в области менеджмента, технологии и бизнеса ясно дали понять: если организация намерена выжить и процветать, обучаться необходимо и каждому ее сотруднику, и самой организации как системе. Компании и другие социальные структуры начали осознавать, что эффективное обучение должно стать постоянным и целенаправленным процессом, требующим организации и постоянных усилий. Эффективно обучающейся является такая организация, которая поддерживает процесс обучения во всех областях, поощряет *обучение тому, как нужно учиться (learning to learn)*. А это требует правильной оценки и понимания процесса обучения. Эффективно обучающаяся организация должна поддерживать не только обучаемых и обучающихся, но и любого, кто имеет отношение к изучаемым областям в рамках организации. Согласно Питеру Сенджу (1990), существует пять “дисциплин”, в которых должен практиковаться каждый сотрудник организации, чтобы она стала по-настоящему “обучающейся организацией”:

1. Осознание и проработка мыслительных карт и допущений.
2. Приобретение и поощрение личного мастерства.
3. Расширение кругозора и созидание будущего.
4. Поощрение коллективного обучения.
5. Развитие способности к систематическому мышлению.

Дисней, скорее всего, интуитивно стремился развивать и поддерживать все эти дисциплины посредством своей стратегии уравновешивания Мечтателя, Реалиста и Критика. Сам он излагает это так:

“Деньги мы снова вкладывали в бизнес, в долговременную программу развития, нацеленную на производство полнометражной продукции и поддержание нашего новоприобретенного престижа за счет постоянного улучшения качества.

Возможно, что “Пиноккио” не отличался такой сердечностью, как “Белоснежка”, но в техническом и художественном плане он был значительно выше. Это свидетельствует о значительном росте нашего мастерства; выросли мы и как предприятие — число наших сотрудни-

ков значительно увеличилось. То есть я имею в виду тот рост, который имеет значение лишь в той мере, в какой он увеличивает качество нашей продукции в долгосрочной перспективе.

Фактически же наша студия стала больше напоминать школу, чем бизнес. Мастерство наше росло благодаря обучению, самокритике и экспериментированию. В этом смысле потенциал нашего искусства постоянно оказывался востребованным, развивался и воплощался в реальность. С каждым годом сценариев становилось все больше, их тематика — все разнообразней, мы брались за такие дела, о которых всего год назад не смели бы и помыслить. Я берусь утверждать, что в этом нет ничего гениального или даже просто выдающегося. Это лишь способ построения любого здорового бизнеса — много пота, разумный подход и любовь к своему делу”³⁴.

Общий обзор творческой стратегии Диснея

Возможно, наиболее содержательное выражение того, как “Мечтатель”, “Реалист” и “Критик” Диснея действовали в одной связке, сконцентрировано в следующем его утверждении:

“Сценарист должен *ясно видеть* в своем сознании, как следует подать любой отдельный фрагмент его сценария. Он должен *чувствовать* каждое выражение, каждую реакцию. Он должен отойти от своего сценария *на достаточное расстояние*, чтобы бросить на него *повторный взгляд...* и *увидеть*, нет ли в нем каких-то пропусков... *увидеть*, будут ли персонажи интересны и симпатичны зрителям. Он должен также попытаться *увидеть*, интересно ли само по себе то, что делают его персонажи”³⁵.

Первая часть данного описания концентрируется на взаимодействии Мечтателя и Реалиста. Ясно, что “повторный взгляд” — удел Критика.

Это высказывание выделяет три различных перспективы.

1. “Мечтатель” — видение, первая позиция, полностью весь сценарий:

“Сценарист должен ясно видеть в своем сознании, как будет выглядеть любое действие в его сценарии”.

2. “Реалист” — чувствование и действие, вторая позиция, вовлеченность, движение:

“Он должен чувствовать каждое выражение, каждую реакцию”.

3. “Критик” — третья позиция, отдаленность:

“Он должен отойти от своего сценария на достаточное расстояние, чтобы бросить на него повторный взгляд”.

а) Весь сценарий:

“Увидеть, нет ли в нем каких-нибудь пропусков”.

б) Отдельные персонажи:

“Увидеть, будут ли персонажи интересны и симпатичны зрителям”.

в) Особые поступки персонажей:

“Увидеть, интересно ли само по себе то, что делают его персонажи”.

Диснеевский “повторный взгляд” позволяет получить то, что называется *двойным описанием* события. Такое “двойное описание” дает нам важную информацию, которая при какой-то одной перспективе могла бы остаться вне поля зрения. Так же, как два глаза позволяют нам видеть объемное изображение предмета, Диснеевское двойное описание собственных творений позволяло им как бы обрести объемность.

Для НЛП особый интерес представляет то, что “повторный взгляд” особым образом подразумевает “достаточное расстояние”. Если бы он был слишком приближен, то испытывал бы существенное влияние других позиций восприятия. В свою очередь, и он мог бы оказать на них слишком большое влияние. Если Критик будет слишком близок к Мечтателю, он может подавлять его воображение.

В целом, Диснеевский процесс творческого фантазирования проходил преимущественно через визуальное воображение, но включал также, наложение и синтезирование всех пяти чувств. Мечтатель сосредоточивает внимание на “масштабной картине” исходя из того, что нет ничего невозможного.

Диснеевский процесс “реализации” фантазий осуществлялся путем физического перевоплощения Диснея в придуманные им персонажи, а также через процесс “раскадровки”, разбивающий плоды воображения на отдельные “блоки”. Реалист же действует,

“как если бы” фантазия была реальной, и сосредоточивает усилия на выработке ряда последовательных шагов, необходимых для действительного воплощения фантазии в реальность.

Диснеевский процесс критической оценки подразумевал дистанцирование от проекта и более отдаленный “повторный взгляд” с позиций зрительской аудитории. Критик стремится избежать проблем и гарантировать качество путем логического применения различных уровней оценки и выяснить, насколько устойчив замысел или план в условиях влияния каких-либо еще “возможных” факторов.

Паттерны метапрограмм

На макроуровне типы познавательных процессов, ассоциирующиеся с Диснеевскими Мечтателем, Реалистом и Критиком, непосредственно относятся к тому, что в НЛП известно как модели “метапрограмм”. Они представляют собой описания различных способов приближения к “проблемному пространству” или к отдельным его элементам.

Что же касается других категорий НЛП, возможно, применение одной и той же модели метапрограммы, независимо от содержания и контекста. К тому же, эти категории не являются взаимоисключающими и могут присутствовать одновременно в различных соотношениях. Например, подходя к проблеме, можно делать акцент на движении *к* чему-либо, или *от* чего-либо, или на некотором соотношении того и другого. Таким образом, к проблеме можно подойти с различной степенью “проактивности” и “реактивности”.

Масштаб разбивки подразумевает уровень детализации или генерализации, с которым отдельное лицо или группа лиц анализируют проблему или проблемное пространство. Различные ситуации могут анализироваться также и в условиях варьирования степени детализации (разукрупнение информационного блока) и генерализации (укрупнение информационного блока).

Проблемные ситуации могут рассматриваться с учетом кратко-, средне- и долгосрочных временных границ, а так же в контексте прошлого, настоящего и будущего. *Временные границы*, в которых рассматривается проблема или результат, могут оказывать огромное влияние на методы подхода и интерпретации. Могут существовать как долгосрочные, так и краткосрочные решения.

Проблемы и результаты могут рассматриваться как с точки зрения выполнения *задачи*, так и применительно к вопросам, связанным с *взаимоотношениями*, такими как “руководство” и “подчиненность”. Поиск точки равновесия на пересечении задачи и взаимоотношений, несомненно, является ключевым для менеджеров при решении проблем. В процессе выполнения задачи или при движении к цели особое значение могут приобрести средства и проблема выбора. При решении вопросов, в которых определенную роль играют взаимоотношения, различное значение можно придавать собственному суждению, мнению других или контексту (“компании”, “рынку” и т.д.).

Проблема может рассматриваться на основе сопоставления сходства (*совпадение*) и различия (*несовпадение*) ее элементов. На групповом уровне это будет означать, стремятся ли участники добиться единодушия или стараются углубить противоречия.

Стратегии подхода к решению проблем могут ставить во главу угла различные сочетания таких элементов, как видение, действие, разум или чувства. Микропознавательные модели на индивидуальном уровне могут быть выражены в терминах общего *стиля мышления* на групповом или макроуровне. Видение, действие, разум и эмоции являются наиболее общими выражениями визуализации, движения, вербализации и чувствования.

Различные стили и подходы к решению проблем характеризуются различным набором и последовательностью моделей метапрограмм в различном их сочетании. Подход одного индивидуума может быть на 80% сосредоточен на взаимоотношениях и на 20% на задаче, приоритеты могут быть на 70% в пользу долгосрочной перспективы и на 30% — краткосрочной. Другой же на 90% отдает приоритет задаче и полностью ориентируется на краткосрочную перспективу.

Различные наборы моделей метапрограмм освещают различные области проблемного пространства. В этом смысле не существует “правильных” и “неправильных” метапрограмм. Лучше сказать, что их эффективность для решения проблемы связана со способностью применять их для “высвечивания” пространства, необходимого для адекватного обращения с проблемой.

На уровне макростратегии различные фазы Диснеевской стратегии, помимо микроуровневой познавательной структуры, могут характеризоваться определенными наборами моделей метапрограмм.

Фаза Мечтателя, как правило, ориентирована на более отдаленное будущее. Она требует более масштабного мышления и более

крупной разбивки, для того чтобы выработать новые альтернативы и варианты. Она сосредоточивается прежде всего на содержании (т.е. на “что”) плана или замысла. В аристотелевских терминах Мечтатель адресуется к “конечным причинам”.

Фаза Реалиста в процессе движения к будущему более ориентирована на действие и происходит в более краткосрочных временных границах по сравнению с фазой Мечтателя. Реалист часто бывает больше сосредоточен на средствах и действиях. Фаза Реалиста акцентируется на том, “каким образом” осуществить план или замысел. Реалист адресуется к “формальным” или “ускоряющим” причинам.

Фаза Критика включает логический анализ избранного пути для определения, что может не получиться и чего следует избегать. Фаза Критика должна уделять внимание вопросам как долгосрочного, так и краткосрочного плана, исследуя возможные источники проблем как в прошлом, так и в будущем. Она в основном сосредоточена на “почему” плана. Критик должен адресоваться к “сдерживающим причинам”.

Приведенная ниже таблица дает сводную картину ключевых моделей метапрограмм, связанных с творческой стратегией Диснея.

	Мечтатель	Реалист	Критик
	Что	Каким образом	Почему
<i>Репрезентативное предпочтение</i>	Зрение	Действие	Разум
<i>Подход к проблеме</i>	К решению	К решению	От решения
<i>Временные границы</i>	Долговременные	Кратковременные	Долго/ кратковременные
<i>Ориентация во времени</i>	Будущее	Настоящее	Прошрое/ будущее
<i>Обращенность</i>	Внутренняя — сам	Внешняя — окружение	Внешняя — другие
<i>Метод сравнения</i>	Ориентация на совпадение	Ориентация на совпадение	Ориентация на рассогласование

Физиология и творческий цикл Диснея

Как и при других познавательных процессах, физиологические проявления являются важным фактором влияния на творческую способность и эффективность планирования. На микро- и макроуровнях существуют поведенческие ключи, сопутствующие состояниям Мечтателя, Реалиста и Критика, которые, в свою очередь,

могут способствовать более эффективному вхождению в “расположение ума”, необходимому для выработки эффективного плана или замысла.

Вспомните, например, что происходит, когда вы “фантазируете” или находитесь в самом начале творческого процесса или планирования, когда количество возможных вариантов выбора велико? Какие типы поведенческих ключей, по вашему мнению, наиболее существенны в вашем процессе “мечтания”? Какая у вас поза? Расхаживаете ли вы или сидите спокойно? Как вы держите голову и куда направлен ваш взгляд?

Что происходит, когда вы “реализуете” идею или “мечту”? Какие типы поведенческих ключей, по вашему мнению, наиболее существенны в вашем процессе “реализации”?

Что происходит, когда вы “критически” оцениваете свой план? Какие типы поведенческих ключей, по вашему мнению, наиболее существенны в вашем “критическом” процессе мышления?

Какой из трех стилей мышления — Мечтатель, Реалист или Критик — кажется наиболее естественным для вас?

На основании описаний поведения Диснея и результатов моделирования ряда людей, которым хорошо удается достигать этих состояний, можно сделать следующие обобщения относительно ключевых особенностей и паттернов физиологических проявлений, связанных с каждым из этих стилей мышления, вместе составляющих творческий цикл Диснея:

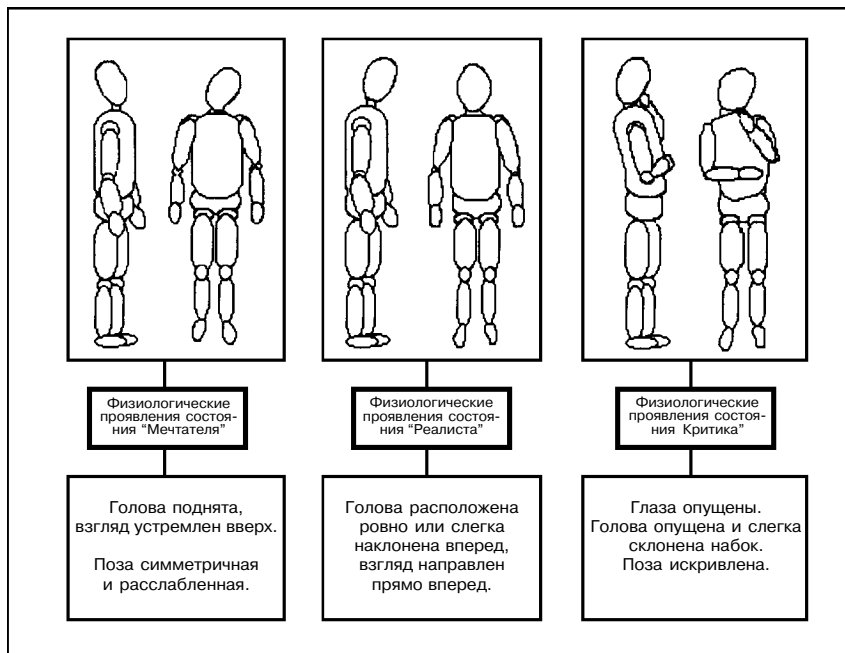
Мечтатель: голова поднята, взгляд устремлен вверх; поза симметричная и расслабленная.

Реалист: голова расположена ровно или слегка наклонена вперед, взгляд направлен прямо вперед.

Критик: глаза опущены; голова опущена и слегка склонена набок; поза искривлена.

Пути практического применения творческой стратегии Диснея

Особые познавательные схемы, применявшиеся выдающимися людьми типа Уолта Диснея, могут моделироваться с помощью техник и категорий НЛП таким образом, чтобы ими могли воспользоваться и другие. Одной из целей НЛП является создание подроб-



Особенности физических ключей, ассоциируемых с состояниями Мечтателя, Реалиста и Критика

ных и удобных для использования карт внутренних стратегий людей, преуспевших, подобно Уолту Диснею.

В каждом из нас уже есть Мечтатель, Реалист и Критик. Но, к сожалению, обычно между Мечтателем и Критиком вспыхивает непримиримая вражда, и в результате вместо процесса, в котором эти стратегии усиливали бы друг друга, мы получаем полный хаос и неразбериху.

Одна из громадных проблем заключается в том, что Критик жестко оценивает не только фантазии, но и *самого* Мечтателя, заявляя, что глуп не только замысел, но и тот, кому он пришел в голову. Успех Диснея отчасти заключается именно в том, что он никогда не критиковал ни себя, ни своих сотрудников, а только план реализации фантазии. И, по-видимому, именно Реалисту удавалось развести Критика и Мечтателя по разным углам, до того как они успевали затеять перепалку.

Очень важно структурировать взаимоотношения между этими творческими стратегиями таким образом, чтобы получить гармоничный процесс. Ключевой момент в данном случае состоит в признании того, что один и тот же предмет непременно будет наблюдаться в нескольких разных перспективах — в двойном или тройном описании. Любой план необходимо рассматривать как с позиций Критика, так и с позиций Реалиста и Мечтателя.

Примеры ввода в действие творческого цикла Диснея

В данном разделе мы исследуем процесс ввода стратегий в действие (installation). После того как обнаружена эффективная стратегия, возникает вопрос: *“Каким образом ввести ее в действие, чтобы она работала самостоятельно и естественным путем?”*

Мечтатель

Прежде всего, со слов самого Диснея нам известно, что у нас имеется “зрительное пространство” Мечтателя. Нам известны также некоторые микроаспекты Мечтателя. Он пытается визуализировать реальный образ (gestalt). Согласно основополагающим принципам НЛП, зрительное восприятие должно сопровождаться определенными физиологическими проявлениями (вспомним шарж на Уолта Диснея: он смотрит вверх и вправо).

Реалист

Далее, нам необходимо ввести Реалиста. Как известно, микростратегия Реалиста включает:

- 1) перевоплощение в персонажей, порожденных фантазией
- и*
- 2) разбивку фантазии на ряд этапов или “кадров”.

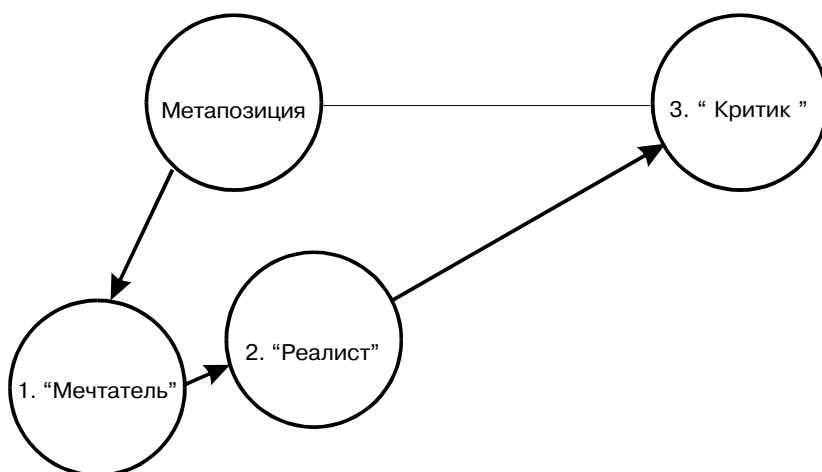
Критик

И, наконец, мы принимаемся за Критика. Ему необходимо в достаточной мере дистанцироваться от фантазии и плана ее реализации, чтобы обрести возможность бросить “повторный взгляд”. Взгляд издалека не только помогает Критику лучше увидеть всю картину в целом, но и позволяет избежать ее влияния, неизбежного при чрезмерной близости.

Приводимая далее последовательность шагов представляет собой методику увеличения собственной творческой способности, использующую ключевые элементы Диснеевской стратегии творчества.

1. Установите нейтральное положение, или “метапозицию”, и выберите три пункта в физическом пространстве, обозначив их следующим образом:

- (1) Мечтатель**
- (2) Реалист**
- (3) Критик**



Творческий цикл Диснея

2. Осуществите якорение соответствующей стратегии в каждом из выбранных пунктов. Используйте метапозицию для того, чтобы убедиться, что физиологическое состояние, связанное с каждой отдельной позицией, остается “чистым”.

а) Подумайте о таком случае, когда вы могли дать волю своему творческому воображению без каких бы то ни было ограничивающих влияний; встаньте в пункт (1) и постарайтесь еще раз пережить этот опыт.

б) Определите случай, когда вы оказались способны думать весьма реалистично и сумели разработать эффективный план пре-

творения в жизнь какого-либо замысла; встаньте в пункт (2) и попробуйте пережить этот опыт повторно.

в) Подумайте о таком случае, когда вы могли выразить конструктивную критику плану, то есть высказать позитивные и конструктивные критические замечания, а также указать на существующие проблемы. Убедитесь, что этот пункт находится на достаточном удалении от других и не оказывает на них никакого влияния. Встаньте в пункт (3) и переживите этот опыт повторно.

3. Определите, какого результата вы собираетесь достичь, и встаньте в пункт “Мечтатель”. Зрительно представьте себя в процессе достижения этой цели, как если бы вы были героем кинофильма. Думайте об этом в свободной, раскрепощенной манере.

4. Встаньте в пункт “Реалист”, перенеситесь мысленно в эту “фантазию” и ощутите себя на месте всех интересующих вас персонажей. Затем взгляните на процесс так, как если бы это была “раскадровка” (последовательность изображений).

4. Встаньте в пункт “Критик” и постарайтесь определить, чего здесь недостает или что следует привнести. Далее, завершив критическую оценку перейдите к адресуемому Мечтателю вопросам “каким образом?”

а) Помните, что Критик должен оценивать только план, а не самого Реалиста или Мечтателя.

б) Часто оказывается весьма уместным, чтобы Критик с самого начала указал, какие элементы плана являются вполне удовлетворительными, и только после этого начал задавать вопросы.

6. Вернитесь опять в пункт “Мечтатель”, чтобы выработать необходимые творческие решения, альтернативы и дополнения и ответить на вопросы, поставленные Критиком. Если вопросы Критика кажутся вам слишком резкими или их обдумывание вне состояния Критика затруднительно, пройдите через метапозицию, прежде чем вернетесь в пункт Мечтателя. Возможно, что из метапозиции вам захочется перефразировать вопросы Критика.

7. После того, как вы осуществите этот цикл несколько раз, начните осознанно думать о чем-нибудь еще, что вам по-настоящему нравится и что у вас хорошо получается, но не прекращайте при этом проходить через пункты Мечтателя, Реалиста и Критика. Это будет способствовать латеральному мышлению и бессознательному вызреванию плана.

Продолжайте цикл через этапы 4, 5 и 6, до тех пор пока ваш план не начнет хорошо вписываться в каждую позицию.

Пример использования Диснеевской стратегии

Р.Д.: Нам уже известны некоторые шаги Диснеевской стратегии. Теперь мы хотим определить некоторые из ваших естественных стратегий. Ввод стратегии в действие включает в себя одновременно и обучение, и инструктирование ее пользователей. Кто хотел бы попытаться сделать это?

(Выходит участник X.)

Это первый шаг. Определите, в каком пункте будет находиться ваш Мечтатель.

Начнем с того, что мы хотим сконцентрироваться исключительно на процессе. Постарайтесь отрешиться от содержания ваших состояний. Теперь подумайте о том случае, когда вы могли думать по-настоящему свободно, когда ваш ум мог охватить невероятно широкое пространство, неважно, реальное или нет. Сейчас действительно важно только то, что было настоящим “бегством” в мир фантазии, прочь из реального мира. Это был ваш собственный мир, который вы могли создавать по своему усмотрению.

Теперь встаньте в этот пункт и переживите то же состояние.

(X становится в соответствующий пункт, тело его при этом выпрямлено, но расслаблено, взгляд устремлен прямо вперед.)

Чтобы немного усилить это состояние, слегка поднимите голову и смотрите чуть выше. Так вы сможете видеть немного дальше.

Когда вы действительно почувствуете, что сумели войти в свое состояние, можете покинуть этот пункт.

(X смущенно улыбается и слегка колеблется, прежде чем оставить этот пункт.)

Р.Д. (обращаясь к аудитории): Некоторые люди весьма неохотно покидают это пространство! *(Обращаясь к X.)* Теперь я хотел бы, чтобы вы где-нибудь здесь же, чуть позади “пункта Мечтателя”, начали думать о каком-то случае, когда вы планировали или выполняли какое-то конкретное дело, прилагая к этому все усилия. Вы — Реалист, когда думаете: “Что нужно делать, чтобы это осуществить?”

Важно, чтобы при выявлении в себе Реалиста вы пользовались этой микростратегией, поскольку некоторые люди часто путают Реалиста с Критиком. Поверьте, критики вовсе не реалисты. Они могут быть так же далеки от реальности, как и мечтатели: “А вдруг это не получится, а вдруг то не получится?”

Когда вы являетесь Реалистом, вы стараетесь мысленно пройти все этапы своего пути к осуществлению мечты, одновременно составляя поэтапный план действий.

(Обращаясь к X.) Приведите себя в это состояние и встаньте в пункт Реалиста.

(X встает в пространство Реалиста, тело его чуть наклонено вперед, взгляд направлен вперед, но глаза слегка опущены.)

Когда вы достаточно хорошо прочувствуете это состояние, можете из него выйти.

(К аудитории.) С тех пор, как я занялся программированием, это состояние мне хорошо известно. Вы начинает составлять план программы и уходите в это занятие с головой. А когда приходите в себя, уже пять утра!

(Обращаясь к X.) Теперь я хотел бы найти пункт, достаточно удаленный как от вашего Мечтателя, так и от вашего Реалиста. Здесь вам предстоит поместить своего Критика. Для меня важна пространственная отдаленность. Дисней говорил: “Я должен отойти достаточно далеко и бросить повторный взгляд... так, чтобы можно было взглянуть на это глазами публики”. Вам следует постараться выносить суждение, как если бы это была не ваша собственная идея.

Как правило, Критик сильно ориентирован на аудиальное восприятие и устоявшиеся нормы. Если у вас действительно хорошо получается критиковать чужие идеи, вы должны так же преуспеть и в критике своих собственных.

Возможно, вам было бы неплохо подумать об этом с позиций своего самого беспощадного критика. Если вы работаете над конкретным проектом, например, разрабатываете учебную программу, я бы предложил вам встать на позицию человека, который, вероятнее всего, будет оказывать ей противодействие. Отыщите самого беспощадного критика, поскольку, если даже такой человек не сможет обнаружить каких-либо недостатков, то этот план действительно основательный.

Когда вам предстоит быть действительно критичным, советую вам изучить все досконально на холодную голову. Я вовсе не хочу сказать, что критику следует быть только негативным. А теперь встаньте в пункт Критика.

(X становится в пункт Критика, туловище наклонено в сторону, голова откинута назад, рука на подбородке.)

Хорошо, а сейчас выйдите из этого пространства и вернитесь опять сюда, на метапозицию. Теперь у вас есть три пункта. Меж-

ду прочим, вы всегда можете воспользоваться дополнительными стратегиями и увеличить число пунктов. Например, если вы находитесь в положении Мечтателя, то можете воспользоваться метафорой — образом какого-то другого человека, преуспевшего в этом, и смоделировать его. Вы даже можете вообразить, что вы сам Уолт Дисней.

“Какова была бы реакция Уолта Диснея на эту проблему?”

“Как бы подошел к ней Леонардо да Винчи?”

Быть может, вы предпочтете представить себе сначала только первый шаг, а не все целиком. Но я бы советовал придерживаться широкого взгляда. Часто при выполнении замысла проблемы возникают не потому, что он недостаточно хорошо продуман, а из-за того, что наш взгляд на вещи был ограничен.

(Обращаясь к Х.) А сейчас я бы хотел, чтобы вы подумали о содержании идеи или задачи, над которой работаете. Можете ли вы сказать, эта задача общего характера? Или же личного плана?

Х: Она, главным образом, касается переосмысления всего, что происходит в моей жизни.

Р.Д.: Иными словами, это своего рода духовный вопрос для вас. В чем же состоит ваша цель?

Х: Найти какой-то иной процесс, который будет мне больше по душе, в котором будет больше терпимости.

Р.Д.: Прекрасно. Вот вам и исходная точка. Начинайте прямо отсюда, из пункта Мечтателя и вообразите себе чудесный мир, где существуют все те вещи, которые могли бы увлечь вас полностью. Как если бы вы взмахнули волшебной палочкой и получили мир, который вам по душе.

(Обращаясь к аудитории.) Вот сейчас я уже заметил кое-что важное. *(Х держит руку на подбородке).* Я видел вас в таком положении, когда вы были в пункте Критика.

(Смех)

Это тот случай, когда НЛП может быть очень полезно. Вернитесь назад, поблагодарите Критика и скажите, что мы дадим ему высказаться немного позже. А теперь отойдите назад и побудьте некоторое время Мечтателем.

(Х переходит в указанный пункт уже с физиологическими проявлениями Мечтателя.)

Итак, здесь у нас именно то пространство, о котором мечталось. Рассмотрите весь предмет целиком, как он выглядит?

Это именно тот самый тип обворожительной терпимости?

Может быть, у вас возникла какая-то метафорическая аналогия или даже фантастический образ, картина?

Речь идет не о том, как решить проблему, а том, как получить общую картину. Поэтому вам не нужно убеждаться в том, будет ли этот образ работать, просто получите его.

Итак, удалось вам чего-нибудь добиться?

(X кивает.)

Хорошо. Возьмите этот образ, встаньте в пункт Реалиста и спросите себя: “Что могло бы произойти, если бы это было именно тем?” Какие шаги следовало бы предпринять, чтобы выразить этот образ? Кем являются персонажи, присутствующие там? Есть ли там какие-то элементы вас самого, как они взаимодействуют между собой? Но это не должно быть метафорической аналогией. Вам не нужно просматривать весь “фильм” целиком. Это как бы не смонтированный эпизод. Продолжайте: “Как я собираюсь выполнить эту работу?”

(Рука X тянется к подбородку, Р.Д. перехватывает ее.) До вас еще дойдет очередь, Критик!

(Участники смеются.)

По крайней мере, приготовьте для него что-нибудь получше, чтобы потом можно было хорошенько раскритиковать.

(У X вновь проявляется физиология Реалиста.)

Вы можете проделать несколько шагов, которые, возможно, необходимы для осуществления этой мечты...

Хорошо. *Сейчас* вы можете дать волю Критику. Подойдите сюда, в его пункт.

(X становится в пункт с характерными для него физиологическими проявлениями.)

Итак, что вы думаете об этих шагах? Чего недостает? Будет ли это работать или оно по-прежнему без движения?

От вас не требуется немедленно найти решение. Единственное, что вам нужно, это обнаружить, что здесь не так.

Это тот человек, который занимается поиском проблем, а не их решением. Поиск проблем играет такую же важную роль, как и их решение.

X: Мне не понятно, например, каким образом я узнаю, что проделал первый шаг.

Р.Д.: Хорошо. Итак, это первый вопрос, который ставит Критик.

Х: И это не будет работать, если я не смогу держать все под контролем.

Р.Д.: Великолечно. Это важные вопросы, относящиеся к процедуре свидетельства. А сейчас, взяв с собой эти опасения, перейдите в пункт Мечтателя, которому предстоит выдумать способ, как вам узнать, каким образом будет сделан первый шаг. Мечтатель может сказать: “А, первый шаг! Я знаю, как его сделать. Какая изящная постановка вопроса!”

Вы можете придумать метафорическую аналогию. Она может быть самой сумасшедшей. Ведь это всего лишь плод фантазии.

(Физиологические проявления Х претерпевают изменения. Он расплывается в улыбке.)

Х: Хм-мм... *(Смех среди присутствующих.)*

Р.Д.: Эйнштейн, как правило, пытался визуализировать, каким образом выглядела бы поездка верхом на луче света. Идея немного безумная, не так ли? И, разумеется, она переворачивает ваши представления о вселенной.

А сейчас воспользуйтесь этим обогащенным видением и встаньте сюда, в пункт Реалиста.

(Х переходит в пункт Реалиста. Его физиологические проявления меняются в соответствии с состоянием Реалиста.)

Как вы собираетесь с ним поступить? Скажите сами себе: “Ну хорошо, мне нужно сделать это. Мне нужно сделать то!”; “Каковы необходимые шаги?”; “Как я смогу это узнать?”; “Может быть, придумать какой-то хитрый способ понять все это?”

Принимайтесь за дело. Вам нужно сделать первый шаг, и вы об этом знаете. Что он в себя включает?

Есть у вас какие-то соображения?

Х: Хм-мм...

Р.Д.: Ну, хорошо. Давайте вновь обратимся к Критику.

(Х переходит в пункт Критика, и у него соответственно изменяются физиологические проявления.)

Ну, каково ваше мнение?

(Х колеблется, затем начинает улыбаться.)

(Взрывы хохота среди присутствующих.)

Похоже, оставаться таким критичным становится все труднее, а?

Давайте-ка на время перейдем на следующий участок. Я хотел бы, чтобы вы, осознанно ни о чем конкретном не думая, перешли в пункт Мечтателя, задержались там ненадолго, затем пере-

шли в пункт Реалиста, а затем уже вернулись на место Критика. Прodelайте это трижды, не держа в голове ничего конкретного.

X: А нужно мне при этом видеть тот образ?

Р.Д.: Можете. Но можете также временно переключиться на что-нибудь другое.

(X проходит через все пункты в соответствии с указаниями Р.Д.)
(Обращаясь к аудитории.) Вы когда-нибудь видели людей, расхаживающих взад и вперед, когда они пытаются найти решение проблемы? Мы постоянно проделываем это.

(X обходит все трижды.)

Р.Д. (обращаясь к X): А теперь перейдите на метапозицию и сосредоточьтесь на какое-то время на картине. Довольно. Произошли ли в ней какие-нибудь изменения, по сравнению с тем, когда вы ее рассматривали в последний раз?

X: Да. У каждого шага есть дополнительная функция. Возникают и другие возможности. Все стало более связным и усилилось.

(Обращаясь к аудитории.) Другими словами, казалось, что он всего лишь прохаживался взад и вперед, но стратегия продолжала свое действие, поскольку была закорена на пунктах.

Он начинает собирать разрозненные отрывки в единую картину более осознанно. Состояния закорены в конкретных точках физического пространства, и им безразлично, о чем вы сознательно мыслите в данный момент. Эти состояния будут воздействовать на происходящее, даже если вы думаете всего лишь о вчерашнем ужине.

Как и раньше, вы продолжаете чередовать эти три перспективы. Вы нацеливаете их на обычное видение. Когда вы — в буквальном, физическом смысле — нацеливаете все функции в одном и том же направлении, то сами можете отойти в сторону. Когда я выхожу из пункта Реалиста, все, что там подлежит критике, — это план, а не я. Там нет никакой личности, а только различные части плана.

Таким образом, вы выстраиваете некую целенаправленную стратегию, которая создает положительно подкрепляющую цепь обратной связи. В ее координировании участвует вся ваша нервная система

Эти психологические состояния в буквальном смысле опрашивают несколько миллиардов клеток головного мозга одновременно. Вы можете представить себе этот процесс в виде огоньков, проходящих сквозь ваше тело, и при этом слышите нисходящий на вас тонким пучком сияющий яркий свет. Вы, можно сказать,

наблюдаете нервную систему, ее мерцание при попеременном включении различных своих частей, и начинаете осознавать, что она над чем-то работает. Как сказал Моцарт, “рано или поздно это становится приятным сном в движении и цвете, в котором каким-то чудесным образом возникает нечто определенное”.

(Обращаясь к Х.) Пусть рядом с вами окажется Дисней!

(Обращаясь к аудитории.) Обратите внимание, как важно досконально проработать первые два цикла обратной связи между пунктами. Если в пункте Мечтателя у меня будут физиологические проявления Критика, это исказит данное пространство. Так бывает в 90% случаев, когда люди берутся за решение проблемы. Они начинают именно с того, что искажают проблемное пространство, — неважно, один это человек или целая группа.

Если вы сумеете организовать его в последовательность, а затем разбить на отдельные части, то получите бесперебойно работающую систему. Поэтому первые два цикла обратной связи имеют огромное значение. Затем весьма желательно, чтобы физиология приобрела некую интегрированность, поскольку в результате вы можете обнаружить, что все эти три функции образуют единую, более масштабную макростратегию, в которой все происходит одновременно (вспомните шарж на Диснея). Поэтому-то и важно, чтобы введение стратегий в действие происходило гладко.

Меня всегда удивляет, что ни дома, ни на работе люди не бывают расположены к творчеству. Иногда, когда мне приходится работать над проблемой и действительно хочется пофантазировать на эту тему, я вдруг обнаруживаю, что мой Мечтатель живет в соседнем лесу. Поэтому я отправляюсь в этот лес, наполненный феями и гномами. В то же время мой кабинет — это вотчина Реалиста. Я прихожу туда и работаю на компьютере, ни на что не отвлекаясь. После этого я покидаю кабинет и отправляюсь на кухню или в гостиную. Там я уже начинаю рассматривать свою идею с позиций Критика. Действительно ли это получится?

Как правило, чем дальше вы можете отодвинуться в пространстве, когда только приступаете к решению проблемы и устанавливаете цепь обратной связи, тем от большего количества неприятностей и недоразумений вы ограждаете себя в будущем.

Есть ли ко мне какие-нибудь вопросы?

Вопрос 1: Насколько важно, чтобы все начиналось с визуальных образов у Мечтателя и с аудиальных у Критика?

Р.Д.: Все зависит от ваших предпочтений: насколько вводимая вами в действие стратегия должна быть вашей собственной, а насколько — Диснеевской.

Я полагаю, всегда лучше иметь хоть какой-то выбор, чем вовсе никакого. Если вы начинаете с аудиальных образов, возможно, вам захочется воспользоваться еще и зрением, чтобы просто увидеть, выиграет ли от этого процесс. Я, по крайней мере, не стал бы отказываться от выбора.

Вопрос 2: Применимо ли это к тому, чего мы хотим достичь в будущем?

Р.Д.: Да. В данном случае вовсе не обязательно, чтобы это была проблема, которой вы занимаетесь. Я предлагаю всем начать с некоего имеющегося у вас образа. Если цепь работает, возможно, у вас появится повод для удивления.

После того, как упражнение завершено.

Вопрос 1: Это производит впечатление. А можете вы проделать то же самое с несколькими людьми одновременно?

Р.Д.: Я использую этот процесс в своей компьютерной компании. Для этого у нас есть несколько разных комнат, куда мы отправляемся, чтобы думать с различных позиций: одна для “мозговых атак”, другая — для планирования и еще одна — чтобы подводить итоги. Когда мы проводим мозговую атаку, то, как правило, садимся в круг. Когда начинаем планировать, мы сидим в ряд и смотрим на план, вывешенный на доске. А когда оцениваем, то садимся вокруг стола с планом посередине и спрашиваем: “Действительно ли это должно получиться?” Поэтому вы тоже можете создать обстановку, обеспечивающую коллективную работу с цепью обратной связи.

Вопрос 2: В таком случае, когда принимается решение?

Р.Д.: При критической оценке.

Вопрос 3: Можем ли мы принять во внимание, что на момент оценки только один человек отвечает за принятие решения?

Р.Д.: В некоторых компаниях с иерархической структурой — да. Но то, что называется “партнерским” менеджментом, основано на групповом одобрении, а не на иерархии. Все зависит от того, какой процедурой свидетельства вы пользуетесь.

Вопрос 4: Я просто удивлен, насколько это изменило мое отношение ко времени. У меня есть проект, который даст результат через три года и к которому я собираюсь приступить завтра вечером, а теперь ничего ждать не нужно, потому что сейчас я пред-

ставил себе, что всегда могу что-нибудь придумать, а затем реализовать то, что придумал.

Р.Д.: Некоторые люди начинают мечтать о том, что представляется им совсем далеким будущим, может быть, вопросом нескольких лет. Но после того, как они начинают применять стратегию Диснея, будущее оказывается совсем рядом.

Вопрос 5: В состоянии Критика я довольно часто начинал все отрицать и впадал в меланхолию. Но теперь, когда я знаю, что могу вернуться в состояние Мечтателя, я себя ощущаю гораздо лучше.

Р.Д.: Вся динамика цепи претерпевает определенный сдвиг, если Критик знает, что я могу обратиться к нему за советом и что он может искать поддержки у других частей. А это как раз и позволяет не чувствовать себя таким потерянным и одиноким.

Иногда происходит даже что-то наподобие чуда, и мы получаем по-настоящему конструктивную критику. Критик начинает давать позитивную обратную связь, в противоположность прежней негативной. И когда ваш суровейший Критик говорит: “Давай, действуй!” — вы знаете, что вас уже ничто не может заставить остановиться.

Вопрос 6: Я заметил, что именно со стороны Критика приходило ощущение уверенности.

Вопрос 7: После того, как мы побывали во всех трех разделах, у нас возникло ощущение, что здесь не достает еще одного — четвертого, — который заключал бы в себе “волю”, и по характеру предмета требует помещения перед разделом Мечтателя.

Р.Д.: На определенном этапе вам захочется взять и соединить свою мечту со своим предназначением. Я думаю, это именно то, что вы назвали “волей”. Так, однажды я соединил видение, мечту с предназначением, после чего это стало моей обязанностью. Это очень красивый следующий шаг.

Что касается проблем, с которыми может быть связан этот процесс, я хочу сказать только одно. При использовании любой стратегии мы должны полностью давать себе отчет в том, что прочность всей цепи определяется прочностью самого слабого ее звена. Другими словами, если какая-то часть стратегии слаба, она может полностью разбалансировать все. Иногда человек говорит: “Я не умею визуализировать, я не могу сделать того, что требуется от Мечтателя”. Совершенно очевидно, что способность к творчеству будет определяться вашей способностью совершенствоваться и упот-

реблять свои пять чувств. Некоторые люди лучше всего чувствуют себя в роли Критика и 90% своей жизни проводят именно в этой роли. Именно здесь умение быть гибким по отношению к микро-стратегиям и играет решающую роль.

Разграничение различных процессов в каждом пункте помогает организовывать и координировать их, а также избегать наложений или взаимного “загрязнения” различных состояний.

Превращение критических заявлений в обычные вопросы позволяет избежать “негативных” эффектов, присущих Критику, и стимулирует Мечтателя.

Если творческий цикл надежно введен в действие, его можно обогатить процессами, стимулирующими латеральное мышление и бессознательное созревание плана.

Процесс группового обучения: “раскадровка”. Множественность перспектив замысла и проблемного пространства

Творческий цикл группы или коллектива часто влечет за собой перемещения от крупных разбивок (масштабной картины или “видения”) к мелким (выработка микроцелей для достижения более масштабной цели). Ключевой момент в управлении групповым творческим процессом заключается в способности разбивать привычные роли членов группы или команды на отдельные познавательные интерактивные процессы, создавая взаимодействие, необходимое для осуществления замысла. Например, цели, стимулирующие творчество, ставятся, как правило, в расчете на нечто в будущем. В фазе Мечтателя они более долгосрочные. В фазе Реалиста — более краткосрочные.

Вовлекая и поощряя к творчеству других, важно уметь выявлять и приспособлять к ситуации как физическое, так и психологические ограничения. Управление творческим циклом целой группы требует также введения определенных физических и психологических ограничений, которые направляют групповой процесс в той фазе творческого цикла, в которой она находится.

Различные этапы творческого процесса подразумевают также ограничивающие факторы, относящиеся к разным типам свидетельств. Одним из свидетельств процесса воображения может быть

количество выработанных идей. Но для критика большое количество идей может рассматриваться как проблема.

Элементы метапрограммы в естественных группах часто бывают взаимозависимыми (например, сокращение временных рамок проекта способствует тому, что его участники больше сосредотачиваются на задании, а не взаимоотношениях). Как мы уже отмечали, существуют группы элементов метапрограммы, которые ассоциируются с Мечтателем, Критиком и Реалистом. Осведомленность об этих группах позволяет узнавать их в других, либо специально вызывать у людей их проявления.

Для эффективного группового творчества необходимо сочетать следующее:

1. Все три стадии творческого цикла (Мечтатель, Реалист, Критик)
и
2. Различные точки зрения членов группы на всех трех стадиях.

Во время собраний часто может возникнуть осложнение, связанное с тем, что Мечтатель способен высказать нечто неординарное, вызывающее изумление окружающих и одновременно — негативную реакцию Критика. Отвечая Критику, Мечтатель может начать запальчиво защищать свой замысел. Критик будет протестовать, еще сильнее подливая масла в огонь, и они не смогут вырваться из этого порочного круга, пока Реалист не скажет: “Наше время истекло. Пора вернуться к работе”. В итоге получится лишь непримиримая борьба диаметрально противоположных мнений и никакого прогресса в развитии цикла, поскольку Мечтатель и Критик постоянно перебивают друг друга.

В эффективно действующей группе каждый будет стараться поддержать или содействовать другим: Мечтатель будет предлагать свои идеи Реалисту, который будет предлагать черновой проект Критику, который будет его оценивать, и т.д.

Важным фактором стимулирования коллективного творчества является поддержание равновесия в группе. С одной стороны, важно добиться как можно более полного раскрытия потенциала всех членов группы. С другой — выявить и найти применение способностям отдельных лиц.

Диснеевская стратегия признает, что разные люди обладают различными способностями. Один человек более способен быть Мечтателем, другой — Реалистом, третий — Критиком. Один из методов стимулировать творчество в коллективе — развивать у каждого умение проявлять себя на всех этих этапах. Другая стратегия заключается в выявлении и последующем использовании наиболее ярко выраженных способностей отдельных индивидуумов. При этом не следует закреплять за ними какую-то определенную роль, — “навешивать ярлыки”. Различные процессы по-разному стимулируют творческую способность на различных этапах творческого цикла. Если вы помните, у Диснея были разные комнаты для Мечтателя, Реалиста и Критика. Одна из комнат, — комната Мечтателя была сплошь увешана картинами, рисунками и цитатами, будящими воображение. В этой комнате был полный беспорядок и буйство красок. Никакой критики здесь не допускалось — только фантазии! В качестве пространства Реалиста у мультипликаторов были их собственные рабочие столы, оснащенные самой совершенной техникой и рабочим инструментом, необходимыми им для передачи фантазий. Все столы стояли в одной большой комнате, в которой все мультипликаторы могли видеть друг друга и общаться между собой. Критику у Диснея была отведена маленькая каморка под лестницей, в которой можно было изучать и оценивать первичные карандашные наброски. Комната всегда казалась тесной и жарко натопленной, отчего ее и прозвали “карцером”.

Одна из наиболее действенных форм группового обучения и творчества основывается на том, что каждый человек обладает своей собственной картой мира. Способ, с помощью которого проблема или идея конкретного индивидуума излагается кем-то еще, может сам по себе послужить средством прояснения этой проблемы или обогащения идеи.

Приводимый ниже процесс разработан для применения Диснеевских стратегий в естественном процессе группового обучения и совместного творчества. Это так называемое “горизонтальное видение”. В “вертикальном видении”, когда все решает руководитель, в межличностных отношениях изначально присутствует элемент иерархии — начальник обеспечивает подчиненного “правильной картой”. В “горизонтальном видении” подразумевается, что люди действуют на равных и никаких “правильных карт” не существует. Термин “видение” также имеет важный смысл. Одна из задач данного упражнения состоит в том, чтобы использовать ви-

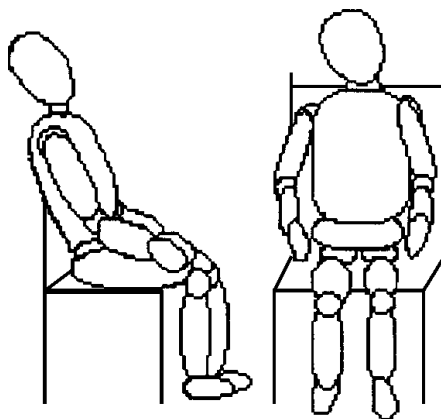
зуальные и символические мыслительные стратегии в групповом контексте.

Упражнение прояснит, какое влияние различные способы представления и определения “проблемного пространства” плана или замысла оказывают на нашу способность к поиску потенциально-го пространства решений. Выполнять его лучше в группе из четырех человек, чтобы добиться достаточного разнообразия.

Упражнение проходит в три стадии: 1) Мечтателя; 2) Реалиста и 3) Критика.

На стадии Мечтателя один из участников группы — “исследователь” должен описать план или замысел другим членам группы. Содержание замысла или плана ничем не ограничивается. Это может быть и деловой проект, и план летнего отдыха семьи — в зависимости от взаимоотношений членов группы.

Слушая выступающего, члены группы должны следить за тем, чтобы их стратегия и физиология соответствовали перспективе Мечтателя. Например, вместо того чтобы критически оценивать или судить о замысле и возможности его выполнения, каждый участник группы на данном этапе должен постараться “ясно увидеть в своем сознании, как будет представлено каждое отдельное действие в данном повествовании”. Когда члены группы будут пытаться увидеть “масштабную картину”, им следует слушать с поднятой головой и обращенным вверх взглядом, в симметричной расслабленной позе.



Физиология состояния Мечтателя

Когда исследователь закончит описание “проблемного пространства”, членам группы надлежит определить, был ли получен ответ на следующие вопросы “Мечтателя”:

Что вы намереваетесь делать? (В противоположность тому, что вы намереваетесь прекратить делать, избежать или бросить.)

Почему вы намереваетесь это делать? Какова цель этого?

Какова будет компенсация затраченных усилий? Каким образом вы узнаете, что вы ее получили? Когда вы ожидаете ее получить?

Куда вы стремитесь прийти в будущем, воплотив этот замысел?

Кем или подобным кому вы хотите стать в результате выполнения данного замысла?

Этап Мечтателя в процессе “горизонтального видения” фокусируется на представлении и расширении восприятия проблемного пространства конкретного плана или замысла. Эти вопросы могут помочь исследователю и остальным членам группы расширить, обогатить и прояснить их мысленную картину проблемного пространства данного замысла или плана.

На следующем этапе упражнения каждый участник группы (включая исследователя) должен сделать несложную “раскадровку” плана или замысла. Данное “первое приближение” должно быть очень общим и включать весь план или замысел целиком. “Раскадровка” может быть выполнена в виде любой схемы или чернового наброска. Лучше всего сделать символическое или метафорическое изображение плана или замысла. Например, кто-то один может изобразить некий пейзаж, другой — нарисовать какую-то группу символов — прямоугольников, кружков и звездочек — и соединить их линиями и стрелками.

Каждый должен самостоятельно сделать собственную репрезентативную карту, не заглядывая в рисунки других. Таким образом, каждый рисует свою собственную картину данного проблемного пространства, включая исследователя, который создает сводное изображение на основе всех четырех образных карт проблемного пространства. Затем участники группы обмениваются рисунками и обсуждают допущения и критерии, стоящие за каждым рисунком и толкованием. Сопоставление различных карт и допущений проблемного пространства обогащает представления о данном пространстве. “Видящие по горизонтали” должны дать объяснение своим рисункам, не выдвигая при этом никаких предложений или

решений, не навязывая исследователю способ выражения замысла или плана, — они всего лишь показывают и объясняют свою “раскадровку”. Далее члены группы могут рассмотреть следующие вопросы “Реалиста”.

Каким именно образом будет осуществлен данный замысел? Каким образом вы узнаете, что цель достигнута? Как опробуете критерии исполнения?

Кто будет это делать? (Назначьте ответственных лиц и заручитесь согласием тех, кто будет приводить данный план в исполнение.)

Когда будет осуществляться каждый этап? Когда будет выполнена общая задача?

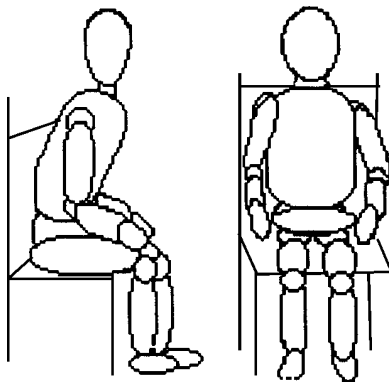
Где будет выполняться каждый этап?

Почему необходим каждый конкретный шаг?

Во время обсуждения члены группы должны следить за тем, чтобы не отклоняться от стратегии и физиологии Реалиста. В процессе обсуждения всем членам группы следует сидеть прямо или слегка подавшись вперед, глядя прямо перед собой, выпрямив или слегка наклонив вперед голову. В когнитивном плане им следует действовать так, “как если бы” мечта осуществима и размышления касаются способов реализации данного замысла или плана. Следует установить приоритетность действий и определить, какие шаги нужно предпринять в краткосрочном плане. Каждому участнику группы также потребуетеся занять “вторую позицию” по отношению к другим участникам и взглянуть на план с нескольких разных точек зрения.

На стадии Критика в “горизонтальном видении” все отдельные “раскадровки” должны быть синтезированы в одну общую. Как правило, это осуществляет исследователь, который должен установить обратную связь с группой и посмотреть, как его собственная карта проблемного пространства была дополнена каждым из членов группы. Исследователь вновь формулирует данный план или замысел и осуществляет “следующее приближение” путем создания новой или комбинированной “раскадровки”.

После этого группа должна рассмотреть данную раскадровку “повторным взглядом”. В соответствии с рекомендацией Диснея, группа должна отойти “достаточно далеко”, чтобы этот повторный взгляд был эффективным. При этом группа может либо сама пе-



Физиология состояния Реалиста

рейти в другое место, либо удалить раскадровку на некоторое расстояние от себя. Затем члены группы приступают к рассмотрению следующих вопросов “Критика”:

Отвечает ли данный план критериям и целям, лежавшим в его основе?

***Почему** кто-то мог бы возражать против этого нового замысла?*

***На ком** отразится этот новый замысел, кто может ему содействовать или воспрепятствовать, какие у них для этого причины и что им это сулит?*

***Что** положительного заключает в себе нынешний метод/ы ведения дел?*

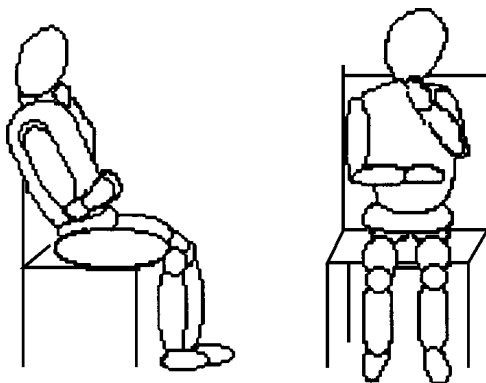
***Каким образом** можно сохранить все положительное при осуществлении данного плана или замысла?*

***Когда и где** вы не хотели бы осуществлять данный план или замысел?*

В компании Диснея было принято, оценивая раскадровку, рассматривать несколько различных перспектив и критериев, например: 1) весь план целиком; 2) персонажей или индивидуумов, участвующих в осуществлении данного плана или испытывающих влияние от его реализации; и 3) конкретные действия данных индивидуумов.

При “повторном взгляде” членам группы следует строго придерживаться стратегии и физиологии Критика. Их цель состоит в том, чтобы, рассмотрев предмет с различных точек зрения и отыскав

слабые места в ходе логических рассуждений о том, “что произойдет, если” возникнут проблемы, подобных проблем избежать. При этом весьма полезно сидеть в небрежной позе, с опущенной, слегка склоненной набок головой и взглядом, также обращенным вниз.



Физиология состояния Критика

Для того чтобы быть “конструктивными” критиками, участники группы прежде всего должны определить, какие критерии были соблюдены и, по мере возможности, сформулировать свои “критические замечания” в форме вопросов.

После того как все вопросы собраны воедино, группа может назначить нового “исследователя” или же может продолжить циклическое повторение всех фаз, постепенно дорабатывая данный план.

Итак, весь процесс сводится к следующим этапам:

1. Исследователь излагает (в течение 5 минут) план или замысел. Члены группы используют стратегию и физиологию Мечтателя.

2. Члены группы изучают вопросы Мечтателя, чтобы яснее и полнее воспринять “проблемное пространство” плана или замысла.

3. Каждый, включая исследователя, рисует простую “раскадровку” или визуальную карту проблемного пространства (это должно занимать не более 5 минут).

4. Участники группы сравнивают рисунки, поясняют их и обсуждают лежащие в их основе критерии и допущения. Обсужде-

ние рисунка каждого участника также не должно продолжаться более 5 минут.

5. После этого члены группы переходят к вопросам Реалиста, используя его стратегию и физиологию, чтобы определить дальнейшие конкретные шаги и действия.

6. Все отдельные “раскадровки” синтезируются “исследователем” в одну общую, после чего следуют вопросы Критика с использованием достаточно “удаленной” стратегии и физиологии.

7. Группа продолжает циклическое движение через все фазы, постепенно дорабатывая этот план.

Заключение

Диснеевская стратегия последовательного циклического прохождения состояний Мечтателя, Реалиста и Критика может явиться надежной основой почти любого творческого или делового предприятия.

Диснеевский процесс творческого фантазирования осуществлялся, главным образом, через зрительное воображение, но включал также и наложение и синтез пяти чувств. “Мечтатель” сосредоточивал свое внимание на “масштабной картине”, считая, что нет ничего невозможного. Фаза Мечтателя ориентирована, как правило, на долгосрочное будущее, что требует мышления в терминах более масштабной картины и более крупных разбивок, чтобы выработать новые альтернативы и расширить возможности выбора. Основные интересы Мечтателя лежат в плоскости обобщения содержания или “что” плана или замысла, то есть “конечных причин”.

Диснеевский процесс “реализации” фантазий происходил через физическое перевоплощение в персонажи фантазий и процесс “раскадровки”, то есть разбивки фантазий на отдельные блоки. Реалист действует, “как если бы” мечты были осуществимы, сосредоточивая внимание на определении последовательности постоянно уточняемых действий, необходимых для воплощения фантазии в реальность. Фаза Реалиста в большей мере подразумевает действие, нацеленное на будущее, и имеет дело с более коротким временным интервалом, чем фаза Мечтателя. Как правило, Реалист уделяет больше внимания операциям или действиям. Основные интересы Реалиста сводятся главным образом к тому, “каким

образом” осуществить план или замысел — т.е. к “формальным” или “ускоряющим” причинам.

Диснеевский процесс критической оценки требовал дистанцироваться от проекта для “повторного взгляда” с большого расстояния или с позиций его зрителей или клиентов. Здесь главный интерес был сосредоточен на “почему” плана. Критик стремится избегать проблем и гарантировать качество продукта путем логического применения критериев различного уровня и выяснения, насколько будет осуществим план или замысел в условиях прогнозируемых обстоятельств. Фаза Критика подразумевает анализ позиций плана с точки зрения их реализуемости и возможных препятствий, которых следует избегать. В фазе Критика решают как долгосрочные, так и краткосрочные вопросы, стараясь заранее выявить источники возможных осложнений и в прошлом, и в будущем, то есть сдерживающие причины.

4. ВОЛЬФГАНГ АМАДЕЙ МОЦАРТ: ПЕСНИ ДУШИ

Музыкальные грезы

Вот уже более двух столетий Вольфганг Амадей Моцарт (1756—1791) остается вершиной музыкального гения. Его дарования намного превосходили способности обычных и даже не совсем обычных людей. Существует множество преданий о его феноменальных способностях. Например, он мог, играя на бильярде, сочинять целые такты в промежутке между ударами. Или в день премьеры за два часа написать увертюру к опере “Дон Джованни”. Или одновременно сочинить фугу и прелюдию для пьесы. Или по памяти написать ноты к “Miserere”^{*} после второго прослушивания в Сикстинской Капелле.

Тем не менее, исходя из принципов нейро-лингвистического программирования¹, совершенно непостижимые способности Моцарта вовсе не были каким-то таинственно-магическим даром свыше, а являлись результатом целенаправленных и высокоразвитых познавательных стратегий, доступных пониманию и даже воспроизведению обычным человеком. Применяя категории и методы моделирования, разрабатываемые в настоящей книге (и отчасти “детективную работу” в стиле Шерлока Холмса), мы можем по-новому, с практической точки зрения осмыслить выдающиеся стратегии Моцарта.

Одно из писем Моцарта, написанное в 1789 году, позволяет понять, как осуществлялся его творческий процесс. В нем Моцарт в мельчайших подробностях излагает свою стратегию сочинения музыки, выделяя четыре основополагающие стратегии процесса музыкального творчества.

“Когда я бываю самым собой, находясь в полном одиночестве и добром расположении духа, например, совер-

^{*}“Miserere” — лат. “Помилуй мя, Боже”, псалом.

шая поездку в экипаже, или прогуливаясь после доброго обеда, или во время бессонной ночи, то именно в такие минуты течение моих мыслей приобретает особую легкость и свободу. Откуда и как они приходят — того я не ведаю; не могу я и подчинить их своему произволу. Те наслаждения, что мне по вкусу, я сохраняю в своей памяти и имею обыкновение, как мне было замечено, напевать про себя их мотив”².

Моцарт описывает эмоционально-психическое состояние, в котором его посещает музыкальное вдохновение. Он начинает словами: “Когда я... бываю самим собой...” Состояние, когда человек “бывает самим собой”, свидетельствует о некоторой внутренней гармонии и согласии на личностном уровне. Пребывание “в полном одиночестве” указывает на отсутствие непосредственного контакта с другим человеком. Он имеет никем не нарушаемую возможность общаться со своим внутренним миром. Моцарт подчеркивает также “доброе расположение духа”, то есть пребывание в позитивном эмоциональном состоянии.

Таким образом, Моцарт выделяет три психологических условия: 1) внутреннее согласие; 2) никем не нарушаемое внутреннее общение с самим собой и 3) позитивное эмоциональное состояние.

Далее он указывает на некоторые физические условия, приводя в качестве примеров поездку в экипаже или послеобеденную прогулку. Здесь подразумевается физическое движение. Моцарт не просто пребывает в раздумье — его раздумьям сопутствует движение.

“...Именно в такие минуты течение моих мыслей приобретает особую легкость и свободу”, — продолжает он. Важно отметить, что он не говорит: “в такие минуты я создаю свою лучшую музыку”. Слово “течение” указывает на то, что идеи возникают естественным образом, а не направляются сознательной волей. Он воспринимал свою нервную систему как своего рода музыкальный инструмент, способный самостоятельно исполнять музыку, которая, при правильной настройке, будет рождаться сама по себе. Похоже, Моцарт уделял большое внимание созданию психологических и физических условий, позволяющих музыкальным идеям рождаться неожиданно и самопроизвольно.

Моцарт отмечает: *“Откуда и как они приходят — того я не ведаю; не могу я и подчинить их своему произволу”*. Это высказывание подтверждает то, что творческий процесс Моцарта является в

значительной мере бессознательным и в большой степени соматическим процессом, а не непосредственной деятельностью на основе причинно-следственных связей. Какие бы сознательные усилия он ни прикладывал, они не способствовали появлению нот ни у него в голове, ни в партитуре. Сознательные действия служили Моцарту для приведения его нервной системы в такое состояние, когда музыкальные идеи получали возможность возникать самопроизвольно и беспрепятственно.

Далее он утверждает: *“Те наслаждения, что мне по вкусу, я сохраняю в своей памяти и имею обыкновение, как мне было замечено, напевать про себя их мотив”*. Здесь он описывает то основополагающее отношение между “наслаждением” и “памятью”. “Наслаждения” в данном случае, несомненно, относятся к сенсорным переживаниям, а “память” — к припоминанию звуков. Может показаться, что на микроуровне сенсорные переживания Моцарта образуют *синестезию* со звуком в виде самоусиливающейся положительной цепи обратной связи, или ТОТЕ. Степень, с которой нечто ощущается как “доставляющее удовольствие” в данной цепи является *проверкой (test)*. *Действие (operation)* подразумевает преобразование сенсорных переживаний в звуки. Таким образом, чувства Моцарта вырабатывают внутреннюю репрезентацию звука в его нервной системе. Звуки, совпадающие с ощущением удовольствия или усиливающие эти чувства, естественным образом удерживаются.

Созидательный процесс Моцарта, по всей видимости, представляет собой наглядный пример основного “принципа наслаждения” Аристотеля. Поведение Моцарта и качество его контакта с внешним окружением стимулируют или высвобождают внутренние слуховые репрезентации. Качество аудиальных репрезентаций, в свою очередь, стимулирует или высвобождает чувства. Если чувства, стимулируемые этими музыкальными идеями, совпадают или усиливают гармоничное позитивное состояние, в котором он находится, они становятся еще более взаимосвязанными.

Далее Моцарт говорит: *“...Я имею обыкновение, как мне было замечено, напевать про себя их мотив”*.

Если сенсорное переживание, вызванное к жизни его внутренней музыкой, “вступает в резонанс” с созидательным позитивным чувством, то Моцарт находит выход этой музыке, начиная напевать ее мотив. Напевание мотива подразумевает еще и физиологические процессы в легких и гортани. Упоминание Моцартом о том,

что ему кто-то заметил, что он напевает мотив про себя, ясно указывает на бессознательный характер процесса.

Выражая все это языком НЛП, мы можем нарисовать микроструктуру первого, основного этапа Моцартовской стратегии следующим образом: Моцартовский процесс сочинения музыки, по всей видимости, начинается с гармоничного состояния кинестетических ощущений в совокупности с некоторыми видами физического движения. Сенсорные переживания возникают из состояния, порождающего звуки или мелодии благодаря естественному наложению кинестетических и аудиальных сенсорных восприятий ($K \rightarrow A^i$). Данная связь известна как “*синестезия*”. Если эти звуки соответствуют или усиливают позитивное эмоциональное состояние, то они начинают напеваться про себя (K^e/A^e) и сохраняются в памяти, в противном же случае — сходят на нет.

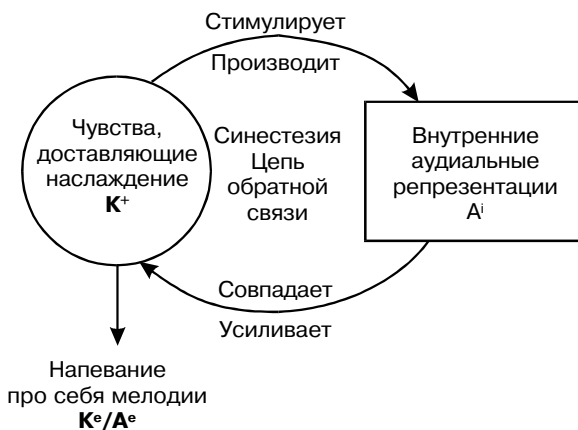


Схема первого этапа Моцартовской стратегии

После того как набирается достаточное количество основных музыкальных элементов такого рода, Моцарт переходит к следующему этапу. Он пишет:

“Если я продолжаю в том же духе, вскоре меня осеняет, каким образом лучше всего употребить тот или иной лакомый кусочек так, чтобы получилось славное блюдо, то бишь в необходимом согласии с правилами контрапункта, с особым характером различных инструментов и т.д.”³.

Из этого отрывка видно, что удерживаемые Моцартом в памяти звуки сливаются в более значительные отрывки, состоящие из подборок звуков, или “лакомых кусочков”. После того как у Моцарта набиралось достаточное количество этих отрывков, он переходил на другой уровень организации нервной системы, чтобы соединить эти укрупненные отрывки в одно целое. Он проводит аналогию с приготовлением изысканного блюда. Хотя в данном случае это больше похоже на метафору, вполне уместно допущение, что Моцартовская стратегия творчества включает в себя также вкус и обоняние посредством еще одной взаимосвязи-синестезии.

На этом этапе Моцарт отбирает небольшие группы “музыкальных идей” через цепь обратной связи между чувствами и звуками. Когда у него накапливается достаточное количество таких групп, то есть своего рода “критическая масса”, он переходит на следующий уровень организации нервной системы — непосредственно к приготовлению всего блюда из отдельных лакомых кусочков. Для этого он прибегает к “правилам контрапункта” и принимает во внимание “особый характер различных инструментов”. Вероятно, Моцарту необходимо было накопить достаточное количество таких идей, чтобы достичь того порога, где он может составить своего рода мысленный “первый набросок” музыкального произведения перед подключением всех остальных фильтров. То есть примерно так, как поступает писатель, создающий сначала черновик произведения, а потом дорабатывающий его в соответствии с правилами орфографии, грамматики и стилистики.

На новом уровне обработку проходят более крупные блоки информации и вполне разумно допустить, что здесь требуется вовлечение иных разделов нервной системы, чем в первоначальном творческом процессе. Моцарт упоминает “правила контрапункта”. Мышление правилами чаще всего связано с левым полушарием головного мозга (порождающим речь), в то время как бессознательный ассоциативный процесс, описываемый Моцартом в качестве исходного для творческой деятельности, следует отнести к мышлению, связанному с правым полушарием. Можно предположить, что на данном этапе Моцарт в своей творческой стратегии все больше начинает опираться на “логически доминирующее” полушарие. Упоминание о том, что его *“осеняет, каким образом будет лучше всего употребить тот или иной лакомый кусочек”*, указывает на восприятие Моцартом своего осознанного участия в качестве случайного фактора этого процесса в данной его точке, что соответ-

ствуется подключению левого полушария. Таким образом, хотя Моцарт не может подчинить себе изначальный интуитивный поток музыкальных идей, немного позднее он уже в состоянии сознательно ими манипулировать.

При этом важно помнить, что для каждого конкретного индивидуума правила значимы лишь в той мере, в какой они основаны на его личном эталонном опыте. Моцартовская метафора приготовления блюда из отдельных лакомых кусочков заставляет предположить, что он мог буквальным образом опираться на вкус и обоняние как на интуитивную основу своего понимания правил контрапункта. Несколько интригующим покажется предположение о том, что Моцарт мог закодировать правила контрапункта и индивидуальные свойства различных музыкальных инструментов в виде вкусовых ощущений и запахов, а отнюдь не в виде абстрактных логических структур. Мы все обладаем глубоким интуитивным пониманием того, как следует правильно сочетать вкусы и запахи: никто не начинает обед со сладкого. Точно так же “музыкальный вкус” подразумевает соблюдение определенного порядка в компоновке музыкального произведения.

Таким образом, данный этап творческой стратегии Моцарта отмечен укрупнением масштаба поисков и работы над музыкальным произведением. Моцарт компонуется отдельные ноты и мелодии в более крупные “кусочки”, как бы составляя из них единое “блюдо”. Хотя подобные кулинарные аналогии Моцарта, вероятнее всего, выполняют лишь описательную функцию, не исключено, что звуковые впечатления у него также обладают синестезией или перекрещиваются с вкусовыми впечатлениями.

После этой стадии процесс создания музыкального произведения продолжается еще более крупными блоками.

“Все это воспламеняет мою душу, и если меня ничто не беспокоит, занимающий меня предмет все разрастается, приобретает конкретные очертания и форму, и весь целиком, как бы велик он ни был, возникает почти полностью заверченный в моей голове, так что я могу одним взглядом обозреть его целиком, подобно прекрасному полотну или изящному изваянию. Все части его не звучат в моем воображении последовательно одна за другой, а, как уже бывало, я слышу их все одновременно. Какой это восторг — на словах передать невозможно! Все это

придумывается, все это создается в приятных грезах наяву. И тем не менее, прослушивание наяву *tout ensemble** — это все-таки самое лучшее”⁴.

“*Все это воспламеняет мою душу*”, — восклицает Моцарт. В этом чувствуется нечто большее, чем просто позитивное эмоциональное состояние. Данное описание указывает на активизацию гораздо более глубоких и всеохватывающих разделов нервной системы. Похоже, что одновременно с увеличением числа сливающихся воедино звуковых групп, благодаря процессу синестезийного наложения, все более усиливается и возрастает позитивное эмоциональное состояние. На этой стадии Моцарт как бы достигает того уровня организации, когда необходима мобилизация нервной системы на личностном или даже духовном уровне. По мере того, как уровень организации музыкального произведения последовательно возрастает, нервная система также во все большей степени вовлекается в представление, запоминание и обращение с этой музыкой. Чувственные переживания, связанные с такой вовлеченностью нервной системы, также будут весьма глубокими.

Моцарт пишет: “...*Если меня ничто не беспокоит, занимающий меня предмет все увеличивается...*” Он не пишет: “Я его увеличиваю” — таким образом, подразумевая себя лишь каналом, по которому этот рост осуществляется. Музыка пишется как бы сама по себе, подобно тому, как растет и развивается живой организм.

О самом произведении Моцарт говорит следующим образом: “...*Занимающий меня предмет... приобретает конкретные очертания и форму, и весь целиком, как бы велик он ни был, возникает почти полностью заверченный в моей голове, так что я могу одним взглядом обозреть его целиком, подобно прекрасному полотну или изящному изваянию*”. Данный этап Моцартовской стратегии, пожалуй, самый удивительный и интересный. Ясно видно, что активизируется еще одна сенсорная система — зрение, и здесь Моцарт упоминает о ней впервые. Это означает, что в данном случае имеет место синестезия аудиальных впечатлений с визуальными, таким образом, что сочетания звуков перекрываются и образуют единый законченный зрительный образ, воплощающий в себе целостные группы звуковых блоков ($A \rightarrow V^c$). Данный образ, по всей видимости, состоит не из нотных знаков, а представляет собой нечто более абстрактное, наподобие картины.

**Tout ensemble (фр.) — здесь: всей вещи целиком.*

Очевидно, что каждое из чувств способно по-своему обрабатывать и представлять информацию. Каждая сенсорная репрезентативная система имеет собственный потенциал в организации и оценке нашего опыта. Вкус вполне подходит для того, чтобы уравновешивать и сводить вещи воедино. Зрительная репрезентативная система способна одновременно удерживать множество различных видов информации, не допуская их взаимного влияния: мы различаем каждого отдельного человека в толпе, а не безликую людскую массу. Но если все эти люди одновременно заговорят, разобрать хоть что-нибудь будет невозможно. Аудиальная система отнюдь не лучшим образом приспособлена для одновременного удерживания множества вещей — ее сила заключается в упорядочивании, гармонии, временном соотношении и т.д.

Таким образом, на данном этапе Моцарту приходится мобилизовать свою визуальную систему, и, поступая таким образом, он активизирует мощную синестезию. Он добавляет: *“Все части его не звучат в моем воображении последовательно одна за другой, а... слышатся все одновременно”*, — что позволяет сделать вывод о том, что его визуальный образ накладывается на аудиальную систему, образуя некий тип аудиального гештальта для всего произведения. И так же, как и на предыдущих этапах, но уже в обратном порядке, эти звуки накладываются на кинестетическую систему, позитивно ее усиливая.

Моцарт заключает: *“Какой это восторг — на словах передать невозможно! Все это придумывается, все это создается в приятных грезах наяву”*. По характеру Моцартовская синестезия столь непосредственна и бессознательна, что весь процесс протекает как бы в состоянии грез (что, как правило, подразумевает сразу несколько различных синестезий) и не требует приложения сознательных усилий. После того, как процесс начинает набирать ход, он настолько мобилизует нервную систему, что может продолжаться абсолютно самостоятельно, не нуждаясь ни в каких сознательных подсказках. Подобно грезам и сновидениям, он начинает жить своей собственной жизнью.

Подобное явление еще раз подчеркивает, что именно мыслительная стратегия является наиболее важным элементом творческой способности, а отнюдь не вдохновение или прилежание. После того, как стратегия введена в действие и доведена до автоматизма, вся ее программа может работать абсолютно самостоятельно, без какого-либо сознательного вмешательства. Все изящество

бессознательной мыслительной цепочки Моцарта еще раз подтверждается следующим отрывком:

“То, что возникает таким образом, я помню хорошо и забываю нелегко, и именно за этот дар я должен более всего возблагодарить Небесного Творца”⁵.

Здесь Моцарт ссылается на свою знаменитую слуховую память, отмечая, что это прежде всего естественный врожденный “дар Небесного Творца”. Однако, если принять во внимание все наложения, которые на протяжении трех стадий творческого процесса музыка производит с другими чувствами, включая постоянное подключение к позитивным чувствам и к единому зрительному образу (и потенциально — даже к вкусовым ощущениям), то не удивительно, что забыть эти звуки совсем не легко. Когда что-либо прочно связано с другими сенсорными репрезентациями, эти связи оставляют свой след повсюду. Кажется вполне очевидным, что, если мы нечто переживаем, слышим, ощущаем на вкус и видим, то, пожалуй, придется изрядно постараться, чтобы это забылось! Если это нечто воспринимается каждым участком нервной системы — куда оно может исчезнуть? Если мы обладаем только слуховыми впечатлениями, то забывание может произойти довольно быстро. Но когда есть вся невообразимая система синестезий, музыка получает столь полное выражение, что становится почти голограммой, так что любая ее часть содержит в себе все остальные части.

Заключительную стадию своего творческого процесса Моцарт описывает следующим образом:

“Когда же я приступаю к записи своих идей, я извлекаю из сумы своей памяти (да простится мне такое сравнение) все, что было в ней накоплено в той манере, о которой я ранее упомянул. По этой причине изложение на бумаге не отнимает много времени, поскольку все, как я указал ранее, уже завершено; на бумаге оно редко отличается от того, что было в моем воображении. Поэтому, если при сем занятии я бываю побеспокоен, то уже не испытываю столь великой досады; ибо, что бы ни происходило вокруг меня, я пишу и даже говорю, но только о [жареных] цыплятах и гусях ... и тому подобных вещах”⁶.

Совершенно очевидно, что в “суме своей памяти” Моцарт “накапливает” музыкальные идеи с помощью стратегии постоянного “сочленения” — использования различных разделов нервной системы для организации все более и более крупных “блоков” или групп внутренних репрезентаций музыки. Особые звуки служат представлению взаимосвязи между группами сенсорных опытов, создающих данное эмоциональное состояние. Правила, или (потенциально) вкусовые ощущения (“лакомые кусочки” и “блюда”) служат представлению взаимосвязи между отдельными группами звуков. Зрение представляет взаимосвязь между его музыкальными “лакомыми кусочками” и “блюдами”. Он постоянно включает то одну, то другую репрезентативную систему для организации все более и более крупных групп репрезентаций.

Поскольку укрупнение является систематическим процессом, идущим в таком ключе, возврат к прежнему состоянию осуществляется за счет обратного процесса, то есть путем дробления. Чтобы вновь получить отдельные части, Моцарт именно так и поступает — меняет направление процесса, с помощью которого строит свое произведение. Он отмечает: *“По этой причине изложение на бумаге не отнимает много времени, поскольку все... уже завершено; на бумаге оно редко отличается от того, что было в моем воображении”*.

Именно на этой завершающей стадии и происходит перенесение всего произведения на нотную бумагу. И поскольку гештальт уже достигнут, это также не требует особых усилий. Мы можем предположить, что запись произведения в нотных знаках является, по-видимому, “зрительно-зрительным” отображением — установлением однозначного соответствия между созданным абстрактным образом и хранимыми в памяти знаками и правилами нотного письма. Если все обстоит именно таким образом, то нетрудно понять, как Моцарту удавалось писать одно произведение и в то же время уже сочинять что-то новое. По всей видимости, первые два этапа его творческой стратегии требовали участия в первую очередь кинестетических и аудиальных ощущений, которые в процессе “зрительно-зрительного” отображения оставались свободными для новых начинаний.

Как пишет Моцарт: *“Если при сем занятии я бываю побеспокоен, то уже не испытываю столь великой досады”*. Из этого явствует, что данный процесс в корне отличен от того, который Моцарт использует при сочинении музыки и в процессе которого он дол-

жен быть “в полном одиночестве”. Здесь нервная система задействована в гораздо меньшей степени. Имея картину одного рода, он преобразует ее в изображение другого рода. В результате и его уши, и чувства, и язык, и нос могут быть обращены к чему-то другому. Благодаря именно такой способности четко разграничивать и использовать репрезентативные системы он мог одновременно записывать одно и сочинять другое произведение: визуальная система обращена на запись одного произведения, а чувства и звуки мобилизуются на то, чтобы начать другое.

Фраза Моцарта: *“Я пишу и даже говорю, но только о [жареных] цыплятах и гусях, ... и о тому подобных вещах”* — подразумевает, что если предмет становится довольно сложным, то беседа начинает требовать слишком большой вовлеченности нервной системы и отвлекает на себя те нейтральные цепи, которые были заняты аранжировкой сочинения в его воображении.

В итоге мы можем описать творческий процесс Моцарта как переплетение микро- и макростратегий. Микростратегия занимается последовательным соединением различных чувств в синестезии, а макростратегия — указанным процессом укрупнения для кодирования все более масштабных блоков музыкальных “идей”. Каждое последующее “укрупнение” требует вовлечения все более глубоких и всеохватывающих разделов нервной системы, поднимая, таким образом, весь процесс на следующий “нервный” уровень. После того как Моцарт достигает наивысшего уровня “укрупнения”, то есть когда все произведение обзревается и слышится как единое целое, он начинает последовательно дробить его в обратном порядке, пока не выходит на уровень отдельных нот.

На макроуровне моцартовская стратегия творчества является обратным аналогом Аристотелевой стратегии анализа и индукции и Холмсовской стратегии наблюдения и дедукции. Как Аристотель, так и Холмс вначале имели “скорее слитные” массивы информации, которые они изначально дробили на более конкретные детали и входящие элементы. Далее они вновь соединяли эти индивидуальные детали и элементы для создания или воссоздания “более масштабной картины”.

Моцартовская стратегия более напоминает фазу диснеевского цикла между Мечтателем и Реалистом. Как Моцарт, так и Дисней, сначала накапливали некий объем отдельных сенсорных опытов, приобретенных, главным образом, путем синестезии различных чувств, до тех пор, пока они не начинали “видеть, как следует

подать любой отдельный фрагмент”. Далее они дробили это более масштабное видение соответственно в партитуру или “раскадровку”.

Итак, в творческом процессе Моцарта можно выделить следующие этапы:

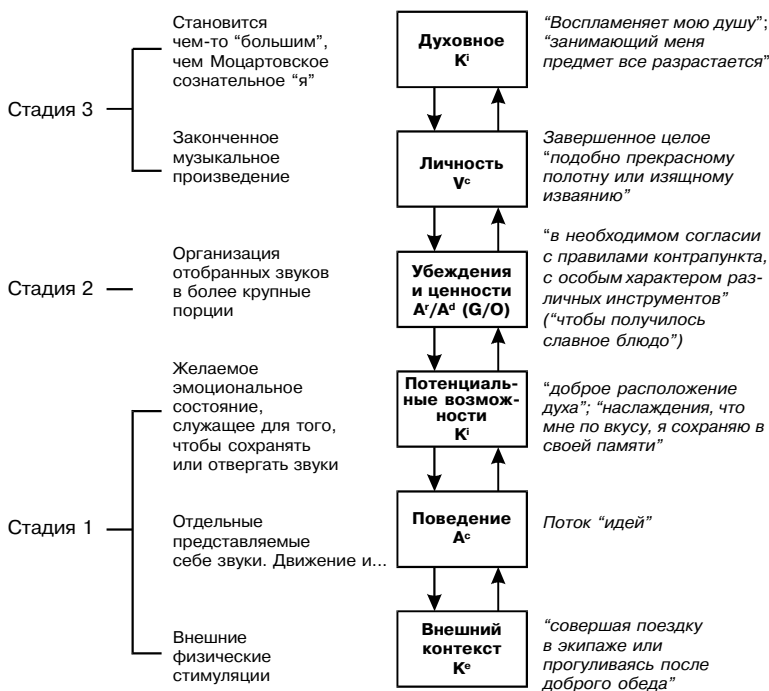
1. Систематическое взаимодействие между внутренним состоянием Моцарта, характером физического движения и внешними стимулирующими факторами создает условия, в которых возникают или реализуются музыкальные идеи и образы. Внутреннее состояние Моцарта (K^i), а также физическая и внешняя стимуляция (K^e) кодируются главным образом в терминах сенсорных переживаний и движения. Музыкальные идеи в форме создаваемых аудиальных репрезентаций (A^e) возникают в результате процесса синестезии и сохраняются либо отсеиваются — в зависимости от того, попадают ли они в категорию приятных ощущений.

2. Группы звуков и музыкальных идей (“лакомые кусочки”) организуются в укрупненные структуры (“блюда”) путем их подчинения правилам контрапункта и особенностям различных музыкальных инструментов (A^r). Именно на этой стадии происходит критическая оценка создаваемой музыки, после чего она либо принимается, либо отвергается, в зависимости от степени соответствия убеждениям и ценностям, связанным с музыкальным строем и “вкусами”, что влечет за собой активизацию процессов в левом полушарии. Эталонные построения для правил контрапункта и индивидуальные особенности различных музыкальных инструментов даются метафорически, а может быть, и буквально — посредством ассоциации групп звуков с пищей и, возможно, со свойствами вкусовых ощущений и запахов (G/O).

3. “Блюдо” начинает обретать свое собственное существование или лицо, выходя за рамки Моцартовского “я”, и более не нуждается в его сознательном участии. Законченное целое всплывает на поверхность из состояния погруженности в грезы в виде некоего образа (V^e), представляющего собой гештальт всего сочинения в целом. На данной стадии визуальная репрезентация играет, по видимому, ключевую роль, но синестезии с эмоциями (K^i — “воспламеняет мою душу”, “какой это восторг”) и звучанием (A^e — “я слышу их все одновременно”) наиболее важны для мобилизации той части нервной системы, которая необходима для образования данного гештальта.

4. Заключительная стадия, на которой все произведение полностью переносится на бумагу, является, по сути, процессом,

обратным процессу укрупнения, с разворачиванием или раскодированием того, что было свернуто или закодировано в единое целое на предыдущих трех этапах. Запись музыкального гештальта, включающего целый набор чувственных ощущений, вероятнее всего, происходит посредством отображения элементов абстрактно созданного зрительного образа (V^c) по правилам хранимого в памяти общепринятого нотного письма (V^r).



Стадии и уровни Моцартовской стратегии

На уровне метастратегии наибольшее впечатление производит ясность различения Моцартом разных стадий или уровней творческого процесса, исходя из чередования чувственных ощущений и метафор. Например, упоминание Моцартом “приготовления блюда” на второй стадии его творческого процесса подразумевает применение микростратегии вкусовых ощущений и запахов и одновременно — использование в качестве макростратегии метафоры трапезы для процесса создания музыкального произведения. Ме-

тафора живописи и скульптуры на третьем этапе не только указывает на появление в микростратегии совсем иного чувства, но и вводит совершенно иной набор взаимосвязей на уровне макростратегии.

Типы взаимосвязей, на которые мы обращаем внимание, оценивая достоинства картины или скульптуры, отличаются от тех, которые мы отмечаем, пробуя блюдо или оценивая трапезу. Здесь каждый уровень как бы располагает различным набором того, что Аристотель назвал “общими свойствами”. Общие свойства — это качества, которые воспринимаются всеми чувствами. Аристотель определил этим термином такие свойства, как “движение, покой, фигура, величина, число, единство”. С сенсорными ощущениями и движением звук обладает общностью в одном, а с вкусом и зрением — совершенно в ином.

Метафоры являются одним из главнейших механизмов, при помощи которых мы применяем “общие свойства”. Поэтому и у Моцарта выбор метафор отнюдь не случаен. Метафора столь же важна, как и применяемая сенсорная система, поскольку она заключает в себе определенные типы взаимоотношений. Можно утверждать, что Моцартовская метафора, в которой он уподобляет рождающееся в его сознании музыкальное произведение с “прекрасному полотну”, совершенно справедлива, ибо по степени выразительности, гармонии отдельных деталей и выдержанности композиции в целом все произведения Моцарта представляют собой именно такие “полотна”.

Творческая стратегия Моцарта скорее сродни исканиям влюбленных, нежели каким-либо техническим процессам, требующим анализа и критической оценки. И в самом деле, однажды Моцарт определил сущность метастратегии своего творческого процесса в целом следующими словами: *“Я постоянно занят поиском двух нот, которые влюблены друг в друга”*.

Сходство стратегии Моцарта со стратегиями других музыкантов и композиторов

Моцарт не является единственным великим композитором, описавшим свой процесс музыкального творчества в подобных терминах. Бетховен, например, описывая свою творческую стратегию, пользовался языком, весьма сходным с языком Моцарта.

“Я начинаю тщательно продумывать это произведение во всей его широте, ограниченности, возвышенности и глубине, и, поскольку мне известно, что я собираюсь делать, лежащая в его основе идея никогда меня не покидает. Оно поднимается, разрастается, я слышу и вижу перед собой его образ под любым углом, как если бы оно было отлито, подобно изваянию, и остается лишь потрудиться перенести его на бумагу...”⁷

Удивительно, но описание Бетховена перекликается с Моцартовским описанием почти во всех ключевых деталях: произведение “разрастается”; оно “слышится” и “видится”, “подобно изваянию”; и под конец “остается лишь потрудиться перенести его на бумагу”. Нечто подобное утверждал и композитор Пауль Хиндемит*:

“Истинный творец... должен обладать даром видения озаренной в глазах разума — как бы от вспышки молнии — музыкальной формы во всей ее полноте... Он должен обладать энергией, настойчивостью и искусством, чтобы суметь воплотить в реальность эту возникшую в его воображении форму так, чтобы даже после многих месяцев работы ни одна из ее деталей не была утеряна или не вписывалась в его фотографический образ”⁸.

Как и Моцарт, Хиндемит указывает на видение “музыкальной формы во всей ее полноте”, используя, однако, при этом метафору фотографического образа, что было ближе духу его времени. Тем не менее ясно, что зрительный образ музыкального произведения возникает не в виде обычного нотного письма, а в более абстрактной форме. Майкл Колграс — композитор, симфония которого была отмечена Пулицеровской премией**, так описал роль, которую подобного рода синестезии и особые образы играли в его творческом процессе:

“Коль скоро вы составили представление об этом материале, вы на время как бы отстраняетесь от него. Вы

*Пауль Хиндемит (Hindemith, Paul 1895—1963) — немецкий композитор, альтист, дирижер, теоретик музыки. Автор опер, балетов, симфонических и камерных произведений, ораторий.

**Одна из нескольких ежегодных премий, учрежденных Джозефом Пулицером, присуждаемых за выдающиеся работы в области журналистики, литературы и музыки. (Pulitzer, Joseph 1847—1911; американский газетный магнат и филантроп.)

смотрите на него. Вы думаете о нем, вы стараетесь его прочувствовать. А затем, если вы им прониклись, он сам начинает говорить вам, что собирается делать. Он как бы начинает двигаться в определенном направлении. И если вы действительно им прониклись, вы скажете: “Ага-а” — и просто начнете его записывать...

Когда такое происходит со мной, то в решающий момент, когда я переносу его на бумагу, я его чувствую, я его слышу, я вижу математические составляющие ритмов, которые следует записать...

Иногда люди спрашивают: “Как вы пишете пьесы?” — и я отвечаю: “Просто строю их”. Конечно, они пишутся карандашом, этого нельзя отрицать. Но на самом деле вы строите, вы сооружаете. И по мере того, как эти пьесы начинают вырисовываться, то вслед за собой они влекут новые пьесы.

И вместе с тем появляется некоторая отстраненность, поскольку, отстраняясь, вы получаете гештальт-панораму того, что происходит. Ваша пьеса будет звучать двадцать минут, но, поскольку у вас появилась возможность ее видеть, на счет “раз-два” она вся перед вами. Вы можете видеть одновременно все. Вам не нужно распевать двадцать минут каждый раз, когда хотите что-то проверить где-нибудь на семнадцатой минуте. Вы получили возможность мгновенно переноситься в любое место и перехватывать порывы чувств, различные явления и быстротечные эмоции и события. Можно сразу же оказываться в нужной точке, не затрачивая на это много времени...

Все, о чем я сейчас говорю, — это лишь неопределенные образы, а не восьмые или шестнадцатые и не си-бемоли. Это своего рода картина, но не совсем. Это абстрактный образ”⁹.

Элементы Моцартовской стратегии играют важную роль не только в творчестве композиторов, но и практически во всех областях музыкального искусства. Многие выдающиеся исполнители часто прибегают к синестезии, визуально представляя себе все музыкальное произведение не в виде нотных знаков, а как палитру различных цветов и форм, подобную произведению художника-абстракциониста. Благодаря такому абстрактному представлению запо-

минаются необычные или очень продолжительные мелодии и ритмы¹⁰.

Применение Моцартовской стратегия не ограничивается сочинением классической музыки. Многие наиболее известные авторы современной популярной музыки отмечают, что также часто испытывают описанное Моцартом полубессознательное состояние погруженности в грезы во время творческого процесса.

В интервью, помещенном в журнале *“Rolling Stones”* в 1983 году Майкл Джексон признался:

“Я перестаю грезить и невольно восклицаю: “Вот здорово! Надо это немедленно записать”. Можно слышать слова, все тут же, прямо перед носом... Вот почему мне и в голову не приходит считать своими песни, которые я пишу. Я чувствую, что где-то, в каком-то другом месте, все уже было сделано, а я всего-навсего курьер, который приносит это в мир”.

Подобное состояние испытывал и Поль Маккартни (который писал и классическую музыку), о чем он заявил в одном из телеинтервью. Таким образом он сочинил свой знаменитый хит *“Yesterday”*.

Ключевые аспекты Моцартовской стратегии проявляются и в творческих стратегиях людей, далеких от музыки. Например, у Альберта Эйнштейна восприятие математических формул, описывающих его теории, также перекликается с Моцартовским описанием роли нотного письма в его творческом процессе.

“Ни один по-настоящему творческий человек не мыслит в таком бумажном стиле... [Теория относительности] не выросла из неких манипуляций аксиомами... Эти мысли приходят не в какой-то словесной формулировке. Я вообще очень редко думаю словами. Мысль сначала приходит, а потом уже я могу попробовать выразить ее словами.

Слова или язык, в том виде, как они передаются на письме или в речи, похоже, не играют никакой роли в механизме моего мышления. Психические сущности, которые, по-видимому, служат элементами мысли, это определенные знаки и более или менее четкие образы,

которые могут “самопроизвольно” порождаться и сочетаться между собой... Вышеуказанные элементы в моем случае визуального и отчасти музыкального типа. Привычные слова и другие знаки необходимо скрупулезно подбирать только на вторичном этапе, когда ассоциативная игра уже достаточно устойчива и ее можно вызывать по своему желанию”¹¹.

По-видимому, самое главное, что необходимо уяснить в Моцартовской стратегии процесса сочинения, исполнения и оценки музыкальных произведений — это значение синестезий между различными чувствами и необходимость постоянного якорения всего процесса с позитивными ощущениями и эмоциями. Владение же навыками нотной записи в данной стратегии потребует лишь в самом конце. Но, как ни парадоксально, зачастую именно нотную запись учащиеся музыкальных учебных заведений осваивают прежде всего. И, к несчастью, это нередко вызывает нарушение связи звуков с положительными эмоциями и расстраивает лежащие в основе творчества синестезии с другими чувствами. Возможно, если бы предметы и порядок их преподавания в музыкальных школах ориентировались на моцартовскую стратегию, то сегодня в музыке было бы гораздо больше потенциальных Моцартов.

Творческий процесс Моцарта и теория самоорганизации

Теория самоорганизации имеет отношение к процессу упорядочивания в сложных динамичных системах. Как ни парадоксально, она родилась из исследования хаотических состояний. Ученые заметили, что когда вместе оказывается достаточно много сложно взаимодействующих элементов, то вместо ожидаемого беспорядка из их взаимодействия как бы “спонтанно” возникает порядок.

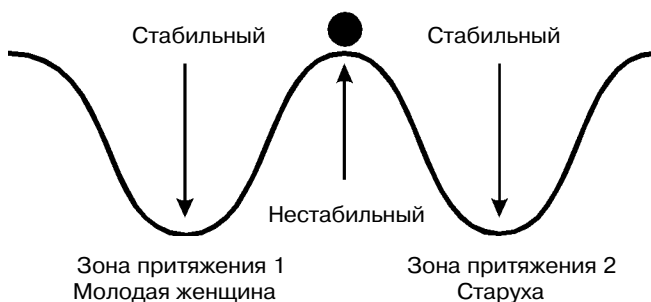
Творческий процесс, описанный Моцартом, во многом, отражает данный феномен. Моцарт пишет о том, что его музыкальные идеи “текут” без какого-либо сознательного усилия и его творческий процесс — “приятные грезы наяву”. Другие композиторы также упоминают о том, что их музыка возникает как бы сама по себе, появляется в грезах или “пишется” иным независимым образом.

То есть все указывает на то, что музыка каким-то образом “самоорганизуется” в нервной системе музыканта или композитора.

Предположительно, самоорганизующиеся процессы в нашей нервной системе являются результатом ассоциативных связей между нервными клетками. Данные связи устанавливаются и вырабатываются в соответствии с “правилом Хебба”. Хебб (Hebb) был неврологом, лауреатом Нобелевской премии; он открыл, что если два взаимосвязанных нейрона, находящихся в одинаковом состоянии, реагируют одновременно, то существующая между ними связь упрочивается. Иными словами, прочность ассоциативных связей между различными разделами нашего головного мозга и остальной нервной системой определяется не “торной дорогой”, возникающей под влиянием физических сил, а своего рода “взаимопониманием” между нервными клетками. Данный принцип находит свое подтверждение и в замечании Моцарта о том, что он “постоянно занят поиском двух нот, которые влюблены друг в друга”. (Возможно, правило Хебба лежит в основе основополагающей стратегии НЛП по установлению взаимопонимания, которая подразумевает “отображение” характерных особенностей поведения или мышления другого человека.)

Согласно теории “самоорганизации”, порядок во взаимосвязанной системе различных элементов возникает вокруг так называемых “зон притяжения” (“attractors”), позволяющих создавать и поддерживать устойчивые структуры в пределах системы. Данные “зоны притяжения” образуют своего рода ландшафт, который формирует и определяет характерные особенности взаимодействий внутри системы. “Зоны притяжения” восприятий, к примеру, — это фокусные точки какого-либо явления, вокруг которых организуются остальные наши восприятия. В качестве примера рассмотрим приведенный ниже хорошо известный рисунок. Что это, молодая женщина с колье или сгорбленная старуха?

Разумеется, сам по себе рисунок — это всего лишь сложное сочетание линий и светотеней. Образы молодой женщины и старухи на самом деле находятся не на бумаге, а в нашем сознании. Мы “видим” молодую женщину или старуху благодаря основным допущениям и формам, лежащим в глубине нашей нервной системы, то есть благодаря тому, что Аристотель называл “формальными причинами”. Для того чтобы в данном “поле” перейти от одного “изображения” к другому, прежде всего необходимо *дестабилизировать* свою фокусировку на одной зоне притяжения и вслед за этим *рестабилизировать* ее вокруг новой зоны притяжения.

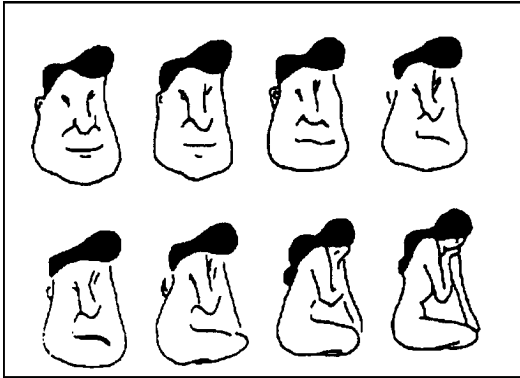


“Поле” зон притяжения приведенного выше рисунка

Ниже приводятся и другие примеры “полей зон притяжения”, относящихся к зрительным и вербальным “формальным причинам”. На первой группе рисунков изображено лицо мужчины, которое постепенно переходит или “трансформируется” в женскую фигуру. Промежуточные рисунки приобретают все большую неопределенность. “Лицо мужчины” или “женскую фигуру” мы также определяем не по изображенным на бумаге знакам, а по опыту, запечатленному в нашей собственной нервной системе.

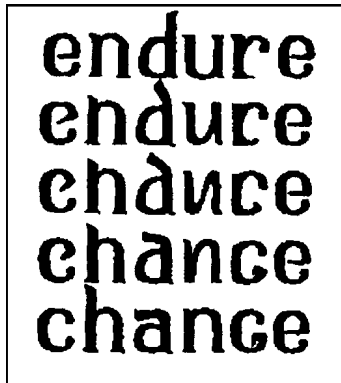
В следующем примере показан взаимный переход слов “endure” (сохраняться) и “change” (меняться), взятых в качестве двух вербальных “зон притяжения”.

Разумеется, зоны притяжения — это явление не только визуальное. Они есть также в аудиальных, вкусовых и иных ощущениях. Даже музыку можно считать усложненным “полем” зон при-



Лицо мужчины или женская фигура?

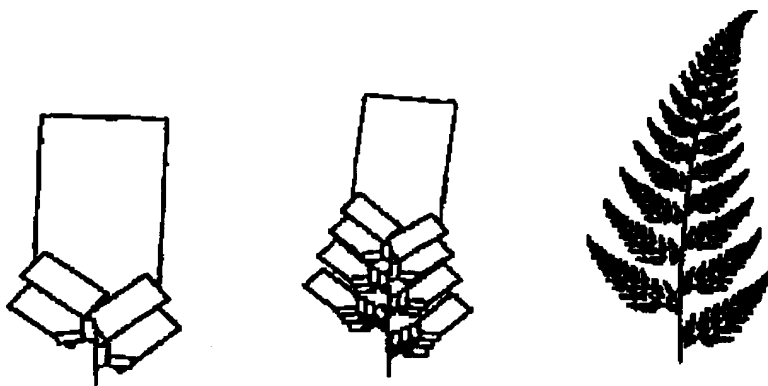
тяжения, “дестабилизирующим” и “рестабилизирующим” наше осознанное восприятие, вызывающим и направляющим поток внимания в пределах нашего внутреннего чувственного опыта. Свойственные музыке Моцарта мощь и обаяние создают зоны притяжения, стимулирующие и мобилизующие различные структуры в нашей нервной системе.



“Сохраняться” или “меняться”?

В теории самоорганизации порядок часто “раскрывается” в процессе *итерации*. Самоорганизующиеся системы имеют тенденцию воспроизводить свой собственный порядок и структуры на основе выработанных в пределах их самих принципов и правил.

Если взглянуть на музыку Моцарта с этих позиций, она органически возникает благодаря именно такого рода итерационному процессу. Позитивное эмоциональное состояние Моцарта и наличие определенного стереотипа движения выступали в качестве первоначальных “зон притяжения” его аудиальной репрезентативной системы, прежде всего вызывая к жизни внутренние звуки, а затем накапливая их в памяти. Данные совокупности звуков, в свою очередь, сами становятся “зонами притяжения” для следующего уровня организации. Каждая стадия Моцартовского творческого процесса развивалась на основе всех остальных, пока не создавалось прекрасное согласованное единство, подобное росту в живой природе (это качество сразу же отмечается в музыке Моцарта).



Моцартовская стратегия сочинения музыки напоминает развитие и рост любого объекта живой природы, например обычного листа

В следующем разделе мы рассмотрим несколько способов, при помощи которых можно развивать и применять способности “самоорганизации”, лежащие в основе уникальных дарований Моцарта.

Практическое применение стратегии Моцарта

Размышляя о применении того, что мы узнали о стратегии Моцарта, можно с полным правом спросить, возможно ли вообще передать или обучить умственным процессам, описанным Моцартом и другими выдающимися музыкантами и композиторами?

Несомненно, кто-то склонен считать, что способность образовывать синестезии и создавать подобные типы абстрактной визуализации музыки является врожденным свойством или талантом, который среднему человеку развить в себе не дано. Но с равным успехом можно утверждать, что стратегия Моцарта явилась результатом всецелого посвящения себя музыке и многолетней практики, начавшейся с самого раннего возраста.

Разумеется, невозможно отрицать роль, которую играют в развитии выдающихся способностей физиология, окружающая обстановка и практика. Однако постулаты НЛП утверждают, что фундаментальные неврологические способности, лежащие в основе Моцартовской стратегии, в скрытом виде присутствуют в любом человеке. И хотя практика и опыт, с одной стороны, и особенности физиологической организации — с другой, несомненно, влияют на уровень развития способностей, подобные навыки “самоорганизации” могут быть высвобождены у людей средних способностей так, что уровень их компетенции резко повысится. Разумеется, такого человека, как Моцарт, уже никогда не будет. Чтобы такая личность появилась, потребовалось соединение множества различных факторов. Нашей задачей является не создание абсолютного “двойника” Моцарта, который сочинял бы все, ранее сочиненное Моцартом, а лишь извлечение ключевых элементов, предоставляющих возможность другим людям значительно увеличить степень реализации своих способностей и умений.

Другое возражение может быть связано с тем, что подробности, извлеченные из письма Моцарта, не способны достаточно точно раскрыть нам, “как именно” думать “по-моцартовски”. Совершенно очевидно, что в своем письме Моцарт дает лишь самые общие штрихи своего, несомненно, сложного и утонченного процесса. Здесь недостает многих связующих элементов, и некоторые даже утверждали, что это письмо поддельное. Важно помнить, что НЛП начинается с пресуппозиции, что карта не есть территория. Если бы Моцарт жил сегодня и мог ответить на все интересующие нас вопросы, процессы, протекающие в его нервной системе, все равно оставались бы бессознательными, незримыми, сложными и не поддающимися описанию. Что же касается возможности передачи их другим, то даже нежелательно, чтобы описание такого рода созидательных процессов было слишком подробным. А для того, чтобы приспособить их к огромному ко-

личеству типов нервной системы, присущих человеческому роду, в них должна быть заложена определенная степень гибкости.

Конечная цель моделирования в НЛП состоит в создании карты, которая отличалась бы высоким качеством, была достаточно структурирована и гибка и практически применима для собирающих ее воспользоваться. Выявив достаточное количество ключевых элементов микро- и макростратегий своей модели, вы можете приступить к заполнению пропущенных интервалов на основе логических предположений. Иными словами, если мне известно, что я должен пройти из пункта **А** в пункт **В**, я могу воспользоваться и другими приборами, чтобы проложить по карте нужный маршрут. Более того, коль скоро я определил общую структуру, которой пользовался человек, подобный Моцарту, то могу восполнить недостающие пробелы и определить некоторые технические аспекты данного процесса, моделируя других выдающихся музыкантов и композиторов. После этого можно присовокупить обнаруженные в этих моделях элементы стратегий к тем, что есть у Моцарта, и, заполнив таким образом пропуски, получить нечто, имеющее важное практическое значение.

Прекрасный пример этому дает Майкл Колграс, ранее упомянутый Пулицеровский лауреат, который разработал программу обучения музыкальной композиции на основе рассматриваемой нами стратегии. С ее помощью он мог в течение примерно сорока пяти минут обучить сочинению музыки как ребенка в возрасте семи-восьми лет, так и взрослого человека. Далее приводится описание того, каким образом он помогал им развить в себе особые способности самоорганизации, входящие в стратегию Моцарта.

“Чтобы разогреть их, я для начала могу предложить им побегать по комнате, пересесть на другое место и начать издавать любые звуки. (Сам я, прежде чем сажусь сочинять, часто стою на голове.) Комната сразу же наполняется какофонией завываний, повизгиваний, похрюкиваний и причмокиваний. После этого я предлагаю им придумать какой-нибудь знак, чтобы этот звук можно было изобразить на доске.

Они совершенно не знают, как записывается высота тона и тому подобные вещи. И если вы собираетесь их этому научить, уйдет не один месяц. Поэтому вы поступаете по-другому и говорите: “Изобразите знак, которым

представлен какой-либо звук. Знак на доске может нарисовать каждый; поэтому, когда кому-то на ум приходит какой-нибудь звук, я прошу прослушать этот звук и выйти к доске. Потом я предлагаю считать левую сторону доски началом, а правую — окончанием; верхнюю часть — высокой, а нижнюю — низкой. После этого на доске можно изобразить и сам знак.

Тогда один из них подходит к доске и рисует знак. Разумеется, об этом знаке можно говорить очень долго. Можно, конечно, спросить: “Какова высота этого знака?” Но здесь у вас возникает загвоздка, потому что измерить его невозможно. Поэтому я говорю: “Хорошо, давайте пока оставим это и подойдем с другой стороны”. Если человек изобразил знак, похожий на строчную “q” с кудряшками, я спрашиваю его: “А вы можете его напеть?” И он может пропеть: “Бэ-э-э”, — потому что сам знак, похоже, так и звучит.

Затем я спрашиваю: “Кто-нибудь еще хочет подойти к доске и нарисовать свой знак?” Можно, разумеется, работать с одним человеком, но чем больше вовлечено людей, тем интересней. Коллективное творчество — это отнюдь не плохая идея. Поэтому я прошу кого-нибудь еще выйти и нарисовать свой знак, но в этом случае уже есть одно существенное отличие. Я обращаю на это внимание вышедшего к доске: “У нас уже есть один знак, и следующий знак вы должны нарисовать с учетом первого, но независимо от него. Он должен быть либо перед ним, либо за ним, либо над ним, либо под ним. Он может быть и совершенно непохожим, и очень напоминающим первый знак”.

Мне отвечают: “У меня есть звук”, — выходят к доске и издают нечто вроде: “Пу-пу-пу-пу-пу”, похожее на маленькие апострофы с хвостиком влево, или что-то подобное.

Первый сделал “бэ-э-э-э”, второй — “пу-пу-пу-пу-пу” под первым или сразу позади него. Теперь у нас на доске уже два знака. Выходит третий, и я спрашиваю его: “Что бы вы хотели услышать? Как вам кажется, что еще там нужно изобразить?” Он может ответить: “Ну, сразу же после этого я хочу услышать “динь, динь, динь, динь,

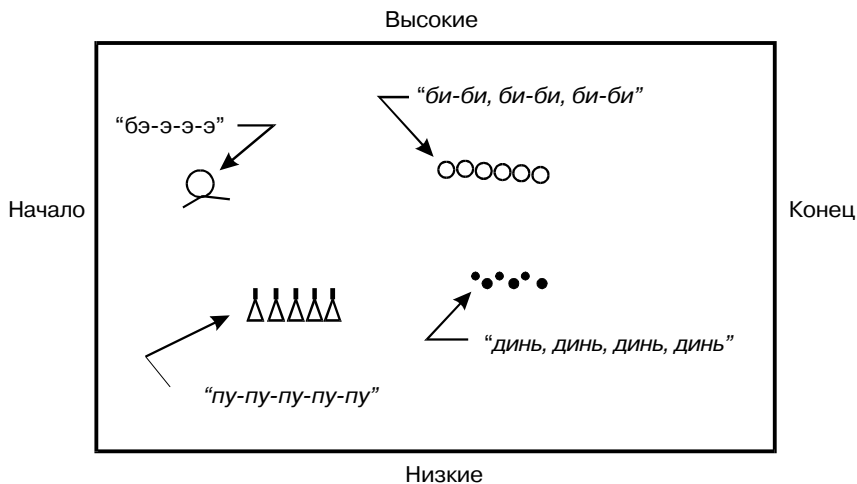
день, день, день”. И так, они уже сами начинают видеть. Мне это кажется очень важным, потому что слышать что-нибудь людям часто бывает затруднительно. Как уже отмечалось, мы в Северной Америке более ориентированы на зрение, чем на слух. Поэтому, когда есть возможность видеть звук, они способны слышать его лучше. Поэтому-то я и пользуюсь доской.

Итак, дети слышат “день, день, день, день, день, день, день, день”. Затем я их спрашиваю: “Каким значком лучше всего изобразить это на доске?” Может быть, он допускает большую ошибку, учитывая то, что уже нарисовано. Возможно, он нарисует несколько колечек. И тогда я спрашиваю: “Все видят, что это день, день, день, день, день, день, день, день?” И в ответ мне хором отвечают: “Нет, нет, это би-би, би-би, би-би, би-би, би-би, би-би”. И каких только звуков вы здесь не узнаете! Тогда я спрашиваю: “А как же будет выглядеть “день, день, день, день, день, день, день, день?” — и кто-то мне отвечает: “Вообще-то, они все должны быть похожи на маленькие точки”. “Прекрасно, — продолжаю я, — вы слышали, что сказал ваш коллега, давайте-ка, нарисуйте вместо колечек точки”.

Мне нравится, когда по ходу дела у них все это выходит как бы невзначай. Сам я никогда не подхожу к доске, чтобы им чем-то помочь. И никогда не говорю, что делать. Вместо этого я задаю всем вопрос: “Вы довольны тем, что он сделал?” Потому что таким образом одновременно обучается вся группа.

Чтобы помочь закончить эту часть работы, я могу слегка направить их в нужную сторону. Я спрашиваю: “Кто-нибудь хочет, чтобы здесь было что-то еще? Здесь все закончено или нет?” Когда все уже закончено, я даю возможность обсудить, что же они все-таки слышат и видят, и что позволяет им определить, что все уже сделано.

Затем я спрашиваю: “Ну, а теперь как мы все это будем исполнять?” Это очень важно, потому что они уже что-то создали, но оно еще не обрело жизнь. А для того, чтобы понять весь процесс, им необходимо это исполнить. Если я теперь расскажу, как это исполнить, то



Пример рисования звуков

отниму у них возможность самим уяснить, как происходит исполнение. И тогда они не смогут полностью понять, в чем состоит процесс сочинения музыки. Поэтому я спрашиваю: “Кто может что-нибудь предложить? Ну, давайте, мы сейчас все вместе изобразим, как все это звучит”.

Тогда находится несколько человек, которые отвечают: “Я знаю, как это нужно сделать”. Они выходят к доске и пробуют все сделать так, как им это представляется. Один из них может сказать: “Все, кто слева, пусть исполняют первую песню, а все, кто справа — вторую”. Другой же скажет: “Я буду вести пальцем по доске; где мой палец окажется, то вам всем и нужно будет исполнять”. Один ребенок как-то сказал: “Пусть каждый делает, то, что он хочет и когда хочет. Смотрите на звуки, которые здесь нарисованы и заканчивайте, когда все закончите”. Думаю, что это был замечательный ребенок. Вещь звучала ужасно, когда они ее так исполняли. В ней было все, чего на самом деле на доске не было.

Это один из способов обучения дирижированию. А иначе можно просто сказать: “Вам нужно сделать то-то и то-то”. То есть вы попросту учите. Вы добиваетесь исполнения, направляя их в определенную сторону.

Таким образом, они услышали звуки, собрали их вместе в одном произведении, создав для него свое собственное нотное письмо, продирижировали и исполнили его. И в течение этих недолгих сорока-пятидесяти минут все последнее тысячелетие истории музыки прошло у них перед глазами.

Я всегда подчеркиваю: “Все то, что вы сейчас проделали, делает композитор. Разница в том, что вы точно не указали, высокие или низкие у вас звуки. Какова их длительность, глубина, легкость, громкость, мягкость. Для этого композитор располагает нотной записью, и эту нотную запись нетрудно изучить”. Я могу, к примеру, взять знак, которым обозначается “бэ-э-э” и написать для него несколько примерных нот, добавить лигу, значок крещендо и еще что-нибудь, и тогда все будет выглядеть как “настоящая” музыка. И они видят, как этот абстрактный знак может быть изображен нотными знаками, которые для них, как правило, китайская грамота. Таким же образом я на скорую руку переписываю все сочинение. Когда они видят перед собой всю партитуру, то ее значение становится для них предельно ясно.

Меня часто спрашивают: “Как вы сочиняете музыку, о чем сначала думаете, а может быть, вы гений, и потому вам это удастся?” и т.п. И я еще раз обращаю внимание на то, что мы осуществили тот же самый процесс, что и композитор.

Как композитору вам приходится думать о том, с чего начать, что делать дальше и как завершить. Вот и все, что требуется. И если вы способны все это проделать, значит, вы можете сочинять музыку. Кто-то может возразить: “Да ведь я ничего не смыслю в музыке!” Но это не имеет никакого значения. Если вы способны осуществить только что описанный мною процесс с массивами звуков, значит, вы можете сочинять музыку. Освоение языка музыки — это лишь вопрос времени и ума. И это действительно требует времени и всего остального.

Но я видел, как это упражнение пытались выполнить профессиональные композиторы и у них не так уж хорошо получалось. Я видел также и тех, кто не был композитором, не написал за всю жизнь ни единой ноты, но,

выходя к доске, обнаруживал богатое воображение. Таким людям я говорил: “Мне очень хочется, чтобы вы изучили музыкальную грамоту и начали учиться музыке, освоили бы какой-нибудь музыкальный инструмент и т.д., поскольку вы кажетесь мне настоящим композитором”¹³.

Разрабатывая несложную стратегию, основанную на принципах самоорганизации и установки элементарных синестезий между чувствами и звуками, а затем между звуками и изображениями, ученики Майкла могли написать музыкальное произведение, дирижировать, оркестровать и исполнить его в течение менее чем сорока пяти минут! Инструментовка музыкального сочинения осуществляется путем подбора наилучшим образом гармонирующих музыкальных инструментов для звуков голоса, из которых первоначально состоит произведение.

Как указывает Майкл, лишь в самом конце необходимо знать, как преобразовать абстрактные интуитивные репрезентации в общепринятое нотное письмо. Но для того, чтобы начать сочинять, записывать и дирижировать исполнением музыки подобно тому, как делал Моцарт, это умение не так уж существенно. Опыт показывает, что при наличии небольшого числа несложных творческих средств, подобных описанным, даже восьмилетние дети могут творить чудеса.

Процесс Майкла представляет собой особый метод соединения отдельных отрывков, напоминающий тот, который мы выявили в Моцартовском процессе. Как минимум, он дает возможность и взрослому, и ребенку прочувствовать весь творческий процесс создания музыкального произведения, который в дальнейшем может быть отшлифован практикой и опытом. При этом Майкл не прибегает ни к каким мощным средствам современной технологии. Применение компьютера в этой стратегии значительно увеличит ее возможности.

Можно составить специальные компьютерные программы, которые соединят зрительные образы, цвета и местоположения с особыми типами звуков, тонов и тембров — так, как происходит в стратегии Моцарта. А затем компьютер сам сможет преобразовывать абстрактные картинки в общепринятую нотную запись.

Точно так же, как была создана модель творческой стратегии Моцарта, можно создать модели стратегий обучения нотной грамоте и игре на музыкальных инструментах. Моцарт, как извест-

но, был столь же блестящим исполнителем, как и гениальным композитором. И хотя сам Моцарт не оставил никаких ключей к разгадке своей стратегии овладения музыкальным инструментом, мы можем получить некоторое представление об этом, изучая стратегии выдающихся музыкантов современности.

Например, однажды я принимал участие в создании модели одного пианиста, который мог безукоризненно исполнить с листа любое произведение, даже если оно было ему совершенно незнакомо. Как выяснилось, когда он учился игре на фортепиано, то визуализировал клавиатуру в своем сознании. Когда он видел перед собой какую-либо ноту, он мысленно представлял себе, какую клавишу следует нажать, чтобы ее воспроизвести. Через некоторое время, стоило ему только взглянуть, как на его мысленной клавиатуре соответствующая клавиша автоматически уходила вниз. Затем ему удалось “брать” сразу несколько нот, а потом и целые аккорды. Совмещая свою мысленную клавиатуру с реальной, он лишь пальцами следовал тому, что наблюдал в своем сознании.

Данная стратегия основана на развитии ассоциаций между внешне представленным кодом (нотная запись) и индивидуальным внутренним образом (воображаемая клавиатура). После этого образуется ассоциация между тем, что происходит на мысленной клавиатуре (опускание клавиш) и кинестетическим нажатием соответствующей клавиши на реальной клавиатуре.

Многие выдающиеся музыканты, обладающие абсолютным слухом, пользуются стратегией, являющейся зеркальным отражением данной стратегии. Они точно так же видят, как опускаются клавиши на их мысленной клавиатуре, но только когда слышат соответствующие ноты и аккорды. По этому внутреннему образу они и могли определять, какие именно ноты звучат в данный момент.

Итак, исполнение музыкального произведения с листа происходит в соответствии со следующей стратегией: 1) наблюдается конкретная нота; 2) на воображаемой клавиатуре находится соответствующая клавиша; 3) пальцы перемещаются в соответствующую позицию на реальной клавиатуре; 4) производится звук. Стратегия музыкантов с абсолютным слухом развивается в обратном порядке: 1) звук воспринимается на слух; 2) на воображаемой клавиатуре отмечается соответствующая клавиша; 3) определяется конкретная нота.

В то время, как модели, которые самостоятельно развили такую стратегию, должны были обладать достаточно высокой мотивацией,

вацией, а также посвятить этому значительное время, применение современных технических средств может значительно облегчить и ускорить развитие подобных ассоциаций.

Я, например, использовал этот тип стратегии для разработки компьютерной программы обучения работе на клавиатуре (см. рисунок на стр. 226) ¹⁴.

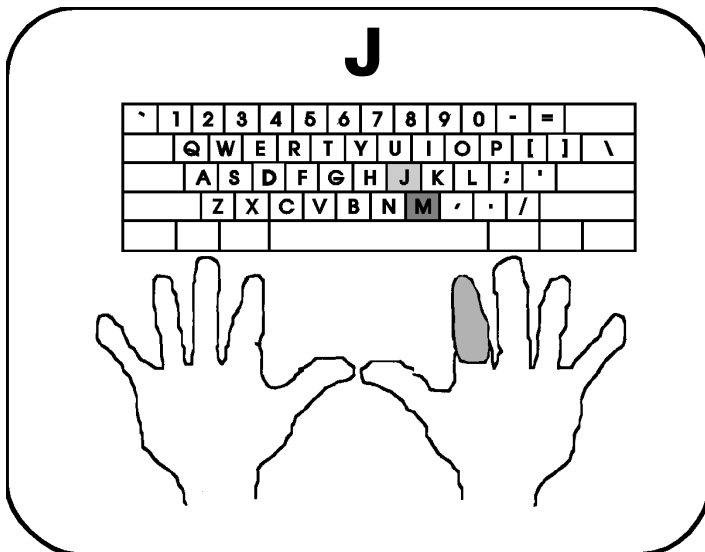
Для успешного осуществления самоорганизующихся процессов, необходимых для приобретения любых психомоторных навыков, таких как работа на клавиатуре или игра на музыкальном инструменте, необходимо обеспечить *обратную связь*. Сложность заключается в том, что наиболее короткий путь получения обратной связи при печатании или обучении игре на музыкальном инструменте предполагает необходимость видеть то, что делают пальцы. К сожалению, это вредно и неэффективно, поскольку: 1) вам приходится постоянно отрывать взгляд от листа, с которого вы пытаетесь печатать или играть; 2) это не облегчает создание внутренней репрезентации клавиатуры или музыкального инструмента.

В вышеупомянутой программе можно нажимать клавиши наугад, пока не попадете на нужную. Программа показывает, какую клавишу нужно нажать, каким пальцем и какую вы в действительности нажимаете. В конечном итоге у вас создается образ клавиатуры и развивается синестезия между глазом и кистью руки, избавляющая от необходимости глядеть на руки. По мере развития навыков вам предлагается печатать целые слова, предложения, вплоть до целых абзацев.

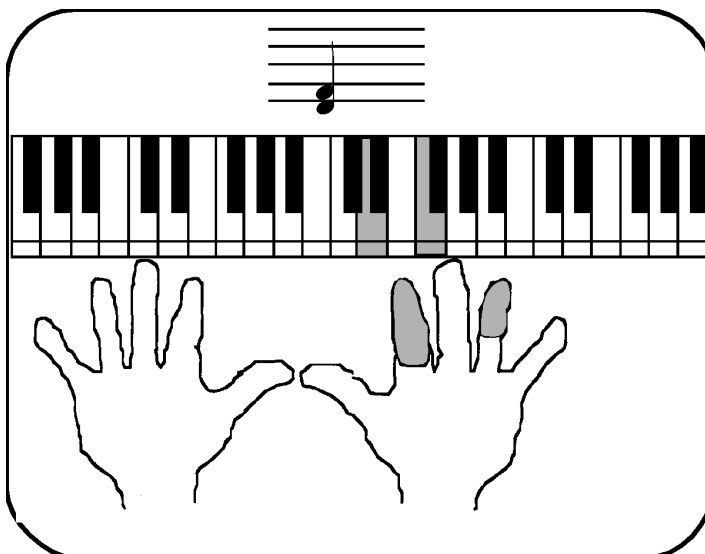
Подобную программу можно разработать и для обучения игре с листа на музыкальном инструменте. При этом к компьютеру необходимо подсоединить настоящий музыкальный инструмент, чтобы было понятно, какая звучит нота, и создавалась обратная связь.

Выявляя и постигая основные навыки, стоящие за сложными типами поведения, мы можем создавать технические средства, ускоряющие развитие этих навыков, чтобы это было легко и даже доставляло удовольствие.

Еще одно компьютерное средство, которое я разработал для внедрения “стратегий гениев” — “*НевроЛинк*” (*NeuroLink*) — прибор на основе биологической обратной связи, одновременно наблюдающий и регистрирующий изменения в работе сердца, температуре тела и активности полушарий головного мозга, полученные в результате измерения электрических токов в правой и левой половинах тела. Стратегия Моцарта признает влияние физиологи-



Программа “Стратегия работы на клавиатуре”



Программа “Игры с листа”

ческого состояния человека на его творческие способности. В комплекте прибора “НевроЛинк” есть программное обеспечение, которое сочетает ключевые измерения работы нервной системы с искусственным интеллектом, методами и принципами НЛП для достижения оптимальных состояний в здоровье, учебе, профессиональной деятельности и личной жизни.

Практическое применение стратегии Моцарта в иных областях

Наибольшая ценность применения НЛП для моделирования стратегий, подобных Моцартовской, заключается в том, что основная форма стратегии может с успехом использоваться не только в тех областях, для которых она изначально создавалась. Так, например, стратегия Моцарта имеет ряд интересных приложений вне сферы музыки. По сути, это стратегия, позволяющая использовать естественные самоорганизационные способности нашей нервной системы для системной репрезентации и организации сложных моделей взаимодействия. На основном уровне стратегия Моцарта мобилизует обширные разделы нервной системы и стимулирует развитие бессознательных процессов. Все это может иметь большую практическую ценность для ряда областей, связанных с творчеством и решением проблем.

Многие люди склонны слушать музыку во время работы над проблемой. Вполне возможно, что на физиологическом уровне музыка даже активизирует цепи нервной системы, помогая творческому процессу и поиску решения проблемы, либо вовлечению в них. Вполне вероятно, что и сам Моцарт (на что указывают и некоторые его биографы) решал свои личные проблемы с помощью музыки. Несомненно, метафорическое мышление Моцарту было знакомо.

Я уже упоминал о сходстве творческого процесса Моцарта с процессом, описанным Альбертом Эйнштейном. Наше изучение Уолта Диснея также обнаружило системное использование синестезии и разбивки. Фактически диснеевская “Фантазия” представляет собой прекрасный пример отображения музыки в зрительных образах. Я создал модель и описал подобную стратегию, включающую в себя метафорическую визуализацию, которой пользовал-

ся учитель и целитель Мойша Фельденкрайз при работе с пациентами, страдающими физическими недугами¹⁵.

Разумеется, многие люди используют музыку в качестве стимулятора и метафоры, чтобы легче решать проблемы. Я знаком с одним крупным руководителем, у которого два хобби: нейрофизиология и музыка. Когда бы ему ни приходилось сталкиваться с трудной организационной проблемой, он создавал метафору проблемы в терминах этих двух сфер. К примеру, он мог рассматривать людей в качестве нот, рабочие группы — в виде аккордов, а проекты — как музыкальные произведения. Затем он старался “прослушать” проблему как музыкальное произведение. Какие ноты выбиваются из общего хора? Гармонически ли сочетаются различные аккорды? И так далее.

На основе стратегии Моцарта можно сформулировать более общий метод привлечения бессознательных процессов и стимулирования латерального мышления во время творческого процесса и при решении проблем.

1. Задумайтесь о проблеме, которую собираетесь решать, или о результате, который хотели бы получить. Интроспективно заострите внимание на том, что вы в данный момент думаете или испытываете по отношению к проблеме или результату и какие возможности выбора видите.

2. Настройтесь на положительные ощущения, представляющие собой то эмоциональное состояние, в котором желали бы находиться, занимаясь данным вопросом.

3. Сделайте так, чтобы эти ощущения преобразовывались в звуки, которые подкрепляли бы или улучшали желаемое эмоциональное состояние.

4. “Услышьте” проблему в виде какого-либо звука. Вначале он может звучать не в унисон с “музыкой” желаемого состояния.

5. Пусть звуки, которыми представлены желаемое эмоциональное состояние и проблема, трансформируются во вкусовые ощущения и запахи, которые вы могли бы ассоциировать с пищей.

6. Найдите “контрапункты” для звуков и вкусовых ощущений проблемы (т.е. звуки музыки и вкусовые ощущения желаемого состояния, которые уравновешивали бы или компенсировали звуки, относящиеся к проблеме).

7. Создайте для звуков и вкусовых ощущений зрительные образы (фигуры, цвета, яркость и т.д.) и наблюдайте, как они вза-

имодействуют. Сделайте так, чтобы зрительный образ создал абстрактную репрезентацию, метафорически воплощающую решение проблемы.

8. Обдумывая проблему, вернитесь к своему обычному сознательному процессу мышления и обратите внимание на то, как он изменился.

Формат “Музыкальная SCORE”

Рассмотренный выше основной формат решения проблем может быть улучшен и обогащен благодаря процессу, который я называю “Музыкальная SCORE”. В нем используются принципы и структура модели SCORE, примененной нами в главе, посвященной Аристотелю. В буквах, из которых составлено название модели SCORE, кроется преднамеренная и изящная ассоциация (одно из значений слова score — “партитура”). Настоящая “музыкальная партитура” представляет собой аранжировку музыкального произведения, включающую в себя все ноты и партии музыкальных инструментов и вокалистов. Термином “партитура” называется также и запись танцевального произведения в хореографической нотации.

В процессе “Музыкальная партитура” мы воспользуемся обоими этими значениями. Данный процесс является методом решения проблем, включающим в себя целый ряд творческих процессов Моцарта.

1. Задумайтесь о проблеме, к решению которой вы приступаете, или о результате, который хотели бы получить. Заострите внимание на том, что вы в данный момент думаете или испытываете по отношению к проблеме или результату и какие возможности выбора видите.

2. Определите четыре последовательно расположенных пункта, символизирующие относящиеся к данной проблеме причину, симптом, результат и желаемый эффект. Ресурсы мы исследуем на более позднем этапе данного упражнения. Помните:

Симптомы — это наиболее заметные и осознанные аспекты возникающей проблемы или проблемного состояния.

Причины — это основные составляющие, из-за которых появляются и благодаря которым сохраняются симптомы. Как правило, они менее ярко выражены, чем порождаемые ими симптомы.

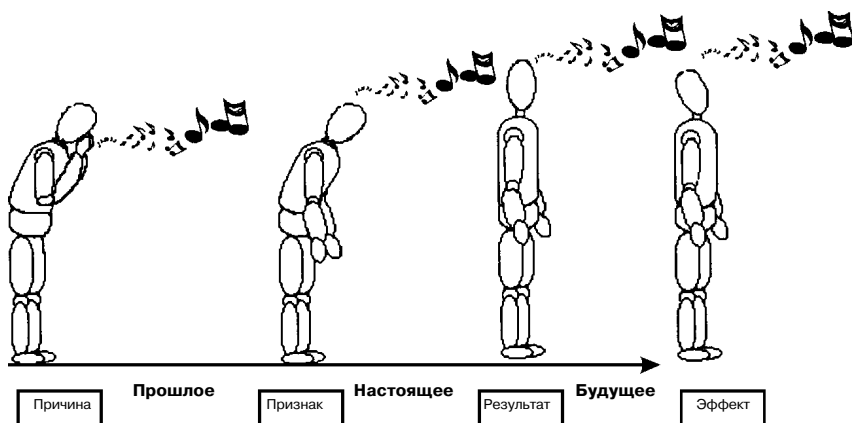
Результаты — это конкретные цели или желаемые состояния, которые должны прийти на смену симптомам.

Ресурсы — это основные составляющие, устраняющие причины симптомов, а также отвечающие за проявление и сохранение желаемых результатов.

Эффекты — это более долговременные следствия достижения конкретного результата.

3. Ассоциируйтесь физически с сенсорным опытом и внутренним состоянием, присущими каждому положению. Особое внимание обратите на паттерн движений, ассоциирующийся с каждым положением, слегка утрируя его, чтобы как можно лучше ощутить физиологию каждого из них.

4. Пусть каждому типу движения соответствует какой-либо звук. Прислушайтесь к этому звуку и определите, насколько хорошо он сочетается с внешними ощущениями (feeling). Пусть внешние ощущения/движение/звук станут каким-либо вкусовым ощущением. Определите, какое оно: сладкое, горькое, кислое и т.д. И наконец, пусть внешние ощущения/движение/звук/вкус станут абстрактным или символическим зрительным образом, таким образом, чтобы каждый из этих пунктов был полностью представлен всеми чувствами.



5. Уделите особое внимание пункту “эффект”. Очень важно максимально ясно создать репрезентацию этого пространства, чтобы оно стало “зоной притяжения” или “конечной причиной” для всей модели SCORE.

6. Выйдя из пункта “причина”, медленно пройдите через все пункты, вбирая в себя сенсорные опыты каждого через внешние ощущения, слух и зрение. Постарайтесь определить, насколько хорошо они согласуются между собой, изменяются и взаимно проникают при каждом шаге. Постарайтесь услышать “контрапункты” звуков и вкусовых ощущений проблемы (т.е. звуки музыки и вкусовые ощущения желаемого состояния, которые уравнивали бы или компенсировали звуки проблемы). Уделите внимание “повествуемому” в это время “рассказу”. Повторите этот процесс несколько раз, пока у вас не возникнет ощущение, что причину от желаемого эффекта отделяет лишь одно движение.

7. Перейдите в метапозицию и предоставьте возможность своему телу вовлечь вас в особое движение, представляющее собой подходящий ресурс, который необходимо привнести в данную последовательность модели SCORE. Пусть это движение станет так же звуком, вкусом и зрительным образом (формой, цветом, яркостью); посмотрите, как они взаимодействуют в своем единстве. Пусть этот образ создает абстрактную репрезентацию, метафорически воплощающую в себе решение данной проблемы.

8. Начните с пункта “причина”, включите ресурсные движение/звук/вкус/зрительный образ в другие сенсорные репрезентации, ассоциированные с данным пунктом. Пройдите через все остальные пункты, прибавляя данный ресурс к другим видам движения, до тех пор, пока не достигнете области эффекта.

9. Повторяйте движение через причину, симптом, результат и эффект, пока оно не трансформируется в своего рода песенный мотив, “танец”, блюдо, художественное полотно или рассказ, метафорически воплощающие в себе решение данной проблемы.

Направленная медитация с использованием стратегии Моцарта

Еще один способ практического применения элементов стратегии Моцарта имеет форму медитации. Это позволяет усилить описанное Моцартом самопроизвольное состояние, напоминающее грезы. Я сам часто применял Моцартовскую стратегию подобным образом в своей работе, связанной с творчеством и охраной здоровья¹⁶. Ниже приводится описание примера ориентированной на

творчество направленной медитации, основанной на Моцартовском процессе.

Расслабьтесь. Приведите туловище в уравновешенное и симметричное положение. Как говорил Моцарт, “будьте всецело самим собой”. В данную минуту вы не должны ни о ком и ни о чем беспокоиться. Просто будьте наедине с самим собой.

Пусть ваше внимание сосредоточится на результате, который вы хотите получить или на проблеме, которую пытаетесь решить. Затем сосредоточьтесь на своем желаемом состоянии. Что вы ожидаете получить в результате решения этой проблемы или достижения этой цели? Что на самом деле влечет вас к ней, когда вы представляете себе, что решили этот вопрос? Попытайтесь ощутить и прочувствовать во всей полноте желаемые положительные эффекты.

Когда вы в достаточной мере ощутите свое желаемое состояние, отметьте, что происходит внутри вас. Обратите внимание, каким образом данные положительные сенсорные ощущения воздействуют на ваши внутренние телесные ощущения или на вашу физиологию. Меняется ли ваше дыхание, когда вы начинаете испытывать его в полной мере? Как это сказывается на вашей позе? Возникает ли ощущение своего рода круговых потоков или тепла? Можете ли вы отметить какие-нибудь незначительные движения? Дайте возможность своему телу прийти в движение под воздействием испытываемых вами ощущений, упрочивая и усиливая их.

Далее представьте себе, что каждый орган вашего тела является своеобразным музыкальным инструментом, способным издавать свой собственный звук. Пусть ваше сердце издает один звук, легкие — другой. Мысленно вообразите, что мышцы ваших плеч, ваш язык, кисти рук, желудок, горло, глаза и позвоночник являются различными музыкальными инструментами, каждый из которых обладает своим собственным звуком.

Испытывая это особое ощущение, связанное с вашим желаемым состоянием, прислушайтесь, какие из этих инструментов участвуют в создании данного ощущения. Какой звук производит каждый из них? Какие внутренние звуки исходят от вашего сердца, мозга, желудка?

Присутствует ли в этом ощущении какая-нибудь мелодия? Быстрая она или медленная? Какова ее высота? Звучат ли какие-то из ваших внутренних музыкальных инструментов громче остальных? Может быть, ваше сердце играет чуть громче, чем горло? Просто

прислушайтесь к своему телу. Прислушайтесь к той естественной музыке, которая в нем оживает. К музыке, выражающей это особое ощущение и ту взаимосвязь, с которой оно ассоциируется.

Мягко проиграйте все звуки, тона и мелодии, которые издает ваше тело, и обратите внимание, какие именно звуки углубляют данное ощущение. Какая внутренняя музыка гармонирует с этим ощущением и усиливает его?

Предоставив возможность музыке вашего тела и дальше разрастаться, постарайтесь представить себе, что и эти звуки, и эта музыка превратились во вкусы и запахи. Прислушиваясь к музыке, идущей из сердца, вообразите, что вы можете также ощущать ее запах и вкус. Вдыхая, делайте это так, как если бы вы могли вобрать в себя это особое ощущение и не только слушать или чувствовать его, но и распознавать все его особенности. Как оно пахнет? Каково оно на вкус? Может быть, оно сладковатое с горчинкой? Или легкое и мягкое? Может быть, напоминает старое выдержанное вино? Какое из него можно приготовить угощение? А если целый “пир горой”?

Прочувствуйте и запомните все вкусы и запахи, которыми сопровождается данное ощущение и внутренняя музыка. Пока ваше тело продолжает двигаться в ритме с этим ощущением, а внутреннему слуху продолжают слышаться эти звуки, и вкусовые ощущения оживают у вас на языке, как будто вы едите самое лучшее в жизни блюдо, может случиться, что эти вкусы вдруг превратятся в различные цвета и перед вами возникнет некая картина. И тогда вы сможете разглядеть эти ощущения, эти звуки, эти изысканные вкусы и запахи, которые воплощают в себе наиболее позитивные качества данного желаемого состояния. И вы почти видите это сотканное из света полотно, играющее и переливающееся ослепительными красками, которое и воплощает это ощущение, и благодаря ему и само ощущение, и звуки, и вкусы — все начинает восприниматься с еще большей интенсивностью.

Резонанс видимых вами форм и цветов может обострить вкусовые и эмоциональные ощущения. Эта картина расстилается перед вами наподобие прекрасного пейзажа, и благодаря ей вы тоньше чувствуете вкус, слух ваш обостряется, и вы еще полнее ощущаете свое желаемое состояние. Таким образом, все ваши внутренние чувства приходят в оживление от этого ощущения. Оно пронизывает ваше дыхание, сердцебиение, всю вашу нервную систему. Это

голограмма чувств, которая запечатлевает новый опыт в самой глубине вашего сознания.

Теперь постарайтесь услышать любые препятствия или помехи, которые могут возникнуть на пути к достижению желаемого состояния или решения. Вначале они могут звучать грубо и выбиваться из общего строя; но чем дольше вы слушаете, тем скорее услышите, почувствуете, ощутите на вкус или увидите способы, с помощью которых можно выявить, сбалансировать, трансформировать или поглотить любые негармоничные звуки так, чтобы они слились с могучим и прекрасным звучанием вашей внутренней музыки. При желании вы можете сделать так, чтобы ресурсы и решения зазвучали в виде какой-то иной музыки или песни. Возможно, вы начнете слышать музыку Моцарта, мягко струящуюся то тут, то там, вдохновляя и указывая, куда следует двигаться.

Представьте, что ваша внутренняя музыка — это некий “голографический” ресурс, в котором содержатся все остальные ресурсы. Кажется, что уверенность в себе, способности и решения льются из него легко и свободно. Когда вы переживаете, слушаете, пробуете на вкус или наблюдаете, вам открывается множество новых вариантов и путей, даже если в данный момент вы этого не осознаете. Но вы можете быть уверены, что сумеете их извлечь из “сумы вашей памяти” тогда, когда они вам потребуются.

Далее задумайтесь о том единственном способе, с помощью которого вы можете воплотить в реальность эту голограмму ресурсов и решений. Если вы осознанно еще не представляете, чем она должна быть в действительности, вы можете выразить ее в виде символа, метафоры или музыки, как делал это Моцарт. Может быть, вы выразите ее в рисунке, танце или стихотворении. А может быть, просто в какой-то особой позе или взгляде.

Каким физическим действием вы могли бы выразить это ощущение? Какую вы могли бы спеть песню? Какой рисунок нарисовать? Что могло бы родиться в ваших руках, в вашей груди или нервной системе, что станет выражением желаемого вами состояния?

Пусть естественные и могучие сомоорганизирующие способности вашей нервной системы сами что-нибудь придумают. Пусть это произойдет как бы в “в приятных грезах наяву”. И, может быть, даже в ваших сегодняшних снах вы увидите какие-то проявления этих чувств, звуков, вкусов и видений, которые останутся с вами и будут и дальше набирать цветение и силу независимо от того, думаете ли вы о них или заняты совсем иным.

Даже когда вы осознаете, что находитесь в своей комнате, эти грезы продолжат жить в глубине вашего подсознания. Почувствуйте соприкосновение вашего тела со стулом (или полом), на котором сидите, услышьте окружающие вас звуки, откройте глаза и посмотрите на предметы, расположенные напротив. И в то же время некоторые элементы этой внутренней сенсорной голограммы могут вновь вернуться в ваше сознание, отраженные окружающей вас действительностью. Осознайте, что в своем повседневном опыте вы уже частично ощущаете эту музыку и эти грезы. Может быть, сегодня за обедом вы отведаете нечто такое, что напомнит о вашем внутреннем пиршестве. А, быть может, в чьем-то взгляде, голосе или движениях промелькнет ваше видение или послышится ваша музыка. Но самое главное, выразите их и воплотите в собственных поступках и творениях. Поскольку “прослушивание наяву tout ensemble — это все-таки самое лучшее”.

Заключение

Стратегия Моцарта, как и музыка, созданная с ее помощью, преисполнена естественного богатства жизни. Понимание того, как она устроена, проливает новый свет на произведения Моцарта, а кроме того, если восполнить отсутствующие в ней звенья, изучая творческие процессы других музыкантов и композиторов, эта стратегия может обогатить профессиональные навыки музыкантов и помочь лучше оценивать еще не проявившихся музыкантов — как взрослых, так и совсем юных. И наконец, она может послужить путеводной звездой в том, как правильно использовать все уровни нашей нервной системы, мобилизуя интуицию и бессознательные способности наряду с осознанными навыками.

5. НЕКОТОРЫЕ СВОЙСТВА ГЕНИЕВ

Во вводной главе данной работы я изложил общий подход к поиску “основных условий” и “первоначал” гениальности, основанный на Аристотелевой стратегии анализа. В данном подходе основное место отводилось “индуктивному” методу поиска общих черт гениальности, который включает:

1. Подбор группы лиц, за которыми установилась репутация “гениев”.
2. Сравнение мыслительных процессов и стратегий этих личностей с поиском одинаково присущих им всем качеств и характерных особенностей.

В этом томе мы рассмотрели ряд ключевых мыслительных процессов четырех выдающихся личностей: Аристотеля, Шерлока Холмса сэра Артура Конан Дойля, Уолта Диснея и Вольфганга Амадея Моцарта.

На первый взгляд, между этими четырьмя лицами нет ничего общего. Аристотель был философом и ученым. Его ключевая стратегия, центральным стержнем и идеалом которой были “порядок” и “понимание”, посвящена поиску “первоначал” на основе индукции и анализа.

Шерлок Холмс — это известный литературный герой, детектив, знаменитый детектив. Его ключевая стратегия была нацелена на решение загадок окружающего мира, основана на наблюдении и дедукции, с последующим использованием метамыслительной способности для объяснения того, как была решена загадка.

Уолт Дисней занимался созданием фильмов. Его ключевая стратегия служила реализации фантазий и замыслов путем приведения их в соответствие с его основным идеалом — “постоянным совершенствованием”.

Моцарт был композитором и музыкантом. Его ключевая стратегия строилась на синтезировании многоуровневых процессов ради основного идеала — “гармонии” и “целостности”.

И хотя между всеми четырьмя существует масса различий, общие черты проявляются сразу же, как только мы начинаем размышлять над собранной о них информацией. Далее приводится краткое изложение десяти составляющих, которые, по-видимому, являются общими для всех рассмотренных в данном исследовании гениальных личностей.

1. Хорошо развитая способность к визуализации

Все рассмотренные нами гении, по-видимому, обладали хорошо развитой способностью к визуализации. Разумеется, они пользовались и остальными чувствами, но зрение, очевидно, было их основным “навигационным” инструментом. Как утверждал Аристотель: *“Мыслящее мыслит формы в образах, и в каких образах ему проясняется, ... словно видя глазами, рассуждает и принимает решение...”* Холмс, в свою очередь, также отдает предпочтение зрительному наблюдению и воображению. Дисней заявляет, что человеку необходимо *“ясно видеть в своем сознании, как следует подать любой отдельный фрагмент сценария”*. Глазами разума Моцарт видел свои завершенные произведения в виде “полотен” и “изваяний”.

2. Создание многочисленных связей между чувствами

Даже если центральным элементом остается зрение, гениальные личности склонны использовать и все остальные чувства и образовывать синестезии между ними. По-видимому, в этом смысле наилучшим примером является Моцарт — музыку он чувствовал, видел и даже ощущал на вкус. Дисней также обладал выдающейся способностью производить наложение чувств, что наглядно демонстрирует “Фантазия” и другие его работы. Аристотель ввел в обращение термин “общие свойства”, с помощью которого он описывает способность различных чувств к совместному восприятию информации. Холмс утверждал, что “все сущее представляет собой великую цепь, природа которой открывается, как только нашему взору предстает хотя бы одно из ее звеньев”, подразумевая взаимосвязь между тем, что мы видим, слышим, чувствуем и ощущаем на вкус и запах в окружающем нас мире.

3. Использование множества перспектив

Одна из характерных особенностей, общих для многих гениев, заключается в их способности рассматривать конкретное явление или процесс с большего числа перспектив, чем это свойственно обычным людям, а также выявлять такие перспективы, которые ускользают от внимания всех остальных. Аристотель, например, усматривал в своем анализе несколько различных типов “причин”, а также проверял посылки и силлогизмы с помощью различных вербальных “обращений”. В своих выводах и заключениях Холмс исходил не только из знания общекультурного фона и внешних событий, но и, в какой-то степени, из одному ему ведомого эзотерического знания. Дисней неизменно пользовался различными перспективами, такими как “повторный взгляд” на свои сценарии и планы. На каждом этапе своего творческого процесса Моцарт прибегал к разным чувствам и метафорам.

4. Высокоразвитая способность постоянно переключаться с одной позиции восприятия на другую

Помимо способности принимать различные точки зрения, гении также обладают способностью переходить на различные позиции восприятия, то есть первую (свою), вторую (чужую) и третью (стороннего наблюдателя) позиции. Дисней, например, не мог описывать поведение своих мультипликационных героев, не перевоплотившись в них и не изобразив их в игре. Он обладал также способностью отступить от собственной позиции восприятия и взглянуть на мир глазами своей аудитории. В процессе расследования Холмс, как правило, ставил себя на позиции восприятия своих “подопечных”. Наиболее часто отмечаемой характерной особенностью гениев является их способность идентифицироваться (т.е. занять вторую позицию) с любым объектом, с которым они работают, даже если это неодушевленный предмет. Люди, которых называют компьютерными гениями, утверждают, что способны глядеть на мир глазами компьютера. Микеланджело мог встать на позицию камня, с которым собирался работать. Он говорил: “Я не ваяю статую. Статуя уже там, в куске мрамора, и ждет лишь,

когда я ее оттуда вызволю. И я тружусь не покладая рук, пока она не окажется на свободе”. Моцарт утверждал, что после достижения известного предела его симфонии пишутся как бы сами по себе.

5. Способность свободно перемещаться между разбивками различного масштаба и переходить от одного уровня мышления к другому

Все рассмотренные нами гении обладали способностью легко переходить от широкого взгляда на вещи к более узким составляющим и действиям, необходимым для воссоздания и показа более масштабной картины. Они умели работать с мелочами и одновременно не тонули в деталях; могли видеть всю картину целиком, не теряя из виду ее мельчайшие компоненты. Аристотель, Холмс, Дисней и Моцарт обладали, по-видимому, уникальной способностью находить равновесие между большим и малым. Например, Аристотель и Холмс начинали со “скорее слитных” массивов информации, которые они первоначально разбивали на более конкретные детали и составляющие. Далее через обратное сочетание отдельных деталей получали либо воссоздавали “более масштабную картину”. Моцарт и Дисней, наоборот, соединяли отдельные “участки” опыта, первоначально вырабатываемые благодаря синестезиям между различными чувствами, пока не становилось возможным “ясно видеть в своем сознании, как следует подать любой отдельный фрагмент”. После этого они вновь дробили эту укрупненную картину в партитуру или “раскадровку”.

6. Поддержание обратной связи между абстрактным и конкретным

Наши гении были также способны свободно переходить от абстрактных моделей и начал к конкретному их выражению. Они могли обнаруживать начала и качества более высокого уровня (“общие свойства”) в конкретных примерах, с которыми сталкивались в своей деятельности, и воплощать абстрактные зависимости в конкретные примеры. Так образовывалась своего рода цепь обрат-

ной связи, позволявшая им развивать свои идеи и теории на основе обратной связи с реальным миром и в то же время совершенствовать материальные плоды своей деятельности благодаря обратной связи с абстрактными принципами.

7. Уравновешивание мыслительных функций: Мечтатель, Реалист и Критик

Гении не только мечтатели. Они также обладают способностью и умением воплощать свои мечты в конкретные формы и критически относиться к своим идеям. Способность мыслить критически имеет такое же важное значение для гения, как и способность мечтать. Именно в силу этого мыслям гения обеспечено положение на много ступенек выше среднего уровня. Ключевой момент состоит в том, чтобы не дать Критику полностью подавить мечты. И разумеется, гения отличает способность произвести на свет некое творение, воплощающее эти мечты и идеи. Гениальное действие всегда завершается неким внешним отражением. Аристотель излагал свои идеи на бумаге. Холмс направлял всю силу разума на решение проблем и загадок окружающего мира. Главная сила Диснея заключалась в способности превращать мечты во внешне осязаемые формы. Моцарт записывал свои музыкальные грезы в виде нот. Если бы они просто хранили свои идеи у себя в голове, мир никогда бы не узнал об их гениальности.

8. Постановка фундаментальных вопросов

Гениям свойственно придавать большее значение вопросам, нежели ответам. Как правило, они не стесняются обсуждать вопросы, но о своих ответах говорить много не любят. Разумеется, наиболее характерной чертой всех гениев является их неукротимая любознательность и восторженность. Вместо того, чтобы придерживаться ранее полученных знаний, стараясь еще более в них укрепиться, они выискивают в них пробелы. Кроме того, они обладают уникальной способностью воспринимать собственные неудачи не как злую судьбу, а как обратную связь, указывающую на область дальнейшего поиска. Аристотель, например, определил четыре фундаментальных вопроса, которые он постоянно за-

давал, и процесс, с помощью которого проверял свои предположения и посылки. Холмс предостерегал против тенденции “искажать факты, стараясь подогнать их под теорию, вместо того чтобы привести теорию в соответствие с фактами”. Дисней по этому поводу выразился так: “Я должен исследовать и экспериментировать... У меня вызывает досаду ограниченность собственного воображения”. Музыка Моцарта является результатом его постоянной озабоченности тем, действительно ли это те самые “две ноты, которые влюблены друг в друга”.

9. Употребление метафор и аналогий

Гении постоянно прибегают к метафорам и латеральным или нелинейным стратегиям мышления. И действительно, метафора или аналогия лежит в основе каждого гениального действия. Аристотель постоянно приводил примеры и аналогии, иллюстрируя свои мысли. Холмс утверждал, что его метод основан на “смеси воображения и реальности”. Моцарт использовал метафоры и аналогии, размышляя, например, о том, как “употребить тот или иной лакомый кусочек так, чтобы получилось славное блюдо” и сравнивая свою музыку с “полотном” или “изваянием” при описании своего творческого процесса. Бизнес Диснея *состоял* именно в том, чтобы создавать метафоры. Может показаться, что употребление метафор позволяет гению заострить свое внимание на “общих свойствах” и более глубинных началах как окружающего, так и своего внутреннего мира, и избежать опасности оказаться в слишком большой зависимости от реального содержания или ограничений, налагаемых действительностью.

10. Предназначение помимо собственной личности

Аристотель искал “первоначала” во всех проявления бытия. Холмс хотел использовать звенья “великой цепи сущего”. Дисней говорил о своей работе: “Это не просто ‘область мультипликации’”. Мы можем покорять целые миры. Что бы ни придумал человеческий разум, мультипликация может это объяснить”. Моцарт утверждал, что сочинение музыки “воспламеняет его душу” и благодарил “Небесного Творца” за дар творчества.

Всех гениев объединяет то, что они воспринимают свою работу как происходящую из чего-то и служащую чему-то большему, чем они сами. На свете было множество “блестящих” и “одареннейших” людей, которые не были “гениями”. Может быть, именно эта связь с чем-то большим и является тем, что отделяет гениев от тех, кто просто “творчески одарен” или “изобретателен”.

В предисловии к этому тому я утверждал, что моей задачей является применение техник НЛП для раскрытия ряда ключевых стратегий важных исторических лиц, признанных гениями. Цель исследования заключалась в том, чтобы обогатить наше восприятие действительности, получить таким образом больше возможностей выбора и в своей собственной жизни действовать эффективней и в большей гармонии с окружающим миром.

Я упомянул, что эта книга является кульминацией двадцатилетнего “путешествия” в умы и сердца многих выдающихся личностей. Надеюсь, что первый “переход” этого путешествия был для вас столь же вдохновляющим, как и для меня.

Приложение 1

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ И ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ НЛП

Начало НЛП было положено лингвистом Джоном Гриндером и Ричардом Бэндлером, изучавшим математику и гештальт-терапию. Цель, которую они перед собой ставили, — создание моделей совершенного человека. В своей первой работе *“Структура магии”* (*The Structure of Magic, Vol. I & II, 1975, 1976*) они разработали вербальные и поведенческие модели психотерапевтов Фрица Перлза, создателя гештальт-терапии, и Вирджинии Сатир, специалиста с мировым именем в области семейной терапии. Их следующая работа *“Модели техники гипноза Милтона Эриксона”* (*Patterns of the Hypnotic Techniques of Milton H. Erickson, M.D. Vol. I & II, 1975, 1976*), была посвящена исследованию вербальных и поведенческих моделей Милтона Эриксона, основателя Американского общества клинического гипноза, одного из наиболее признанных и успешно практикующих психиатров нашего времени.

На основе этих ранних работ Гриндер и Бэндлер дали определение своей собственной технике моделирования, указав индивидуальный вклад каждого в самом ее названии: “Нейро-лингвистическое программирование”, символизирующее взаимоотношения между мозгом, языком и телом. Основные положения данной модели были изложены в ряде изданий: “Из лягушек в принцы” (*Frogs into Princes, Grinder, J., Bandler, R., 1979*); “Нейро-лингвистическое программирование” (*Neuro-Linguistic Programming, Vol. I; Dilts, R., Grinder, J., Bandler, R., DeLozier, J., 1980*); “Рефрейминг” (*Reframing, Grinder, J., Bandler, R., 1982*); “Шевелите мозгами” (*Using Your Brain, Bandler, R., 1985*).

НЛП основано на двух фундаментальных положениях:

1. *Карта не есть территория.* Человеческие существа никогда не могут постичь всей полноты действительности. То, что мы познаем, — лишь наше восприятие этой действительности. Мы

создаем представление об окружающем мире и реагируем на него через сенсорные репрезентативные системы. И именно наши “нейро-лингвистические” карты действительности, а не сама действительность, определяют наши поступки и придают им смысл. И, как правило, не сама действительность сдерживает или, наоборот, побуждает нас идти вперед, а наша карта-отражение этой действительности.

2. *Жизнь и “разум” являются системными процессами.* Процессы, протекающие в человеке и при взаимодействии человека с окружающей средой, являются системными. Наши тела, сообщества и Вселенная образуют экологию сложных систем и подсистем, которые постоянно взаимодействуют и влияют друг на друга. Невозможно полностью изолировать какую-либо отдельно взятую часть от всей остальной системы. Подобные системы основываются на определенных принципах “самоорганизации” и, естественно, стараются прийти в состояние оптимального равновесия, или гомеостазис.

Согласно НЛП, основной процесс изменения включает в себя 1) выявление *настоящего состояния* человека, 2) подключение необходимых и достаточных *ресурсов* для целенаправленного перехода этого человека в 3) *желаемое состояние*.

Настоящее состояние + Необходимые ресурсы → Желаемое состояние

Категории и методы НЛП организованы таким образом, чтобы выявить и определить настоящие и желаемые состояния различного типа и уровня, оценить и использовать необходимые и достаточные ресурсы для обеспечения эффективных и экологических изменений, ведущих к желаемому состоянию.

Нервная система

Высшие организмы координируют свое поведение и организуют свой внешний опыт благодаря нервной системе. Нервную систему человека можно условно разделить на при основных поддела: 1) центральную нервную систему; 2) периферическую нервную систему и 3) автономную нервную систему.

Центральная нервная система включает в себя головной и спинной мозг. Она управляет работой мышц и движением и ассоциируется с сознательным мышлением и действием.

Периферическая нервная система включает в себя ответвления спинного мозга и органы чувств. Поступающую от органов чувств, мышц и желез информацию о внешней среде она передает в центральную нервную систему, а от нее — в обратном направлении.

Автономная нервная система представляет собой нервную сеть, отходящую от спинного мозга и связанную с рядом бессознательных функций, таких как терморегуляция, кровообращение, слюноотделение, реагирование агрессией или бегством, а также с другими эмоциональными или выжидающими состояниями.

Центральная нервная система выполняет мыслительные программы, планы и стратегии при посредничестве периферической нервной системы. Автономная нервная система определяет состояние биологического “машинного обеспечения”, в котором происходит реализация этих программ. Хотя большинство людей постоянно отдают себе отчет в своих ощущениях, мыслях и действиях, деятельность автономной нервной системы протекает, как правило, бессознательно.

Всякая человеческая деятельность и любой опыт: речь, мышление, понимание, прием пищи, выполнение работы, сон и т.д. — могут быть выражены благодаря взаимодействию этих трех подразделов нервной системы. Обучение является функцией образования когерентных моделей организации и взаимодействия в пределах данных трех нейробиологических подсистем.

Основополагающая структура поведения: Модель ТОТЕ

Мыслительная стратегия, как правило, организуется в классическую модель обратной связи, называемую ТОТЕ (Miller, et al, 1960). **ТОТЕ** является аббревиатурой от “*Test-Operate-Test-Exit*” (“Тест-Операция-Тест-Выход”). Концепция ТОТЕ основана на утверждении, что все мыслительные и поведенческие программы вращаются вокруг *установленной цели и варьируемых средств ее достижения*. Данная модель показывает, что в процессе мышления мы сознательно или бессознательно намечаем себе цели и разрабатываем тесты — проверку (Test), с помощью которой определяем, достигнута ли данная цель. Если нет, мы действуем (Operate), что-либо изменяя или совершая для приближения к своей цели. Когда же критерии нашей проверки удовлетворены, то мы выходим на следующий этап.

Таким образом, функция любого конкретного раздела поведенческой программы может заключаться либо в проверке (**Test**) информации от органов чувств с целью выяснения, насколько цель приблизилась, либо в действии (**Operate**), направленном на частичное изменение текущего опыта, так чтобы он мог удовлетворить очередной проверке (**Test**) с выходом (**Exit**) на следующий этап программы.

Например, в творческой деятельности одним из **тестов** может быть определение “оригинальности” идеи. Если выдвинутая вами концепция недостаточно оригинальна, то вы совершаете **действие**, то есть постараетесь придать своей идее больше оригинальности, либо полностью отказываетесь от нее и пытаетесь придумать что-нибудь новое.

В соответствии с моделью ТОТЕ, всякая эффективная деятельность подразумевает наличие следующего:

1. Устойчивой цели в будущем.
2. Ощущений, свидетельствующих о приближении к цели.
3. Варьируемого набора средств для достижения цели и поведенческой гибкости.

Позиции восприятия

Позициями восприятия называются те основные точки зрения, которые могут быть приняты вами при рассмотрении взаимоотношений между вами и другим человеком.

Первая позиция. Ассоциируется с вашей собственной точкой зрения, убеждениями и постулатами, с видением окружающего мира вашими собственными глазами. С этой позиции вы говорите о себе в первом лице: “Я вижу”, “Я чувствую” и т.д.

Вторая позиция. Ассоциируется с точкой зрения, убеждениями и ценностями другого человека, с видением окружающего мира его глазами. С этой позиции вы говорите о себе самом в первой позиции во втором лице: “Вы видите”, “Вы чувствуете” и т.д.

Третья позиция. Ассоциируется с точкой зрения, лежащей вне взаимоотношений между вами и другим лицом, но с убеждениями и ценностями как первой, так и второй позиции. С этой позиции вы говорите о себе самом в первой позиции и о другом человеке в третьем лице: “Он находится”, “Они чувствуют” и т.д.

Метапозиция. Ассоциируется с третьей позицией, но разделяет убеждения и ценности только одной из двух других позиций восприятия.

Позиция наблюдателя. Ассоциируется с третьей позицией, но разделяет предположения, убеждения и ценности первой и второй позиций восприятия.

Уровни процессов и организации

Люди часто упоминают о различных “уровнях” реагирования на происходящее. Например, некто может сказать, что один и тот же опыт был негативным на одном уровне, но позитивным на другом. В строении нашего мозга, в языке и системах восприятия существуют естественные иерархии или уровни сенсорного опыта. Роль каждого уровня заключается в организации и управлении информацией на нижележащем уровне. Какие-либо изменения на более высоком уровне неизбежно приведут к изменениям на нижележащих уровнях. Какие-либо изменения на более низком уровне могут (но не обязательно должны) сказаться на вышележащих уровнях. Антрополог Грегори Бейтсон выделил четыре основных уровня обучения и изменения, из них каждый последующий более отвлеченный, чем предыдущий, но обладает большим воздействием на индивида. Эти уровни соответствуют приблизительно следующему:

- *Факторы окружающей среды* определяют внешние возможности или ограничения, на которые человек должен реагировать. Отвечают на вопросы “где?” и “когда?”
- *Поведение* складывается из особого рода действий и противодействий по отношению к окружающему миру. Отвечает на вопрос “что?”
- *Способности* указывают направление поведенческим действиям и руководят ими посредством ментальной карты, плана или стратегии. Отвечают на вопрос “как?”
- *Убеждения и ценности* обеспечивают [моральную] поддержку (мотивацию и разрешение), которая либо содействует, либо противоречит способностям. Отвечают на вопрос “почему?”
- *Идентичность* определяет общую цель (миссию) и придает конкретную форму убеждениям и ценностям че-

рез наше ощущение собственного “я”. Отвечает на вопрос “кто?”

- *Духовный уровень* соотносится с тем фактом, что мы являемся частью более масштабной системы, выходящей за рамки нашей собственной личности и распространяющейся на нашу семью, общество и глобальные системы. Отвечает на вопрос “кто еще?”

К уровню окружения причисляются также и особые внешние условия, при которых совершаются наши поступки. К поступкам, не имеющим какой-либо направляющей внутренней карты-отражения, стратегии или плана, можно отнести, например, реакцию коленного сустава, привычки, ритуалы и т.п. На уровне способностей мы можем выбирать, изменять и приспосабливать определенный класс поступков к более широкому спектру внешних ситуаций. На уровне убеждений и ценностей — принимать, отвергать или генерализировать определенную стратегию, план или образ мышления. Идентичность, разумеется, консолидирует всю систему убеждений и ценностей в ощущение собственного “я”. По мере того, как каждый последующий уровень становится все более отвлеченным от поведения и сенсорного опыта, он начинает оказывать все более широкое воздействие и на модели поведения, и на опыт.

“Нейрологические” уровни

Каждый из данных уровней требует иного способа организации и последовательно приводит к все более и более глубокой мобилизации и вовлеченности нервных “цепей”.

Духовный — *Голографический* — Нервная система как единое целое.

А. Идентичность — *Иммунная и эндокринная системы* — Важнейшие жизненные функции.

Б. Убеждения — *Автономная нервная система* (т.е. сердцебиение, расширение зрачков и т.д.) — Бессознательные реакции.

В. Способности — *Корковые системы* — Полусознательные действия (движения глаз, поза и т.д.).

Г. Поступки — *Моторная система (пирамидальная и мозжечок)* — Сознательные действия.

Д. Окружающая среда — *Периферическая нервная система* — Ощущения и рефлекторные реакции.

Когнитивные паттерны: модель ROLE

Цель процесса моделирования ROLE состоит в идентификации наиболее существенных элементов мышления и поведения, приводящих, как правило, к конкретной реакции или результату. Для этого требуется определить наиболее важные этапы умственной стратегии и ту роль, которую каждый из них играет во всей нейробиологической “программе”. Эта роль определяется следующими четырьмя факторами, из начальных букв (английских) названий которых и состоит аббревиатура модели ROLE — *Репрезентативные системы (Representational Systems)*; *Ориентация (Orientation)*; *Связи (Links)*; *Эффекты (Effects)*.

Репрезентативные системы (R) подразумевают, какие из пяти чувств доминируют на каждом конкретном мыслительном этапе стратегии: Зрение (**V**isual), Слух (**A**uditory), Кинестетика (**K**inesthetic), Обоняние (**O**lfactory), Вкус (**G**ustatory).

Каждая репрезентативная система воспринимает некоторые основные качества ощущаемых ею сенсорных опытов. К ним относятся такие характеристики, как *цвет, яркость, тон, громкость, температура, давление* и т.д. В НЛП данные качества называются “субмодальностями”, они являются компонентами каждой из репрезентативных систем.

Ориентация (O) определяет, направлена ли данная сенсорная репрезентация вовне, то есть на внешний мир, или вовнутрь — на запечатленные или “сконструированные” сенсорные опыты. Например, когда вы видите нечто, вы можете определить для себя, где оно находится: во внешнем мире, в вашей памяти или в воображении?

Связи (L) определяют то, как конкретный шаг, или сенсорная репрезентация, связаны с другими репрезентациями. Например, наблюдается ли во внешнем окружении что-либо связанное с внутренними ощущениями, визуальными воспоминаниями или слова-

ми? Связано ли какое-нибудь конкретное чувство со сконструированными образами, аудиальными воспоминаниями или другими чувствами?

Существует два основных способа связывать репрезентации между собой — последовательный и параллельный. Последовательные связи выступают в роли *якорей* или “триггеров” — то есть одна репрезентация следует за другой в непрерывной линейной последовательности событий.

Параллельные связи присутствуют в так называемых *синестезиях*. При синестезии репрезентации как бы накладываются друг на друга. Некоторые оттенки реальных ощущений могут быть соединены с фрагментами воображаемых качеств — например, можно визуализировать оттенок звука или “услышать” цвет.

Конечно, оба вида связи присущи процессу мышления, обучения, творчества и организации нашего опыта в целом.

Эффект (Е) сводится к результату или цели каждого отдельно взятого этапа мыслительного процесса. Например, функция отдельного этапа может заключаться в генерировании или введении сенсорной репрезентации; проверке или оценке конкретной сенсорной репрезентации; изменении какой-либо части опыта или поведения для достижения цели.

Психологические ключи: от модели ROLE к модели BAGEL

Элементы модели ROLE сосредоточены главным образом на когнитивных процессах. Однако для реального функционирования данным ментальным программам необходимо определенное телесное и психическое воплощение. Физические реакции важны при разработке и обучении определенным умственным процессам, а также при наблюдении и выявлении происходящих процессов. Основные поведенческие элементы, используемые в модели ROLE, следующие:

- Поза (**B**ody Posture)
- Ключи доступа (**A**ccessing cues)
- Жесты (**G**estures)

Движение глаз (Eye movements)
Языковые паттерны (Language Patterns)

1. Поза (B). Люди, погруженные в глубокую задумчивость, часто принимают привычные для себя позы, которые, в свою очередь, могут многое сказать об используемых человеком репрезентативных системах. Приведем несколько типичных примеров:

а) визуальная: туловище откинута назад, голова приподнята, плечи прямые или слегка опущены, дыхание неглубокое.

б) аудиальная: туловище наклонено вперед, голова откинута назад, плечи также отведены назад, руки скрещены на груди.

в) кинестетическая: голова и плечи опущены, дыхание глубокое.

2. Ключи доступа (A). Когда человек размышляет, включают-ся определенные типы репрезентаций, например, частота дыхания, невербальные “вздохи и охи”, мимические изменения, щелканье пальцами, почесывание в затылке и т.д.

Некоторые из этих проявлений, или ключей, носят индивидуальный характер и требуют “калибровки” для каждого конкретного человека. Тем не менее, многие из них ассоциируются с конкретными сенсорными процессами:

а) визуальным: поверхностное учащенное дыхание, скошенный взгляд, повышенный тон голоса и ускоренный темп речи;

б) аудиальным: диафрагменное дыхание, брови сдвинуты, меняющийся тон голоса и темп речи;

в) кинестетическим: глубокое дыхание “животом”, голос глубокий с придыханием, замедленный темп речи.

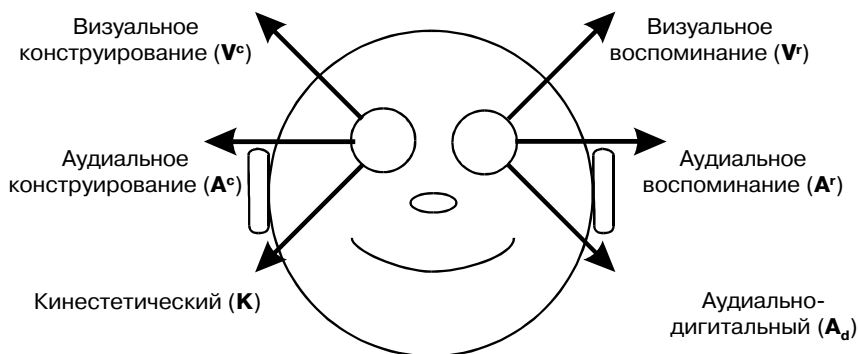
3. Жесты (G). Зачастую человек прикосновениями или иными характерными жестами указывает на сенсорные системы, задействованные в процессе мышления. К наиболее типичным примерам относятся:

а) визуальные: прикосновения к уголкам глаз и жесты над глазами;

б) **аудиальные:** жесты в сторону ушей, прикосновения к губам или подбородку;

в) **кинестетические:** прикосновения к груди и животу, жесты ниже уровня шеи.

4. Движение глаз (E). Мыслительные процессы часто сопровождаются автоматическими бессознательными движениями глаз, что указывает на участие в процессе одной из репрезентативных систем. В НЛП данные признаки нашли свое выражение в следующей схеме:



Принятая в НЛП схема движения глаз

4. Языковые паттерны (L). Основной метод нейро-лингвистического анализа заключается в поиске конкретных лингвистических форм, таких как “предикаты”, указывающих на конкретную нейрологическую репрезентативную систему или субмодальность, и на то, как данная система или субмодальность используется в мыслительном процессе. К предикатам относятся такие части речи, как глаголы, наречия и прилагательные, которые обозначают действия и качества в противоположность предметам. Предпочтение тех или иных предикатов, как правило, осуществляется бессознательно и, таким образом, речь выявляет процессы, происходящие в человеке, его глубинные структуры. Ниже приводится список наиболее типичных предикатов.

ВИЗУАЛЬНЫЕ	АУДИАЛЬНЫЕ	КИНЕСТЕТИЧЕСКИЕ
видеть	слышать	хватать
глядеть	слушать	прикасаться
наблюдать	звучать	чувствующий
ясный	резонирующий	твердый
яркий	громкий	тяжелый
рисовать	выражать	обращаться
смутный	шумный	грубый
высвечивать	звонить	соединять
показывать	говорить	двигаться

Внутренние состояния

НЛП сосредоточивает усилия на выявлении, использовании и изменении паттернов мыслительных и физиологических процессов, влияющих на поведение людей, и поиске путей улучшения эффективности и качества их жизни и деятельности. Основная предпосылка НЛП состоит в том, что человеческий мозг подобен компьютеру: он выполняет “программы” или мыслительные стратегии, состоящие из строгой последовательности указаний, или внутренних репрезентаций. Отдельные программы или стратегии лучше других подходят для выполнения определенных задач, и именно от используемой стратегии в огромной степени зависит, будет ли жизнь и деятельность индивида чем-то выдающимся или вполне заурядным.

Эффективность и способность выполнить конкретную ментальную программу в значительной степени определяются психическим состоянием человека. Компьютер не сможет выполнить программу, если в нем имеются неполадки. То же самое справедливо и для человеческого мозга. Уровень психологического подъема или упадка, восприимчивости, стресса определяют эффективность выполнения человеком ментальных программ. Частота сердцебиения и дыхания, поза, кровяное давление, мышечное напряжение, двигательная реакция и реакция кожных покровов — вот примеры физических параметров, вызывающих и сопровождающих изменения в психическом состоянии. В НЛП эти параметры используют для идентификации, моделирования и обучения, — позволяя человеку намеренно, по собственному желанию вызывать у себя

психологическое состояние совершенства, оптимальное для каждого.

Таким образом, внутреннее состояние личности оказывает большое влияние на его способность успешно действовать в любой обстановке.

Якорение

Якорение — это процесс, на первый взгляд напоминающий метод выработки “условных рефлексов” Павлова, связывающий звонок и слюноотделение у собак вне зависимости от того, получают они вслед за звонком пищу или нет. Однако в бихевиористской формулировке стимул всегда является внешним сигналом, а реакция — особым поведенческим актом. Их ассоциация рассматривается в качестве рефлексивной и не является предметом выбора.

В НЛП термин “*якорение*” относится к процессу выработки связей между элементами модели ROLE и имеет более широкое значение, распространяясь и на другие логические уровни, помимо Окружения и Поведения. Например, возникшая в памяти картина может стать “якорем” для конкретного внутреннего ощущения. Прикосновение к руке может стать якорем для визуальной фантазии или даже убеждения, тон голоса — для состояния возбуждения или уверенности. Человек может сознательно выработать и приводить в действие эти ассоциации. Якорь является средством самосовершенствования, а не просто бессознательным рефлексом. Очевидно, что якорение может стать очень полезным средством для выработки и усиления творческих процессов.

Чаще всего якоря вырабатываются путем простого совмещения во времени двух различных опытов. На уровне поведения ассоциации между двумя событиями, явлениями становятся более стабильными и закрепляются, если мы повторяем последовательность включения якорей несколько раз. Например, вы можете попросить кого-либо живо представить себе то время, когда он (или она) проявил необычные творческие способности, и похлопать его по плечу, когда он думает об этом. Если вы повторите это дважды или трижды, похлопывание по плечу будет автоматически вызывать у человека творческое состояние.

Стратегии

1. Определение термина “стратегия”:

- а) Происходит от греческого слова “*strategos*”, означающего: “военачальник”, “наука, искусство ведения войны”, “искусство руководства общественной, политической борьбой”.
- б) Детальный план достижения цели или выгодного положения.
- в) В НЛП термин “*стратегия*” используется для обозначения шагов мыслительного процесса или программы (в том же смысле, что компьютерная программа), ведущей к конкретной цели или результату. На каждом шаге стратегии используется одно из пяти чувств или “*репрезентативных систем*”.

2. Классы стратегий:

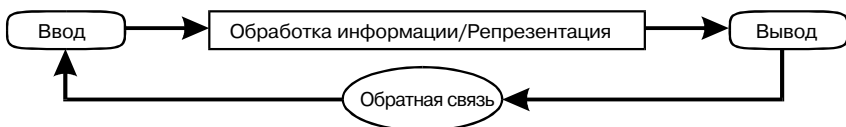
- а) Память
- б) Принятие решений
- в) Обучение
- г) Творчество
- д) Мотивация
- е) Реальность
- ж) Убеждение

3. Процедура стратегии:

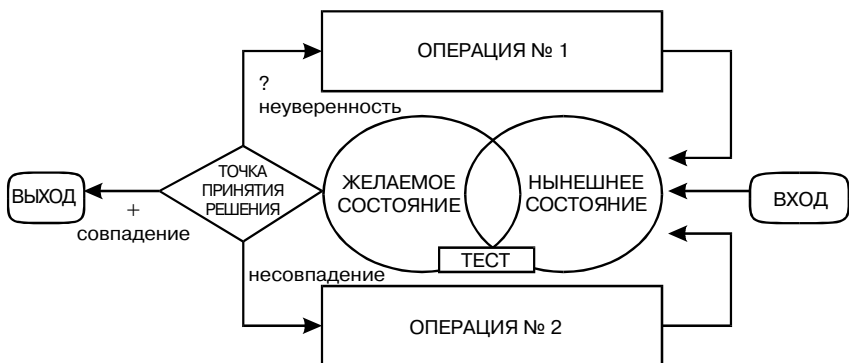
- а) Извлечение
- б) Использование
- в) Разработка
- г) Внедрение — Реорганизация

4. Структура стратегии:

- а) Общая система модели



б) Структура стратегии НЛП



Приложение 2

ОСНОВНЫЕ ПРЕСУППОЗИЦИИ НЛП

Карта не есть территория

1. Люди реагируют на свое собственное восприятие реальности.
2. Каждый человек обладает своей собственной индивидуальной картой мира. Никакая отдельная карта — отражение мира не является более “подлинной” или “настоящей”, чем любая другая.
3. Смысл коммуникации заключается в реакции, которую оно вызывает, независимо от намерений коммуникатора.
4. Наиболее “мудрые” и “дружественные” карты — те, которые предоставляют наиболее широкий и богатый выбор возможностей, а не те, что являются наиболее “подлинными” или “точными”.
5. Люди уже обладают (по крайней мере, потенциально) всеми ресурсами, необходимыми для эффективных действий.
6. Любое поведение — даже самое жестокое, сумасшедшее и невообразимое — представляет собой выбор лучшего варианта из имеющихся в данный момент, исходя из возможностей и способностей человека, определяемых его моделью мира.
7. Изменения происходят при высвобождении или приведении в действие подходящих ресурсов в рамках конкретного контекста, благодаря обогащению карты мира данного человека.

Жизнь и “разум” являются системными процессами

1. Процессы, происходящие в человеке и при взаимодействии человека с окружающей средой, являются системными. Наши тела, сообщества и Вселенная образуют экологию сложных систем и подсистем, которые постоянно взаимодействуют и влияют друг на друга.

2. Невозможно полностью изолировать какую-либо часть системы от всей остальной системы. Люди не могут не оказывать влияния друг на друга. Взаимодействия между людьми образуют такие цепи обратной связи, что человек на самом себе испытывает результаты воздействия его поступков на других людей.

3. Системы являются “самоорганизующимися” и стремятся к естественному состоянию равновешенности и стабильности. Нет поражений — есть только обратная связь.

4. Никакая реакция, опыт или поступок не имеют смысла вне своего контекста или вне отклика, который они за собой влекут. Любое поведение, опыт или реакция могут служить ресурсом или ограничивающим фактором, в зависимости от того, насколько они согласуются с остальной системой.

5. Не все взаимодействия в системе происходят на одном и том же уровне. То, что является позитивным на одном уровне, может оказаться негативным на другом. Весьма полезно отделять свой поступок от собственного “я”, то есть положительные намерения, функцию, убеждения и т.п., вызывающие данный поступок, — от самого поступка.

6. Любое поведение (на определенных уровнях) имеет “позитивное намерение”. Оно воспринимается или воспринималось как положительные и приемлемые в том контексте, где они получили развитие, и с точки зрения человека, совершившего действие. Гораздо легче и продуктивней реагировать на намерение, чем на проблемное поведение.

7. Окружающая обстановка и контексты меняются. Одно и то же действие не всегда будет приводить к одному и тому же результату. Для успешной адаптации и выживания необходима определенная гибкость. Уровень гибкости пропорционален вариативности остальной части системы. По мере усложнения системы требуется все большая степень гибкости.

8. Если ваши действия не находят ожидаемого отклика, необходимо варьировать свое поведение, пока не достигнете желаемого.

Приложение 3

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОЛОГИИ НЛП

АУДИАЛЬНЫЙ (AUDITORY) — имеющий отношение к слуху или восприятию звуковых колебаний органами слуха. Человек воспринимает звуковые колебания в диапазоне от 20 Гц до 20 кГц.

ВЕДУЩАЯ РЕПРЕЗЕНТАТИВНАЯ СИСТЕМА (REPRESENTATIONAL SYSTEM PRIMACY) — система (одно из пяти чувств), которую индивид систематически использует для обработки и организации своего опыта прежде всех остальных. Эта система может определять как личные качества индивида, так и его способность к обучению.

ВИЗУАЛЬНЫЙ (VISUAL) — относящийся к *зрению*.

ВКУСОВОЙ (GUSTATORY) — относящийся к *вкусу* или *вкусовым ощущениям*.

ВНЕДРЕНИЕ (INSTALLATION) — процесс приобретения новой стратегии или стиля поведения. Новая стратегия может быть внедрена через использование якорения, ключей доступа, метафор и подстройки к будущему.

ВТОРИЧНАЯ ВЫГОДА (SECONDARY GAIN) — ситуация, когда некоторое, на первый взгляд проблематичное или отрицательное поведение, на самом деле выполняет и *положительную функцию*.

ГЛУБИННАЯ СТРУКТУРА (DEEP STRUCTURE) — нейрологические карты-отражения (как сознательные, так и бессознательные), которые человек использует для организации и направления своего поведения.

ИДЕНТИЧНОСТЬ (IDENTITY) — ощущение того, кем мы являемся, организующее наши убеждения, способности или поступки в единую систему.

КАЛИБРОВКА (CALIBRATION) — способность прочтения бессознательных невербальных реакций другого человека в процессе текущего взаимодействия путем установления однозначного соответствия между наблюдаемыми поведенческими признаками и характерным внутренним состоянием.

КАЛИБРОВКИ, ПЕТЛЯ (CALIBRATED LOOP) — бессознательный паттерн коммуникации, при котором в процессе текущего взаимодействия поведенческие признаки одного человека вызывают характерные реакции другого.

КИНЕСТЕТИКА (KINESTHETIC) — относящееся к *телесным ощущениям*. В НЛП термин “кинестетика” используется как собирательный для всех видов сенсорных переживаний, включая *тактильные, висцеральные и эмоциональные*.

КЛЮЧИ ДОСТУПА (ACCESSING CUES) — неявно выраженные признаки, способные одновременно как вызывать действие, так и указывать, какой репрезентативной системой человек пользуется, когда мыслит. Характерные виды ключей доступа включают в себя: *движения глаз, тон голоса и темп речи, позу, жесты и характер дыхания*.

КОНГРУЭНТНОСТЬ (CONGRUENCE) — состояние, когда все внутренние убеждения, стратегии и поступки человека полностью согласуются между собой и ориентированы на получение желаемого результата.

КОНТЕКСТ (CONTEXT) — обстановка, сложившаяся вокруг конкретного события. Данная обстановка во многих случаях будет определять истолкование конкретного опыта или события.

КРИТЕРИИ (CRITERIA) — ценности или стандарты, которые человек применяет для принятия решения или суждения.

ЛОГИЧЕСКИЕ УРОВНИ (LOGICAL LEVELS) — иерархия внутренней организации, в которой каждый последующий уровень психологически является все более всеохватывающим и значимым. В порядке убывания значимости эти уровни включают: 1) идентичность, 2) убеждения, 3) способности, 4) поведение, и 5) окружение.

МЕТАМОДЕЛЬ (META MODEL) — модель, разработанная Джоном Гриндером и Ричардом Бэндлером, выявляющая проблематичные или неоднозначные категории языковых стереотипов.

МЕТАПРОГРАММА (META PROGRAM) — уровень ментального программирования, на котором мы сортируем и дробим наши сенсорные опыты. Метапрограммы носят более отвлеченный характер, чем специальные умственные стратегии, и определяют наш подход к конкретному вопросу в целом, а не отдельные деталям умственного процесса.

МЕТАФОРА (METAPHOR) — процесс размышления о какой-либо ситуации или явлении как чем-то иным, то есть *рассказ; инюсказание и аналогия*.

МЕТОД ЧЕТЫРЕХ СИСТЕМ (FOUR TUPLE/4-tuple) — оперативный метод, применяемый для записи структуры любого конкретного опыта. Концепция метода утверждает, что любой сенсорный опыт состоит из определенной комбинации четырех первичных репрезентативных систем — $\langle A, V, K, O \rangle$, где *A* (*auditory*) — аудиальный, *V* (*visual*) — визуальный, *K* (*kinesthetic*) — кинестетический, *O* (*olfactory/gustatory*) — обонятельно-вкусовой.

МОДЕЛИРОВАНИЕ (MODELING) — процесс наблюдения, составления и внедрения модели поведения, мышления и других внутренних процессов людей, добившихся успеха в определенной области.

НЕЙРО-ЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ — НЛП (NEURO-LINGUISTIC PROGRAMMING — NLP) — поведенческая модель и набор тщательно продуманных технических приемов, методов и методологий, начало которым было положено Джоном Гриндером и Ричардом Бэнделером в 1975 году. Определенное как *исследование структуры субъективного опыта* для лучшего понимания процессов, обуславливающих совершенство личности, НЛП изучает формы и стереотипы, или “*программы*”, получающие развитие благодаря взаимодействию между мозгом (“*нейро*”), языком (“*лингвистическое*”) и телом. Технические приемы, методы и методологии были разработаны на основе наблюдения форм и моделей человеческого совершенства, воплощенного в наиболее выдающихся представителях различных сфер профессионального общения, включая психотерапию, бизнес, здравоохранение и образование.

ОБОНЯТЕЛЬНЫЙ (OLFACTORY) — относящийся к обонянию, или восприятию запахов.

ОКРУЖЕНИЕ (ENVIRONMENT) — внешний контекст, в котором мы совершаем поступки. Нашим внешним окружением является то, что мы воспринимаем как находящееся “вне” нас. Оно является не частью наших поступков, а скорее тем, на что мы должны реагировать.

ПЕРЕВОД (TRANSLATING) — процесс *перифразировки*, при котором формулировка в предикатах одной репрезентативной системы заменяется на формулировку в предикатах другой.

ПОВЕДЕНИЕ/ПОСТУПКИ (BEHAVIOUR) — особого рода физические действия и противодействия, через которые человек взаимодействует с другими людьми и окружающим миром.

ПОВЕДЕНЧЕСКАЯ ГИБКОСТЬ (BEHAVIOURAL FLEXIBILITY) — способность изменять свое поведение для получения иной реакции.

ПОВЕРХНОСТНАЯ СТРУКТУРА (SURFACE STRUCTURE) — слова или язык, используемые для описания или замещения хранящихся в памяти фактических первичных сенсорных репрезентаций.

ПОДСТРОЙКА (PACING) — метод, применяемый профессионалами общения для быстрого нахождения *взаимопонимания* с теми, с кем необходимо войти в контакт, путем подражания отдельным особенностям их поведения, то есть отражение или повторение в своем поведении характерных особенностей поведения собеседника.

ПОДСТРОЙКА К БУДУЩЕМУ (FUTURE PACING) — процесс *мысленного репетирувания* с самим собой какой-либо будущей ситуации, чтобы желаемое поведение было естественным и самопроизвольным.

ПОЗИЦИИ ВОСПРИЯТИЯ (PERCEPTUAL POSITIONS) — конкретная перспектива или точка зрения. В НЛП имеется три основные позиции, которые можно занять при восприятии конкретного опыта. *Первая* — позиция восприятия опыта своими собственными глазами, *ассоциируется* с точкой зрения первого лица. *Вторая* подразумевает переживание некоторого опыта с позиций “собеседника”. *Третья* требует отстраненности и восприятия взаимоотношений между нами и другими людьми с позиций стороннего наблюдателя.

ПРЕДИКАТЫ (PREDICATES) — слова, обозначающие процесс (такие, как *глаголы, наречия и прилагательные*), которыми пользуются для описания подлежащего. В НЛП предикаты служат для определения *репрезентативной системы*, которой человек пользуется при обработке информации.

РАЗБИВКА (CHUNKING) — организация некоторого опыта в более крупные или более мелкие блоки. *Укрупнение/соединение (chunking up)* подразумевает переход к более масштабным, более отвлеченным уровням информации. *Разукрупнение/дробление (chunking down)* означает переход к более специфичным и конкретным уровням информации. *Боковая разбивка (chunking laterally)* подразумевает поиск других примеров на том же уровне информации.

РАППОРТ (RAPPORT) — установление атмосферы *доверия, гармонии и сотрудничества* при каких-либо взаимоотношениях.

РЕЗУЛЬТАТЫ (OUTCOMES) — цели или желаемые состояния, которых человек или организация стремится достичь.

РЕПРЕЗЕНТАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ (REPRESENTATIONAL SYSTEMS) — этим термином обозначаются пять чувств: *зрение, слух, осязание, обоняние и вкус*.

РЕФРЕЙМИНГ (REFRAMING) — техника НЛП, в которой проблемное поведение отделяется от *положительного намерения* внутренней программы или “части”, отвечающей за данное поведение. Другие варианты поведения вырабатываются через принятие прежней частью ответственности за проведение в жизнь новых стилей поведения, которые удовлетворяли бы тому же самому позитивному намерению, но не сопровождались бы проблемным побочным продуктом.

СИНЕСТЕЗИЯ (SYNESTHESIA) — процесс *наложения* различных репрезентативных систем, характеризующийся такими явлениями, как “*визуально-чувственные цепи*” в которых человек выводит свои ощущения из того, что видит, и “*аудиально-чувственные цепи*”, в которых человек получает свои ощущения из того, что слышит. Соединены между собой могут быть две любые сенсорные модальности.

СОСТОЯНИЕ (STATE) — наблюдаемое общее душевное и физическое самочувствие человека в процессе его деятельности.

СПОСОБНОСТЬ (CAPABILITY) — умение управлять целым классом поступков — знание и навык, **КАК** нужно что-либо делать. Способности проявляются вслед за развитием ментальной карты, позволяющей нам отбирать и организовывать группы самостоятельных поступков. В НЛП эти ментальные карты принимают форму познавательных стратегий и карт.

СТРАТЕГИЯ (STRATEGY) — некоторая последовательность тщательно продуманных мыслительных и поведенческих шагов, направленных на достижение конкретного результата. В НЛП в качестве наиболее важного аспекта стратегии рассматриваются репрезентативные системы, используемые для выполнения отдельных конкретных шагов.

СУБМОДАЛЬНОСТИ (SUBMODALITIES) — этим термином обозначаются особые качества ощущений, воспринимаемые каждым из пяти чувств. Например, визуальные субмодальности включают *цвет, форму, движение, яркость, глубину* и т.д.; аудиальные — *громкость, высоту, темп* и т.д.; кинестетические — такие качества, как *давление, температура, местоположение*, и т.д.

ТОТЕ — данная аббревиатура обозначает разработанную Миллером, Галантером и Прибрамом последовательность операций *Проверка-Действие-Проверка-Выход (Test-Operate-Test-Exit)*, которая описывает классическую цепь обратной связи, ведущего фактора любого поведения.

ТРАНСДЕРИВАЦИОННЫЙ ПОИСК (TRANSDERIVATIONAL SEARCH) — процесс *обратного поиска* в массиве воспоминаний и психических репрезентаций опыта, на базе которого было построено текущее поведение или реакция.

УБЕЖДЕНИЯ (BELIEFS) — постоянно хранимые в памяти обобщения о: 1) причине, 2) значении и 3) границах: а) окружающего нас мира, б) нашего поведения, в) наших способностей и г) нашей личности. Убеждения действуют на ином уровне, чем объективная реальность, и служат для направления и истолкования наших восприятий реальности, зачастую путем привязки их к нашей системе ценностей или критериев. Убеждения чрезвычайно трудно изменить, используя обычные правила логики или рациональное мышление.

УСЛОВИЯ ХОРОШО СФОРМИРОВАННОЙ ЦЕЛИ (WELL-FORMEDNESS CONDITIONS) — набор условий, необходимых для получения эффективного и экологичного результата. В НЛП конкретная цель считается хорошо сформированной, если ее можно: 1) *выразить в положительных терминах*; 2) *определить и оценить на основе сенсорного опыта*; 3) *сохранить положительные побочные продукты нынешнего состояния*; 4) *адекватно контекстуализировать с целью соответствия внешней экологии*; а кроме того, если 5) *процесс достижения этой цели может быть начат, продолжен и завершен тем, кто желает ее достичь*.

УТИЛИЗАЦИЯ (UTILIZATION) — метод, при котором к стратегии или паттерну поведения *подстраиваются* или *повторяют* его, чтобы оказать *влияние* на реакцию другого человека.

ЦИТИРОВАНИЕ (QUOTES) — случай, когда сообщение, которое вы хотите сделать, заключено в скобки, как если бы оно было высказано кем-то иным.

ЧАСТИ (PARTS) — метафорический способ обсуждения независимых программ и стратегий поведения. Программы или “части” часто развивают нечто, что становится характерной чертой личности.

ЯКОРЕНИЕ (ANCHORING) — процесс ассоциирования внутренней реакции с некоторым *внешним триггером* — *пусковым механизмом* (аналогично классическим условным рефлексам), так что реакция может быть быстро, а иногда даже неявно, вызвана повторно.

ЛИТЕРАТУРА

Aristotle, Britannica Great Books, Encyclopedia Britannica Inc., Chicago Ill., 1979.

Applications of Neuro-Linguistic Programming, Dilts, R., Meta Publications, Capitola, Ca., 1983.

The Art of Walt Disney; Finch, C.; Harry N. Abrahams Inc., New York, NY, 1983

Beethoven: Letters, Journals and Conversations; Hamburger, M.; Pantheon Books, 1952

Beliefs: Pathways to Health & Well Being, Dilts, R., Hallbom, T. & Smith, S., Metamorphous Press, Portland, OR, 1990 p.p. 193—196.

Change Your Mind, Andreas, S., Andreas, C., Real People Press, Moab, Utah, 1987.

Changing Beliefs with NLP, Dilts, R., Meta Publications, Capitola, California, 1990.

Chunking in SOAR; The Anatomy of General Learning Mechanism; Laird, J.E., Rosenbloom, P., Newell, A., *Machine Learning*, 1:11—46, 1986.

The Complete Sherlock Holmes. Sir Arthur Conan Doyle, Doubleday & Company, Inc., Garden City, New York, 1979

The Creative Process, edited by Brewster Ghiselin, Mentor Books, New American Library, New York, N.Y., 1952

Disney Animation; The Illusion of Life; Thomas, F. & Johnson, O.; Abbeyville Press, New York, NY, 1981,

Encyclopedia Britannica; Encyclopedia Britannica Inc., Chicago Ill., 1979.

The Encyclopedia Sherlockiana, Jack Tracy, Avon Books, New York, NY, 1979.

Frogs into Princes, Bandler, R., Grinder, J.; Real People Press, Moab, Utah, 1979.

McDonald, J.; **The Game of Business**; Doubleday, Garden City, New York, NY, 1974.

The Great Psychologists: Aristotle to Freud; Watson, R., J.B. Lippincott Co., New York, NY, 1963.

Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991, pp. 547—550

Imagined Worlds: Stories of Scientific Discovery; Andersen, P., and Cadbury, D., Ariel Books, London, 1985

The Life of Mozart Including His Correspondence; Holmes, E., Chapman&Hall, 1878,

Listening Skills in Music; O'Connor, Joseph; Lambent Books, London, 1989.
Moshe Feldenkrais; NLP of the Body, Dilts, R.B., Dynamic Learning Publications, Ben

Neuro-Linguistic Programming: The Study of the Structure of Subjective Experience, Volume I; Dilts, R., Grinder, J., Bandler, R., DeLozier, J.; Meta Publications, Capitola, California, 1980.

Ninety Nine Percent Inspiration; Mattimore, B.; American Management Association, New York, NY, 1967.

Organizations in Action, Thompson, J., McGraw Hill Inc., New York, NY, 1967.

Plans and the Structure of Behavior, Miller, G., Galanter, E., and Pribram, K., Henry Holt & Co., Inc., 1960.

Principles of Psychology, William James, Britannica Great Books, Encyclopedia Britannica Inc., Chicago Ill., 1979.

Roots of Neuro-Linguistic Programming; Dilts, R., Meta Publications, Capitola, California, 1983.

Skills for the Future, Dilts, R. with Bonissone, G.; Meta Publications, Capitola, California, 1993.

SOAR: An Architecture for General Intelligence; Laird, J.E., Rosenbloom, P., Newell, A., *Artificial Intelligence*, 33:1—64, 1987.

Steps to an Ecology of Mind, Bateson, Gregory; Ballantine Books, New York, 1972.

Strategies of Genius, Volume II: Albert Einstein, Dilts, Meta Publications, Capitola, Ca., 1994.

Strategies of Excellence; Typing Strategy, Dilts, R.B., Behavioral Engineering, Scotts Valley, Ca, 1982.

The Structure of Magic Vol. I & II, Grinder, J. and Bandler, R.; Science and Behavior Books, Palo Alto, California, 1975, 1976.

Synergetics of Cognition; H. Haken & M. Stadler (Ed.); Springer-Verlag, Berlin, Germany, 1989.

The Syntax of Behavior, Grinder, J. & Dilts, R., Metamorphous Press, Portland, Oregon, 1987

Time Line Therapy, James, T., Woodsmall, W., Meta Publications, Capitola, CA, 1987.

Tools for Dreamers: Strategies for Creativity and the Structure of Invention, Dilts, R.B., Epstein, T., Dilts, R.W., Meta Publications, Cupertino, Ca., 1991, p.p. 96—104.

Toward a Unifying Theory of Cognition, M. Waldrop, **Science**, Vol. 241, July 1988.

Turtles All the Way Down: Prerequisites to Personal Genius, DeLozier, J., Grinder, J., Grinder DeLozier & Associates, Santa Cruz, Ca, 1987.

Using Your Brain, Bandler, R., Real People Press, Moab, Utah, 1984

Walt Disney's Fantasia; Culhane, J.; Harry N. Abrahams Inc., New York, NY, 1983, p. 29

ПРИМЕЧАНИЯ

К ГЛАВЕ 1

Аристотель. Собр. соч. в 4 т.т. М.: Мысль, 1976—1984. — (Философское наследие).]

Aristotle, Britannica Great Books, Encyclopedia Britannica Inc., Chicago Ill., 1979.

The Great Psychologists: Aristotle to Freud; Watson, R., J.B. Lippincott Co., New York, NY, 1963.

Plans and the Structure of Behavior, Miller, G., Galanter, E., and Pribram, K., Henry Holt & Co., Inc., 1960.

Principles of Psychology, William James, Britannica Great Books, Encyclopedia Britannica Inc., Chicago Ill., 1979.

The Structure of Magic Vol.I & II, Grinder, J. and Bandler, R.; Science and Behavior Books, Palo Alto, California, 1975, 1976.

Neuro-Linguistic Programming: The Study of the Structure of Subjective Experience, Volume I; Dilts, R., Grinder, J., Bandler, R., DeLozier, J.; Meta Publications, Capitola, California, 1980.

The Syntax of Behavior, Grinder, J. & Dilts, R., Metamorphous Press, Portland, Oregon, 1987

Time Line Therapy, James, T., Woodsmall, W., Meta Publications, Capitola, CA, 1987.

Imagined Worlds: Stories of Scientific Discovery; Andersen, P., and Cadbury, D., Ariel Books, London, 1985

Tools for Dreamers: Strategies for Creativity and the Structure of Invention, Dilts, R.B., Epstein, T., Dilts, R.W., Meta Publications, Capitola, Ca., 1991.

Applications of Neuro-Linguistic Programming, Dilts, R., Meta Publications, Capitola, Ca., 1983.

Organizations in Action, Thompson, J., McGraw Hill Inc., New York, NY, 1967.

Beliefs: Pathways to Health & Well Being, Dilts, Hallbom, Smith, Metamorphous Press, Portland, OR, 1990.

К ГЛАВЕ 2

The Complete Sherlock Holmes. Sir Arthur Conan Doyle, Doubleday & Company, Inc., Garden City, New York, 1979

The Encyclopedia Sherlokiana, Jack Tracy, Avon Books, New York, NY, 1979.

Encyclopedia Britannica; Encyclopedia Britannica Inc., Chicago Ill., 1979.

Plans and the Structure of Behavior, Miller, G., Galanter, E., and Pribram, K., Henry Holt & Co., Inc., 1960.

Tools for Dreamers: Strategies for Creativity and the Structure of Invention, Dilts, R.B., Epstein, T., Dilts, R.W., Meta Publications, Capitola, Ca., 1991.

Neuro-Linguistic Programming: The Study of the Structure of Subjective Experience, Volume I; Dilts, R., Grinder, J., Bandler, R., DeLozier, J.; Meta Publications, Capitola, California, 1980.

Skills for the Future, Dilts, R. with Bonissone, G.; Meta Publications, Capitola, California, 1993.

K ГЛАВЕ 3

1. Thomas, F. & Johnson, O.; **Disney Animation; The Illusion of Life**; Abbeyville Press, New York, NY, 1981, p. 379
2. Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991, pp. 547–550
3. Thomas, F. & Johnson, O.; **Disney Animation; The Illusion of Life**; Abbeyville Press, New York, NY, 1981, p. 85
4. Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991, pp. 547–550
5. Culhane, J.; **Walt Disney's Fantasia**; Harry N. Abrahams Inc., New York, NY, 1983, p. 29
6. *ibid.*, p. 36
7. Finch, C.; **The Art of Walt Disney**; Harry N. Abrahams Inc., New York, NY, 1983, p. 155
8. Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991, pp. 547–550
9. Thomas, F. & Johnson, O.; **Disney Animation; The Illusion of Life**; Abbeyville Press, New York, NY, 1981, p. 25
10. *ibid.*, p. 159
11. *ibid.*, p. 186
12. Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991.
13. *ibid.*, p. 36
14. Thomas, F. & Johnson, O.; **Disney Animation; The Illusion of Life**; Abbeyville Press, New York, NY, 1981, p. 62
15. *ibid.*, p. 71
16. *ibid.*, p. 47
17. McDonald, J.; **The Game of Business**; Doubleday, Garden City, New York, NY, 1974, p.p. 170–171
18. Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991, pp. 547–550
19. *ibid.*
20. Thomas, F. & Johnson, O.; **Disney Animation; The Illusion of Life**; Abbeyville Press, New York, NY, 1981, p. 77
21. *ibid.*, p. 186
22. Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991, pp. 547–550
23. Culhane, J.; **Walt Disney's Fantasia**; Harry N. Abrahams Inc., New York, NY, 1983, p. 198
24. McDonald, J.; **The Game of Business**; Doubleday, Garden City, New York, NY, 1974, p.p. 170–171
25. Thomas, F. & Johnson, O.; **Disney Animation; The Illusion of Life**; Abbeyville Press, New York, NY, 1981, p. 84
26. *ibid.*, p. 86
27. Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991, pp. 547–550
28. McDonald, J.; **The Game of Business**; Doubleday, Garden City, New York, NY, 1974, p.p. 220–245

29. *ibid.*
 30. *ibid.*
 31. Thomas, F. & Johnson, O.; **Disney Animation; The Illusion of Life**; Abbeyville Press, New York, NY, 1981, p. 188
 32. *ibid.*, p. 153
 33. Finch, C.; **The Art of Walt Disney**; Harry N. Abrahams Inc., New York, NY, 1983, p. 170—171
 34. Disney, W., *Growing Pains* (1941), reprinted in *SMPTE Journal*, July 1991, pp. 547—550
- Thomas, F. & Johnson, O.; **Disney Animation; The Illusion of Life**; Abbeyville Press, New York, NY, 1981, p. 367

K ГЛAБE 4

1. Dilts, R., Grinder, J., Bandler, R., DeLozier, J., **Neuro-Linguistic Programming, Volume I**; Meta Publications, Cupertino, California, 1980.
2. Holmes, E., **The Life of Mozart Including His Correspondence**; Chapman&Hall, 1878, p.p. 211—213
3. *ibid.*
4. *ibid.*
5. *ibid.*
6. *ibid.*
7. Hamburger, M.; **Beethoven: Letters, Journals and Conversations**; Pantheon Books, 1952
8. *Composer's World: Horizons and Limitations*, Harvard University Press, 1952
9. Dilts, R.B., Epstein, T., Dilts, R.W., **Tools for Dreamers: Strategies for Creativity and the Structure of Invention**, Meta Publications, Cupertino, Ca., 1991, p.p. 96—104.
10. O'Connor, Joseph; *Listening Skills in Music*; Lambent Books, London, 1989.
11. Dilts, R., *Albert Einstein: A Neuro-Linguistic Analysis of a Genius*, Dynamic Learning Publications, Ben Lomond, Ca., 1990.
12. H. Haken & M. Stadler (Ed.); **Synergetics of Cognition**; Springer-Verlag, Berlin, Germany, 1989.
13. Dilts, R.B., Epstein, T., Dilts, R.W., **Tools for Dreamers: Strategies for Creativity and the Structure of Invention**, Meta Publications, Cupertino, Ca., 1991, p.p. 96—104.
14. Dilts, R.B., *Strategies of Excellence; Typing Strategy*, Behavioral Engineering, Scotts Valley, Ca., 1982.
15. Dilts, R.B., *Moshe Feldenkrais; NLP of the Body*, Dynamic Learning Publications, Ben Lomond, Ca., 1990.
16. Dilts, R., Hallbom, T. & Smith, S., **Beliefs: Pathways to Health & Well Being.**, Metamorphous Press, Portland, OR, 1990 p.p. 193—196.

СОДЕРЖАНИЕ

Приглашение на партию. <i>Предисловие Е.И. Виль-Вильямс</i>	5
Предисловие автора	7
ВВЕДЕНИЕ	12
Нейро-лингвистическое программирование	13
Моделирование	18
Стратегии	22
1. АРИСТОТЕЛЬ: У ИСТОКОВ ГЕНИАЛЬНОСТИ	25
Слагаемые гениальности	25
Модель SOAR	36
Основные типы причин	39
Роль восприятия времени	44
Оценка собственных посылок	49
Аристотелева модель разума	52
Модель TOTE	54
Микростратегии и пять чувств	58
Общие свойства	65
Моделирование микростратегий. Модель ROLE	73
Язык как средство мышления и моделирования	80
Моделирование микроструктуры Аристотелевой стратегии мышления	82
Практическое применение стратегий Аристотеля	86
Модель SCORE: использование стратегий Аристотеля для определения “проблемного пространства”	88
Применение стратегии Аристотеля для исследования и организации проблемного пространства	96
Определение системы причин в проблемном пространстве	100
Заключение	103
2. ШЕРЛОК ХОЛМС СЭРА АРТУРА КОНАН ДОЙЛЯ: ПРИОТКРЫВАЯ ТАЙНЫ ГЕНИАЛЬНОСТИ	105
Пример практического использования стратегий гениев	105
Метастратегия Холмса и “Великая цепь жизни”	106
Микростратегии Холмса для наблюдений, частных выводов и дедукции	113
Макростратегия Холмса для поиска “предшествующих причин”	117
Уровни ключей и частных выводов	126

Применение стратегии Холмса	132
Наблюдение и дедукция	134
Упражнение по калибровке	137
Выявление обмана	138
Наблюдение за микроповеденческими ключами, связанными с познавательными стратегиями: модель BAGEL	140
Заключение	146
3. ВОЛТ ДИСНЕЙ: МЕЧТАТЕЛЬ, РЕАЛИСТ, КРИТИК	147
Волт Дисней и три фазы творчества	147
Микроанализ Диснея-Мечтателя	148
Микроанализ Диснея-Реалиста	154
Микроанализ Диснея-Критика	160
Общий обзор творческой стратегии Уолта Диснея	166
Паттерны метапрограмм	168
Физиология и творческий цикл Диснея	170
Пути практического применения творческой стратегии Диснея	171
Примеры ввода в действие творческого цикла Диснея	173
Пример использования Диснеевской стратегии	176
Процесс группового обучения: “раскадровка”.	
Множественность перспектив замысла и проблемного пространства	185
Заключение	193
4. ВОЛЬФГАНГ АМАДЕЙ МОЦАРТ: ПЕСНИ ДУШИ	195
Музыкальные грезы	195
Сходство стратегии Моцарта со стратегиями других музыкантов и композиторов	208
Творческий процесс Моцарта и теория самоорганизации	212
Практическое применение стратегии Моцарта	216
Практическое применение стратегии Моцарта в иных областях	227
Формат “Музыкальная SCORE”	229
Направленная медитация с использованием стратегии Моцарта	231
Заключение	235
5. НЕКОТОРЫЕ СВОЙСТВА ГЕНИЕВ	236
Приложение 1	243
Приложение 2	257
Приложение 3	259
Литература	265
Примечания	267

Роберт Дилтс
СТРАТЕГИИ ГЕНИЕВ
Том 1
Аристотель, Шерлок Холмс, Уолт Дисней,
Вольфганг Амадей Моцарт

Перевод с английского
В.П. Чурсина

Научный редактор
Е.И. Виль-Вильямс

Ответственный за выпуск
И.В. Тепикина

Компьютерная верстка
С.М. Пчелинцев

Изд. лиц. № 061747
Подписано в печать 13.03.1998 г.
Формат 60×88/16
Гарнитура Таймс.
Усл. печ. л. 17. Уч.-изд. л. 15.

М.: Независимая фирма “Класс”, 1998. — 272 с.
103062, Москва, ул. Покровка, д. 31, под. 6.

www.igisp.ru e-mail: igisp@igisp.ru

ISBN 0-916990-32-X (USA)
ISBN 5-86375-070-7 (РФ)
ISBN 5-86375-072-3 (Т. 1)