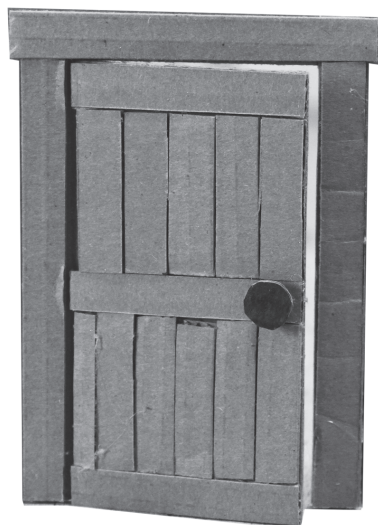


«Все взрослые сначала были детьми, только мало кто из них об этом помнит».
Антуан де Сент-Экзюпери



Тилдену и Иде на долгую память.

СОДЕРЖАНИЕ

зде ты можешь узнать, какое веселье ждет тебя впереди

Вступление.....	6
Несколько слов об «Утопии» Стива Ламберта.....	9
Как пользоваться этой книгой.....	10
Инструменты воображаемого мира.....	11
База данных.....	16
Начало.....	23
Ты на пороге.....	24
Опиши улицу.....	27
Опиши пейзаж.....	30
Опиши погоду.....	33
Построй дом.....	35
Разметь карту.....	36
Выбери своего персонажа.....	41
Придумай свою биографию.....	43
Перечисли свои тайные личности.....	44
Создай персонажей.....	47
Оживи персонажей.....	48
Дай название миру.....	51
Придумай центр/ штаб-квартиру своего мира.....	53
Придумай собственную денежную единицу.....	54
Прояви магические способности.....	57
Создай невидимое.....	59
Научи других.....	61
Напиши несколько книг.....	63
Придумай место, которое будет только твоим.....	65
Горы.....	67
Как написать манифест.....	68
Напиши манифест.....	69
Придумай правила поведения и Конституцию.....	70
Построй музей.....	73
Нарисуй логотип/символ.....	75
Собери гардероб.....	77
Разработай меню.....	79
Составь список потаенных желаний.....	80
Магазин.....	83
Положи начало вымышленной истории.....	85
Придумай исторические артефакты.....	87
Изобрати новые предметы и механизмы.....	89
Опиши вымышленное приключение.....	91
Опиши свои передвижения.....	93
Дерево.....	94
Создай словарь.....	96

Нарисуй плакат.....	99
Придумай новый праздник.....	100
Планы по развитию.....	102
Построй секретную лабораторию.....	105
Нарисуй портреты почетных граждан.....	107
Устрой парад.....	109
Добавь рисунки и фотографии.....	110
Придумай место для сборищ.....	113
Воссоздай место из своей памяти.....	115
Построй парк.....	117
Ночная прогулка.....	119
Как работает бизнес в твоём мире.....	121
Часть твоего мира, взятая из любимой книги или из фильма.....	123
Напиши путеводитель.....	125
Придумай саундтрек.....	127
Придумай концептуальное пространство.....	128
Переделай части реального мира.....	131
Добавь неисследованную территорию.....	133
Создай организацию.....	135
Нарисуй карту своего дня.....	137
Идентифицируй свой мир.....	139
Выбери место, предназначенное только для игр.....	141
Выбери место, посвященное твоему любимому занятию.....	143
Сделай капсулу времени.....	145
Опиши растительный мир.....	147
Опиши различные виды животных.....	149
Остров.....	151
Возведи храм или памятник.....	153
Создай строение из любимого материала.....	155
Дополнительные инструменты.....	157
Методы «мозгового штурма».....	158
Советы начинающим.....	159
Функция хаотичности.....	160
Генератор идей.....	163
Как нарисовать поэтажный план.....	164
Элементы карты.....	167
Части механизмов.....	169
Структуры.....	171
Свидетельство о гражданстве.....	173
Что делать с миром.....	174
Как работать с картоном.....	175

ВСТУПЛЕНИЕ

Три волшебных секрета
(квинтэссенция вековой
мудрости):

1. Реальность – не
всегда то, чем кажется.
2. Воображение создает
реальность.
3. Реальность создана из
слов°.

Фердинандо Бушема
(маг)

*и изображений
(примечание автора)

Создание мира равнозначно
революции.

Вообразить нечто другое, лучшее,
более интересное – значит
подтолкнуть существующий мир
к изменениям. Некоторые самые
великие революции нашего
времени произошли именно потому,
что кому-то хватило смелости
вообразить себе нечто новое.

Если наше воображение
действительно формирует
реальность, то мы можем считаться
алхимиками, способными
преображать общество и культуру
при помощи слов и идей. Мы
обладаем силой исцелить большую
культуру «магической энергией»,
исходящей из воображения. Всего
лишь записывая свои идеи, мы уже
запускаем процесс изменений.

Время пришло.

Помни – ты обладаешь невероятной
силой!

Эта книга начинается со списка.



Я попрошу тебя составить подробный список всего, что тебе нравится: вещей, которые ты любишь, которыми восхищаешься, на которые любишь смотреть, которые ты собираешь. Включая предметы, цвета, звуки, текстуры, запахи, еду, воспоминания, места и людей. Пусть список будет таким длинным, как только можно. Мы назовем его «Базой данных». Ты будешь использовать Базу данных в качестве кирпичиков для создания мира. Она станет твоей палитрой, источником текстур и материалов для места, в которое ты вдохнешь жизнь. Твой воображаемый мир – отражение твоей личности, и потому он станет уникальным.

Как только закончишь с Базой данных, можешь переходить к инструкциям. Тебе придется часто возвращаться к этому списку ради новых материалов для создания мира.

Каждый из нас когда-нибудь да мечтал о том, где хотел бы жить как хотел бы распоряжаться

КАКОЙ
МИР
ТЫ
ХОТЕЛ БЫ
СОЗДАТЬ?

«Реальность всегда преломляется, проходя через наше воображение. И именно с помощью воображения мы проживаем жизнь». Стивен Денкомб

собственным временем и как сделать жизнь лучше. Одни размышляют о том, каким бы был наш, но усовершенствованный мир. Другие – о совершенно новых способах устройства общества, альтернативных политических системах, новом экономическом устройстве. На страницах этой книги ты получишь шанс создать свою собственную реальность. Слово «утопия» произошло от трех греческих слов: *Eu* «благо», *Ou* «нет» и *Toros* «место». Перевести «утопию» можно как «благое не-место». Важно помнить, что утопия – это «не-место», то есть ее не существует, туда невозможно попасть. Мы воображаем утопические ситуации и места, чтобы они служили нам точкой на карте, куда нужно стремиться. Без утопии мы теряемся, как путешественники, бредущие без цели, предполагающие, что двигаются вперед. Цель утопии – не ее достижение, а направление, в котором можно развиваться.

«ВСЕ
ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ
ПРИНЦИПЫ ЖИЗНИ
ВОКРУГ НАС КРИЧАТ
О ТОМ, ЧТО ОНИ
ДОЛЖНЫ БЫТЬ
СФОРМИРОВАНЫ».

Йозеф Бойс (из интервью
Франсу Хаку, 1960 год)



НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОБ «УТОПИИ» СТИВА ЛАМБЕРТА

Проблема реальности в том, что мы видим ее.

Оглянись – реальность вокруг тебя.

Выйди на улицу – она тоже здесь.

Ты не можешь убежать от реальности. Она всегда с тобой, и все вокруг кажется таким осязаемым и постоянным. Таким реальным.

На самом деле постоянства не существует. Все меняется, и в долгосрочной перспективе все оказывается временным. Наше представление о реальности никогда не бывает полным – ведь мы не можем знать все. Более того, представление о реальности, как правило, неточно: одни из самых важных моментов – те, когда мы узнаем нечто, что меняет нашу жизнь. Так мы растем и развиваемся.

• Реальность может помешать нашим размышлениям о будущем. Неполные и неверные представления о реальности и ее постоянстве приводят к тому, что мы уже не понимаем, что возможно, а что нет. В итоге наши мысли о будущем тоже оказываются искажены и не особо отличаются от нынешнего восприятия реальности.

Требуются дополнительные усилия и богатое воображение, чтобы отвлечься от искаженных представлений о будущем и придумать реальность, в которой хотелось бы жить. Не говоря уже о том, чтобы придумать бесчисленное количество вариантов будущего. Но зачем? Это же так сложно.

Зато весело! Мир мог бы быть намного лучше. Когда мечтаешь о будущем, намного разумнее избегать ошибок, которые уже совершал, и представлять что-нибудь совершенно новое. Впрочем, есть и другая причина.

Как пользоваться этой книгой

- ① • Выбери формат для заметок, который тебе подходит (записи, рисунки, коллажи, коллекционирование).
- ② • Первые задания нужны для разминки, поэтому не бойся пропустить их. Перейди к разделам, которые интересуют тебя больше всего.
- ③ • Все задания свободны для интерпретаций. Они помогут тебе развить изображение, но их совершенно не обязательно выполнять.
- ④ • Не бойся менять или пропускать то, что не откликается тебе. Делай только то, что помогает тебе и твоему миру. Например, тебе может быть неинтересно писать манифест, зато ты с удовольствием придумываешь персонажей.
- ⑤ • Если тебе особенно нравится какой-то один этап сотворения мира, сконцентрируйся на нем. Это может привести тебя к чему-нибудь весьма интересному.
- ⑥ • Возможно, тебе захочется выйти за границы книги. Тогда склей вместе несколько картонных или бумажных листов.
- ⑦ • Используй только те предметы, которые находятся в твоем распоряжении. Загляни в ящик с ненужными вещами, поищи в кладовке, гараже, распусты старый свитер, возьми обувную коробку.

ИНСТРУМЕНТЫ ВООБРАЖАЕМОГО МИРА

В этом разделе ты найдешь несколько советов, которые помогут тебе создать свой мир. Выбери то, что хочешь!

Советы и техники визуализации:

1. Прогуляйся по окрестностям. Обращай внимание на вещи, которые кажутся интересными (например здания, деревья). Используй их в качестве основы для объектов в твоём мире, но немного изменяй их.

2. Прогулка должна быть долгой. Гуляй как минимум час. Позволь подсознанию хорошенько поработать. Устрой во время прогулки мозговой штурм. Оставайся открытым и восприимчивым, но не думай слишком много. Пусть идеи придут позже, когда наступит их время. Не оценивай идеи, приходящие в голову. Просто записывай их (или зарисовывай). Постарайся регулярно устраивать такие прогулки.

3. Подумай об альтернативных вариантах своей жизни. Где бы ты хотел жить, чем заниматься, что изучать? Кем бы ты хотел стать? Что волновало бы тебя и вызывало бессонницу? Что бы ты мог видеть, чего не могли бы другие? Чем бы ты занимался, если бы время, деньги и обстоятельства не имели значения? Что раздражает тебя в настоящем мире?

4. Отдохни от технологий. Дай своему разуму отдохнуть и открыться для новых идей.

5. Бери эту книгу с собой, куда бы ни пошел. Идеи могут прийти в голову, когда их совсем не ждешь (обычно это случается ночью). Привяжи к книге карандаш, чтобы можно было сразу записать мысли.

6. Твой мир может быть живым и ярким. Можешь использовать объекты из настоящего мира (и из других культур), чтобы развивать свои идеи. Например, мультфильмы Хаяо Миядзакэ отражают японскую религию синто. Согласно ей, боги и духи обитают во всем, и главное – поддерживать гармонию с миром природы. Духи принимают различные формы и являются тем, кто открыт им (обычно это маленькие дети). Например, шарики из сажки – духи пыли, которые заселяют дом, когда за ним не ухаживают. Как может выглядеть дух дерева? Реки? Бумаги? Посетили бы они тебя?

7. Можешь сделать модели нескольких объектов для своего воображаемого мира.

8. Если тебе сложно начинать с чистого листа, попробуй оттолкнуться от знакомого существующего места, используй его в качестве отправной точки. Нарисуй его карту и измени его на свой вкус.

9. Когда размышляешь об идеях, думай о своих любимых книгах. Ты всегда можешь **ОДОЛЖИТЬ** или **УКРАСТЬ** что-нибудь оттуда для вдохновения в работе над собственным миром. Тебе необязательно копировать все подчистую, просто одолжи несколько идей и немножко измени их.

10. Функция хаотичности поможет тебе придумать объекты, устройства и структуры.

11. Когда поймешь, что не можешь ничего придумать, вернись к Базе данных, источнику вдохновения. В этом списке ты найдешь дух своего мира. Начни с хорошо знакомых предметов, а дальше приступай к экспериментам.

12. Не бойся пробовать новое. Тебе не обязательно понравится все, что ты сотворишь. Просто продолжай экспериментировать, и посмотрим, что выйдет. Ты всегда можешь стереть или изменить то, что совсем уж не понравится. Можешь попробовать один тип структуры для строительства своего дома, а если он не подойдет, использовать его для чего-нибудь другого.

МЫСЛЕННЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

«Загадки не существуют, — если вопрос может быть задан, значит, на него может найтись и ответ».

Людвиг
Витгенштейн

Некоторые хорошие идеи могут прийти к тебе во время мысленного эксперимента. Это процесс, во время которого ты задаешь себе вопросы и отвечаешь на него, и каждый из вариантов ответа может дать тебе множество идей.

Используй мысленные эксперименты для создания своего мира. Это будет очень полезным, если у тебя кончились идеи. Спроси у себя, к примеру: что, если жителям твоего мира придется строить дома, используя только то, что они смогут найти? Как эти дома будут выглядеть?

Еще несколько вопросов, которые ты можешь себе задать:

Что, если жители твоего мира смогут видеть только несколько определенных цветов? Как это повлияет на мир?

Что, если единственным цветом, существующим в твоём мире, будет синий?

Что, если твой мир будет вертикальным?

Что, если бы некоторые здания твоего мира были сделаны изо льда?

Mooreeffoc*

Mooreeffoc (эффект отстранения) заключается в том, чтобы взять знакомый предмет и поднести к нему воображаемое зеркало – изменить точку зрения, с которой мы на него смотрим. Так предмет становится незнакомым и странным. Термин Mooreeffoc был придуман Чарльзом Диккенсом: как-то писатель зашел в кафе и увидел, что слова «Coffee Room», написанные на витрине, изнутри читаются наоборот. То есть привычное превратилось в нечто новое и странное, написанное на языке, которого Диккенс не понимал.

MOOREEFFOC DEFINITION

«Слова «Coffee Room» на витрине, увиденные изнутри заведения. Именно так прочитал их Диккенс пасмурным лондонским днем... Впоследствии Честертон стал обозначать этим термином странности в облике привычных вещей, внезапно увиденных под новым углом». Дж. Р. Толкин

* Эффект отстранения

(Можешь вызвать подобный эффект, взяв знакомое слово и переписывая его, пока оно не станет совершенно неузнаваемым и не покажется бессмыслицей.)

Этот эффект можно использовать и в создании воображаемых миров. Подумай о месте, которое ты очень хорошо знаешь, и слегка измени его – добавь что-нибудь неожиданное или странное. Придумай что-нибудь загадочное. Например крошечную дверь у подножья старого дерева, которое видишь каждый день. Или что, если одна из страниц твоей любимой книги содержала бы секретный шифр? А на твоей собственной кухне оказался люк, которого раньше никто не замечал? Что тогда? Что, если зеркало отражает совсем не то, что ты ожидаешь увидеть? Можешь попробовать составить анаграммы знакомых географических названий, чтобы придумать топонимы для своего мира. Анаграмма – это знакомое слово, прочитанное или написанное наоборот.



БАЗА ДАННЫХ

В каком мире ты хотел бы жить?

«Не прогибайтесь, не расплывайтесь, не пытайтесь искать логику, не подстраивайте порывы своей души под моду. Вместо этого следуйте за своими самыми невероятными и сильными желаниями».

Франц Кафка

Эти страницы – основа твоего мира. В будущем ты часто будешь обращаться к ним, так что пометь их, чтобы можно было быстро их найти.

В каком мире ты хотел бы найти приют?

Составь список того, что тебе нравится и не нравится в реальном мире.

Составь список того, что тебе нравится и не нравится в разных исторических эпохах.

Что способно вызвать твое любопытство? Добавь в список все, что восхищает тебя.

Запиши все, что нравится тебе в каждой из категорий.

Категории

Книги

Кино

Музыка

Цвета

Материалы, текстуры

Запахи

Звуки

Пейзажи

Климат, погода

Исторические эпохи

Места, пространства

Животные

Художники

Одежда

Люди

Предметы

Игры, игрушки, развлечения