



МИХАИЛ ЕМЕЛЬЯНОВ

ИГРА

И М П Е Р А Т О Р О В



СТРАТЕГИИ

ГО

ДЛЯ ЖИЗНИ, БИЗНЕСА И ВОЙНЫ



МОСКВА

УДК 005
ББК 84.4
Е60

Емельянов, Михаил.

Е60 Игра императоров. Стратегии Го для жизни, бизнеса и войны / Михаил Емельянов. — Москва : Эксмо, 2025. — 304 с. — (Думай как император).

ISBN 978-5-04-176654-2

«Если хочешь мира, то готовься к войне»; «мягкое и слабое побеждает твердое и сильное» — таковы парадоксы стратегии Го, особой императорской игры, искусством которой в древности обучали только избранных.

Го предлагает необычный подход к конкуренции, основанный на нетотальной победе и принципе взаимовыгодного дележа территории. Партнером в такой игре может быть даже конкурент и противник.

Стратегии Го представлены в книге на примере исторических боевых действий и бизнес-кейсов.

Книга будет интересна всем, кто принимает решения, занимается управлением и интересуется темой стратегии.

**УДК 005
ББК 84.4**

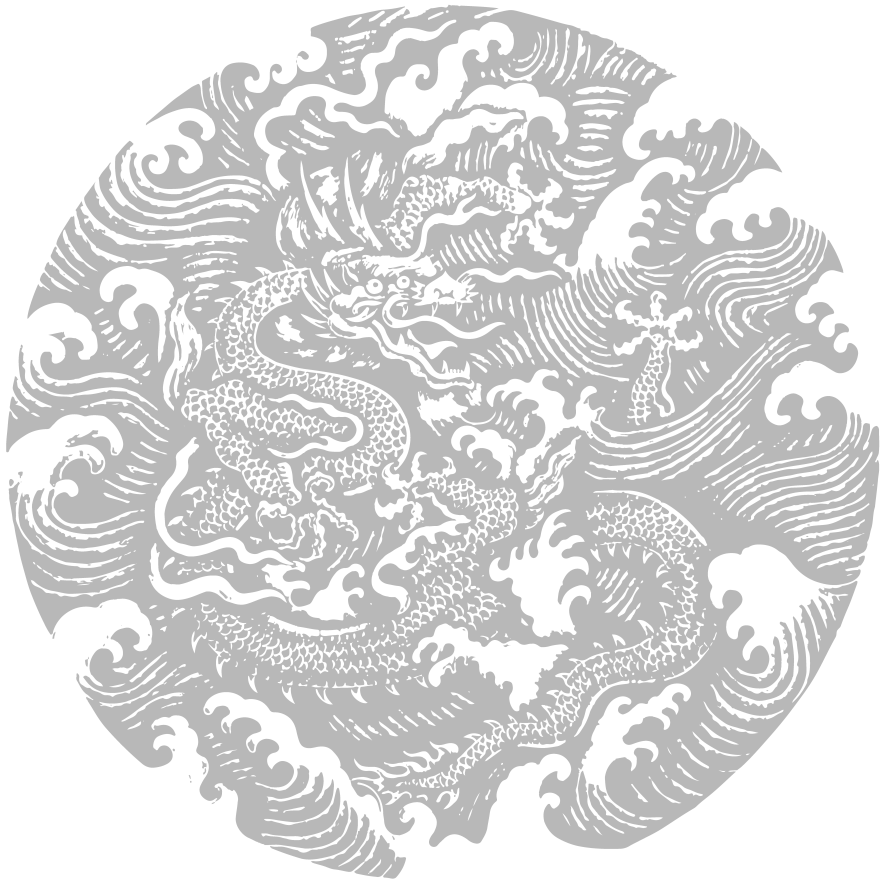
СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	9
Университет точности.....	12
1. ПЕСТРЫЕ РАССКАЗЫ О СТРАТЕГИИ	13
Косая атака против спартанцев	13
Ши и цюань: будь как вода.....	14
Везунчики и неудачники	15
Вдохновение для меню	16
Корабельный лес Кольбера.....	17
Оружие человека – его разум	18
В погоне за бриллиантовыми мозгами	19
Вероятностная готика.....	20
Стратегемы го в вихре танца черных лебедей.....	22
2. ПРАВИЛА ИГРЫ.....	24
Доска и камни	26
Игровая матрица го.....	28
Правило захвата камней	32
Принцип нетотальной победы. Китай и США на мировой доске.....	39
Окончание игры. Территория	45
Резюме правил го.....	49
Выходи из окружения!.....	59
Уроки философии го	64
3. ПЯТЬ ДОМОВ СТРАТЕГИИ	65
Научиться видеть	67
Пять Домов целого	68
Дом живого и мертвого	72

СОДЕРЖАНИЕ

Сильные и слабые группы	77
Взаимная жизнь сэки	85
Пояснение, почему черным нельзя убивать белую группу внутри	88
Время чудес: жизнь на ко	90
Суицидные стратегии	95
Дом плотного и рыхлого	101
Слитность, связность, разделенность	102
Иерархия или рой?	105
Хорошие и плохие формы	113
Крылья дракона	119
Дом приобретений и потерь	125
Конкуренция для лузеров?	132
Стратегия вершин и долин	134
Угол – сторона – центр	140
Искусство монополизации территории	142
И так хорошо, и так хорошо!	147
Сохранить монополию навсегда	151
Дом ведущих и ведомых	154
Легкое и тяжелое время	155
Стратегия гостя и хозяина	157
Стратегические перекрестки	166
Текущая стратегия	168
Спонтанность и стратегия	175
Дом порядка и хаоса	176
Книга перемен, игра го и 36 стратагем	177
Средний класс и высший класс	179
Вероятностное прошлое тэвари	184
Игры в Доме хаоса и порядка	190
Стратегическая задача Дома хаоса	196
4. НАУКА ПОБЕЖДАТЬ	200
Стратегии и стратагемы	202
Два глаза. Искусство оживления	204
Тэсудзи. Мастерский ход	209
Роевая стратегия в бизнесе. Большое, срочное и пустое.	215
Открытое и закрытое	218
Быть ведущим, а не ведомым	219
Ёсу-миру. Урок бесцелевых стратегий го	222
Хамэтэ. Путь обмана	231

Научиться преодолевать бесконечное	234
Хорошие формы	235
Семь шагов стратегии в стиле го	240
5. ДЕВЯТЬ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ЗАДАЧ.....	243
Первая задача «Найди слабую группу»	245
Вторая задача «Время собирать камни»	249
Третья задача. «Где ключевое звено?»	253
Четвертая задача. «Игра по-крупному»	256
Пятая задача. «Молот и наковальня»	259
Шестая задача. «Умей сдавать назад»	261
Седьмая задача. «Найди потенциал в позиции»	264
Восьмая задача. «Ставить или править?»	267
Девятая задача. «Не плоди слабые группы»	270
6. УРОКИ ГО И СТРАТЕГИИ.....	273
Сборник партий, использованных в книге	279
Игра с Мэйдзином	291
Библиография	302



ПРЕДИСЛОВИЕ

Профессор Киотского университета Иманиси Киндзи изучал жизнь бабочек-однодневок. Он выяснил, что насекомые образовывали отдельные колонии, организованные в соответствии со скоростью течения реки Камогава в регионе Киото. Четыре разных вида бабочек гармонично делили сферы обитания, избегая прямой «войны на уничтожение» за территорию. Вместо борьбы по схеме «победителю всё, проигравшему ничего» природа пришла к модели *gain-gain*, согласно которой все участники остаются в выигрыше. *Gain-gain* сложнее, чем *win-win*. В реальности победитель всегда один. Но даже проигравший может выйти из игры с положительным балансом на счету. Играя на нескольких тактических театрах, мы можем свести общий баланс приобретений и потерь так, что каждый участник игры получит примерно равный выигрыш. Интересно ли играть в такую игру? Жадному – нет. Но только так создаются по-настоящему устойчивые сообщества, компании и государства.

Причина большинства поражений в неверной оценке обстановки и ошибочном прогнозе последствий своих шагов. Задача стратегии – так структурировать нашу деятельность, чтобы мы не могли неожиданно для себя проиграть. Стратег стоит на почве невозможности своего поражения. Размер его выигрыша зависит лишь от масштаба ошибок оппонента по игре.

Чтобы достигать больших целей, нужна стратегия, которая построена на сети взаимосвязанных сценариев. Возможность переключения между сценариями защищает от неожиданных изменений обстановки: ситуации в стране или на рынке. Вероятностное стратегическое видение, необходи-

мое для достижения больших целей, — это сумма нескольких равновероятных сценариев успеха, а не единственная точка цели. В книге я называю такую текучую стратегию мультистратегией. Это подход к стратегированию, который позволяет выигрывать от постоянного усложнения мира.

Игра го является лучшей иллюстрацией, как работает такой тип объемных стратегий. Ее принципы с успехом применяют не только азиатские корпорации, но и гиганты бизнеса на Западе, например Google. Поощряя неопределенность, мы придаем нашим действиям качество текучести. Мы не штурмуем препятствия, а обходим их, подобно воде, двигаясь к победе по пути наименьшего сопротивления внешней среды. Текучая стратегия в стиле го позволяет привести производственные и маркетинговые возможности бизнеса в такое состояние, чтобы он мог функционировать и приносить требуемую прибыль при осуществлении любого из сценариев будущего. Добавлю, что философия го приложима к человеческой деятельности в широком смысле, охватывая и бизнес, и войну, и решение социальных проблем.

На страницах книги описаны пять стратегических связей, образующих базис философии го. Каждая связка состоит из пары взаимосвязанных категорий, таких как живое и мертвое, плотное и рыхлое, приобретения и потери, опережение и отставание, порядок и хаос. Связки, подобно биноклям, позволяют смотреть на ситуацию в стереоформате. Пять стратегических биноклей го дают целостный взгляд на любой процесс или явление. Взгляд стратега, а не тактика.

Игра го развивает стратегическое восприятие реальности. Оно порой так сильно отличается от привычных образов, что удивляешься тому, что видишь. Военные и политические стратегии ложатся на описанные в книге модели со всей очевидностью. Полагаю, что пять биноклей можно использовать в качестве схемы для пересборки показателей компании в новую аналитическую модель бизнес-стратегии. Этот вопрос еще ждет своего исследования.

Работая над книгой, я изучал опыт российских предпринимателей, которые применяют философию го на практике. Вдохновителем идеями мультимодальной стратегии для меня стал Сергей Горьков. Часть примеров книги родилась в нашем совместном обсуждении за доской го. Я благодарен Виталию Несису за акцент на стратегической опциональности, составляющей дух игры го. Подготовка и издание книги стали возможны благодаря поддержке Виталия.

Термин «gain-gain» я впервые услышал в нашей беседе о го и стратегии с Кайратом Келимбетовым. На мой взгляд, он точно отражает суть открытия, которое сделал профессор Иманиси Киндзи: хорошая стра-

тегия – это игра на взаимное обогащение, а не на уничтожение. Война ведется ради выгоды.

«Го ждало тебя 5000 лет» – такой девиз был написан на карманном календарике, который выпустила школа го «Восхождение» в январе 2005 года. Годом ранее я увлекся игрой го и познакомился с главой школы Игорем Гришиным. В школе мы искали новые идеи в древнем искусстве, которое, подобно потерянному сундуку с сокровищами, лежало у наших ног.

На этом пути мне встретилось множество замечательных людей, которые помогали развивать го в России и менять Россию с помощью го, – это Марина Абрамова, Тимофей Арсенов, Константин Бармашов, Бронислав Виноградский, Марина Винокурова, Максим Волков, Владислав Даванков, Алена и Евгений Демины, Александр Динерштейн, Руслан Дмитриев, Антон Долгов, Лариса Зелькова, Ульви Касимов, Коидзуми Кен, Вадим Лобов, Вадим Махов, Олег Межов, Максим Мейер, Гюли Мухтарова, Алексей Нечаев, Сергей Новиков, Антон Ольшванг, Ефим Островский, Андрей Степанов, Максим Тихомиров, Алексей Чадаев, Андрей Чеглаков, Ирина Чукомина, Зураб Чхетия, Максим Шапорин, Сергей Шахов, Петр Шепин и многие-многие другие.

Я посвящаю эту книгу всем вам!



УНИВЕРСИТЕТ ТОЧНОСТИ

В стремлении к безупречности проявляется характер человека. Безусловная точность в каждом шаге, поступке, движении. Точность, способная ощутить ритм и дыхание мира. Ничего лишнего. Ничего грубого. Точность и тонкость во всем.

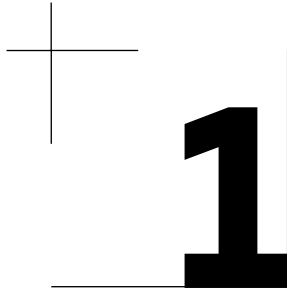
Воин острит клинок. Только отточенный меч способен разить одним ударом. Острый меч не извлекают из ножен. Так как нет спокойней государства, чем государство хорошо отточенных клинков.

Стратегия ткется из невидимой ткани. Не из подобной ли незримой глазу ткани короли в сказках шьют себе платье? Потому что король ищет утонченность. Королю нельзя быть грубым, заметным в своих шагах.

Точность – вежливость королей. С детства мы учимся попадать ложкой в рот, пером на строчку прописи, голосом на нужный тон. Каждый проходит свою школу точности. Но не каждый – ее университеты.

Как отточить в себе высшую утонченность ума? Где найти проводника, знающего путь к безупречности? Дверей в Университет точности в наше время почти не осталось. Входы в него разрушены, завалены, превращены в лабиринт или сокрыты от ищущих неведомыми хранителями.

Изучающий игру го стоит перед одним из самых древних входов. Будто потоки холодного, свежего воздуха дуют ему в лицо из глубины прохода в новый загадочный мир. Не каждый решается переступить порог и войти внутрь. Неведомое пугает. Каков он, мир порядка, связности и равновесия? Есть ли в нем красота, свобода, любовь? Мастера, входящие в него, не раскрывают всех его тайн. Они рассказывают, что в нем много света. Ведь го учит видеть. А видеть во тьме невозможно.



ПЕСТРЫЕ РАССКАЗЫ О СТРАТЕГИИ

КОСАЯ АТАКА ПРОТИВ СПАРТАНЦЕВ

Среди греческих полисов Спарта славилась непревзойденными воинами. Спартанская фаланга была идеальной военной машиной, которая перемалывала любую противостоящую ей силу. В равной схватке спартанцы считались непобедимыми. Но однажды они потерпели сокрушительное и обидное поражение. Царь спартанцев погиб, а бесстрашные гоплиты бежали с поля боя. Таким ошеломляющим эффектом обладает настоящая стратегия.

Противником Спарты были Фивы. Фиванский полководец Эпаминонд понимал, что разбить спартанцев практически невозможно, они были лучшими на поле боя. Чтобы одержать верх над считавшимся непобеди-

мым противником, Эпаминонд изобрел войну заново, придумав новые правила ведения боя. В день битвы он построил свое войско по косой линии, сосредоточив лучших воинов там, где была фаланга спартанцев. С другого фланга, напротив союзников Спарты, он поставил слабые отряды и командовал отступать. Этот маневр естественным образом разворачивал всю армию Спарты боком, в который врезался острый клин косоного строя Эпаминонда.

Если в схватке ударить противника тяжелым мешком, то ты собьешь его с ног. Если же метнуть в него более легкое копье, то сразишь его наповал. Идея копья в концентрации силы удара в одной точке. На острие копья создается колоссальная ударная мощь, равная по силе удару ста мешков. Сила копья известна любому фиванскому юноше. Эпаминонд сделал целое войско подобным копью. Как копье пронзает грудь врага, косая фаланга фиванцев вонзилась в армию противника, выведя из строя ее мотор — спартанских гоплитов.

Филипп Македонский провел три года в Фивах в качестве царственного заложника. Он оказался хорошим учеником, изучая военное искусство Эпаминонда. Его сын Александр Великий стал одним из самых успешных полководцев в истории, применяя изученное отцом искусство стратегии на практике.

ШИ И ЦЮАНЬ: БУДЬ КАК ВОДА

Древний Китай состоял из враждующих государств, которые воевали друг с другом на протяжении сотен лет. В V веке до нашей эры полководец Сунь-цзы пишет знаменитый трактат «Искусство войны», где предлагает революционный взгляд на стратегию. Он утверждает, что цель стратегии в том, чтобы избегать прямой борьбы, добиваясь победы без меча.

Залог победы, согласно Сунь-цзы, в стратегическом превосходстве ши. Как его получить? Главное — это занять превосходящую позицию. Если ты стоишь на горе, а противник под горой, то законы природы будут служить тебе. Естественное свойство вещей — скатываться сверху вниз. Достаточно легкого усилия, чтобы толкнуть камень с горы. Покатившись вниз, он увлечет за собой и другие камни, которые обрушатся лавиной на противника. Для того чтобы поднять камень в гору, потребуется намного больше сил. Сколько же их нужно, чтобы поднять лавину камней?

Китайскому стратегу победа дается не геройским усилием, превосходящим волю противника, а удержанием позиции, в которой невозможно проиграть. Не войей против потока! Добейся того, чтобы твой враг боролся против течения. Сунь-цзы сравнивает ши с потоком воды, падающим с высоты 1000 ли. Стратег создает условия, чтобы его поток, как цунами, смывал все на своем пути, а действия соперника вязли в болоте. Но как этого добиться? Как занять превосходную позицию? Для этого нужно быть текучим, как вода, реагируя на изменения.

Китайцы многому научились у муравьев. Муравьи обладают удивительным качеством изменчивости, чутко реагируя на перемены погоды и внезапные изменения внешней среды. Когда несколько муравьев тащат добычу в муравейник, у них нет заранее спланированного маршрута движения. Природа позаботилась о том, чтобы при столкновении с препятствием в группе муравьев выигрывал вектор движения по пути наименьшего сопротивления. Команда муравьев, организованная по схеме «тяни-толкай», обойдет любое препятствие на своем пути. Качество пластичности планирования в китайской стратегии называется цюань, или гибкие планы.

Ты никогда до конца не знаешь, что случится в будущем. Поэтому нужно быть готовым изменить тактику, сменить направление движения или поменять цель. Ши и цюань делают наши решения гибкими, как вода. При этом вода обладает устрашающей ударной мощью, пробивая даже камень.

ВЕЗУНЧИКИ И НЕУДАЧНИКИ

Британский профессор дал объявление в газете, в котором приглашал всех желающих принять участие в научном эксперименте. Если человек считал себя баловнем судьбы или полным неудачником, то он мог стать участником важного исследования: от чего зависит наш успех? К профессору записалось четыреста человек со всех уголков Великобритании, которые принимали участие в разных опытах.

Однажды профессор раздал участникам эксперимента журнал с картинками и попросил посчитать все иллюстрации в журнале. Те, кто считал себя везунчиком, тратили на подсчет буквально несколько секунд. Неудачники же считали картинки намного дольше. Дело в том, что профессор поместил на третьей странице журнала большую картинку на

полстраницы. На картинке было написано крупными буквами «в журнале 43 иллюстрации». Такое объявление пропустить было невозможно! Однако неудачники, увлеченные подсчетом, не обращали на него внимания и продолжали считать.

НЕ ВОЮЙ ПРОТИВ ПОТОКА!
ДОБЕЙСЯ ТОГО, ЧТОБЫ
ТВОЙ ВРАГ БОРОЛСЯ
ПРОТИВ ТЕЧЕНИЯ

В другой раз профессор поместил на одну из страниц журнала картинку с таким текстом: «Скажи профессору, что ты меня нашел, и получи 50 фунтов». Все везунчики нашли эту картинку и получили свои деньги. Как вы думаете, сколько неудачников пришли за деньгами? Ни одного! Они продолжили считать иллюстрации, выполняя задание профессора.

Способность увидеть в картинке неожиданное сообщение, готовность действовать нестандартно, подойдя к профессору с «глупым» вопросом: «Тут написано, что вы мне дадите 50 фунтов!», — это отличает счастливого от лузера. Неудачник смотрит на мир слишком узко и прямолинейно. Счастливчик же замечает все, даже совсем не то, что он искал, но что ему больше подходит. Какой вывод из эксперимента сделал профессор? Удачливость — это не дар судьбы, а ментальное качество, которое можно и нужно развивать.

ВДОХНОВЕНИЕ ДЛЯ МЕНЮ

Вирхилио Мартинес — шеф-повар ресторана Central, знаменитого своей авторской кухней. Central расположен в столице Перу и входит в пятьдесят лучших ресторанов мира. Мартинесу потребовались годы, чтобы прийти к идее ресторана с лучшей в мире перуанской кухней. Знаний и опыта у него было в избытке, но не хватало самого главного ингредиента, который создает магию места.

Вирхилио рассказывает, что вдохновение для меню ресторана пришло ему совершенно неожиданно в момент осознания того, как инки

смотрели на мир. Индейцы Перу воспринимали реальность вертикально в виде террас. Каждая терраса обладает определенными параметрами влажности, температуры почвы и освещенности солнцем. Все вместе уровни террасы создают уникальную по разнообразию вертикальную экосистему. Вокруг вертикали пространства индейцы Перу вели хозяйство и строили города, которые росли не вширь, а вверх и вниз. Жизнь инков подчинялась вертикальной логике. Мартинес был настолько потрясен своим открытием, что меню своего ресторана сделал вертикальным, как террасы. И перуанская кухня буквально ожила!

Мартинес не выдумывал новых рецептов. Он создал перекресток из идеи вертикальной реальности и обычных блюд, организованных в логике террасы инков. Это позволило Мартинесу воплотить в своем ресторане эксклюзивный взгляд на вкус. Никто до него не смотрел на перуанскую кухню с такой точки зрения. Чтобы пережить новый взгляд, в ресторан Central приезжают тысячи посетителей со всего мира.

Пойманный тобой фокус реальности – это перекресток горизонтали повседневных вещей и вертикали большой идеи, которая зажигает сердца. На такой перекресток можно опираться, на нем есть игра. Рутинные действия может повторить каждый, но только гении получают удивительный результат. Они умеют находить перекрестки. Вертикаль большой идеи, пересекаясь с доступным для всех содержанием, создает магию новой реальности.

КОРАБЕЛЬНЫЙ ЛЕС КОЛЬБЕРА

Жан-Батист Кольбер состоял на службе у короля Франции Людовика XIV министром финансов. Он отличался неординарным умом и был способен на большие ходы. В 1670 году Кольбер приказал высадить лес в местечке Тронсэ. Почти 11 тысяч гектаров были засажены дубами в междурядье с буками и лиственницами, чтобы дубы росли прямыми высокими мачтами без узлов. Франции был нужен сильный флот для защиты своих колоний по всему миру. Через двести лет после посадки лес должен был гарантировать Франции постройку лучших в Европе военных кораблей. Редкий пример настоящего стратегического мышления на сотни лет вперед.

Однако в 1850-е годы, когда наступило время закладки кораблей, французский флот уже переходил на броненосцы из стали. Новым кораблям с паровыми двигателями мачты были не нужны. Дубы стали вырубать на древесный уголь.

**УДАЧЛИВОСТЬ – ЭТО НЕ ДАР
СУДЬБЫ, А МЕНТАЛЬНОЕ КАЧЕ-
СТВО, КОТОРОЕ МОЖНО
И НУЖНО РАЗВИВАТЬ**

Сегодня лес Тронсэ – это один из главных дубовых заповедников Европы. Кольбер бы удивился, если бы узнал, что из посаженных им трехсотлетних дубов будут делать превосходные бочки для французского вина и коньяка.

Изменения в нашем мире трудно предсказать, и их скорость постоянно растет. Кольбер не мог представить себе, что в будущем кораблям не понадобятся паруса. В сложном, постоянно меняющемся мире нужно уметь гнаться за несколькими зайцами одновременно.

ОРУЖИЕ ЧЕЛОВЕКА – ЕГО РАЗУМ

Стив Джобс в одном из интервью рассказывал следующую историю. Когда он был очень молод, то прочел статью в журнале Scientific American. В ней измерялась эффективность передвижения различных видов, живущих на планете: сколько килокалорий на километр они тратят при передвижении. И про людей авторы статьи тоже не забыли. Победил кондор, он оказался самым эффективным. А венец творения – человек – показал очень разочаровывающие результаты, заняв третье место с конца. Но кому-то из авторов хватило сообразительности измерить эффективность передвижения человека на велосипеде. И он оставил кондора позади, далеко оторвавшись от всех! Джобс хорошо это запомнил: люди – создатели инструментов. Мы создаем инструменты, которые могут существенно усилить наши врожденные человеческие способности. Кстати, на заре Apple даже показывали такую рекламу: персональный компьютер – это велосипед для вашего мозга.

В ПОГОНЕ ЗА БРИЛЛИАНТОВЫМИ МОЗГАМИ

Стоимость бриллиантов столь высока благодаря безупречному сиянию. Бриллиант чистой воды приближается к абсолютно прозрачному физическому веществу. Бесцветные бриллианты самые дорогие. Внутренний свет такого камня невозможно перепутать ни с чем. В его гранях отражаются все цвета радуги, хотя сам он не имеет цвета. Разумеется, такие бриллианты очень редки. Высшее качество ума называют brilliance. Проблема в том, что, как и алмазы, бриллиантовые мозги чрезвычайно редки.

Человечество уже в древности столкнулось с дефицитом гениальности. Цивилизации, культивировавшие креативность и инвестировавшие часть общественного капитала в «бесполезные искусства», добивались выдающихся прорывов в гонке культур. Правящие династии и императорские дома остро чувствовали важность нестандартно мыслящих философов, художников и стратегов, приглашая их на службу. Иногда достаточно одного свежего взгляда со стороны на проблему, чтобы сэкономить годы усилий и большие деньги.

Цивилизации Запада и Востока выжили благодаря выращиванию бриллиантовых мозгов, обладатели которых способны нетривиально смотреть на мир и открывать блистательные идеи. И сегодня главный актив, за который борются богатейшие корпорации и целые государства, — это гении, способные открывать новое. Общества, где любой талант может раскрыться и воплотить свои, пускай и бредовые, идеи, выигрывают в цивилизационной гонке и богатеют. Страны, теряющие таланты, остаются на обочине прогресса и сходят с исторической сцены.

Для «огранки» ума наследника императора нужны особые инструменты. Так в Китае возникла игра го. Мы мало знаем о тех, кто создавал игру. Без сомнений, это были те, кто управлял или мог давать советы. Авторы го постарались выразить в игре фундаментальные принципы стратегии, чтобы их можно было ощутить на кончиках пальцев. Цена пренебрежения стратегией в Китае была высока — проигравшая династия уничтожалась до десятого колена родственников.

Правила го хранились в секрете. Одно из названий го — «язык жестов». Посвященные в искусство разговора без слов обсуждали стратегические замыслы, разыгрывая их полудрагоценными камнями на досках из чер-

ного дерева. Информация об игре императоров обрывочно доходила до Европы. Вдохновляясь идеями игры в жизнь, Герман Гессе написал знаменитый роман «Игра в бисер». Возможно, он имел в виду загадочную для европейцев игру го.



ЛЮДИ – СОЗДАТЕЛИ ИНСТРУМЕНТОВ

Те, кто хоть раз брал в руки камни го, подтвердят, что эта игра меняет сознание. Но как именно меняется мышление через погружение в игру? На страницах книги вы узнаете, какие советы го может дать современному человеку.

ВЕРОЯТНОСТНАЯ ГОТИКА

Когда стоишь перед величественным зданием готического собора, невольно захватывает дух. Вытянутая ввысь эльфийская архитектура, вычурная и технически сложная, должна была повергать в благоговейный трепет простых жителей серых европейских городов. Причина восторга в едва уловимой магии микрокосмоса системы, которую читает взгляд. Гармоничное сочетание разных масштабов, наличие нескольких точек отсчета, сложенность из простых форм превращают собор во что-то инопланетное, будто построенное вне рамок человеческой логики.

До наших дней не дошел ни один генеральный план готического собора. Некоторые исследователи утверждают, что таких планов и не было вообще. Зато сохранились подробные описания отдельных типовых модулей, из которых, как из конструктора LEGO, собираются стены, шпили, часовни.

Отличительные черты готической архитектуры – модульность и кратность. Собор похож на фрактал. Часто отдельная башенка повторяет в миниатюре большое здание собора, сохраняя его основные пропорции и черты. Повторение большого в малом и малого в большом, а также следование пропорциям золотого сечения позволяли архитектору собрать здание без генерального проекта. При этом сделать его так, как будто строитель смотрел и думал головой иного существа. Эффекта «взгляда