

Леонид Огороднов

СКАНДИНАВСКАЯ МИФОДРАМА:

ОБРЕТЕНИЕ ЦЕЛОСТНОСТИ

Содержание

Введение.

Что такое психодрама.

Что такое мифодрама.

Круг сезонности.

Что такое скандинавская мифодрама.

Об этой книге.

Часть 1. Рождение миров.

**Глава 1. Мифодрама «Миры с скандинавской мифологии»:
освоение
пространства.**

Глава 2. Мифодрама «Рождение миров»: установление порядка.

2.1. Заполнение пустоты

2.2. Жертва

2.3. Творение

2.4. Характеристики богов, богинь и сообщества

**Глава 3. Мифодрама «Мировое Древо. Жертвоприношения Одина»:
приобретение знания.**

3.1. Иггдрасиль и жертвоприношения Одина

3.2. Руническая мифодрама

Часть 2. Приключения богов.

Глава 4. Мифодрама «Локи и волосы Сив»: обретение контроля

Глава 5. Мифодрама «Война асов и ванов»: установление границ

Глава 6. Мифодрама «Мед Поэзии»: восхождение к творчеству

6.1. О поэзии и Меде Поэзии

6.2. Теория спонтанности

6.3. Рождение Квасира

6.4. Мед Поэзии у карлов

6.5. Мед Поэзии у великанов

6.6. Один добывает Мед Поэзии

6.7. Тренинг спонтанности, основанный на скальдическом стихосложении.

**Глава 7. Мифодрама «Путешествие Тора и Локи в Утгард»:
осознание ограничений**

Глава 8. Мифодрама «Смерть Бальдра»: принятие потери

Приложения

Приложение 1. Мифодрама «Психология валькирии»: ролевой анализ мифа о Брюнхильд.

Приложение 2. Значение рун (по Елене Прудиус).

Приложение 3. Решетка Келли для миров.

Приложение 4. Скандинавские имена.

Введение

Что такое психодрама

Психодрама ведет свою историю с начала 20-х годов. 1 апреля 1921 года в венском театре врач **Якоб Леви Морено** представил публике экспериментальную постановку «на злобу дня». В процессе игры актеры импровизировали и вовлекали в действие зрителей. Постановка с треском повалилась, тем не менее, этот день, день смеха, считается днем рождения психодрамы.

Психодрама – это первый в истории метод **групповой психотерапии** (собственно, сам термин «групповая психотерапия» введен в психологию Морено). Морено исходил из того, что, поскольку любой человек – существо социальное, то группа может более эффективно решать его проблемы, чем один человек. Напомню, что в 20-х годах прошлого века самым популярным методом психотерапии был психоанализ, где пациент, лежа на кушетке и не видя психотерапевта, рассказывал ему о своих сновидениях и вызванных ими ассоциациях их жизни. Морено развивал свои идеи в полемике с Фрейдом, ему не нравилась пассивная роль пациента и то, что психотерапевтический процесс происходил «один на один». Существует легенда (никто не знает, было ли это в действительности) о встрече Морено с Фрейдом. Молодой Джей-Эл (так во все мире называют Морено по первым буквам его имени) заявил Фрейду: «Доктор Фрейд, я начинаю там, где вы останавливаетесь. Вы встречаетесь с людьми в искусственной обстановке своего офиса, я встречаюсь с ними на улице и у них дома, в их естественной среде. Вы изучаете их грезы, я же пытаюсь дать им смелость грезить». Неизвестно, что ответил мэтр, но Морено действительно пошел дальше Фрейда.

Группа, согласно Морено, представляет собой открытую систему, то есть живой, постоянно изменяющийся организм. Что бы понять, что в данный момент происходит в группе, Морено придумал измерительный инструмент – **социометрию**. В простейшем виде социометрия представляет собой следующее: каждого человека в группе просят задуматься над заданным вопросом (критерием), например, «с кем бы я хотел провести выходные на море», затем подойти и положить руку на плечо тому человеку, который

соответствует этому критерию. В результате исследователь получает «рисунок» группы, и которого видно, кто какое место занимает по этому критерию в группе. Видны «звезды притяжения» – люди, с которыми очень многие хотели бы провести время, «звезды отвержения» – те, с кем никто не хочет знаться, взаимные положительные и отрицательные выборы, разбиение группы на подгруппы и т.д. Умело подбирая критерий, можно влиять на ситуацию в группе. Так, в книге «Социометрия» можно найти описание такого случая. Морено попросили проконсультировать интернат для девочек-подростков. Несмотря на хорошее финансирование и благоприятные условия существования, в этом интернате было много конфликтов и побегов из него. Морено попросил провести его в обеденный зал, и увидел следующую картину: девочки сидели за столами по четыре человека, к каждому столу было приставлено по воспитателю. Морено предложил воспитанницам рассестся так, как им хочется, чтобы сидеть вместе с тем, с кем хочется. Получился совершеннейший бардак, возмущивший воспитателей: за одним столом сидели по семь девочек, притянутые «звездой притяжения», за другими столами осталось по 2-3 человека, а за некоторыми не осталось никого. Тогда Морено попросил девочек повторить их выбор, но не выбирать того человека, которого они выбирали раньше. Получилась новая картинка. Морено в третий раз провел процедуру, а потом проанализировал выборы. В результате девочек рассадили по 4, но так, чтобы были максимально учтены выборы первого, второго и третьего порядков. Каждая девочка оказалась за столом с той, кто ей была более или менее приятна. Уровень агрессивности уменьшился, уровень конфликтности снизился.

Теоретическую основу психодрамы составляют **теория спонтанности и теория ролей**. О теории спонтанности мы поговорим в главе 5, о теории ролей – в приложении 1, а сейчас рассмотрим, как психодрама реализуется на практике.

Элементами психодрамы являются: сцена, зрительный зал, протагонист, директор и зрители. Психодраматическая сцена – это место, где происходит действие, оно было пространственно отделено от зрительного зала.

Протагонистом называется участник группы, над темой (проблемой) которого в течение данной сессии работает вся группа. В греческом театре протагонистом назывался главный герой трагедии.

Человек, управляющий психодраматическим процессом в рамках правил психодрамы и отвечающий за безопасность протагониста и группы, называется «директором». Это калька с английского director, что можно перевести как «режиссер», однако в отечественной психодраматической традиции это слово не переводится. Этой традиции буду придерживаться и я, иногда применяя в этом значении слово «ведущий».

Зрители – это участники группы, в данный момент не задействованные на сцене. Из их числа выбирается дубль и вспомогательные Я. Дублем называют того, кто играет протагониста тогда, когда он сам не играет свою роль. Вспомогательные Я играют все остальные роли, присутствующие на сцене, когда эти роли не играет протагонист. Согласно канонам классической

психодрамы, их может быть сколь угодно много, но в зрительном зале должен оставаться хотя бы один участник, сопереживающий действию со стороны.

Психодраматическая сессия обычно начинается с **разогрева**. Это может быть двигательное или медитативное упражнение, призванное либо просто поднять уровень энергии в группе, либо настроить участников на определенную тему. Например, если у директора есть основания полагать, что в группе актуальна тема вины или агрессии, то разогрев «Тюрьма» будет эффективен. Его можно провести как в форме медитации («Закрой глаза, представь, что ты сидишь в тюрьме. Как давно? Был ли суд? Что говорил прокурор? Адвокат? Каков приговор? Собираешься ли бежать?» и т.д.), так и в форме психодраматической сцены.

Затем участники садятся в круг и происходит социометрический **выбор протагониста**. Выбор происходит так: ведущий участники, желающие разобраться со своей темой, выдвигают свои стулья вперед, образуя «внутренний круг». Каждый из участников рассказывает, с чем он хотел бы поработать, а люди, сидящие во внешнем круге, внимательно слушают. Когда темы понятны всем, представители внешнего круга делают свой выбор по критерию «какая *тема* для *меня* сейчас наиболее актуальна». Очень важно, чтобы выбиралась именно тема, а не человек, который ее представляет, поскольку только в этом случае выбранная для работы тема будет групповой.

После того, как выбор сделан, происходит **заключение контракта** между директором и протагонистом. В это время директор подробнее расспрашивает протагониста о его проблеме и о том, чего бы он хотел бы получить в результате сессии. Задача директора и протагониста – договориться о реалистичном результате с учетом отведенного на сессию времени. К примеру, заявка на работу «хочу быть счастливой» вряд ли выполнима за полтора часа, но задачу «хочу понять, что для меня означает быть счастливой» или «хочу узнать, что мешает мне быть счастливой» вполне можно решить.

Затем следует этап **действия**. Он состоит из одной или нескольких сцен, в течение которых протагонист, с помощью участников группы, драматически разыгрывает волнующую его ситуацию, исследует причины ее возникновения и ищет пути решения.

Сначала протагонист выбирает из участников группы того, кто будет играть его самого в тех случаях, когда он сам будет в другой роли (дубль). Затем выбираются участники на роли важных для его жизненной ситуации персонажей (вспомогательные Я). Вспомогательные Я обычно выбираются не сразу, а по мере их появления в сценах. Формы разыгрывания варьируются от буквального воспроизведения реальных событий до постановки символических сцен, никогда не имевших места в реальности.

К основным **техникам** психодрамы относятся: *монолог*, когда протагонист от своего лица излагает свой текст, свои чувства и фантазии; *обмен ролями*, когда место протагониста занимает дублирующий его участник группы, а сам

протагонист играет другую роль (это могут быть как реальные люди, так и мысли и чувства, а так же неодушевленные предметы или вообще фантастические персонажи); «зеркало», когда участники группы проигрывают для протагониста сценку, а сам протагонист смотрит на происходящее со стороны. Если у протагониста возникают сложности с выражением своих чувств, директор или участник могут помочь ему с помощью техники *дублирования*. В этом случае участник подходит к протагонисту сзади, кладет ему руку на плечо и от первого лица в настоящем времени проговаривает тот текст, который кажется ему правильным. Если этот текст совпадает с чувствами протагониста, тот повторяет его, если нет – говорит свой, исправленный вариант.

Этап действия заканчивается, когда контракт, заключенный с протагонистом, выполнен, то есть найдено решение проблемной ситуации или протагонист чувствует, что получил достаточно информации о волнующей его проблеме. Формы завершения действия зависят от контракта, заключенного между ведущим и протагонистом.

После этапа действия проходит **шеринг** – обмен чувствами между участниками действия и зрителями. Сначала участники, игравшие роли, делятся своими переживаниями «из роли», то есть рассказывают о том, как им было быть, например, мамой протагониста. Затем уже вся группа делится чувствами «из жизни», то есть участники рассказывают о похожих ситуациях, происходивших в их жизни, о чувствах, которые у них были во время действия или наблюдения за ним. Шеринг – очень важная часть групповой работы, позволяющая группе вернуть протагонисту ту душевную энергию, которую он вложил, и предоставляющей протагонисту возможность почувствовать, что он не одинок в своих переживаниях. Шеринг завершает психодраматическую сессию, поэтому здесь важно поделиться не только позитивными переживаниями, но и негативными, болезненными, дабы не выносить их из группы в «широкий мир». На шеринге категорически запрещено все, что может ранить протагониста или участников группы – мысли, оценки, советы по поводу ситуаций. Говорить можно только о своих чувствах и о событиях своей жизни.

Существует множество **форм** психодраматической работы, из которых в книге чаще других упоминаются полная психодрама, виньетка, монодрама и социодрама. Разогрев и шеринг обязательны для всех форм.

В *полной психодраме* стадия действия состоит из нескольких сцен, как правило (хотя и не обязательно) уводящих действие из сегодняшнего дня в прошлое протагониста. Делается это с целью найти травматическое событие, послужившее причиной актуальной проблемы протагониста. После разрешения детской травмы действие возвращается в первую сцену, где мы посмотрим, насколько изменились поведение и чувства протагониста.

Виньетка - это психодраматическое действие, состоящее, в отличие от полной драмы, только из одной сцены.

В *монодраме* вообще нет группы, здесь присутствуют только протагонист и директор. Все роли исполняет сам протагонист, перемещаясь в пространстве,

иногда ему в этом помогает ведущий. Монодрама используется в индивидуальном консультировании.

Социодрама отличается от психодрамы тем, что в ней нет протагониста и обязательно задействованы все участники группы. Если психодрама направлена на решение личной проблемы одного из участников (скажем, тревога в ситуации публичных выступлений), то социодрама позволяет исследовать и решить групповую проблему (например, конфликт между приверженцами различных политических партий в какой-либо организации).

Что такое мифодрама

Мифодрама – это метод психотерапии, терапевтический эффект которого достигается путем драматической постановки мифологических сюжетов. То есть, если в психодраме мы драматически инсценируем личную историю протагониста, в социодраме – историю группы, то в мифодраме мы инсценируем миф и ожидаем получить от этого действия психотерапевтический эффект. С какой стати?

С моей точки зрения, эффективность мифодрамы зависит: (1) от того, насколько точно содержание мифологического сюжета соответствует внутренней психологической реальности индивидуального клиента или участника группы и (2) от правильной организации мифодраматического действия. Это настолько общее место, что вряд ли найдется кто-нибудь, кто с ним не согласится, осталось только выяснить, что такое «точность соответствия» и «правильность организации». Начнем с первого.

Первым из психотерапевтов, кто положил в основу своего учения тот факт, что содержание мифа и содержание человеческой души имеют что-то общее, был Карл Густав Юнг: «Понятие архетипа... вытекает из многочисленных наблюдений над мифами и сказками мировой литературы, которые, как оказалось, содержат устойчивые мотивы, которые неожиданно обнаруживаются повсюду. Мы встречаем эти же мотивы в фантазиях, снах, бреде, галлюцинациях индивидов, живущих сегодня» (27, с. 123). Итак, речь идет об «устойчивых мотивах», которые лежат в основе как мифологической, так и психической реальности. Проблема возникает, когда мы задаемся вопросом о том, соответствует ли данный миф проблеме клиента - и это уже вопрос об интерпретации мифа.

Существует множество подходов к интерпретации мифа - от антропологических до собственно психотерапевтических. Что такое вообще интерпретация? Берет исследователь некий факт (в нашем случае - мифологический сюжет), помещает его в определенный контекст (в нашем случае - в контекст психотерапевтической теории) и прислушивается к тому, какое звучание получит этот факт в предложенном контексте. Понятно, что в психотерапии, где каждый уважающий себя профессионал считает своим долгом предложить собственную теорию личности, единства интерпретаций

нет не то что между различными школами, но и внутри одной и той же школы. Миф об Эдипе, помещенный в контекст психоанализа, дает "Эдипов комплекс", тот же миф для юнгианца - это миф, иллюстрирующий понятие "Уробороса". В любом случае, всегда остается простор для произвола интерпретатора.

В этой связи я считаю непродуктивным задаваться вопросом "о чем этот миф?", и предлагаю более функциональный вопрос "по отношению к каким проблемам, встречающимся в психотерапевтической практике, можно использовать этот миф?". Таким образом я учитываю неизбежный произвол интерпретации как естественный фактор психотерапии.

Отвечая на предложенный мною вопрос, можно выделить универсальные и частные мифы. Универсальные мифы позволяют работать с любой проблемой, предложенной клиентом; частные мифы имеют меньшую область психотерапевтического приложения, они работают только с некоторыми из проблем. В этой книге приведены универсальные скандинавские мифы, исключение составляет миф о смерти Бальдра, который я рассматриваю как миф, пригодный преимущественно для работы с посттравматическим стрессовым расстройством.

Рассмотрим теперь, что такое "правильная постановка мифа". Она зависит от формы мифодраматического действия и от того, какие темы принесены участниками на группу или клиентом на психотерапевтический сеанс.

Г. Бедненко в своем докладе на 4-й Московской психодраматической конференции объявляет, что "мифодрама на настоящий момент является ответвлением социодрамы". Я не согласен с такой точкой зрения и выделяю следующие формы мифодрамы:

По применяемым психодраматическим техникам:

- Психодраматическая.
- Социодраматическая.
- Монодрама.
- Структурированные упражнения.
- Playback – театр.

По числу участников:

- Индивидуальная
- Групповая

По ориентации на сюжет:

Свободная -----Структурированная

Психодраматическая мифодрама. Мифодрама имеет форму психодрамы: есть протагонист, над чьей темой работает вся группа, обязателен обмен

ролями. Как правило, задействована только часть группы. Примером психодраматической мифодрамы может послужить описанная в книге мифодрама "Миры скандинавской мифологии", которую я провожу преимущественно в этой форме. Возможен выход за пределы мифодраматической сцены.

Социодраматическая мифодрама. В мифодраме задействованы все участники группы, протагониста нет, терапевтический эффект достигается за счет расширения контекста той проблемы, с которыми участники пришли на группу. Обмен ролями минимален, поощряются спонтанные реакции из ролей.

Монодрама. Участвуют только директор и протагонист, проводится в рамках индивидуального сеанса. Четко определена тема протагониста, заключен контракт на работу, под тему подбирается мифологический сюжет и в соответствие с темой строится действие.

Структурированные упражнения. Из мифа заранее вычленяется кусок сюжета, строго соответствующий определенной теме (например, "ревность"). Четко определяются роли и пространство действия. Протагонистами участники группы становятся попеременно. Участвует вся группа или часть группы.

Playback – театр. Кусочки сюжета последовательно разыгрываются сменяющими друг друга участниками группы, одновременно на сцене находятся не более 5 актеров. Необходим высокий уровень спонтанности и разогретости группы.

Проиллюстрирую развитие мифодраматического действия на примере социодраматической формы мифодрамы.

Если речь идет о единичной мифодраме, выбор мифологического сюжета определяется темами, которые участники принесли на группу. В случае цикла мифодрам темы не выбираются, но за счет разнообразия мифологических сюжетов вероятность для участника найти созвучный ему мотив многократно увеличивается. В любом случае, мифодрама актуальна настолько, насколько универсален используемый ею миф.

Как и любое психодраматическое действие, мифодрама начинается с разогрева группы. После разогрева ведущий озвучивает группе содержание мифа.

Затем сюжет разбивается на сцены и обозначается пространство действия каждой сцены.

Следующим подготовительным действием является выбор участников на роли. Его можно проводить по-разному. Иногда ведущий спрашивает, кто хочет сыграть ту или иную роль, и исполнители выбираются по собственному желанию. Иногда выбор происходит социометрически, то есть участники группы выбирают исполнителя по критериям «Кто лучше всего сыграет этот персонаж», «Кто больше всех похож на этот персонаж» и т.д. Бывает и так, что выбор происходит «от противного» - роль играет тот участник, о котором группа думает, что он в меньшей степени подходит для этой роли. Одну и ту же роль могут играть несколько исполнителей, так

обычно бывает в многочисленной группе. И, наоборот, в малочисленной группе несколько ролей может исполнять один участник, но в этом случае директор должен следить, чтобы это не были центральные, основные персонажи мифа.

После того, как участники выбраны на роли, начинается основное действие. Его глубина (и, соответственно, психотерапевтический эффект) зависят от того, насколько участники «вошли в роль», то есть на время отказались от собственных переживаний в пользу переживаний персонажа. Опыт показывает, что группа, мало знакомая с мифодрамой, стремится к формальному исполнению ролей. Следить за этим – задача ведущего, у которого есть ряд инструментов для введения в роль и раскрытия роли. Одним из таких инструментов являются «стоп-кадры», когда ведущий останавливает действие и задает участникам вопросы об их переживаниях, мотивах их поступков и т.п. Характер задаваемых вопросов во многом определяет развитие действия.

Как и в любом действии, основанном на принципах психодрамы, в мифодраме работают такие техники как обмен ролями, дублирование, зеркало, реплики в сторону. Однако они, разумеется, имеют в мифодраме свою специфику.

Обмен ролями не является в мифодраме основным приемом, как в психодраме, к нему следует прибегать только в случае конфликта, заминки в действии.

Мифодраматическое дублирование принципиально не отличается от дублирования психодраматического – точно так же участники, не задействованные в данной сцене, могут подойти к исполнителю роли, испытывающему затруднение в выражении своих чувств и, положив руку ему на плечо, от первого лица проговорить его текст.

Техника зеркала, в отличие от психодрамы, используется не путем выведения главного героя из пространства действия, а с помощью обратной связи от персонажей, не задействованных в данной сцене. Например, ведущий может объявить «стоп-кадр» и спросить участников о том, что они видят в происходящем, как они его оценивают.

Развитие основного мифодраматического действия зависит от сюжета мифа, разогретости участников и психотерапевтических целей группы. В целом, сюжет развивается подобно сюжету любой сказки или мифа: в нем есть завязка, кульминация и развязка.

Очень важным является вопрос о соотношении собственного содержания мифа и того личного содержания, которое привносят в него участники. С одной стороны, мифодрама – это не театральное действие, и буквальное, шаблонное воспроизведение сцен не даст никакого терапевтического эффекта (такую мифодраму можно назвать абсолютно структурированной). С другой стороны, в мифе все же есть сюжет, что исключает абсолютно спонтанное поведение участников, как это бывает в социодраме. Если директор отпускает действие на самотек ("Делайте, что хотите"), оно, как правило, превращается в бардак – участники выходят за рамки сюжета,

действие теряет логику, заходит в тупик. Такую мифодраму можно назвать абсолютно свободной. Найти «золотую середину» - задача ведущего. Опыт показывает, что всегда можно найти грань между следованием за сюжетом и спонтанностью участников. Подтверждением этого является тот факт, что в разных группах мифодрамы на один и тот же сюжет никогда не бывают одинаковыми.

После завершения действия происходит шеринг – обмен чувствами. Шеринг проходит в два этапа – сначала участники делятся своими переживаниями из ролей, затем рассказывают, как пережитое соотносится с их жизнью. На шеринге запрещены любые оценки чувств и действий участников.

Между этими двумя этапами шеринга необходимо ритуальное снятие роли: каждый участник делает движение, как будто снимает с себя что-то и произносит «Я больше не(роль), я(имя участника)».

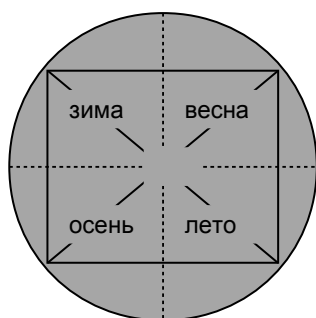
Завершающим мифодраму действием является общее обсуждение того, про что был этот миф, какие выводы можно из него сделать, как приобретенные в процессе мифодрамы навыки можно использовать в реальной жизни. Обсуждение позволяет выйти из мифологического пространства в пространство реальной жизни и утилизировать полученные результаты.

В этой книге использованы многие психотерапевтические модели, однако одна из них, именуемая "кругом сезонности", в явном или неявном виде присутствует практически в каждой главе. В связи с этим я счел целесообразным включить описание круга сезонности во введение.

Круг сезонности

На основе юнгианской теории разработана одна из самых эвристичных из известных мне моделей, описывающих процессы развития, – круг сезонности. Ее автором является американский психотерапевт Джон Моушер, я излагаю ее по статье Е. Лопухиной «Архетип сезонности в психотерапии».

Круг сезонности основывается на самом архаичном представлении о структуре времени как цикле. Наиболее выразительным циклом является смена времен года. Соответственно, круг сезонности делится на 4 квадранта – весну, лето, осень и зиму. Любой процесс, в том числе процесс развития личности, происходящий в рамках психотерапии или вне ее, может быть описан как переход из одного времени года в другое.



Весна описана Моушером как период защищенности, безмятежной радости, веселья. Весна символизирует начало какого-либо процесса. Лето - период обретения смысла. Вещи, отношения начинают меняться, но человек сопротивляется этим изменениям. Осень - период подготовки к зиме, сбора плодов. Период оценки достижений. То, что весной ощущалось как новое, осенью переживается как старое. В это время происходит потеря прежних отношений при том, что новые еще не появились. Зима - время раздумья, упорядочения, подведения итогов.

С точки зрения теории ролей, весной человек начинает осваивать роль, летом начинает видеть ее плюсы и минусы, осенью отказывается от этой роли, еще не приобретя новую, а зимой - подводит итоги прожитому году, осмысливает границы ее применимости.

В развитии сюжета мифов и сказок также можно выделить этапы, соответствующие временам года круга сезонности. Весной герой находится в состоянии безмятежного покоя, летом герой сомневается, следует ли ему отправляться в путь. Осенью он совершает свои подвиги, а зимой возвращается домой писать мемуары.

Сезоны соответствуют также четырем основным мужским архетипам. Весенний персонаж – Любовник, способный на ласку и отзывчивость. В литературе – дон Жуан или Казанова. Негативными проявлениями этого архетипа являются ранимость, неуверенность, жалость к себе, зависимость, например, алкогольная, наркотическая, гемблинг и пр. В скандинавской мифологии - Фрейр, жертвующий своим мечом ради того, чтобы овладеть понравившейся девушкой.

Летний архетип – это архетип Короля. Задача короля – принимать решения, исходя из своих желаний. Благо, если его интересы совпадают с интересами страны: «государство – это я». Если интересы государства (то есть личности в целом) Королем осознаются слабо, то проявляются негативные стороны этого архетипа – безволие, отказ от принятия решения или самодурство. Примером из скандинавской мифологии может послужить Один, осматривающий со своего престола подвластные ему миры.

Осени соответствует архетип Воина. Положительными его качествами являются целеустремленность, умение планировать, организовывать свою и чужую деятельность. Отрицательными характеристиками Воина могут быть хаотическая активность или агрессивность. Самая яркая фигура в скандинавском пантеоне, олицетворяющая этот архетип - "истребитель великанов и великанш" Тор.

Зимний персонаж мужской психологии – это Маг. Маг отстранен от активного действия, он слишком мудр, чтобы вмешиваться в мирскую суету. Он обладает высшим знанием, что позволяет ему быть посредником между высшими силами и людьми. Так же, как мифы и сказки различают белых и черных магов, так и проявления этого архетипа будут позитивными или негативными в зависимости от того, во благо или во зло употребляет Маг свое могущество. Негативные черты: депрессивность, неспособность любить,

негативизм. Один, приносящий в жертву свой глаз или проводящий девять дней и ночей висящим на дереве ради того, чтобы получить знание рун.

Разумеется, базовые женские архетипы также соответствуют кругу сезонности. Весенний архетип, Мать-Дочь олицетворяет, с одной стороны, заботливость матери, с другой – преданность, нежность, восприимчивость дочери. Это позитивные проявления архетипа. Негативными его проявлениями является зависимость, симбиоз. В американской классификации женских способов соблазнения – «Невинная Девочка». В скандинавском пантеоне женские персонажи прописаны значительно менее детально, однако примером весеннего архетипа может послужить верная жена Бальдра Нанна, умирающая от разрыва сердца на погребальном костре мужа.

Летний архетип женственности представляет собой Королеву. Она знает, чего хочет, она знает, как достигать желаемого и обладает для этого достаточной властью. Ее психологические роли: любящая, творческая, чувственная, независимая женщина. Проявлению ее сексуальности не мешают ни внутренние, ни внешние запреты. В отечественной истории предания о Екатерине Великой рисуют ее как архетипическую Королеву. У Королевы слишком много способов соблазнения, чтобы их можно было свести к американской классификации. Обратной стороной является коварство. Фрейя, проводящая четыре ночи с карликами ради получения ожерелья, помогающего женщинам в родах.

Осенний архетип – Амазонка. Здесь много мужских черт, поэтому все, что сказано о мужском осеннем архетипе, верно и для женского. Способ соблазнения – «Женщина-Вамп». Негативным его проявлением также является жестокость. Скади, богиня - охотница, конкурирующая со своим мужем и, в конце концов, оставляющая его.

Зимний женский архетип – это Жрица. Лучшими ее качествами являются мудрость, святость, независимость от страстей, умение видеть как общую картину, так и частности, способность получать удовольствие от уединения, чувство духовного смысла происходящего. Как и Маг, является посредником между богами и людьми, умеет привнести сакральное в повседневность. Способ соблазнения – «Монашка». Негативными проявлениями зимнего архетипа являются эмоциональная дистанция, неразвитость коммуникативных ролей, приводящие к озлобленности. Богиня семейного очага Фригг, жена Одина, которой "ведомы людские судьбы, хоть она и не делает предсказаний".

Архетипы сезонности имеют параллели и с развитием личности, приобретением новых способностей. Весна связывается с младенчеством, когда у ребенка формируется базовое доверие к миру. Ребенок учится чувствовать, давать и принимать ласку. Если в этот период ребенок чувствует, что родители его любят, что его потребности, которые сам он не в состоянии удовлетворить, удовлетворяются родителями, он учится доверять людям, любить и быть любимым.

Лето, детство, связывается с приобретением навыков ролевой игры, осмыслением дихотомии “хочу - можно”, становлением нравственности и

умением справиться с мотивационным конфликтом. В игре ребенок приобретает навыки, которые станут ему необходимы в дальнейшем, приучается соотносить свои потребности с требованиями социума. Главное, чему учится ребенок на этом этапе – желать и уметь выбирать между своими желаниями.

Осень – это подростковый и ранний юношеский период. Он связан со становлением волевой сферы личности, умением ставить перед собой цели и достигать их. Ведущим мотивом деятельности становится испытание своих сил и способностей. Если это испытание проходит с успехом, человек обретает уверенность в своих силах. Теперь он умеет планировать и осуществлять деятельность.

Зима ассоциируется с развитием мышления. Этот период в развитии личности приходится на позднюю юность и взрослость.

Психодраматическое и мифодраматическое действие также с успехом описывается кругом сезонности. Предъявлению темы и заключению контракта соответствует весна, разогреву – лето, собственно действию – осень, шерингу и обсуждению – зима.

Благодаря кругу сезонности ведущий уже на этапе предъявления темы в большинстве случаев может знать, какие ресурсы потребуются для решения проблемы. Эти ресурсы всегда находятся в противоположном секторе круга сезонности: для весны – в осени, для лета – зиме и т.д. Если клиент обращается с весенней темой отверженности ("Никто меня не любит"), можно с уверенностью говорить, что за этим скрывается осенняя агрессия. Если предъявлена летняя тема выбора ("Не знаю, чего на самом деле хочу"), наверняка разобраться с внутренней манипуляцией поможет зимний Маг. Обессилившему воину ("Я в отчаянии, ничего не получается") придаст сил водная стихия весны, как правило, предстающая в виде материнской фигуры. Запутавшегося в устройстве мира Мага ("Не понимаю, что происходит") выведет из депрессии беззаботно играющий ребенок.

В соответствие с кругом сезонности может быть описан как скандинавский мифологический цикл в целом, так и составляющие его сюжеты.

Что такое скандинавская мифодрама

Особенностью, отличающей скандинавскую мифологию от иных мифологических систем, и делающей ее привлекательной для мифодраматиста, является то, что сюжеты организованы в цикл, описывающий рождение, существование и гибель мироустройства. Полный мифодраматический цикл, рассчитанный на девять дней, позволяет участникам группы пройти своеобразную «инициацию», проанализировать жизненные ориентиры и при необходимости изменить свои ценностные ориентации. В индивидуальной психотерапии, где мы не столь привязаны к

срокам, появляется дополнительная возможность выбора сюжетов, инсценизация которых наиболее ресурсна для клиента.

Мироустройство скандинавских мифов описывается двояко: в своей вертикальной проекции оно представляет собой совокупность девяти миров, объединенных (и разделенных) Мировым древом, ясенем Иггдрасиль; в горизонтальной проекции оно выглядит как ряд концентрических кругов, в центре которых находятся наиболее обжитые земли, а обитатели периферии по мере отдаления от центра все больше демонизируются. В этой книге мы будем пользоваться преимущественно вертикальной моделью мира, однако о горизонтальной его проекции также необходимо помнить. (Мифорама, целиком основывающаяся на горизонтальной модели мира, описана в главе 7).

Каждый из девяти миров обладает ярким своеобразием, они так и напрашиваются на их психотерапевтическое использование. Несколько способов работы с мирами Иггдрасиля приведены в главе 1. Однако следует помнить, что мы имеем дело не с отдельными мирами, а с их системой, поэтому характеристики каждого из миров меняются в зависимости от того, в какой связи мы их рассматриваем. Нас, таким образом, интересует не столько отдельный мир (например, Асгард), а его связи с другими мирами. К примеру, связка Асгард - Мидгард и связка Асгард - Етунхейм функционируют совершенно по-разному, определяя различные характеристики Асгарда.

В еще большей степени сказанное относится к обитателям миров. Большинство из них заселено весьма характерными персонажами, но было бы ошибкой сказать, что боги-асы, к примеру, мудры, великаны – злобны, цверги – трудолюбивы и т.д. Характер каждого персонажа, в соответствии с основной догмой отечественной психологии, раскрывается в его деятельности, в его поступках в той или иной ситуации. Эти поступки и эти ситуации описаны мифологическими сюжетами. Поэтому мифодраматический цикл, помимо своей основной психотерапевтической цели, имеет цель наиболее полно раскрыть характеристики миров и характеры их обитателей. В книге я постарался описать по возможности больше таких связей.

Подобным образом раскрываются и характеры богов скандинавского пантеона. В приложении 5 в статье «асы» приведены формальные «должности» и «функциональные обязанности» богов, читатель может пользоваться ими, когда встречает в тексте незнакомое имя. Однако истинный характер богов раскрывается в мифодраме.

Когда я начинал работать со скандинавскими мифами, моей задачей было создать своеобразный «конструктор», который был бы применим если не ко всем, то к большинству проблем, с которыми ко мне обращаются клиенты. Скандинавские боги должны были выступать в качестве «кубиков» этого конструктора. Однако вскоре я убедился, что такой подход выхолащивает

миф, в нем не остается ничего скандинавского – для решения психотерапевтической задачи все равно, какого бога мы возьмем – греческого или скандинавского, если оба являются проявлением одного и того же архетипа. В конце - концов, решить эту задачу удалось за счет создания структурированных упражнений и проведения психодраматических мифодрам. При такой форме работы дух Скандинавии сохраняется. К техникам, заимствованным непосредственно из скандинавской традиции, можно отнести тренинг спонтанности, основанный на скальдическом стихосложении, разные формы работы с рунами и структурированное упражнение «тинг».

Об этой книге

Книга построена таким образом, чтобы, с одной стороны, раскрыть психологическое содержание мифов, а с другой стороны, сохранить логику мифологического цикла. Из всех мифологических сюжетов отобраны те, которые отвечают этим двум целям, то есть наиболее универсальные с точки зрения психотерапевтического эффекта сюжеты.

Большинство глав включает в себя следующие части: «Содержание мифа», «Психологическая интерпретация мифа» и «Инсценизация и психотерапевтическое применение мифа». В подглавке «Содержание мифа» миф либо приведен дословно в том виде, как он изложен в «Младшей Эдде», либо, если объем текста велик, я пересказываю его своими словами. Цитаты из «Старшей» и «Младшей Эдды» приведены мелким шрифтом. «Психологическая интерпретация мифа» передает мое видение смысла сюжета. В некоторых случаях (например, в главе 6 и в приложении 1), интерпретации текста предшествует изложение психотерапевтической теории, на которую я опираюсь. Подглавка «Инсценизация и психотерапевтическое применение мифа» содержит рекомендации по мифодраматической постановке мифа и примеры его применения в моей практике.

Содержательно книга состоит из трех частей, названных «Рождение миров», «Приключения богов» и «Последняя битва». Такое членение на части соответствует логике «становление – бытие - исчезновение».

В первой главе, посвященной девяти мирам скандинавской мифологии, описано пространство, в котором разворачивается действие мифов. Каждый из миров населен персонажами, способными как помочь, так и навредить человеку в различных жизненных ситуациях. Приведены примеры психотерапевтической работы, позволяющей клиентам соприкоснуться с различными частями своего внутреннего мира.

Все существующее было когда-то создано. Об истории появления миров, описанных в предыдущей главе, повествует глава вторая. Глава разделена на три части, соответствующие этапам преобразования хаоса в космос – заполнение пустоты, принесение жертвы и творение. Мифодрама

рассказывает о том, как становятся богами: верховный бог скандинавского пантеона Один создает небо и землю, пространство и время, людей и прочие существа, которыми ему предстоит управлять. Вместе с тем, у Одина появляются враги, конфликт с которыми в конечном итоге приведет к гибели самого Одина и созданный им порядок. Участник мифодрамы получает возможность осознать противоречия и конфликты, лежащие в основе волнующей его проблемы.

Как это часто бывает, созданные Одним миры начинают жить собственной жизнью. Для контроля над ними необходима возможность видеть, что происходит и будет происходить в каждом из миров. Глава третья знакомит читателя с Мировым Древом, объединяющим девять миров, а так же с жертвами, которые приносит Один ради обретения всеведения. Вслед за Одним участники мифодрамы могут по-новому взглянуть на вещи, кажущиеся очевидными, исследовать различные аспекты бессознательного. С помощью рун, которыми Один одарил людей, клиенты получают возможность исследовать прошлое, настоящее и будущее своей жизни.

В четвертой главе впервые проявляет себя Локи – побратим и «теневая сторона» Одина, единственный посредник между богами неба асами и их главными недругами – великанами. На этот раз его козни заканчиваются благополучно для асов, их могущество даже увеличивается – асы получают магические предметы, помогающие им сохранять контроль над мирами. Участники мифодрамы учатся использовать энергию трикстера для более эффективного взаимодействия с теневыми сторонами своей личности.

Первое столкновение с силами, противостоящими асам, описано в пятой главе, рассказывающей о войне богов неба асов с богами земли, ванами. Война заканчивается заключением мирного договора и обменом заложниками, обеспечивающими крепкий мир. Участники группы или клиенты индивидуальной терапии получают опыт культурного обращения с необузданными сексуальными влечениями и безудержным стремлением к власти.

В шестой главе асы, а вместе с ними и участники мифодрамы, учатся преобразовывать и улучшать существующий миропорядок. Один добывает Мед Поэзии и дарит его асам и людям. В теоретической части главы изложена теория спонтанности Я.Л. Морено, миф о Меде Поэзии рассматривается с точки зрения развития творческих способностей человека. Главу завершает описание тренинга спонтанности, основанного на правилах скальдического стихосложения.

Главными героями седьмой главы являются уже знакомый нам Локи и сын Одина, защитник асов, бог-громовник Тор. Они вместе путешествуют «в стан врага», в страну великанов. Могучему Тору и его спутникам приходится проходить испытания, кажущиеся простыми, а на деле – невыполнимые. Тор мог бы избавиться от иллюзии всевластия и непобедимости, но не делает этого. Участники группы, как правило, не упускают возможность пересмотреть доктрину тотального контроля над событиями своей жизни.

События, описываемые мифом о смерти Бальдра, который изложен в восьмой главе, кладут начало необратимым нарушениям равновесия, которые приводят к гибели мира. Активность матери Бальдра, кажущееся спокойствие его Одина, ярость его брата и отчаяние его жены достаточно полно описывают чувства человека, пережившего тяжелую утрату, чтобы этот миф можно было использовать для работы с посттравматическим стрессовым расстройством.

Мифодраматический цикл завершает миф о Последней Битве и следующим за ней Возрождении Мира. Разрушены границы, которые отделяли асов от их врагов, гибнет старшее поколение богов, и миры исчезают в огненном смерче. Однако младшее поколение богов остается в живых и строит новый мир. Человек переживает подобные катаклизмы на переломных этапах своей жизни, когда все ради чего он жил, кажется ему бессмысленным; однако, из хаоса вновь рождается порядок.

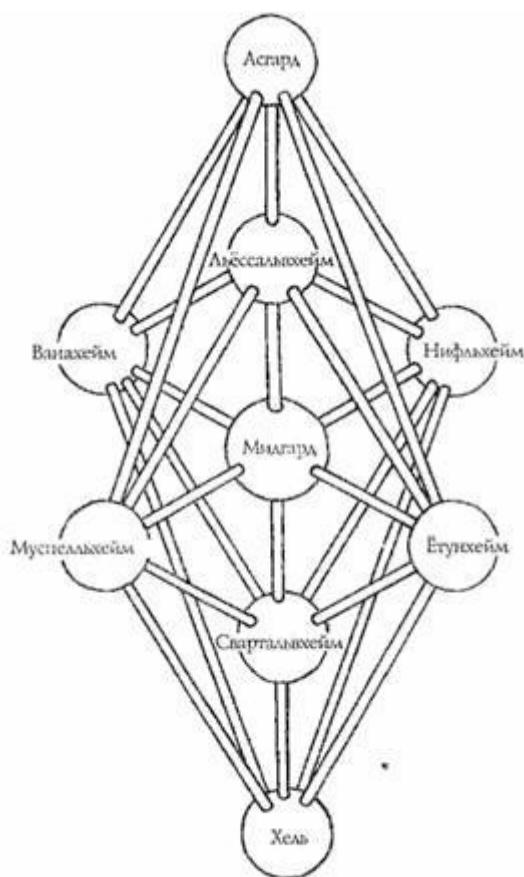
В приложения включены мифодрама «Психология валькирии», не вошедшая в основной цикл мифодрам, и вспомогательные материалы к главам.

Часть 1. Рождение миров

Глава 1. Мифодрама «МИРЫ СКАНДИНАВСКОЙ МИФОЛОГИИ»: освоение пространства

Первая глава посвящена пространству, в котором происходит действие скандинавских мифов. Это пространство представлено системой из девяти миров, большинство из которых населено различными существами. Иначе эти миры называют «Девятью мирами Иггдрасиля» (Иггдрасиль – это Мировое Древо скандинавской мифологии, подробнее о нем мы поговорим в главе 3). Каждый из девяти миров обладает ярко выраженной спецификой, позволяющей использовать систему для решения различных психотерапевтических задач.

Можно выделить как географические (проливы, мосты, реки), так и содержательные (отношения между обитателями) связи между мирами. Содержательным связям, иллюстрирующим психологическое содержание миров, в общем-то, посвящена вся книга, поэтому в этой главе психологические интерпретации сознательно упрощены. Здесь моей задачей является дать общее представление о системе миров. Происхождение большинства миров мы рассмотрим в следующей главе.



География девяти миров Иггдрасиля представлена на рисунке. Сразу хочу заметить, что эта схема заимствована из книги «Северная магия», написанной идеологом возрождения северной традиции Э. Торссоном (20). Она не является древнескандинавской, хотя ее изображения в проекции можно видеть на одном древнескандинавском украшении. В свое время среди психотерапевтов это вызвало споры о том, нужно ли располагать миры именно в таком порядке. В принципе, порядок может быть иным, но мне близка схема Торссона, поскольку она наиболее приближена к первоисточникам в том, как она ориентирует миры в вертикальной и горизонтальной плоскости.

Мидгард

В центре схемы находится Мидгард – «Срединная Земля» (вернее, «срединная ограда», слово «гард» родственно русскому «ограда», «город»). Это наиболее привычный нам мир, мир людей, место пересечения влияния всех остальных миров. Любая психотерапевтическая работа с использованием Иггдрасиля заканчивается в этом мире гармонизацией приобретенных ресурсов.

Мидгард соединен с Асгардом мостом Биврёст («трясущаяся дорога»):

Тогда спросил Ганглери: "Какой путь ведет с земли на небо?". Отвечал со смехом Высокий: "Неразумен твой вопрос! Разве тебе неизвестно, что боги построили мост от земли до неба, и зовется мост Биврёст? Ты его, верно, видел. Может статься, что ты зовешь его радугой. Он трех цветов и очень прочен и сделан - нельзя искуснее и хитрее. Но как ни прочен этот мост, и он подломится, когда поедут по нему на своих конях сыны Муспелля, и переплывут их кони великие реки и помчатся дальше". Тогда молвил Ганглери: "Думается мне, не по совести сделали боги тот мост, если может он подломиться; ведь они могут сделать все, что ни пожелают". Отвечал Высокий: "Нельзя хулить богов за эту работу. Добрый мост Биврест, но ничто не устоит в этом мире, когда пойдут войною сыны Муспелля".

Биврест охраняет страж богов Хеймдалль.

Помимо Биврёста, из Мидгарда в Асгард есть путь, которым пользуются эйнхерии – через поток Тунд, но для того, чтобы пройти этим путем, нужна помощь валькирий:

Тунд шумит,
Тьодвитнира рыба
играет в стремнине;
поток нелегко
вброд перейти
тем, кто в битве убит.

От Ётунхейма Мидгард отделяет ограда, непроходимая для великанов. Однако через Ётунхейм в Хель ведет «дорога смерти», пользоваться которой живые могут только с помощью богов: им необходимо либо непосредственное водительство бога (так, например, для Тьяльви и Рёсквы необходимо водительство Тора (см. глава 7)), либо необходимо иметь при себе божественный атрибут. Тор со товарищи пересекает по дороге естественные препятствия – море и лес. Иногда («Поездка Скирнира») приходится преодолевать огонь.

По пути в Хель умершие пересекают реку Гьёлль, которую охраняет великанша Модгуд.

Связь между Мидгардом и Свартальвхеймом обнаруживается в «Саге о Вёльсунгах» и в других мифологических мотивах, однако как попасть из одного мира в другой, нигде не описано.

Альвхейм

Выше Мидгарда находится Льёсальвхейм или просто Альвхейм – мир альвов. Об альвах в мифах говорится очень мало, нет ни одного сюжетного мифа с их участием. Следующая цитата из «Младшей Эдды» дает некоторое представление об альвах:

Тогда спросил Ганглери: "Много чудесного можешь ты поведать о небе. Что там еще есть замечательного, кроме источника?". Высокий отвечает: "Немало там великолепных обиталищ. Есть среди них одно - Альвхейм. Там обитают существа, называемые светлыми альвами. Темные альвы живут в земле, у них иной облик и совсем иная природа. Светлые альвы обликом своим прекраснее солнца, а темные - чернее смолы.

Поэтическое название солнца «Сияние альвов» дает возможность предположить, что альвы олицетворяют свет солнца (но не жар). Богом – покровителем альвов, возможно, является Фрейр:

Некогда Альвхейм
был Фрейром получен
от богов на зубок.

В терапевтической работе Альвхейм используется как место, где можно получить озарение, неожиданного понимания сущности и взаимосвязи происходящих явлений. В этом мире невозможно находиться долго.

Свартальвхейм

Непосредственно под Мидгардом находится Свартальвхейм, «Дом темных альвов», иначе называемых карлами или цвергами. В новой традиции, например, у Толкиена, обитателей этого мира называли гномами. Если судить по мифу о похищении волос Сив (глава 4), карлы – самые трудолюбивые из обитателей девяти миров, искусные кузнецы, их волшебные изделия используют люди и боги. Только карликам оказалось под силу из «корней гор, шума кошачьих шагов, бород женщин, слюны птиц, голоса рыб и сухожилий медведей» сковать цепь, способную до поры до времени сдерживать мощь волка Фенрира, который когда-нибудь растерзает Одина. Однако в мифе о Меде Поэзии (глава 6) они предстают как довольно завистливые и кровожадные существа.

Будучи антиподом светлых альвов, цверги не могут появляться на поверхности земли, когда светит Солнце: от его лучей они каменеют. Именно таким способом Тор избавился от навязчивого жениха своей дочери: задержал его вопросами до тех пор, пока не взошло Солнце («Речи Альвиса», «Старшая Эдда»).

В психологическом плане Свартальвхейм – это место, где импульсу придается первичная форма, место, где можно найти ответ на вопрос «чего я хочу». Это желание не всегда осознанно и боится света сознания.

Асгард

На верхушке Иггдрасиля находится Асгард – место обитания асов. Здесь находится Вальгалла – замок Одина, где воины, доблестно погибшие на поле боя, пируют и сражаются в ожидании конца света – Рагнарёка. Помимо Вальгаллы, в Асгарде находятся чертоги других богов:

Трудхейм («обитель силы») принадлежит Тору;

Идалир – Уллу;

Валаскьяльв – еще один чертог Одина, здесь находится трон Хлидскьяльв («сторожевая башня»), откуда один озирает все миры;

Секквабек («погруженная скамья») – чертог Одина и Саги;

Трюмхейм («обитель шума») – чертог богини Скади;

Брейдаблик («широкий двор») – чертог Бальдра;

Химинбьерг («небесная гора») – чертог Хеймдалля;

Фенсалир – чертог Фригг;

Фолькванг («поле боя») – чертог Фрейи. Сюда попадает половина павших в бою воинов, вторая половина отправляется к Одину;

Глитнир («блестящий») – чертог Форсети;

Ноатун («корабельный двор») – чертог Ньёрда.

В Асгарде, в саду богини Идунн растут яблоки, благодаря которым боги сохраняют вечную молодость.

С точки зрения психотерапии, Асгард, как место пребывания богов, можно использовать для работы с родительскими фигурами в самых разных их ипостасях.

Хель

В корнях Иггдрасиля, под Свартальвхеймом, находится Хель. Само слово, преобразовавшееся в английское hell – ад, указывает на функцию этого мира. Однако ад в скандинавском понимании сильно отличается от ада христианского. В Хель попадают те люди, кто умер не на поле боя, а от старости или болезней. В Хель правит дочь Локи, великанша, которую также зовут Хель:

А великаншу Хель Один низверг в Нифльхейм и поставил ее владеть девятью мирами, дабы она давала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости. Там у нее большие селенья, и на диво высоки ее ограды и крепки решетки. Мокрая Морось зовутся ее палаты, Голод - ее блюдо. Истощение - ее нож, Лежебока - слуга. Соня-служанка, Напасть - падающая на порог решетка. Одр Болезни - постель. Злая Кручина - полог ее. Она наполовину синяя, а наполовину - цвета мяса, и ее легко признать потому, что она сутулится и вид у нее свирепый.

Полнее всего функции этого мира раскрываются в мифе о Бальдре (глава 8) и мифе о Последней Битве (глава 9)

В мифодраме «Миры скандинавской мифологии» я использую мир Хель для работы с предками (например, семейные генограммы) и с травмой потери.

На одном уровне с Мидгардом находятся четыре «внешних мира».

Ванахейм

На западе находится Ванахейм, где обретается альтернативная раса богов – ваны. В скандинавской мифологии нет упоминаний о том, откуда в процессе рождения мира появились ваны, зато доподлинно известно, что этот мир не будет уничтожен во время Последней Битвы. Однажды асы пошли войной на ванов, но были разбиты, и ваны осадили Асгард. Война закончилась мировым соглашением и обменом заложниками. (Подробнее война асов и ванов описана в главе 5).

Ваны – боги плодородия, их мир – мир изобилия, рождения, роста. Знатокам круга сезонности при размышлениях о Ванахейме непременно придут мысли о весне, хотя для скандинавов весна была лишь очень коротким переходом из зимы в лето.

В терапевтическом процессе Ванахейм используется как место защищенности, беззаботности, умиротворенности, любви.

Ётунхейм

На востоке от Мидгарда находится мир великанов, Ётунхейм. С точки зрения асов, ётуны (турсы, великаны) – главная угроза их царствованию. Одним из прозвищ Тора является «истребитель великанов и великанш». Между тем, ётуны – самая древняя раса, они старше и людей, и богов, поэтому асы и даже Один иногда путешествует в Ётунхейм за советами и предсказаниями. Разные аспекты Ётунхема раскрываются в мифах о Сотворении мира (глава 2), Меде Поэзии (глава 6) и Рагнарёке (глава 9), однако наиболее полно этот мир охарактеризован в мифе о Путешествии Тора и Локи в Утгард (глава 7). Еще о Ётунхейме: «...есть великанша, что живет к востоку от Мидгарда в лесу, прозванном Железный Лес. В этом лесу селятся ведьмы, которых так и называют: ведьмы Железного Леса».

В Ётунхейме есть пещеры, луга, горы, море, лес. Огромные постройки.

В Ётунхейме можно получить сведения о создании мира (Один); сведения о своем месте в мифологическом мире и предках (Оттар), жену-красавицу (Фрейр), жену-феминистку (Ньёрд). Тор ходит сюда в поисках воинской славы и за понимаем ограниченности собственных сил. Но главное, здесь можно получить по шее.

Хотя я и не включил в мифодраматический цикл ни одного мифа, который прямо описывает столкновения между Асгардом и Ётунхеймом, необходимо сказать, что Асгарду Ётунхейм противостоит примерно так, как революционеры (или даже террористы) противостоят существующему режиму. В схеме Торссона Ётунхейм противопоставлен Ванахейму (очевидно, по критерию «созидание – разрушение»), хотя не существует ни одного мифа, который описывал бы взаимоотношения ванов и великанов.

В целом, Ётунхейм можно рассматривать как место, где разрушается то, что должно быть разрушено. В Ётунхейме часто происходит работа на разрыв эмоционально значимых связей, работа, связанная с критической оценкой результатов деятельности, работа на отреагирование агрессии и проч. С психоаналитической точки зрения Ётунхейм можно рассматривать как мир разрушительных инстинктов бессознательного, так же, как Ванахейм – мир сексуальных (в том числе инцестуозных) инстинктов.

Муспелльхейм

На юге от Мидгарда находится Муспелльхейм, самый загадочный из всех миров. Наряду с противостоящим ему Нифльхеймом – это самый древний, изначальный мир. Из их взаимодействия родилось все мироздание.

Всего раньше была страна на юге, имя ей Муспелль. Это светлая и жаркая страна, все в ней горит и пылает. И нет туда доступа тем, кто там не живет и не ведет оттуда свой род. Суртом называют того, кто сидит на краю Муспелля и его защищает.

В руке у него пылающий меч, и, когда настанет конец мира, он пойдет войною на богов и всех их победит и сожжет в пламени весь мир.

Несмотря на то, что в Муспелльхейм нет доступа ни богам, ни людям, в психодраме все возможно, и я использую Муспелльхейм как источник энергии. Речи идет об энергии расширения, увеличения своего влияния. Здесь можно «подзарядиться», если силы на исходе. Вместе с тем,

нахождение клиента в Муспелльхейме часто соответствует маниакальным состояниям.

Нифльхейм

На севере находится Нифльхейм:

За многие века до создания земли уже был сделан Нифльхейм...из Нифльхейма шел холод и свирепая непогода.

Как и Муспелль, Нифльхейм – это изначальный мир, мир, участвующий в творении мира. О его обитателях ничего не известно.

Нифльхейм – это мир холода, льда, сжатия, притяжения. В целом, его функции можно соотнести с «зимой» по кругу сезонности. В психической реальности он играет роль «психологического клея», силы, обеспечивающей целостность частей личности. Здесь можно остановиться и подумать, отрефлексировать сложившуюся ситуацию. В своем негативном аспекте Нифльхейм – это место тоски, одиночества, скуки, депрессии.

Таким образом, на Мировом древе можно выделить три оси: Хель – Свартальвхейм – Мидгард – Альвхейм – Асгард - это ось перехода от хаоса к порядку или от Ид к Супер-Эго если пользоваться психоаналитической терминологией.. Ось Муспелльхейм – Мидгард – Нифльхейм – это ось сжатия-расширения, перехода энергии из потенциальной в кинетическую. Ванахейм – Мидгард – Ётунхейм образуют ось порождения – разрушения. Такая система показала себя очень удобной как при анализе процесса психотерапии, так и при выдвижении терапевтических гипотез.

Некоторое представление об обитателях миров можно получить, рассмотрев следующую таблицу, составленную мной на основе текста «Речей Альвиса».

Что и как называется в разных мирах:

Люди	Асы	Ваны	Турсы	Альвы	Карлики	Иные
Земля	Дол	Пути	Зеленая	Родящая		У богов -Влажная
Небо	Твердь	Ткач Ветра	Верх Мира	Кровля	Дом Влажный	
Месяц	Луна		Спешащий	Счет Лет	Светоч	в Хель - Колесо,
Солнце	Пресветлое		Пылающее	Обод	Друг Двалина	У богов – Светило,
Туча		Ветром Гонимая	Влажная	Мощь Ветра		У богов - Надежда на Дождь в Хель - Шлем-Невидимка
Ветер	Ржущий		Ревущий	Шумящий		у богов – Летящий в Хель - Порывистый

Затишье		Безветрие	Зной	Тишь Дня	Покой Дня	У богов - Спокойствие
Море		Волны	Дом Угря	Влага	Глубь	У богов -Воды
Огонь	Жар	Бушующий	Жадный		Жгущий	в Хель -Стремительный
Лес		Прутья	Дрова	Ветвистый		у богов - Грива Поля, в Хель - Поросль Склонов
Ночь			Тьма	Сна Радость	Грёзы Ньёрун	Мгла - у богов, Покров - у божеств
Ячмень		Всходы	Хлеб	Солод		Злак - у богов, в Хель - Поникшее
Пиво	Брага	Пьянящее	Чистая Влага		Питье	в Хель Мёдом зовут
Люди	Асы	Ваны	Турсы	Альвы	Карлики	Иные

Таблица 1. Что и как называется в разных мирах

Психотерапевтическую работу с использованием модели Иггдрасиля можно проводить разными способами. Общей целью работы является интеграция энергий всех миров (субличностей, ролей, эго-состояний и проч.) в Мидгарде.

Обычно работа начинается с пространственного расположения миров Иггдрасиля. Идеальной является трехмерная расстановка, тогда протагонист вынужден тратить физические усилия на перемещение в миры, лежащие наверху, но условия психодраматической работы редко позволяют это сделать. Двухмерная модель соответствует проекции приведенного выше рисунка на пол. Миры обозначаются листами бумаги, стульями или мелом. Расставляя стулья или раскладывая листы бумаги, директор характеризует каждый из миров, рассказывая мифологические мотивы, связанные с ними. Если группа имеет оговоренную тему работы, или директор по предыдущей работе имеет возможность предположить, что какая-то тема сегодня будет актуальной, мифологические истории лучше подобрать заранее в соответствие с этой темой.

Не нужно стремиться к тому, чтобы участники группы запомнили характеристики каждого из миров. Их описание должно быть достаточно кратким и красочным, чтобы не падала энергия в группе. Опыт показывает, что участники удивительно быстро запоминают, кто где живет и чем характеризуется. Для облегчения ориентации в мирах рекомендуется начать с Мидгарда, а затем попарно характеризовать оппозиционные миры, например так, как это сделано в настоящей статье. Уточним, Альвхейм противостоит

(лучше сказать, уравнивает соответствующую энергию) Свартальвхейму, Асгард – Хелю, Нифльхейм – Муспелльхейму, Ванахейм – Ётунхейму.

Затем желающим предлагается исследовать актуальную проблему с помощью модели миров Иггдрасиля. Можно провести обычный для психодрамы выбор протагониста или выбрать первого желающего. Заключение контракта проводится в пространстве вне какого-либо мира.

Если группа многочисленна, миры (все или некоторые) рекомендуется сразу заселить обитателями. Миры чистых стихий (Нифльхейм и Муспелльхейм) можно не заселять, но для протагонистов - любителей предметности существуют льдистые великаны и Сурт соответственно. Иногда директору имеет смысл взять на себя роль бога-проводника по Иггдрасилю, Хеймдалля. Он слышит лучше и видит дальше всех богов и людей, а спит меньше птицы.

Путешествие по мирам Иггдрасиля, как правило, начинается в Мидгарде. Направление дальнейших странствований определяется структурой Иггдрасиля, заказом протагониста и интуицией директора. Закончиться они должны опять-таки в Мидгарде, при удачной работе – интеграцией всего наработанного материала.

Переход из мира в мир может осуществляться по-разному. В исследовательских целях можно разрешить протагонисту свободно бродить по мирам в соответствии с их структурой.

Для нахождения решения в некоторых ситуациях (например, при приближении к Альвхейму, отвечающему за интуицию и инсайт), протагониста нужно вести очень медленно, в трансе внушая ему, что с каждым шагом его тело (подсознание, интуиция) все ближе к решению, и в точке прибытия оно будет найдено. Можно для этой цели увеличить расстояние, на время выведя протагониста из пространства Иггдрасиля.

Если протагонист явно направился за ресурсом (или его отправил в соответствующий мир директор), рекомендуется создать на его пути препятствия. Общим правилом перемещения между мирами является следующее: чем выше по дереву собирается забраться протагонист, тем сложнее должно быть задание. Это может быть борьба (например, с ётунами или Суртом), разгадывание загадок (те же ётуны, норны), переговоры (Хеймдалль, охраняющий Асгард, ётуны, эльфы, карлики), жертва.

При проведении полной драмы возможно вынесение действия вне пространства Иггдрасиля. Некоторые сцены могут переходить в личностную, не символическую работу. Для директора важно после ее окончания не забыть ввести протагониста обратно в пространство Иггдрасиля и интегрировать полученный материал в Мидгарде. Обычно послания представителей иных миров при этом изменяются.

Методическая подсказка для директора (та же, что и при работе с кругом сезонности): ресурс для разрешения ситуации следует искать в оппозиционном мире. Даже если вы не уверены, будет ли информация ресурсной, содержание оппозиционного мира лучше исследовать подробнее.

Социодраматическая работа с мирами Иггдрасиля удобна для разогрева группы и введения ее в контекст скандинавских мифов (это необходимо при «одноразовой» мифодраме). В этом случае после рассказа о мирах директор предлагает каждому из участников группы решить для себя, какой мир в наибольшей степени соответствует его психологическому состоянию, и отправиться в этот мир. Затем, если группа немногочисленна, ведущий может проинтервьюировать каждого участника о причинах его выбора, выявить его отношение к другим мирам. Если в отношении к одному из миров обнаруживается страх, я обычно прошу участника медленно приближаться к этому миру, следя за изменением чувств. Если страх увеличивается, я делаю обмен ролями или прошу обитателя «страшного» мира сказать несколько слов участнику группы. Эта работа не занимает много времени, но иногда таким образом удается справиться со страхом.

В других случаях участник хочет попасть в какой-либо мир, но не чувствует в себе сил или говорит о том, что существует запрет на его нахождение там. Техника работы та же, что и при работе со страхами. Обитатель желаемого мира может дать разрешение на хотя бы временное пребывание там. Можно также поставить препятствие, не дающее участнику возможность попасть в мир, куда он стремится – например, при попытках попасть в Асгард, мост Биврёст – и поменяться с ним ролями.

Несколько отличается ситуация, когда участник оказывается между несколькими мирами, неспособный выбрать. Опыт показывает, что такая ситуация быстро не разрешается, но всегда полезно ввести участника в каждый из миров и попросить рассказать о том, чем прельстителен этот мир. Если в одном мире оказывается несколько участников, что бывает, если группа многочисленна, я часто даю им задание построить скульптуру, отражающую их видение своего мира, а затем пообщаться с обитателями других миров. Такое взаимодействие позволяет построить «собственный» Иггдрасиль этой группы, что оказывается весьма полезным как с точки зрения диагностики группы, так и для диагностики отдельных ее участников. Особое внимание директору необходимо обратить на тех участников, которые выбрали для себя Хель и Нифльхейм. Упомяну в этой связи о довольно тяжелой работе, которую мне пришлось провести в такой ситуации. Это была шестичасовая мифодраматическая группа, собравшаяся в первый и последний раз и состоявшая из 12 человек. Мы начали с построения Иггдрасиля, и я сразу обратил внимание на двух участниц, обосновавшихся в Хель. По программе нам предстояла мифодрама о валькирии Брюнхильд (см. приложение 1), поэтому я не стал заострять внимание на состоянии этих участниц. После мифодрамы, в целом посвященной взаимоотношениям женщины с отцом и мужчинами, но заканчивающейся гибелью героини, упомянутые участницы рыдали на шеринге и обе рассказали о близких им людях, которые умерли. В обоих случаях у участниц не было возможности с ними попрощаться, в обоих случаях они чувствовали вину перед умершим. Такая ситуация соответствует второй фазе посттравматического стресса, описанной в главе о смерти Бальдра (глава 8), но в данном случае мы

работали в рамках модели Иггдрасиля. Из девяти миров я оставил три – Хель, Мидгард и Асгард. Задача состояла в том, чтобы из Хель перебраться в Мидгард, Асгард был введен как оппозиционный Хель мир. Асгард не понадобился в первом случае, когда речь шла о смерти подруги – мы вышли из пространства миров, поставили сцену оплакивания умершей подруги, и этого оказалось достаточно, пробы протагонистка могла совершить переход из Хель в Мидгард. В случае второй женщины Асгард понадобился, чтобы боги «отпустили грехи» - умерший отец никак не соглашался простить дочь, не присутствовавшую в его последние дни и опоздавшую на похороны.

Ведущий не должен удивляться, если построенный группой Иггдрасиль не соответствует «эталонному» - для групповой работы он тем и ценен. Примечательно, что если проделывать эту технику в качестве разогрева перед каждой мифодрамой в течение нескольких драм, то со временем «групповой» Иггдрасиль приобретает черты «эталонного».

Поскольку модель девяти миров является центральной в мифодраматическом цикле, для лучшего усвоения модели я применяю несколько недраматических техник. Это, во-первых, рисование отдельных миров. Как правило, такое задание я даю на дом, чтобы не ограничивать время. Поскольку здесь нет возможности опубликовать рисунки, я приведу рассказ о чувствах двух участниц, нарисовавших Асгард, Муспелльхейм и Ванахейм. Письмо пришло примерно через неделю после работы, имена изменены:

Привет, Леонид!

Ощущения от рисования миров у Насти следующие (с её слов):

«Легкость... с самого начала это действо было окрашено в тона ожидания путешествия в мир детства и творчества, потому что рисование у меня ассоциируется со свободой, полетом, детской радостью от того, что я живу в этом мире...

Когда готовились к рисованию я не знала, что буду рисовать... потом Таня перечислила все миры и у меня отчетливо проступила картинка Ванахейма... мурашки пробежали по спине и захотелось ее нарисовать... в процессе рисования было тотальное погружение в процесс, а язык высывался от удовольствия... подобрать цвета и образы помогали ощущения, которые запомнились после путешествий по мирам...

Когда работа над рисунком подходила к концу последний штрих в мои цветы добавила Таня. К моему удивлению внутреннего собственного сопротивления не было ("Моя картина, не дам, не трожь"), а было какое-то принятие и даже ощущение естественности происходящего: "Да действительно, мы же там вместе были! . Точно вот этого и не хватало для завершенности" и мягкое послевкусие благодарности!

Здорово получилось работать вдвоем над Асгардом. Не было нужды договариваться, просто рисунок сам выходил из кисти, где-то что-то добавлялось, смешивалось, как будто вместе пели, чувствуя друг друга, интонации, состояние другого... красивая песня... живая... резонанс!

Потом очень кстати был чай! и было ощущение какой-то расфокусированности... легкости... опять же наполненности. Куда-то исчезла спешка и суeta, как будто ее и не было в помине, ворох мыслей и напругов потерял актуальность...».

Что было у меня... Сначала огромное желание и радость от предвкушения... Мне сразу хотелось нарисовать Муспелльхейм. Притягивало каким то жаром... теплом... солнцем... яркостью... Потом удивила ситуация, что Настя желает рисовать что-то другое, хотя мы договаривались рисовать вместе... Желание не пропало.. взяла лист и начала рисовать...

Сначала нарисовала карандашом спираль и того, кто охраняет вход в Муспелль.. с огненным мечом. Когда рисовала красками, то все время хотелось добавить еще яркости и огня... жару... Но.. не хватало умения.....Когда закончила рисовать этот шар..., то вспомнила, что хотела нарисовать того, кто охраняет(не помню как зовут)... Долго не могла решиться начать рисовать черной краской... В итоге он получился очень блеклый... Было большое сопротивление! И нежелание! Потом смотрела на рисунок и больше не хотелось ничего рисовать... рисовала наверное минут 10, не больше... Потом долго ждала Настю... она увлеченно рисовала Ванахейм... А я ходила туда-сюда...погруженная в спокойствие и жар.... медитативное какое-то...Пока не возникло желание порисовать у Насти на рисунке... Сначала начала рисовать, а потом подумала, а вдруг она не хочет...Но желание было таким огромным, что я просто рисовала и была очень этим довольна. Казалось, что рисунок принял и меня... засиял новыми красками... Потом мы рисовали вместе Асгард... Это была песня... ощущение, что рисует один человек, просто много рук... картина рождалась мгновенно... Я рисовала золотой замок и яблони с одной стороны, а Настя - горы с другой...

Если смотреть сейчас... То есть желание дорисовывать... Нужна золотая краска для яблок в Асгарде и яркость в Муспелле... Ну вот и все... задавай вопросы... ответим.. Таня

В индивидуальном консультировании такие рисунки можно интерпретировать, как и любые проективные рисунки. В группе рисунки не интерпретируются, зато их можно использовать для разогрева: их можно обсудить в парах, участники могут выбрать самый близкий им рисунок и т.д. Кроме рисунков, я использую пиктограмматическое изображение миров на схеме Иггдрасиля. Участники получают листочки с девятью кругами, расположенными в соответствии со схемой расположения миров, и инструкцию обозначить каждый мир небольшим рисунком, а затем указать последовательность, в которой заполнялась схема. Затем терапевт вместе с клиентом обсуждают рисунки и последовательность. Эту технику я использую в основном в индивидуальном консультировании.

Третья техника, которая может быть использована как в группе, так и индивидуально, основана на известном психодиагностическом методе «репертуарных решеток», разработанном Дж. Келли (21). Участникам раздаются листочки, на которых они обнаруживают таблицу. В верхней части таблицы перечислены обитатели разных миров, в столбцах они видят кружочки, стоящие под именами обитателей в случайном порядке. Например, кружочки объединяют асов, людей и обитателей Хель. Задача участника – выявить свойство, которое присутствовало бы у двух персонажей, и отсутствовало бы у третьего, и записать сходство и отличие. Например, асы и люди живы, обитатели Хель – мертвы или люди и обитатели Хель – люди, асы – боги и т.д. Кружок, обозначающий отличие, нужно закрасить, сходство и отличие записать в соответствующем столбце. Пример репертуарной решетки приведен в приложении. Если рисуночные техники позволяют участникам мифодрамы создать визуальные образы миров и системы в целом, то репертуарная решетка дает возможность вербализовать представление об Иггдрасиле.

Как читатель уже понял из текста, мифодрама «Миры скандинавской мифологии» может быть проведена в любом мифодраматическом формате:

как структурированное упражнение, как психодрама ориентированная на протагониста, как социодрама или как техника индивидуального консультирования. Она применима для любой групповой или индивидуальной темы, заявленной клиентами.

Глава 2. Мифодрама «РОЖДЕНИЕ МИРОВ»: установление порядка.

Миф о происхождении мира – базовый миф для любой мифологии, он определяет пространство и время, в которых затем происходят мифологические (и, соответственно, мифодраматические) события.

Мы уже познакомились с девятью мирами скандинавской мифологии. Об их происхождении повествует миф о творении, которому и посвящена эта глава. Я разделил этот миф на три логических, с точки зрения психологической интерпретации, блока, каждый из которых имеет самостоятельную терапевтическую ценность. Вместе с тем они составляют целостное повествование.

1. Заполнение пустоты

Содержание (по сценам).

1. Изначально существуют два мира, Нифльхейм («мир туманов») – мир холода и Муспелльхейм – мир огня, жара. Между ними находится Зияющая Бездна.
2. В холодном Нифльхейме есть источник Кипящий котел, из которого вытекают реки, образующие Бурлящий поток.
3. По мере того, как воды Бурлящего потока удаляются от своего источника, они замерзают, и на поверхности льда появляется иней.
4. Этот иней слой за слоем заполняет Зияющую Бездну. Со временем иней так разрастается, что до него начинают долетать искры из Муспелльхейма.
5. Иней тает и из него появляется первое живое существо – великан Имир.

Психологическая интерпретация

Согласно Мелетинскому, изначальное творение характеризуется реализацией оппозиции «пустота/заполнение: «Космогоническая мифология "Эдды" - это не совокупность изолированных этиологических мифов, а некий процесс формирования мира из пустоты, может быть, первоначальной бездны (Гинунгагап) и история превращения хаоса в космос. В первых строфах "Прорицания вёльвы" творение раскрывается в оппозиции "пустоты" и ее

наполнения: не было земли и неба, моря, травы и т. п., не было небесных светил или они не знали своего места и роли. В этом же плане космогенеза как заполнения пустоты следует рассматривать и создание первосущества - инеистого великана Имира из застывших брызг текущего в первичной бездне потока Эливагара (согласно Снорри, в результате взаимодействия двух стихий - льда из Нифльхейма и огня из Муспелля, встретившихся в первичной бездне, т. е. в порядке медиации между водой и огнем, холодом и жаром» (7, с. 44).

Заполнение пустоты начинается с ее осознания:

В начале времен
не было в мире
ни песка, ни моря,
ни волн холодных.
Земли еще не было,
и небосвода,
бездна зияла,
травы не росла.

Образ пустоты, бездны – один из наиболее часто встречающихся в психотерапии образов. Практика показывает, что любой заказ, с которым приходит клиент, имеет в своей основе мотив пустоты, который соответствует неудовлетворенной потребности, «чего-то не хватает». Понять, чего именно не хватает – совместная задача психотерапевта и клиента. Иногда ее решение требует длительного времени и скрупулезной работы над психологическими защитами клиента – необходимо сначала «очистить пространство» от всего того, чем клиент пытается заполнить пустоту; иногда боль столь сильна, что нехватка очевидна и терапевту и клиенту.

Когда эта работа проделана, становится очевидным наличие двух полюсов (двух желаний, двух противоборствующих сил), в мифе представленных Нифльхеймом и Муспелльхеймом, и их взаимодействие.

Нифльхейм, описанный в Эдде как «мир холода и свирепой непогоды», у участников группы обычно ассоциируется с замерзанием, замедлением, остановкой, потерей энергии, депрессией, одиночеством. Муспелль, как мир огня, где «все горит и пылает» – с хаотическим движением, нецеленаправленной энергией, самоуверенностью, маниакальными состояниями. Как два полюса психической жизни человека, Нифльхейм и Муспелльхейм можно понимать как оппозиции покой/движение, холод/жар, тьма/свет, с соответствующими им эмоциональными состояниями. Например, апатия, страх, тоска – это состояния «скованности», ассоциирующиеся с Нифльхеймом, а ярость, экстаз, гордость – это состояния «раскованности», связанные с Муспелльхеймом. Как правило, клиенты оценивают Нифльхейм как мир негативных эмоциональных переживаний, а Муспелльхейм – как мир положительных эмоций, однако нужно помнить (и напоминать об этом участникам группы), что греться у огня хорошо, но в

костер при этом лучше не заходить (собственно, в мир Муспелля по тексту, «нет доступа тем, кто там не живет и не ведет оттуда свой род»). Вместе с тем, одиночество Нифльхейма не всегда мучительно, и покой (отсутствие движения) – не всегда означает прекращение функционирования.

Опыт показывает, что любой конфликт в душе человека сводится к противостоянию двух «сил», ни одна из которых не является на поверку ни «плохой», ни «хорошей». Если человек хочет проявить себя и боится при этом насмешек, то, скорее всего, свой страх он будет оценивать негативно. При анализе, однако, выясняется, что было время, когда сковывающий клиента страх действительно защищал его от разрушительной критики. Задача психотерапии состоит в том, чтобы клиент научился использовать влияние обоих миров, не находясь (не застревая) ни в одном из них.

Заполнение пустоты начинается с того, что из горячего источника в холодном мире вытекает вода с растворенным в ней «ядом». Оставим в стороне вопрос о том, что следует понимать под ядом, отметим просто, что в воде растворено некоторое вещество. Вода эта замерзает: «Когда реки, что зовутся Эливагар, настолько удалились от своего начала, что их ядовитая вода застыла подобно шлаку, бегущему из огня, и стала льдом», и вещество под влиянием холода выделяется из воды: «когда окреп тот лед и перестал течь, яд выступил наружу росой и превратился в иней». На этой фазе процесса максимально влияние Нифльхейма и минимально – Муспелльхейма.

Примечательно, что в холодном мире есть горячий источник. Этот источник играет роль не только при рождении Имира, он упоминается в «Младшей Эдде» как существующий и ныне: «Один корень - у асов, другой - у инеистых великанов, там, где прежде была Мировая Бездна. Третий же тянется к Нифльхейму, и под этим корнем - поток Кипящий Котел, и снизу подгрызает этот корень дракон Нидхёгг». Речь идет о корнях Мирового Древа; один из этих корней находится в Нифльхейме. Кипящий Котел является источником рек, связывающих между собой разные миры Иггдрасиля (об этом мы поговорим позже). Для меня этот образ связан с мыслью о том, что даже в самом эпицентре отчаяния у человека всегда есть источник жизненных сил. В психотерапевтическом процессе он часто предстает как робкая надежда, кажущаяся беспочвенной.

У участников группы, играющих роль воды в этом источнике, почти всегда возникает проблема с тем, чтобы начать движение, выйти из горячего котла в холодный мир. Однако начать движение необходимо, иначе Зияющая Бездна так и останется пустотой. Вода с растворенным в ней ядом должна подвергнуться действию холода для того, чтобы произошло разделение «воды» и «яда». В психотерапии такой процесс можно рассматривать как позитивное изменение мышления.

Большинство проблем, с которыми обращается клиент, можно представить как неблагоприятное изменение в трех областях: чувства, мысли и поведение. В разных направлениях психотерапии приоритет в этиологии проблемной ситуации отдается преимущественно одной из этих сфер психической жизни, тем не менее в том, что результатом психотерапии должно быть изменение во всех трех областях, сходятся большинство психотерапевтических школ.

Под отделением яда от воды и дальнейшим превращением яда в иней я понимаю такое изменение мышления, при котором, во-первых, клиент начинает более адекватно оценивать ситуацию и, во-вторых, такая оценка сопровождается изменением в эмоциональном состоянии.

Как правило, клиент уверен в том, что он и так правильно видит ситуацию, а свои отрицательные эмоции относит на счет самой ситуации. Беда состоит в том, что его оценка действительно отчасти верна (если речь идет не о психозах), однако его «картинка» всегда искажена – она либо неполная, либо в ней присутствуют неоправданные обобщения, либо другие логические ошибки. Если бы клиент действительно адекватно оценивал ситуацию, проблемы не было бы. Задачей психотерапии является «детоксикация» его мышления, выведение «яда» из его видения проблемы. Избитая истина о том, что в любой ситуации можно найти что-то хорошее, остается верной, однако применять ее на практике в каждом конкретном случае бывает сложно. Одним из критериев успешной детоксикации можно считать позитивное изменение самочувствия.

Приведу пример. Женщина 55 лет после развода с мужем продолжает с ним встречаться. Вернее, муж периодически навещает ее и изводит сожалениями о случившемся, обвинениями в развале семьи и фантазиями на тему о своем возвращении. Причиной развода стало известие о том, что у мужа много лет есть любовница. Клиентка на визиты мужа реагирует то вспышками ярости, то чувством отчаяния и безысходности. В работе с ней мифы не применялись (хотя фокусировка проблемы произошла именно на этой мифодраме), но скандинавская символика здесь достаточно прозрачна – пустота, образовавшаяся в ее жизни после разрыва отношений с мужем – Бездна, ярость – Муспелльхейм, отчаяние – Нифльхейм). Контракт в описываемой сессии был заключен на исследование ситуации. Сессия проводилась в форме индивидуальной психотерапии с элементами монодрамы.

Сначала вся вина за происходящее в ее видении ситуации целиком лежала на муже: в целом – сволочь, а в частностях – раньше ему не следовало заводить любовницу, а теперь – заявляться к клиентке и мучить ее. После нескольких обменов ролями с мужем картинка изменилась – клиентка взяла на себя долю ответственности в разводе и поняла чувства мужа и причины его визитов. Однако ее собственные чувства при этом не изменились – верный признак того, что новая картинка, хотя она и полнее предыдущей, не содержит в себе чего-то важного. Этой важной информацией, объясняющей ее отчаяние и ярость, оказался страх за будущее. Конечно, этот страх присутствовал и осознавался и раньше, однако в субъективной картине происходящего он не был связан с мужем – отношения с мужем оставались как бы в прошлом, а страх относился к будущему. То есть она понимала, что восстановление отношений с мужем невозможно, но на бессознательном уровне надеялась, что «все будет как 20 лет назад». Отделением «яда» от «воды» стало понимание и эмоциональное принятие того факта, что ее будущее не зависит от ее отношений с мужем. Страх перед будущим удалось уменьшить,

проиграв несколько вариантов ее будущего. После этого в сцене общения с мужем клиентка реагировала более спокойно.

Для того, чтобы яд и вода разделились, необходимо влияние Нифльхейма, который в данном случае предстает как возможность остановиться и подумать. Результатом разделения является образование инея – первой субстанции, заполняющей Мировую Бездну. Этот иней «слой за слоем заполнил Мировую Бездну». Иней – это недифференцированная субстанция, строительный материал. В психотерапевтическом процессе это означает, что душевная рана потихоньку затягивается, хотя прикосновение к ней все еще болезненно. В приведенном примере клиентка способна в психодраматической сцене спокойно реагировать на фигуру бывшего мужа, однако это не означает, что она так же спокойно сможет реагировать в реальной ситуации, а уж тем более не означает, что решен вопрос с ее будущим. Тем не менее, теперь, когда снизился ее страх перед будущим, у нее есть ресурс, который позволит ей более трезво оценивать поведение мужа и постепенно, раз за разом, научиться более адекватно реагировать на его поведение. Вот как эта ситуация неустойчивого равновесия выглядит в мифологическом описании: «Мировая Бездна на севере вся заполнилась тяжестью льда и инея, южнее царили дожди и ветры, самая же южная часть Мировой Бездны была свободна от них, ибо туда залетали искры из Муспелльхейма...И если из Нифльхейма шел холод и свирепая непогода, то близ Муспелльхейма всегда царили тепло и свет. И Мировая Бездна была там тиха, словно воздух в безветренный день».

Наконец, приходит время вступить в дело Муспелльхейму: «Когда ж повстречались иней и теплый воздух, так что тот иней стал таять и стекать вниз, капли ожили от теплотворной силы и приняли образ человека, и был тот человек Имир». Рождение Имира – появление первого живого, отделенного от окружающей среды, способного действовать существа. Способность действовать обусловлена тем, что иней получает от Муспелльхейма энергию в виде тепла. Пустота заполнена, но... «Тогда спросил Ганглери: "... Или веришь ты, что тот, о ком рассказываешь, был богом?". И отвечает Высокий: "Никак не признаем мы его за бога. Он был очень злой и все его родичи тоже, те, кого зовем мы инеистыми великанами...». Хотя в мифе Имир не совершает ничего плохого, вряд ли что-то доброе может произойти из инея, родившегося из яда. Роль Имира мы обсудим в дальнейшем.

Инсценизация и психотерапевтическое применение.

Инсценизацию первой части мифа о создании миров можно провести в различных психодраматических формах, я проводил ее в форме монодрамы, playback театра и социодрамы. Для социодраматической постановки необходимы следующие действующие лица:

1. Муспелльхейм
2. Нифльхейм
3. Кипящий Котел
4. Мировая Бездна (желательно, несколько человек)

5. Вода
6. Яд
7. Иней (желательно, несколько человек)
8. Искры Муспелльхейма (желательно, несколько человек)
9. Имир
10. Творец (наблюдатель)

Роли Творца нет в тексте мифа, это умаляло бы роль Одина как творца, однако намек на такой персонаж есть в «Старшей Эдде» («Песнь о Хюндле»):

Но будет еще
сильнейший из всех,
имя его
назвать я не смею;
мало кто ведает,
что совершится
следом за битвой
Одина с Волком

Его введение совершенно необходимо, особенно, если миф инсценируется в форме монодрамы. В мифе есть два качественных перехода, которые невозможно объяснить взаимодействием Нифльхейма и Муспелльхейма без привлечения «третьей силы»: появление инея и рождение Имира. На уровне здравого смысла понятно, что нет такой химической реакции, при которой растворенное в воде вещество выделялось бы при замерзании воды и нет такого вещества, которое при нагревании образовывало бы устойчивую структуру. Для того, чтобы это произошло, нужна «третья сила», которая давала бы форму новой структуре. Это не современная «придирка» к мифологическому тексту, опыт показывает, что если нет фигуры Творца, то психотерапевтический процесс проходит так же, как должен был бы при таких условиях проходить процесс физический (вода бы попеременно то замерзала, то таяла, то испарялась, то конденсировалась) – клиент «бегает по кругу», погружаясь то в депрессию, то в маниакальное состояние. В социодраматической постановке Творец не столь необходим, но полезен, если выполняет роль стороннего наблюдателя, вмешиваясь в процесс лишь в двух вышеозначенных точках. Участника, играющего роль Творца, нужно предупредить, что никаких инструкций для него не будет, ему предстоит действовать спонтанно.

Последовательность сцен приведена в подглавке «Содержание мифа».

Действие начинается с постановки статической сцены, в которой есть Муспелльхейм с искрами, Мировая Бездна из одного или нескольких участников и Нифльхейм с котлом и водой в нем. Здесь важно ввести исполнителей в роли, поэтому необходимо взять интервью у каждого участника. Вопросы ведущего могут касаться самочувствия в роли, отношения к другим частям сцены. Важно выяснить, существует ли

конфликт между оппозиционными мирами. Если группа многочисленна, полезно дать инструкцию построить скульптуру Нифльхейма, Муспелльхейма и Бездны и взять интервью из ролей в скульптуре.

Затем вода и яд вместе начинают движение по направлению к Мировой Бездне, холод Нифльхейма им мешает: замедляет движение или сковывает. Когда «раствор» останавливается (то есть вода замерзает), вода и «яд» разделяются. Например, если до сих пор они держались за руки, то теперь могут отпустить руки друг друга. В индивидуальной терапии протагонист может отложить от себя какой-то предмет, который он нес с собой, а затем поменяться с ним ролями. Интервью о чувствах.

Затем яд превращается в иней (например, участник снимает или надевает на себя какой-то предмет одежды). Здесь должен помочь Творец, которого ведущий спрашивает о смысле его действий.

Иней начинает заполнять Бездну. Если группа многочисленна, то можно использовать скульптурное изображение Бездны, в этом случае Иней должен подстроиться к скульптуре. Если исполнителей двое, им нужно предложить сымпровизировать заполнение (опыт, впрочем, показывает, что особой оригинальностью импровизации не отличаются – обычно участник, исполняющий роль Бездны, берет в охапку Иней, и тот «растет» у него в руках). Интервью о чувствах.

Искры Муспелльхейма спонтанно начинают взаимодействовать с Инеем (интервью), из инея с помощью Творца рождается Имир. Интервью.

Поскольку эту мифодраму я никогда не ставил отдельно от последующих частей, полномасштабного шеринга здесь не бывало. Однако следующее действие предполагает, что участники снимают с себя роли и берут новые, поэтому краткий шеринг из ролей необходим.

Инсценизацию в форме playback театра я проводил следующим образом. На сцене находится пять человек, остальные в зале. Ведущий зачитывает содержание сцены, затем говорит ритуальную фразу «Давайте посмотрим». Один из участников выходит на авансцену и действием изображает один из элементов сцены. Второй участник «пристраивается» к нему. В создавшуюся сценку входит третий, затем четвертый, затем пятый. Когда замирает первый участник, замирают и остальные – получается скульптура. В следующей сцене заменяются два участника, ведущий рассказывает содержание сцены, снова происходит действие, опять заменяются два участника – и т.д. Для проведения драмы в форме playback театра необходима очень разогретая группа, зато действие происходит гораздо более динамично, что можно использовать, если стоит единственная задача – быстро ввести группу в контекст скандинавских мифов.

Опыт проведения показывает, что первая часть мифодрамы о создании миров оказывается очень диагностичной как с точки зрения отношений в группе, так и с точки зрения психологических проблем ее участников. Ведущему следует обращать внимание на такие вещи как наличие/отсутствие конфронтации между мирами; наличие/отсутствие телесного контакта между участниками и пр. Телесный контакт очень показателен. Хотя, в целом, текст

мифа предполагает близкий контакт, встречаются группы, где контакта нет вообще – Котел не соприкасается с Нифльхеймом, Вода – с Котлом, Яд с Водой, Иней с Бездной, а искры Муспелльхейма летают в отдалении от Инея. Рожденный таким образом Имир оказывается нежизнеспособным.

Терапевтическая ценность мифа наиболее очевидна в монодраме. Хотя напрашивающейся областью его применения является работа с депрессией, его можно использовать в любой ситуации, когда, актуален образ Пустоты. Помимо депрессии, я применял этот миф в целях повышения самооценки клиента.

В групповой работе терапевтическая польза мифа сказывается в фокусировке темы. Так, тема клиентки, случаем которой я проиллюстрировал изменения в мышлении, была сфокусирована именно на такой драме. В роли Бездны она не хотела быть наполненной, испытывала отвращение к Инею. Положительные эмоции вызывал у нее только мужчина, игравший одну из Искр Муспелльхейма (остальных Искр играли женщины, но и этот мужчина к ней не приближался). Как стало ясно из индивидуальной терапии, такое положение – мужчина в отдалении, но все же есть – полностью соответствовало ее представлениям об идеальном решении жизненной ситуации.

Помимо сюжета мифа, в психотерапии можно использовать взаимодействие Нифльхейма и Муспелльхейма.

Психологическому содержанию Нифльхейма соответствуют все вариации на тему «замораживания»: состояние депрессии, одиночество (нам ничего не известно об обитателях этого мира). Близость к Хель, как топологическая (Нифльхейм – подземный мир, с Хель его соединяет река Гьёлль), так и мифологическая («А великаншу Хель Один низверг в Нифльхейм и поставил ее владеть девятью мирами, дабы она давала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости») делают этот мир удобным для работы со страхом смерти.

С психоаналитической точки зрения, основным защитным механизмом, организующим депрессивную личность, является интроекция – процесс, «при котором идущее извне ошибочно воспринимается как приходящее изнутри» (Н. Мак-Вильямс).

Таким людям присуща низкая самооценка и убежденность, что если «если я буду хорошим, все будет хорошо». Неблагоприятные события внешнего мира воспринимаются как результат собственной «плохости», что сопровождается чувством вины.

Положительными качествами «обитателя» Нифльхейма являются чувствительность к эмоциональному состоянию других, способность к рефлексии и саморефлексии.

Муспелльхейм с точки зрения психоаналитической диагностики соответствует маниакальным состояниям. Согласно описанию Мак-Вильямс, маниакальные личности отличаются «высокой энергией, возбуждением, мобильностью, переключаемостью и общительностью». Защитным механизмом, характеризующим маниакальные личности, является отрицание

всех неблагоприятных аспектов жизни. Именно поэтому «... нет туда доступа тем, кто там не живет и не ведет оттуда свой род. Суртом («черный») называют того, кто сидит на краю Муспелля и его защищает». Без защиты Сурта иллюзорный мир счастья маниакальной личности был бы разрушен.

Если же внешний мир все же пробивается сквозь защиту Сурта, это грозит самому внешнему миру: «В руке у него пылающий меч, и, когда настанет конец мира, он пойдет войною на богов и всех их победит и сожжет в пламени весь мир». (Ср.: «Когда негативный аффект возникает у людей с маниакальной психологией, он проявляется... как гнев – иногда в форме внезапного и неконтролируемого проявления ненависти» (6, с. 42)).

Оба защитных механизма – и интроекция, и отрицание – являются наиболее архаическими, то есть формируются в самом раннем возрасте.

Взаимодействие этих миров можно использовать как модель в случае, если у клиента наблюдаются циклическая смена настроения от подавленности до эйфории.

2. Жертва.

Дальнейшее развитие скандинавской космогонии связано с развитием и гибелью Имира, что я, вслед за многими исследователями (например, Е.М.Мелетинским), рассматриваю как первую Жертву, из которой строится весь мир.

Содержание (по сценам)

1. Одновременно с Имиром рождается корова Аудумла, которая кормит Имира своим молоком.
2. Имир потеет во сне и под мышкой у него рождаются инеистые великаны – мужчина и женщина, а нога с ногой зачинают сына.
3. Одновременно с этим Аудумла лижет соленые камни, и из них в три дня рождается человек – сначала волосы, потом голова, потом весь человек целиком. Человека зовут Бури («Родитель»).
4. У Бури рождается сын Бор («Рожденный»). От великанши Бестлы у него рождаются три сына – Один, Вили и Вё.
5. Один, Вили и Вё убивают Имира.

Психологическая интерпретация

Как видно из содержания сцен, сюжет распадается здесь на две линии: линия Имира и великанов и линия Бури и его потомков. Объединяет их корова Аудумла. Для удобства анализа я свел эти линии в схему, разделенную на этапы.

При анализе все время необходимо помнить, что психологическая интерпретация предполагает, что речь идет об интрапсихических факторах,

то есть о силах, действующих в душе человека. И убиваемый Имир и убивающий его Один являются такими силами.

Первый этап эволюции захватывает период от рождения Имира до порождения им великанов. В это время корова Аудумла кормит Имира: «Тогда спросил Ганглеры: "Где жил Имир? И чем он питался?". Высокий отвечает: "Как растаял иней, тотчас возникла из него корова по имени Аудумла, и текли из ее вымени четыре молочные реки, и кормила она Имира"».

Вспомним, что формой для Имира послужил иней Нифльхейма, а энергия ему была дана Муспелльхеймом. Однако эта энергия, необходимая для создания, сама по себе она не позволяет осуществлять работу. Энергию и направление необходимые для того, чтобы действовать, дает Имиру Аудумла, объединяющая мужскую и женскую функции (она кормит Имира и «оплодотворяет» камни, из которых рождается Бури: «Грудь и выделение молока являются генеративными элементами, которые могут появляться и в виде фаллоса, потому что в этом случае молоко символически воспринимается как оплодотворяющий фактор. Дающая молоко мать, самым распространенным символом которой является корова, дает рождение и может даже иметь отцовский характер» (6, с. 118).

Таким образом, первый период - это период роста, ассимиляции внешних ресурсов. В юнгианской интерпретации это звучит так: «Во всех мифах первоначального творения мы встречаем прегенитальный пищевой символизм, трансперсональный, потому что он происходит от первоначального напластования символов. Систола и диастола человеческого бытия сосредотачиваются на функциях пищеварительного тракта... Жизнь = силе = пище, эта самая ранняя формула обретения власти над чем угодно...» (6, с. 119).

Параллельно с этим идет другой процесс – из камня рождается Бури. («Тогда сказал Ганглеры: "А чем же кормилась сама корова?". Высокий говорит: "Она лизала соленые камни, покрытые инеем, и к исходу первого дня, когда она лизала те камни, в камне выросли человеческие волосы, на второй день - голова, а на третий день возник весь человек. Его прозывают Бури»»). Бури, как и Имир, является гермафродитом, по крайней мере, единственная его функция женская – продолжение рода: «Ее дитя, как что-то ею "оплодотворяемое", в этом случае является рецептивным и женским, независимо от пола». (6, с.119).

Итак, эволюция пошла двумя путями – наряду с Имиром в мире появляется Бури, который, в отличие от злобного Имира, «был хорош собою, высок и могуч». Это важнейший момент для понимания скандинавской мифологии в целом – борьба потомков Бора (асов) с потомками Имира (великанами) составляет основу подавляющего большинства мифологических сюжетов и приводит в конечном итоге к гибели мира. В психологическом плане здесь возможны самые разнообразные интерпретации с точки зрения развития детской психики, в общем виде сводящиеся к тому, что из океана бессознательного появляются зачатки сознания. В психотерапевтическом процессе проявление Бури знаменует новый этап. После того, как душевная пустота заполнена, появляется начало, которое в дальнейшем станет способным организовывать душевную жизнь клиента.

Второй этап описывает период от рождения великанов до умерщвления Имира. Активность Имира возрастает: «И сказывают, что, заснув, он вспотел, и под левой рукой у него выросли мужчина и женщина. А одна нога зачала с другою сына. И отсюда пошло все его потомство - инеистые великаны. А его, древнейшего великана, зовем мы Имиром». Это – период размножения, полученных ресурсов достаточно, что бы расширять свое влияние в мире.

Вместе с тем, начиная с появления Бури, растет влияние и противоположного стана. У Бури рождается сын: «У него родился сын по имени Бор. Он взял в жены Бестлу, дочь Бёльторна великана, и она родила ему троих сыновей: одного звали Один, другого Вили, а третьего Ве». Свершилось. Рождается верховный бог скандинавской мифологии, Один (хотя пока Один еще не является богом, ему нечем управлять).

Какое-то время Один мирно уживается с инеистыми великанами: «Тогда спросил Ганглери: "Каковы же были деяния его до того, как он сделал землю и небо?". И ответил Высокий: "Тогда он жил с инеистыми великанами". Но для бога необходим мир, которым он мог бы править, поэтому для того, чтобы стать богом, он должен принести первую жертву – убить Имира.

С юнгианской точки зрения, убийство Имира – это сепарация Эго как от отцовской, так и от материнской фигуры, благо андрогинность первосущества позволяет таким образом интерпретировать это действие.

Для понимания психотерапевтического процесса важнее, что убийство Имира – это жертва. Клиент жертвует с таким трудом приобретенным умением совладать с болью ради дальнейшего развития.

Философия жертвы – один из центральных пунктов в скандинавской мифологии. Большинство богов – Один, Тюр, Фрейр, Хеймдалль – приносят жертвы ради своих целей. Люди приносили жертвы богам. В повседневной жизни мы также приносим жертвы, вне зависимости от того, знаем мы об этом или нет, есть или нет у нас образ того, кому мы жертвуем.

Позволю себе воспользоваться «физической» метафорой. Создание какой-то структуры означает уменьшение энтропии (неупорядоченности). По физическим законам возможно только локальное повышение структурированности, и оно должно сопровождаться повышением энтропии где-то в другом месте вселенной таким образом, что бы общая энтропия системы возрастала. Автомобильный двигатель, чтобы работать, должен отдавать часть энергии в виде выхлопных газов; дикарь, чтобы согреться у костра или построить себе шалаш, вынужден уничтожать окружающие его леса; нефтеперерабатывающий завод поставляет бензин для наших автомобилей, но загрязняет окружающую среду и т.д. Во всех этих случаях общее количество энтропии возрастает, однако этот процесс мы можем контролировать. Древнейшим интуитивным способом снизить причиняемый вред является жертва. Например, дровосеки племени каттури в Индии, если им случится срубить несколько деревьев для постройки жилища, воздерживаются от употребления определенных лакомств в течение трех лет. В нашей современной психической жизни любое начинание человека также сопровождается жертвой. Всякий раз, когда мы делаем выбор в пользу одной

из альтернатив (а с точки зрения экзистенциальной психологии, вся наша жизнь состоит из таких выборов), мы отказываемся от осуществления всех остальных, по крайней мере в данный момент – и это наша жертва. Если решение принято осознанно, жертва принесена и у нас появляется больше шансов на то, чтобы принятое решение осуществилось. Когда я принимаю решение стать психологом и при этом отказаться от карьеры музыканта, то у меня больше шансов стать квалифицированным психологом, если я делаю свой выбор сознательно, а не под давлением обстоятельств. Пьющий алкоголик или сварливая жена так же жертвуют своим здоровьем или семейным благополучием, однако их жертва не осознана. Одной из задач психотерапии является сделать жертвование более осмысленным.

Имир в космогоническом скандинавском мифе выполняет две функции: он является первичным материалом для создания мира и дает жизнь племени великанов. Жертвуя им, Один получает возможность, с одной стороны создать мир, в котором он станет практически безраздельным властителем (со всей сопутствующей такой власти ответственностью), а с другой стороны в лице великанов Один получает постоянную угрозу благополучию этого мира - угрозу, которая, в конечном счете, приведет к его гибели.

В психотерапии клиент стоит перед выбором: остаться бездеятельным Имиром, весь смысл существования которого состоит в том, чтобы затыкать собой бездонную дыру, или рискнуть взять на себя ответственность за свою жизнь.

Третий период начинается убийством Имира и заканчивается началом творения мира из его членов: «Множество космогонических мифов представляют первичное состояние — Хаос — как плотную и однородную массу, из которой невозможно вычленить никакой формы; или в виде похожей на яйцо сферы, внутри которой слиты воедино Небо и Земля; или как гиганта — макрочеловека, и т. д. Во всех этих мифах сотворение мира осуществляется как разделение яйца на две половины, изображающие Небо и Землю, или как расчленение однородной массы» (24, с. 41).

Поскольку с точки зрения драматической постановки вторую и третью часть мифа о создании миров разделить невозможно, я дам рекомендации по инсценизации в конце следующей части.

3. Творение

Структура скандинавского мироустройства не совпадает в Старшей и Младшей Эддах. Поскольку действие мифов в предлагаемом мифодраматическом цикле разворачивается в девяти мирах скандинавской мифологии, то в этой части я опишу создание этих миров, хотя такое описание немного нарушает хронологию событий. Например, великанша Хель является дочерью Локи, и вводить ее в действие было бы логичнее после знакомства участников с этим богом, однако великаны у нас уже существуют и поэтому участники без труда воспринимают низвержение Хель а преисподнюю. Структуру Иггдрасиля, соответствующую скандинавскому

бестиарию, и корни Иггдрасиля я опишу в главе о жертвоприношениях Одина.

Содержание (по сценам)

Сыновья Бора создают землю, океан, небо и время.

1. Создание Мидгарда и людей.
2. Создание Ётунхейма.
3. Создание Асгарда.
4. Создание Хель.
5. Создание Свартальвхейма и Альвхейма.

Психологическая интерпретация

«Сказал тогда Ганглери: "За что же принялись тогда сыновья Бора, если они были, как ты думаешь, богами?". Высокий сказал: "Есть тут о чем поведать. Они взяли Имира, бросили в самую глубь Мировой Бездны и сделали из него землю, а из крови его - море и все воды. Сама земля была сделана из плоти его, горы же из костей, валуны и камни - из передних и коренных его зубов и осколков костей". Тогда молвил Равновысокий: "Из крови, что вытекла из ран его, сделали они океан и заключили в него землю. И окружил океан всю землю кольцом, и кажется людям, что беспределен тот океан и нельзя его переплыть". Тогда молвил Третий: "Взяли они и череп его и сделали небосвод. И укрепили его над землей, загнув кверху ее четыре угла, а под каждый угол посадили по карлику. Их прозывают так: Восточный, Западный, Северный и Южный. Потом они взяли сверкающие искры, что летали кругом, вырвавшись из Муспелльхейма, и прикрепили их в середину неба Мировой Бездны, дабы они освещали небо и землю. Они дали место всякой искорке: одни укрепили на небе, другие же пустили летать в поднебесье, но и этим назначили свое место и уготовили пути. И говорят в старинных преданиях, что с той поры и ведется счет дням и годам».

Итак, боги, как и следовало ожидать, начинают творение мира с создания и упорядочения тверди и неба. Мировая бездна снова заполнена, но теперь это не инеистый великан, а структурированное пространство. Различение неба и земли предполагает вертикальное различие «верха» и «низа», а карлики символизируют горизонтальное направление – стороны света. Это – пространственная арена, на которой будет происходить действие. Вслед за тем боги создают время. Теперь необходимо ввести на арену первых действующих лиц:

«Тогда сказал Ганглери: "Слышу я о великих деяниях. На диво огромна эта работа и выполнена искусно. Как же была устроена земля?". Тогда отвечает Высокий: "Она снаружи округлая, а кругом нее лежит глубокий океан. По берегам океана они отвели земли великанам, а весь мир в глубине суши оградил стеною для защиты от великанов. Для этой стены они взяли веки великана Имира и назвали крепость Мидгард... Вслед за тем они построили себе град в середине мира и назвали его Асгард». Перед нами одно из описаний скандинавского мироустройства устройства мира, его горизонтальная проекция, которую можно представить как ряд концентрических кругов. В центре его находится город богов, Асгард; вокруг него – Мидгард, который в дальнейшем будет заселен людьми; далее –

Утгард (буквально, «то, что за оградой»), земля великанов, отделенная от Мидгарда стеной, сделанной из век Имира; вокруг всей земной тверди простирается океан.

По мнению Мелетинского, «Оппозиция Мидгард/Утгард есть несомненно реализация элементарного семантического противопоставления "своего" и "чужого", а в неявной форме также упорядоченного и неупорядоченного (в терминах К.Леви-Строса - "культуры" и "природы"), города и пустыни (аналогично: дом/лес), центра и периферии, близкого и далекого. Так как в "горизонтальной" модели небо практически земле не противопоставляется, то жилище богов Асгард топологически неотделимо от Мидгарда; Асгард и Мидгард в повествованиях обычно фигурируют альтернативно» (7, с. 48). С этой точкой зрения нельзя не согласиться, горизонтальная схема строения мира фигурирует в нескольких мифах, описывающих противостояние Асгарда (Мидгарда) и Утгарда, самым ярким из которых мне кажется миф о путешествии Тора и Локи в Утгард (глава 7).

Противопоставление «свой - чужой» является базовым не только для антропологии, но и для социальной психологии, и в этом качестве может быть использован в психотерапии. Кроме того, схема Асгард (Мидгард) – Утгард - Океан идеально соответствует психоаналитическим схемам (сознание – предсознательное – бессознательное, сознание – личное бессознательное - коллективное бессознательное) и может в этом качестве быть использована психотерапевтом, считающим психоаналитические схемы эвристичными. Психотерапевт, симпатизирующий теории Морено, может использовать эту схему для построения социального атома клиента.

В более близкой мне вертикальной системе Мидгард действительно является «Срединной землей», Асгард находится наверху, на небе, а Утгард, который в этом случае называется Ётунхеймом, «Страной великанов» - на востоке от Мидгарда (глава 1). Именно таким образом и строится схема миров в мифодрамах.

Итак, Мидгард построен, защищен от великанов, но еще не заселен: «Шли сыновья Бора берегом моря и увидели два дерева. Взяли они те деревья и сделали из них людей. Первый дал им жизнь и душу, второй-разум и движение, третий-облик, речь, слух и зрение. Дали они им одежду и имена: мужчину нарекли Ясенем, а женщину Ивой. И от них-то пошел род людской, поселенный богами в стенах Мидгарда». Таким образом, Один дал людям жизнь и душу, Вили – разум и движение, Вё – облик, речь, слух и зрение. В «Старшей Эдде» это событие описано несколько иначе:

И трое пришло
из этого рода
асов благих
и могучих к морю,
бессильных увидели
на берегу
Аска и Эмблу,
судьбы не имевших.

Они не дышали,
в них не было духа,
румянца на лицах,
тепла и голоса;
дал Один дыханье,
а Хёнир - дух,
а Лодур - тепло
и лицам румянец.

Участие Вили и Вё в скандинавском цикле ограничивается созданием мира и людей. В дальнейшем они единственный раз появляются в мифах как «злые братья» из сказки – они соблазняют жену Одина Фригг и узурпируют его трон. В дарах детей Бора просматривается некоторая конкретизация признаков живого: жизнь и душа – наиболее общие признаки, о разуме и движении можно сказать, что они отличают животное от растения, третью группу подарков можно считать коммуникативными свойствами, присущими собственно человеку.

Символически одухотворение «людей» означает, с моей точки зрения, период, когда клиент начинает придавать значение вещам которые раньше казались ему бессмысленными, получает контроль и начинает использовать силы, которые раньше были ему неподконтрольны. Сказочный аналог, приходящий в голову – папа Карло, заполняющий пустоту своей жизни с помощью Буратино.

Троица Один, Хёнир, Лодур (Локи) появляется в мифах чаще и поэтому они более живые, более детально прописанные персонажи, однако в контексте творения миров предпочтительнее использование уже существующих Вили и Вё.

Теперь, когда Одину есть кем править, он окончательно приобретает статус верховного бога, строит себе жилище и обзаводится многочисленным потомством: «Есть в Асгарде место Хлидскьяльв. Когда Один восседал там на престоле, видел он все миры и все дела людские, и была ему ведома суть всего видимого. Имя жены его - Фригг, дочь Фьёргвина, и от них родились все те, кого мы зовем родом асов и кто населяет древний Асгард и ему дочерью и женою. От нее родился его старший сын, это Аса-Тор. Дана ему великая сила и мощь. Потому побеждает он все живущее».

А вот описание времяпрепровождения асов на заре цивилизации: «Тогда спросил Ганглери: "Что предпринял Всеотец, когда строился Асгард?". Высокий отвечает: "Сначала он собрал правителей мира, чтобы решить с ними судьбу людей и рассудить, как построить город. Было это в поле, что зовется Идавёлль, в середине города. Первым их делом было воздвигнуть святилище с двенадцатью тронами и престолом для Всеотца. Нет

на земле дома больше и лучше построенного. Все там внутри и снаружи как из чистого золота. Люди называют тот дом Чертогом Радости. Сделали они и другой чертог. Это святилище богинь, столь же прекрасное, люди называют его Вингольв. Следом построили они дом, в котором поставили кузнечный горн, а в придачу сделали молот, щипцы, наковальню и остальные орудия. Тогда они начали делать вещи из руды, из камня и из дерева. И так много ковали они той руды, что зовется золотом, что вся утварь и все убранство были у них золотые, и назывался тот век золотым, пока он не был испорчен женами, явившимися из Ётунхейма». Здесь мы уже видим переход от создания природы к созданию культуры. Золотой век асов знаменует передышку, наступающую вслед за такими пассионарными событиями как убийство Имира, разделение неба и земли и создание человека.

В психотерапевтическом процессе золотой век может символизировать собой «застой», с которым часто встречаются практикующие психологи в случае длительного лечения клиента. Собственно, если контракт был заключен на решение какой-то конкретной проблемы, то психотерапия заканчивается на создании пространства и его заселении, поскольку контракт выполнен. Первоначальная боль, с которой пришел клиент, утихла, в руках клиента есть инструменты, с помощью которых он может совладать с подобными ситуациями в будущем и клиент склонен заняться «хозяйственным обустройством» чертогов своего внутреннего мира.

Если же контракт заключен на «личностное развитие», то самые загадочными и интересными фигурами здесь становятся три великанши, кладущие конец безмятежному существованию асов. Нигде более в мифах о них не упоминается. Некоторые исследователи (например, Петрухин) отождествляют их с богинями судьбы норнами (подробнее о роли норн я расскажу при описании Иггдрасиля). Если принять эту точку зрения, то пришествие норн (и конец золотого века) означает осознание конечности времени, принятие судьбы и долга. Такая метаморфоза приводит к переходу от модели времени «золотого века», в которой время равно вечности и которая свойственна ребенку, к более зрелой модели, в которой настоящее отделено от прошлого и будущего.

Если мое предположение верно, то следующей сцену в нашей мифодраме логично посвятить созданию подземного мира мертвых Хель. Как я уже говорил, если следовать Снорри Стурлуссону, то введение Хель здесь преждевременно, однако оно оправдано с точки зрения логики создания миров. В мифодраме не следует рассказывать участникам об истории, связанной с Хель, однако ведущему следует о ней знать. Хелем называется мир, названный так по имени дочери бога коварства Локи. «Были у Локи и еще дети. Ангрбодой звали одну великаншу из Страны Великанов. От нее родилось у Локи трое детей. Первый сын - Фенрир Волк, другой - Ёрмунганд, он же Мировой Змей, а дочь - Хель. Когда проведали боги, что вырастают эти трое детей в Стране Великанов, - а дознались боги у пророчицы, что ждать им от тех детей великих бед, и чаяли все великого зла от детей такой мерзкой матери и тем паче детей такого отца,- вот и послал богов Всеотец взять тех детей и привести к нему». Судьба Фенрира и Ёрмунганда будет рассмотрена нами позже, сейчас же нас интересует судьба Хель: «А великаншу Хель Один низверг в Нифльхейм и поставил ее владеть девятью мирами, дабы она давала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости.

Там у нее большие селенья, и на диво высоки ее ограды и крепки решетки. Мокрая Морось зовутся ее палаты, Голод - ее блюдо. Истощение - ее нож, Лежебока - слуга. Соня-служанка, Напасть - падающая на порог решетка, Одр Болезни – постель, Злая Кручина - полог ее. Она наполовину синяя, а наполовину - цвета мяса, и ее легко признать потому, что она сутулится и вид у нее свирепый».

Хель – мир, находящийся глубоко под землей, самый нижний из девяти миров Иггдрасиля. В горизонтальной системе он совпадает с Нифльхеймом и находится на севере от Мидгарда. В вертикальной проекции он оппозиционен Асгарду. Осей оппозиции здесь много (верх/низ, свет/мрак, жизнь/смерть, мужское/женское), но главной осью, вслед за Мелитинским, я считаю оппозицию, связанную с качеством загробного существования людей.

У человека, согласно скандинавской мифологии, есть три пути, чтобы продолжить свое существование после смерти. Как уже было сказано, люди, умершие «своей» смертью, от болезни или старости, отправляются в Хель. Альтернативой этому является честная гибель в сражении, в этом случае человек отправляется в Асгард, либо в Вальгаллу к Одину: «...и все люди, достойные и праведные, будут жить с ним», либо в Фольванг к Фрейе: «...и когда она едет на поле брани, ей достается половина убитых, а другая половина - Одину». О том, чем занимаются воины, попавшие в чертоги богини любви, нигде не говорится и мы можем об этом только догадываться, что касается попавших в Вальгаллу, то они ежедневно сражаются друг с другом, затем все погибшие воскресают и все вместе, победители и побежденные, отправляются пировать. В Рагнерёк обитатели Хель будут воевать на стороне хтонических чудовищ, а обитатели Вальгаллы – на стороне богов.

Существование двух возможных посмертий ставит перед человеком нравственную дилемму: либо принести себя в жертву Одину и попасть в Вальгаллу, либо жить собственной жизнью, умереть собственной смертью и очутиться в Хель.

В «Речах Гримнира» («Старшая Эдда») описывается происхождение и течение мировых рек. На крыше Вальгаллы стоит олень, он объедает листья Мирового Древа и влага с его рогов падает в знакомый нам Кипящий Котел, находящийся в Нифльхейме. Отсюда берут свое начало все реки, но течение их различно, 20 из перечисленных рек возвращаются в Асгард, а 17 – «в землях людей, но в Хель стремятся». Если рассматривать течение рек как метафору человеческой жизни, то у нас получается два пути:

1. Асгард – Нифльхейм – Асгард
2. Асгард – Нифльхейм – Мидгард – Хель

С точки зрения современной нам психологии первый путь можно представить себе так: подростковый бунт, следующая за ним депрессия и покорное возвращение под родительское крыло. Второй путь предполагает возможность «встать на собственные ноги» (попадание в Мидгард), но карой за такое самоуправство является отлучение от родительской опеки, как правило, сопровождающееся страхом смерти.

В психотерапии такая альтернатива встречается часто: интериоризированная родительская фигура обещает либо послушание и вечное блаженство, либо смерть за непослушание. Внутренний ребенок в ответ на это давление жертвует собственными желаниями (отправляет их в Хель). В мифе, как и в жизни, такое поведение родителя вызвано собственным страхом смерти: Один, набирая эйнхериев в свое войско, пытается оттянуть неизбежный конец созданной им «империи». Эта экзистенциальная проблема. В психотерапии она разрешается путем выхода за пределы семейной системы. Например, в психодраме мы ищем момент, когда родительская угроза была реальна и изменяем ситуацию с помощью введения других, «лучших» родителей; в семейных расстановках по Берту Хеллингеру клиенту внушают, что долги он будет отдавать не родителям, а детям и т.д. В только что созданном Едином мире такая проблема неразрешима. Мы вернемся к ней, когда будем рассматривать миф Последней Битвы (глава 9).

Творение миров завершается созданием пары оппозиционных миров – Альвхейма и Свартальвхейма.

Обитатели Свартальвхейма («дома темных альвов») – цверги или карлики, - участвуют в приключениях, описанных в нескольких мифах, где они достаточно хорошо охарактеризованы. Вот история их появления:

Затем сели боги на своих престолах и держали совет и вспомнили о карликах, что завелись в почве и глубоко в земле, подобно червям в мертвом теле. Карлики зародились сначала в теле Имира, были они и вправду червями. Но по воле богов они обрели человеческий разум и приняли облик людей. Живут они, однако ж, в земле и в камнях. Был старший Модсогнир («Высасывающий силы»), а второй - Дурин.

В мифах цверги выступают в качестве искусных ремесленников (они изготавливают атрибуты главных богов), они владеют магией, которая понадобилась им, например, для изготовления пут, сдерживающих чудовищного волка Фенрира. В некоторых мифах («Сага о Вёльсунгах») они выступают так же как хранители сокровищ. Жить они могут только под землей, при солнечном свете они превращаются в камень, чем однажды воспользовался Тор, не желающий выдавать свою любимую дочь замуж за карлика.

В отличие от цвергов, альвы не участвуют ни в одном мифологическом повествовании, поэтому их характер и функции можно доверить фантазии участников группы. О них известно следующее:

Тогда спросил Ганглери: "Много чудесного можешь ты поведать о небе. Что там еще есть замечательного, кроме источника?". Высокий отвечает: "Немало там великолепных обиталищ. Есть среди них одно - Альвхейм. Там обитают существа, называемые светлыми альвами. Темные альвы живут в земле, у них иной облик и совсем иная природа. Светлые альвы обликом своим прекраснее солнца, а темные - чернее смолы.<...>

На южном краю неба есть чертог, что прекраснее всех и светлее самого солнца, зовется он Гимле. Он устоит и тогда, когда обрушится небо и погибнет земля, и во все времена будут жить в том чертоге хорошие и праведные люди. <...> Тогда спросил Ганглери: "Что же будет защитой этому чертогу, когда пламя Сурта сожжет небеса и землю?". Высокий

отвечает: "Говорят, будто к югу над нашим небом есть еще другое небо, и зовется то небо Андланг, и есть над ним и третье небо - Видблаин, и, верно, на том небе и стоит этот чертог. Но ныне обитают в нем, как мы думаем, одни лишь светлые альвы"

Об Альвхейме известно также, что он был отдан богами во владение Фрейру. Кеннинг (поэтическое описание) солнца «Сияние альвов» позволяет предположить, что альвы были божествами солярными.

Инсценизация и психотерапевтическое применение.

Действующие лица

До убийства Имира:

1. Имир
2. Аудумла
3. Камни
4. Бури
5. Великаны (двое мужчин и женщина)
6. Бор
7. Бестла
8. Один, Вили, Вё

После убийства Имира:

1. Один, Вили, Вё
2. Великаны
3. Плоть Имира = земля
4. Череп Имира = небо
5. Мозг Имира = облака
6. Кровь Имира = океан
7. Кости Имира = горы
8. Веки Имира = ограда Мидгарда
9. Асы
10. Ваны
11. Люди (минимум двое)
12. Хель
13. Альвы
14. Карлики

Пространство действия: миры Иггдрасиля согласно схеме (глава 1).

Первое взаимодействие – Аудумла кормит родившегося Имира и вылизывает соленые камни. Из камней в течение трех дней появляется Бури. Динамика этой сцены в значительной степени зависит от доверия участников друг к другу, поскольку речь в ней идет о довольно интимных вещах. Ведущему может узнать, насколько комфортно чувствует себя Имир в роли новорожденного, Аудумла – в роли кормилицы, как Аудумла относится к

Бури, каковы взаимоотношения между Бури и Имиром. Иногда эта сцена актуализирует у участников темы защищенности, безопасности и братско-сестринской конкуренции.

Несколько раз я сталкивался с ситуацией, когда Аудумла отказывалась кормить Имира. Как правило, ситуацию можно исправить, поменяв Имира и Аудумлу ролями, однако, если у участника, играющего роль Аудумлы, были в детстве серьезные нарушения в ролевом взаимодействии «кормящая мать – кормящийся ребенок», обмен ролями может и не сработать.

Вспоминается случай, когда участница, играющая роль Аудумлы, категорически отказывалась кормить Имира, говоря, что боится его и он ей противен. В роли Имира ее поведение приобретало черты независимости («Я – великан»), она говорила, что проживет и без Аудумлы. Наконец, под давлением общественности («Соленых камней»), которые заявили ей, что без молока Имир умрет, и она будет его убийцей, она согласилась кормить Имира, но со слезами сказала, что любить его все равно не сможет. (К слову сказать, именно такое отношение Аудумлы к Имиру («кормить должна, но любить не обязана») объяснило бы его «злобность»). На шеринге она рассказала, что таким было в детстве отношение ее матери к ней и таково же ее отношение к детям. Молодая мать в фантазиях видела красивое и ласковое дитя, а на деле оказалось, что за ребенком надо ухаживать, менять ему вонючие пеленки, да к тому же со временем он начал больно кусать ее за сосок во время кормления. Все это вызывало у матери участницы чувство брезгливости и страха с одной стороны, и вины за то, что она плохая мать – другой. Такое отношение к детям мать передала и участнице группы, которая в настоящий момент по возрасту «должна» бы уже родить, но мысль о том, что за ребенком придется ухаживать, ей противна. Обратная связь от рожавших участниц группы, рассказавших о похожих переживаниях после родов, была для исполнительницы роли Аудумлы большим облегчением.

Затем Имир и Бури входят в генеративный период своей жизни и порождают, соответственно, великанов и Бора. Великаны (мужчина и женщина) рождаются у Имира под мышкой во время сна, и одна нога с другою зачинает сына – эту информацию нужно напомнить участникам. Что касается Бури, в тексте не оговаривается его способ размножения, поэтому я оставляю постановку этой сцены на усмотрение участника, играющего роль Бури: он может либо дожидаться появления великанши, которую можно взять в жены, либо так же как Имир оказаться андрогином и изобрести собственный способ размножения. Затем у Бора и Бестлы рождаются Один, Вили и Вё (Если группа малочисленна, приходится обходиться одним Одним, что верно с психологической точки зрения, но не верно с точки зрения мифологической) и некоторое время живут с великанами – этот период обязательно нужно выделить.

В этих сценах много рождений. Если позволяют условия (достаточно времени и в помещении можно шуметь), имеет смысл инсценировать их как психодраматические роды: группа образует тесный коридор, символизирующий родовой канал, по которому должен пройти

рождающийся. В конце коридора его ожидает «повитуха», обеспечивающая безопасность рождения. Канал мешает прохождению, повитуха – помогает. Поскольку рождение происходит в контексте мифа, коридор и повитуха должны ему соответствовать. Например, в случае Бури это будут камни и Аудумла, в случае великанов – подмышка Имира и та же Аудумла и т.д.

Перед убийством Имира происходит смена ролей, часть участников или вся группа выбирают себе новые роли. Имир теперь представляет собой составную фигуру (скульптуру), состоящую из костей, черепа, мозга, плоти, крови и век.

Метафора человеческого тела – широко распространенная социодраматическая техника, используемая, например, при диагностике организаций. Она дает возможность диагностировать жизнеспособность группы, определить основные проблемы, связанные со структурной патологией и внести соответствующие изменения. Таким же образом ее можно использовать и в психотерапии. Ведущему имеет смысл довести скульптуру до совершенства, то есть переставлять участников до тех пор, пока каждый не почувствует себя в роли комфортно, никто не должен мешать другому.

В индивидуальной терапии клиенту можно предложить отвести пространство для каждой части тела, отметить их предметами и побывать в каждой из ролей.

Убийство Имира – это жертва во имя будущего мироздания, поэтому в сцене убийства важно чтобы разрушители (Один, Вили и Вё) осознавали всю меру ответственности, которая на них ложится. У ведущего есть как минимум два пути, чтобы выполнить эту задачу. Во-первых, нужно спровоцировать конфликт с великанами, потомками Имира. В этом случае Один, Вили и Вё будут понимать, что приобретают себе вечных врагов, то есть несут в создаваемый ими мир семена его гибели. Второй путь связан с применением известной психодраматической техники «Волшебный магазин» (15, стр. 189), основанной на принесении жертвы. Основной вопрос к Одину и братьям: «Что вы хотите получить, убивая Имира и чем вы готовы пожертвовать ради этого?». Ответы братьев могут разниться.

Сцену убийства можно поставить следующим образом: перед скульптурной композицией ставится стул, по которому Один, Вили и Вё наносят удары поролоновыми палками. Имира и сыновей Бора нужно спросить о чувствах. Нужно узнать, готов ли Имир принести себя в жертву ради создания более совершенного мира, будет ли он оказывать сопротивление. Обычно участники, зная о дальнейшем перевоплощении, сопротивления не оказывают. Если же таковое возникает, можно дать возможность участникам потолкаться, тогда «убийством» считается отделение одного из «органов» от целостной скульптуры.

После расчленения Имира сыновья Бора приступают к строительству мироздания, сводящееся к трансформации органов Имира в небо, землю, океан и проч. Новая конфигурация должна, с одной стороны, быть выстроена

под руководством Одина и его братьев, а с другой стороны, учитывать пожелания участников, исполняющих роли частей мира.

Для заселения миров ведущий должен разметить пространство согласно схеме. Основным терапевтическим инструментом становятся короткие сценки, которые называются виньетки: создание людей и карлов, строительство Мидгарда и возведение стены вокруг него, строительство Асгарда, низвержение Хель. Особого внимания ведущего требует сцена одухотворения людей: сначала исполнители роли играют деревья, а Один, Вили и Вё их одаривают, соответственно, жизнью и душой, разумом и движением, обликом, речью, слухом и зрением. Дарителей нужно спросить о смысле их дара, есть ли у богов условия, требуют ли они чего-нибудь взамен; у рождающихся людей – о том, принимают ли они дары богов, согласны ли выполнять их условия. Такая же метаморфоза происходит с карликами: боги одаривают червей человеческой формой и разумом. Создаваемых существ нужно размещать в соответствующих им мирах.

Поскольку о светлых альвах в мифе сказано очень мало, участникам, играющим их роли можно предложить спонтанно образовать сообщество и рассказать о себе: какие мы, как относимся к обитателям других миров и т.д. Если ведущий не планирует постановки полного мифодраматического цикла, сцену низвержения Хель в преисподнюю я рекомендую провести в виде короткой виньетки, не акцентируя внимания участников на конфликте Одина и Хель, Асгарда и мира Хель. В рамках цикла конфликт имеет смысл развернуть.

Строительство Асгарда можно выделить в отдельную мифодраму, используя описание Асгарда из «Младшей Эдды». Если мифодрама ограничивается только созданием миров, можно провести структурированное упражнение «тинг асов».

Подытожим сказанное. Миф о рождении мира в скандинавской мифологии развивается, проходя следующие этапы:

1. **Заполнение пустоты.** Цель – получение энергии для того, чтобы была возможность действовать.
 - 1.1 Осознание пустоты (Гинунганга; в психологическом плане – нехватка чего-то, дыра в душе, в первую очередь, депрессия)
 - 1.2 Выявление противоположностей (Муспелльхейм и Нифльхейм; конфликт мотивов, актуальное состояние)
 - 1.3 Взаимодействие (иней; разделение правды и лжи с помощью разума и эмоциональное принятие правды каждой из сторон в конфликте)
 - 1.4 Рождение недифференцированной первичной материи, заполняющей бездну (Имир; бинт на рану)
2. **Жертва** – принятие ответственности за разрушение и творение.
 - 2.1 Разделение на противоположности (Имир и Бури), период ассимиляции ресурсов обоими. Конфликта нет

- 2.2 Размножение (оба племени плодятся, слияние (Бестла), рождается Один (Эго). Конфликта нет).
- 2.3 Жертва (убийство Имира) и принятие всех вытекающих отсюда последствий. Первичная сепарация, убийство родителей. Конфликт
- 2.4 Расчленение (создание материала для собственного творения. Родительские интроекты анализируются и берутся как строительный материал).

3. Творение – создание собственного мира

- 1.1 Создание пространства и времени (небо-земля, четыре карлика, звезды)
- 1.2 Разметка пространства (Асгард+Мидард против Утгарда – построение психологических защит, отделение сознания от бессознательного, культурное строительство)
- 1.3 Заселение пространства (люди, асы, карлы – берутся под контроль влечения, осознаются способности).
- 1.4 Осознание собственной смертности (окончание золотого века, создание Хель – принятие роли Всеотца для богов и людей; необходимость нести ответственность за свою жизнь)

Глава 3.

Мифодрама «ИГГДРАСИЛЬ. ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ ОДИНА»: приобретение знания

Приведенное выше описание Иггдрасиля реконструировано современными последователями древних верований. Существует и другое описание Мирового Древа, которое я использую для мифодрамы о жертвоприношениях Одина. В эддическом описании, как и в большинстве описаний Мирового Древа, существуют три уровня – небесный, земной и подземный. Все три уровня заселены, между ними есть сообщение.

3.1 Иггдрасиль

Содержание первоисточников

Тогда спросил Ганглери: "Что же еще можно поведать о том ясене?". Высокий говорит: "Многое можно о нем сказать. В ветвях ясеня живет орел, обладающий великой мудростью. А меж глаз у него сидит ястреб Ведрфёльнир. (*"Полинявший от непогоды"*). Белка по имени Грызозуб снует вверх и вниз по ясеню и переносит бранные слова, которыми осыпают друг друга орел и дракон Нидхёгг. Четыре оленя бегают среди ветвей ясеня и объедают его листву. Их зовут Даин, Двалин, Дунейр, Дуратрор. И нет числа змеям, что живут в потоке Кипящий Котел вместе с Нидхёггом

Таким образом, верхний мир представляют орел и ястреб. Орла можно назвать символом верхнего мира, в орла часто превращается Один. Средний мир представлен оленями, нижний – драконом Нидхеггом и змеями.

Корни Иггдрасиля, источники (мл. Эдда)

Равновысокий отвечает: "Тот ясень больше и прекраснее всех деревьев. Сучья его простерты над миром и поднимаются выше неба. Три корня поддерживают дерево, и далеко расходятся эти корни. Один корень - у асов, другой - у инейстых великанов, там, где прежде была Мировая Бездна. Третий же тянется к Нифльхейму, и под этим корнем-поток Кипящий Котел, и снизу подгрызает этот корень дракон Нидхёгг. А под тем корнем, что протянулся к инейстым великанам,- источник Мимира, в котором сокрыты знание и мудрость. Мимиром зовут владельца этого источника. Он исполнен мудрости, оттого что пьет воду этого источника из рога Гьяллархорн

Под тем корнем ясеня, что на небе, течет источник, почитаемый за самый священный, имя ему Урд. Там место судьбы богов. Каждый день съезжаются туда асы по мосту Биврёст. Этот мост называют еще Мостом Асов.

Норны (мл. Эдда)

Под тем ясенем у источника стоит прекрасный чертог, и из него выходят три девы. Зовут их Урд, Верданди и Скульд. Эти девы судят людям судьбы, мы называем их норнами. Есть еще и другие норны, те, что приходят ко всякому младенцу, родившемуся на свет, и наделяют его судьбою. Некоторые из них ведут свой род от богов, другие - от альвов и третьи - от карлов. Так здесь об этом сказано:

Различны рождением
верны, я знаю -
их род не единый:
одни от асов,
от альвов иные,
другие от Двалина".

Молвил тогда Ганглери: "Если норны раздают судьбы, то очень неравно они их делят: у одних жизнь в довольстве да почете, а у других - ни доли, ни воли; у одних жизнь долга, у других - коротка". Высокий отвечает: "Добрые норны и славного рода наделяют доброю судьбою. Если же человеку выпали на долю несчастья, так судили злые норны".

И рассказывают, что норны, живущие у источника Урд, каждый день черпают из него воду вместе с той грязью, что покрывает его берега, и поливают ясень, чтоб не засохли и не зачахли его ветви. И так священна эта вода, что все, что ни попадает в источник, становится белым, словно пленка, лежащая под скорлупой яйца.

Росу, выпадающую при этом на землю, люди называют медвяной, и ею кормятся пчелы. Две птицы живут в источнике Урд, их называют лебедями, и отсюда пошла вся порода птиц, что так называется.

3.2 Жертвоприношения Одина Один и Мимир

Пришел туда раз Всеотец и попросил дать ему напиться из источника, но не получил он ни капли, пока не отдал в залог свой глаз. Так сказано о том в "Прорицании вельвы:

Знаю я, Один,
где глаз твой спрятан:
скрыт он в источнике
славном Мимира!
Каждое утро
Мимир пьет мед
с залога Владыки,
довольно ль вам этого?"

Один на Иггдрасиле («Речи высокого»)

Знаю, висел я
в ветвях на ветру
девять долгих ночей,
пронзенный копьем,
посвященный Одину,
в жертву себе же,
на дереве том,
чьи корни сокрыты
в недрах неведомых.

Никто не питал,
никто не поил меня,
взирал я на землю,
поднял я руны,
стена их поднял -
и с древа рухнул.

Психологическая интерпретация

Образ дерева в психологии и психотерапии интерпретируют в основном психоаналитики и психоаналитически ориентированные терапевты. Наиболее подробно его символика разработана в работах Юнга и его последователей.

Юнг понимал дерево в первую очередь как материнский образ, символ Великой Матери в различных ее ипостасях, затем – как символ мужской, фаллический. Обе точки зрения обосновываются обилием исторического и этнографического материала. Существует и объединяющая противоположности интерпретация Мирового Древа: «Алхимик видел союз противоположностей в символе дерева, и поэтому неудивительно, что бессознательный человек настоящего, который больше не чувствует свой мир своим домом и не может основать свое существование ни на прошлом, которое уже было, ни на будущем, которое еще должно быть, должен вернуться к исходному символу космического дерева, укорененного в этом

мире и растущего к небу, - дерева, также являющегося человеком. В истории символов это дерево описывается как сам путь жизни, как вращение в то, что вечно и неизменно; то, что появляется» (26, с. 83).

Известный проективный тест «Дом. Дерево. Человек» (14) в той части, где речь идет о дереве, также основан на юнгианском символизме. Корни дерева понимаются как коллективное бессознательное, ствол – как личное бессознательное, ветви интерпретируются с точки зрения экстраверсии/интроверсии.

Так или иначе, как и любое нормальное дерево, Иггдрасиль должен получать питательные вещества, поэтому его корни тянутся к источникам, расположенным на трех разных уровнях – один в Нифльхейм к Кипящему Котлу, другой – в Ётунхейм к источнику Мимира, третий - в Асгард к источнику Урд.

Образ источника активно эксплуатируется в «психоанализе образами» - имаготерапии: «бьющий из лона “матери-земли” чистый, освежающий и прохладный источник символизирует оральное материнское обеспечение, а тем самым также и материнскую грудь... С диагностической точки зрения, характер источника отражает отношения между ребенком и матерью на первом году жизни, продолжительность и качество грудного вскармливания, эмоциональную близость между ребенком и матерью и т. д.» (3, с. 164). С этой точки зрения, наиболее благоприятен, разумеется, источник Урд, который может символизировать близкие, полноценные отношения с матерью. Источник Мимира можно рассматривать как символ отстраненной, шизоидной матери, обеспечивающей ребенка питание, но не испытывающей к нему эмоциональной привязанности. Кипящий Котел в психоаналитической интерпретации окажется полон отравленного молока, а его предпочтение другим источникам – признаком серьезных нарушений ранних симбиотических отношений мать – ребенок, депривации витальных потребностей ребенка.

Безусловно, такое понимание значения источников полезно в психотерапевтической работе. Мне, однако, кажется, что Иггдрасиль недаром питается из всех трех источников, парадоксальным образом протянув свои корни под землю, на землю и к небу.

О Кипящем Котле мы уже говорили, когда речь шла о заполнении Мировой Бездны. Как во времена первотворения, так и сейчас, этот источник дает начало всем рекам, что текут в Асгарде, Мидгарде и преисподней. В нем обитает дракон Нидхёгг и змеи, которые грызут протянутый к ним корень. Что касается дракона, можно вновь обратиться за объяснениями к Юнгу: «Дракон и змея, особенно с характерным для них нагромождением страшных атрибутов, являются символическими представителями страха; страх же ничто иное как вытесненное кровосмесительное желание. Поэтому вполне понятно, что мы постоянно встречаем дерево со змеей (в раю змея даже соблазняет на грех); змея или дракон имеет особенное значение как хранитель и защитник драгоценного клада. Что дракон имеет одновременно фаллическое и женское значение, указывает на то, что перед нами снова

символ, сексуально нейтральной или бисексуальной libido, а именно символ libido, находящейся в состоянии противления... Итак, символ дерева, обвитого змеею, следует толковать в смысле матери, защищаемой благодаря противлению против инцеста» (26, с. 231).

Даже если отбросить психоаналитические интерпретации раннего Юнга, вполне можно согласиться с тем, что змеи представляют собой страх – это страх перед мощью надличностной энергии, которая существовала до появления любой психической структуры и будет существовать после ее разрушения. В горизонтальной модели мира Кипящему Котлу соответствует океан с плавающим в нем Ёрмунгандом – символ коллективного бессознательного. В период жизненных кризисов, когда происходит переоценка ценностей, которые казались человеку основополагающими, Кипящий Котел может остаться единственным источником витальной энергии. Именно поэтому мирозданию, символизируемому Иггдрасилем, важно сохранять связь с этим источником.

Источник Мимира обычно считают источником мудрости, видимо, потому, что Мимир «исполнен мудрости, оттого что пьет воду этого источника». Однако само имя Мимира и местоположение источника позволяют нам рассуждать о природе этой мудрости. Имя великана, охраняющего источник, означает «память», а ётуны – это первые обитатели мира, обладающие знанием о его происхождении. В скандинавских мифах сюжет о получении от великанов знаний о прошлом очень устойчив – Один справляется с ним у Вафтруднира и вёльвы, Фрейя приводит к великанше своего любовника, чтобы он узнал свою родословную и смог доказать свое право на обладание золотом. Таким образом, мудрость источника Мимира можно соотнести с памятью предков.

Ради того, чтобы получить возможность пить из этого источника, Один жертвует своим глазом. Может показаться странным, что Всеотец, когда-то живший вместе с великанами и создавший мироздание, нуждается в том, чтобы освежить память. Но попробуйте и вы вспомнить свои самые ранние годы, когда, по мнению психологов, закладывался фундамент вашей психической жизни – без освежающего память напитка вам не обойтись (таким «напитком» может быть, в частности, разработанная мною психодраматическая техника «В поисках утраченного времени», способствующая восстановлению воспоминаний детства).

Для того, чтобы энергия детских переживаний стала доступна, нужно на время отказаться от «взрослого» взгляда на мир с его склонностью к причинно-следственному объяснению событий. В этом и состоит жертва Одина. Поскольку источник Мимира соотносится со стволом Мирового Древа, можно сказать, что отказ от рациональности дает чувствительность к энергии влечений «личного бессознательного» в терминологии Юнга.

В связи с этим жертвоприношением Одина на одной из групп у нас родилась терапевтическая техника. Роль Одина исполняла очень рациональная женщина, утверждавшая, между прочим, что она никогда не видит снов и ей трудно визуализировать события. В знак жертвы мы завязали ей один глаз

платком, и в таком положении она провела остаток мифодрамы, то есть более полутора часов. На шеринге она рассказала, что сначала завязанный глаз очень ее раздражал, но затем она стала переключать внимание с одного глаза на другой, и вдруг увидела завязанным глазом очень яркие цветные образы, по содержанию никак не соответствующие тому, что происходило на сцене. Её чувствами были удивление и радость, однако она никак не соотносила происходящее с собой и своей жизнью. Я заинтересовался происходящим, и после драмы мы с ней проанализировали ее видения. Как и следовало ожидать, ее образы, подобно сновидениям, восходили к детству, и нам удалось установить ассоциативные связи с событиями мифодрамы, которые она видела правым (открытым) глазом.

Позже я поставил эксперимент на себе – завязал левый глаз и сел смотреть кулинарную программу по телевизору. Завязанным глазом никаких картинок мне увидеть не удалось, я видел только цветные пятна, переливающиеся как в калейдоскопе, однако такая игра с переключением внимания с одного глаза на другой давала мне ощущение двухмерности происходящего, личностной вовлеченности в события, казалось бы не имеющие ко мне никакого отношения.

Третий источник, источник Судьбы, расположенный у асов, примечателен тем, что сюда съезжаются асы на ежедневное совещание – тинг, а так же тем, что здесь обитают норны.

Норны – это божества, определяющие при рождении человека его судьбу. Судьба определялась с помощью вырезания рун:

Урд имя первой,
вторая Верданди,-
резали руны,-
Скульд имя третьей;
судьбы судили,
жизнь выбирали
детям людей,
жребий готовят.

Решение об окончании жизненного пути воина принимали валькирии, которые, вместе с норнами, образуют класс низших божеств – дис. Младшая из норн, Скульд, выполняет функции валькирии:

«Гунн, и Рота, и младшая норна по имени Скульд всякий раз скачут на поле брани и выбирают, кому пасть в битве, и решают ее исход».

Вообще, норн много, и происхождением они разнятся - некоторые из них ведут свою родословную от асов, другие – от альвов, третьи – от цвергов. Добрые норны дают счастливую, злые – несчастливую. Три главных норны, родом, по-видимому, из великанов, определяют судьбы мира. Их имена – Урд, Верданди и Скульд – означают, соответственно, «Судьба», «Становление» и «Долг». В гадательной практике трех норн соотносят с

прошлым, настоящим и будущим. Появление этих норн, а, следовательно, и символизируемого ими времени, среди асов знаменовало окончание Золотого Века.

Функции каждой отдельной норны в Эддах не определены, здесь остается простор для фантазии. В моем понимании Урд символизирует рок, обстоятельства, которые не могут быть изменены. Если мы говорим о рождении ребенка, то сюда можно отнести время и место рождения, историю рода, семейную ситуацию, социальный и имущественный статус семьи и т.д. Ситуативно Урд также проявляет себя как прошлое в значении заданности, это то влияние прошлых событий, которое определяет актуальное положение вещей.

Однако, каковы бы ни были неизменные обстоятельства прошлого, в настоящем они могут проявиться по-разному. Если я родился в Советском Союзе, я уже точно не стану президентом Соединенных Штатов, тем не менее у меня есть масса возможностей реализовать себя и в отпущенных мне пределах. Вероятность того или иного выбора определяет Верданди, имя которой означает «Становление».

Скульд, как и валькирии, решающая, кому жить, а кому отправляться в Вальгаллу, определяет ценность каждого действия. Критерием ценности воина для валькирии является воля Одина; критерием ценности выбора современного человека – эффективность и отдаленные во времени последствия его действий.

В целом, об источнике Урд можно сказать, что он определяет судьбу людей и богов, а Мировое Дерево делает Древом Жизни.

Три источника, из которых питается Иггдрасиль, фигурируют и в русской народной сказке «Конек-горбунок», переложенной на стихи П.П. Ершовым. В оригинальном варианте сказки котлы, в которые ныряет Ванюшка, заполнены смолой, молоком и водой: «Ванюшка перекстился – бултых в смолу! Весь, как головяшка, оттоль вынырнул черный! Как в молочко нырнул – побелее стал, а водой обмылся – стал добрый молодец: ни вздумать, ни взгадать, ни пером написать!». Эти подвиги становятся возможны только благодаря помощи Конька-горбунка, символизирующего, по-видимому, сам Иггдрасиль (Иггдрасиль в переводе означает «конь Игга», то есть Одина).

Прежде чем перейти к обсуждению жертвы Одина, благодаря которой Иггдрасиль получил свое имя, обобщим то, что мы о нем знаем.

Иггдрасиль – это, во-первых, Мировая Ось, одновременно объединяющая и разграничивающая небесное, земное и подземное царства. Небо символизируется орлом, земля – оленями, преисподняя – Нидхёгом, медиацию осуществляет белка. Далее, Иггдрасиль – это Древо Познания (благодаря источнику Мимира) и Древо Жизни (благодаря источнику норн).

С юнгианской точки зрения, жертва Одина – это инцест с матерью: «В Галлии друиды имели право взбираться на священный дуб для срезывания ритуальной омелы лишь с торжественными церемониями и после жертвоприношения. Это ничто иное как ритуально ограниченный и

организованный инцест. То, что растет на дереве, есть дитя, которое человеку хотелось бы иметь от своей матери, ибо это дитя — он сам, обновленный, снова юный; но именно этого-то и нельзя по причине кровосмесительного запрета. По кельтическому обычаю такое священнодействие дозволено только жрецу при условии соблюдения известных священных церемоний. Но бог-герой и искупитель мира совершает недозволенное, сверхчеловеческое и тем обретает бессмертие». Вхождение в мать имеет символическое значение погружения «в собственный внутренний мир или источник libido» (26, с. 158). Смысл действий Одина состоит в том, чтобы слиться с Мировым Древом. Искупляющие инцест страдания позволяют Одину обрести целостность, интегрировать мужское и женское начала и объединить в себе небесные и подземные миры. Символом этой интеграции и инструментом управления становятся полученные Одином руны.

Важным психологическим аспектом жертвоприношения Одина является состояние подвешенности и падение на землю. Тема «подвешенности» так или иначе фигурирует во многих психотерапевтических системах, но наиболее подробно она разработана в телесноориентированной терапии Александром Лоуэном. В самом общем виде она звучит так: «...человек находится в «подвешенном состоянии», когда он оказывается в эмоциональном конфликте, парализующем его и мешающем ему совершать любые эффективные действия, направленные на изменение ситуации... Любая подвешенность, осознанная или неосознанная, ограничивает свободу передвижения человека во всех областях жизни, а не только в локальном конфликте» (5, с. 60). Лоуэн понимает подвешенность как отсутствие контакта с землей, «витание в облаках» своих фантазий, препятствующее осознанию реальности. Такое объяснение роднит биоэнергетическую теорию Лоуэна, с одной стороны, с психоаналитическим противопоставлением принципа реальности и принципа удовольствия, с другой стороны — с «сознанием» Ф.Перлза.

Падение на землю Лоуэн понимал как возвращение контакта с собственными чувствами, и в этом его объяснения созвучны Юнгу: «Символизм, стоящий за упражнением падения, заслуживает упоминания. Земля является символом матери, которая в свою очередь - представитель земли. Мать и мать-земля - это источники силы. В одной из своих многочисленных битв Геракл сражался с Антеем. В этой битве Геракл постоянно сбивал с ног Антея, но вместо того чтобы выиграть битву, Геракл проигрывал ее. Он начал уставать, в то время как Антей после каждого контакта с землей вставал и становился сильнее, чем был раньше. Потом Геракл понял, что Антей был сыном матери-земли и что каждый раз, когда он возвращался к земле, он обновлялся и силы его укреплялись. Тогда Геракл поднял Антея и держал его в воздухе так долго, пока тот не умер» (5, с. 60). Упражнение, о котором говорит Лоуэн, и которое я использую в мифодраме, будет приведено ниже.

Действующие лица:

1. Орел
2. Ястреб
3. Дракон Нидхёгг
4. Белка Рататоск (Грызозуб)
5. Четыре оленя
6. Змеи
7. Один
8. Мимир
9. Урд
10. Верданди
11. Скульд
12. Бёльторн

Пространство действия:

Верхний мир (небо, ветви Иггдрасиля)

Средний мир (земля, ствол Иггдрасиля)

Нижний мир (преисподняя, корни Иггдрасиля)

Структуру Иггдрасиля несложно воссоздать на психодраматической сцене. Если позволяют условия, лучше сделать пирамиду из столов и стульев, символизирующую три уровня мироздания – небо, землю и преисподнюю. Если такой возможности нет, соответствующие области просто обозначаются в пространстве сцены. В диагностических целях ведущий может вообще не обустраивать пространство, а предложить участникам самим построить Иггдрасиль и распределить роли.

На верхнем уровне располагаются орел, асы, источник Урд и норны; на среднем уровне – олени, источник Мимира и сам Мимир; внизу – Нидхёгг, змеи и Кипящий Котел. Роли источников могут исполнять участники группы, хотя я обычно просто обозначаю их стульями. Корни обозначаются ленточками разных цветов.

Взаимодействие персонажей зависит от целей группы, но в любом случае стоит спросить участников об их отношении друг к другу и к существующему порядку вещей: зачем Нидхёгг подгрызает корень дерева? О чем они бранятся с орлом? Как к этому относятся олени, белка? – и т.д. Отдельно нужно выяснить первоначальный настрой Одина. Опыт показывает, что участники, вызывающиеся исполнять роль Одина, обычно не придают значения испытаниям, которые предстоит пройти Всеотцу, и на первых порах страдают манией величия: «я тут главный!».

Особое внимание нужно уделить источникам и их обитателям, это может быть отдельной техникой, применимой как в группе, так и в индивидуальном

консультировании. В групповом формате протагонистом является участник, исполняющий роль Одина. Его задачей является искупаться в каждом источнике (как в сказке о Конне-горбунке), испить воды или умыться. Все это нужно затем, чтобы получить доступ к энергии источника.

Возле Кипящего Котла ведущий рассказывает исполнителю роли Одина о месте этого источника в истории мироздания и спрашивает его, что он хотел бы получить от источника. Вопрос может быть общим, но может быть задан и в контексте личных проблем участника. Когда цели сформулированы, перед участником встает задача договориться с Нидхеггом и змеями, чтобы они его не покусали. Переговоры ведутся непосредственно (то есть Нидхегг и змеи спонтанно отвечают Одину из ролей) или с обменом ролями. В первом случае работа больше напоминает тренинговый формат, во втором случае акцент переносится на терапевтическую составляющую действия. В формате индивидуальной работы обмен ролями обязателен. Купание можно инсценировать по-разному, например, с помощью известного упражнения «Свечка», когда несколько участников встают в тесный круг и поддерживают раскачивающегося в центре расслабленного протагониста (желательно, чтобы круг состоял из женщин).

Для переговоров и принесения жертвы у источника Мимира я использую модифицированную технику «Волшебный магазин» (15, с. 189). Так же, как и в случае с Кипящим Котлом, протагонисту нужно сначала объяснить, где он очутился, рассказать про Мимира, сообщить ему, что перед ним – источник мудрости и памяти, и осведомиться, какая именно мудрость ему нужна. Для получения желаемого нужно принести жертву. Формальной жертвой является глаз, но ведущий должен выяснить, чем в действительности готов пожертвовать участник. В общем виде формула выглядит так: «Отдавая глаз, я жертвую ... (*существующее психологическое качество*), чтобы получить ... (*желаемое психологическое качество*)». Торг, который ведет Имир с помощью ведущего, имеет целью выяснить, действительно ли искомая мудрость необходима протагонисту и то, насколько адекватна жертва. После того, как Один и Мимир ударят по рукам, Один получает возможность испить из источника, и в знак принесенной жертвы ему завязывают глаз. При этом ведущий дает участнику инструкцию в дальнейшем периодически переключать свое внимание с происходящего на сцене на образы внутреннего мира.

Для инсценизации главной жертвы Одина я использую несколько техник, заимствованных из разных терапевтических школ.

Техника доверительного падения. Участник, играющий роль Одина, становится спиной к группе на возвышении. Если структура Иггдрасиля воссоздана вертикально, то он находится на уровне Мидгарда. Ведущий просит его закрыть глаза и представить себя пригвожденным копьём к Мировому Древу. Вопросы ведущего: Как давно ты здесь висишь? Что ты видишь? Что ты чувствуешь? Участник не должен отвечать на эти вопросы, ведущий должен очень внимательно следить за мимикой протагониста, чтобы быть уверенным, что он переживает соответствующие образы. Затем

хор начинает обратный отсчет от девяти до единицы. Считать нужно медленно. Когда отсчет закончен, участник падает спиной назад на руки поддерживающих его участников группы.

Эта техника позволяет преодолеть страх падения и почувствовать уверенную и заботливую поддержку группы, чем подчеркивается юнгианское понимание жертвы Одина как вхождение в материнские объятия. Ее очень любят подростки, воспринимающие ее как вызов или испытание смелости, как правило, большая часть группы в этот момент изъявляет желание побыть Одином. (Кстати, впервые я увидел эту широко известную технику на тренинге личностного роста для подростков, разработанном А.Г. Лидерсом). Выполнение этой техники требует соблюдения мер безопасности, ее не рекомендуется использовать, если протагонист – пожилой человек или человек, страдающий сердечными заболеваниями.

Следующая техника – так же *техника падения* - разработана А. Лоуэном; она использовалась и для преодоления того эмоционального состояния, которое он называл «подвешенностью». Вот как сам Лоуэн описывает это упражнение: «Я кладу тяжелое сложенное одеяло или мат на пол и прошу пациента встать перед ним так, чтобы при падении он приземлился бы на одеяло. Человек не может причинить себе боль при этом упражнении, никто никогда не ушибался... Затем я прошу его перенести массу тела на одну ногу, у которой полностью согнуто колено. Другая нога слегка касается пола и используется только для равновесия. Указания очень просты. Человек должен стоять в этом положении, пока не упадет, но он не должен давать себе упасть. Сознательное опускание тела не является падением, пока человек контролирует снижение. Чтобы добиться эффективности падение должно быть произвольным. Если имеется установка держать позу, то падение будет представлять освобождение тела от сознательного контроля. Так как большинство людей боятся потерять контроль над своим телом, то это само по себе пробуждает беспокойство» (5, с.62). Перед упражнением проводится такая же медитация, как и в предыдущем упражнении; ведущий дает протагонисту инструкцию в процессе выполнения упражнения сохранять образы медитации.

По мнению Лоуэна, это упражнение позволяет преодолеть состояние подвешенности и страх падения, которое, в зависимости от типа клиента может ассоциироваться со страхом одиночества, страхом неудачи, потерей поддержки или угрозой гордости. Правильное выполнение этого упражнения сопровождается сильной болью в согнутой ноге. Хотя эта боль уместна в контексте единичной жертвы, это упражнение может вызвать протест у некоторых участников.

В индивидуальной терапии для проработки тем, связанных с жертвой Одина, я иногда использую заменяющий Иггдрасиль образ горы из арсенала имаготерапии. Техника медитативной работы с мотивом горы включает в себя следующие составляющие: рассматривание и точное описание горы издали, подъем в гору, описание открывающейся с вершины горы панорамы и спуск с горы. В принципе, было бы логично медитировать

непосредственно на образ Иггдрасиля, однако имаготерапевтическая техника подкупает своей апробированностью. С точки зрения символизма, образы горы и Мирового Древа взаимозаменяемы. В контексте жертвоприношения Одина акцент здесь ставится на панорамное видение себя и своей жизни.

В качестве домашнего задания как на группах, так и в индивидуальной терапии я использую упражнение Ф. Перлза на обострение ощущения тела. Инструкция: «Попробуйте сначала обращать внимание только на внешние события — визуальные объекты, звуки, запахи, — но без подавления других переживаний. Теперь по контрасту, сосредоточьтесь на внутренних процессах — образах, физических ощущениях, мышечных напряжениях, эмоциях, мыслях. Теперь попробуйте дифференцировать эти различные внутренние процессы, сосредоточиваясь на каждом из них так полно, как только вы можете: на образах, на мышечных напряжениях, и т. п. Следите при этом, если удастся, за всеми возникающими объектами, действиями, может быть, драматическими сценами, компонентами которых они являются» (16, с 113).

Выполняя это упражнение, нужно все время проговаривать про себя «сейчас я осознаю, что...» Несмотря на внешнюю простоту, это очень сильное упражнение, позволяющее укрепить контакт с реальностью. По своему действию оно подобно упражнению в падении по Лоуэну, но, будучи растянутым во времени, позволяет закрепить достигнутый результат.

3.3. Руническая мифодрама

Гадание на рунах — это искусство, требующее совершенного знания рунической системы. Поскольку у меня такого знания нет, то гадание в моем исполнении представляет собой дилетантскую интерпретацию рун согласно табличным значениям. Значения рун согласно Елене Прудюс приведены в приложении 2.

Техника «Руническая мифодрама» спонтанно родилась на конференции по сказкатерапии в соавторстве с Е. Прудюс.

Как и в любой психодраме, работа начинается с выбора протагониста и заключения контракта. Обязательными участниками рунической психодрамы являются норны. Норны определяют судьбу человека, которая будет проявляться в его везении или невезении, удаче или неудаче. Ответом на вопрос, заданный протагонистом, является обозначением вероятности того или иного исхода. Понятно, что чем конкретнее сформулирован вопрос, тем точнее будет ответ норн.

Протагонист выбирает норн и дубля из числа участников группы и строит из них скульптурную композицию, отражающую его понимание проблемы.

Затем он последовательно занимает место Урд, Верданди и Скульд и вытягивает из мешочка три руны, что символизирует вырезание рун норнами. Ведущий объясняет ему значение рун (или дает прочитать заранее заготовленный текст), после чего протагонист из ролей норн озвучивает текст, обращаясь к своему дублю. Текст должен быть не просто повторен, а соотнесен с заявленной проблемой, в чем директор должен помочь

протагонисту. Из роли Урд текст произносится в прошедшем времени, из роли Верданди – в настоящем, из роли Скульд – в будущем времени. Последующая работа проводится в режиме психодрамы с использованием образов, встречающихся в интерпретации рун.

Часть 2. Приключения богов

Глава 4. Мифодрама «ЛОКИ И ВОЛОСЫ СИВ»: обретение контроля

Миф о волосах Сив повествует о путешествии Локи в мир карлов, Свартальвхейм, и о приобретении богами атрибутов могущества.

Содержание мифа

Поскольку объем мифа невелик, я приведу его полностью в изложении Снорри Стурлуссона («Младшая Эдда»).

Локи, сын Лаувеи, сделал такую пакость: отрезал у Сив все волосы. Проведав о том, Тор поймал Локи и переломал бы ему кости, если бы тот не поклялся добиться от черных альвов, чтобы они сделали для Сив волосы из золота, которые росли бы, как настоящие. Вслед за тем Локи отправился к карликам, которых называют сыновьями Ивальди, и они сделали такие волосы, и корабль Скидбладнир, и еще копье Одину, что зовется Гунгнир. И тогда Локи поспорил с карлом по имени Брокк и поставил в заклад свою голову, что брат того карла, Эйтри, не сделает трех таких сокровищ, чтобы сравнялись с этими. И когда они пришли в кузницу, Эйтри положил в горн свиную кожу и велел Брокку поддувать, не останавливаясь, пока он не вынет из горна того, что было туда положено. Но едва он вышел из кузницы, а брат его Брокк взялся за меха, на руку Брокку уселась муха и стала жалить. Но он работал, как прежде, пока кузнец не вынул из горна изделия, и это был вепрь с золотой щетиной.

Затем кузнец положил в горн золото и велел поддувать и не прерывать работы, пока он не вернется. Когда он ушел, прилетела муха и, сев на шею Брокку, укусила вдвое больней, чем раньше. Но тот все поддувал, пока кузнец не вынул из горна золотого кольца, что зовется Драупнир.

Тогда положил Эйтри в горн железо и велел дуть, говоря, что если поддувание будет прервано, ничего не получится. А муха тут уселась промеж глаз Брокку и ужалила в веко. И когда кровь залила ему глаза, так, что он ничего не видел, он быстро поднес руку к глазам и отогнал муху, а меха меж тем опали. Тут вошел кузнец и сказал, что чуть было не погубило все, что находится в горне. И он вынул из горна молот, отдал все сокровища своему брату Брокку и велел ему идти с ними в Асгард, чтобы взыскать заклад.

И когда карлик и Локи принесли сокровища, асы сели на свои судейские троны, и все должно было решиться по приговору Одина, Тора и Фрейра. Тогда Локи отдал Одину копье Гунгнир, Тору - волосы для Сив, а Фрейру - корабль Скидбладнир. И он объяснил, в чем суть тех сокровищ: копье разит, не зная преграды; волосы, стоит приложить их к голове Сив, тотчас прирастут, а кораблю Скидбладниру, куда бы ни лежал его путь, всегда дует попутный ветер, лишь поднимут на нем парус, и можно свернуть этот корабль как простой платок, и положить, если надо, себе в кошель.

Тогда Брокк достал свои сокровища. Он отдал Одину кольцо, говоря, что каждую девятую ночь капают из него по восьми колец такого же веса. Фрейру отдал он вепря, говоря, что тот может бежать по водам и воздуху, ночью и днем, быстрее любого коня, и ночью, и в самой Стране Тьмы будет ему светло: так светится у него щетина. А потом он отдал Тору молот, говоря, что им можно бить, с какою он захочет силой и по любой цели, и никогда не откажет молот, и куда бы он его ни бросил, он никогда не промахнется, и как бы далеко ни залетел молот, он всегда вернется Тору в руку. И если Тор захочет, молот сделается так мал, что можно носить его за пазухой. И лишь один у него недостаток: коротковата рукоять.

Приговор богов гласил, что молот - лучшее из всех сокровищ и надежная защита от инеистых великанов. И они рассудили, что карлик выиграл заклад. Тогда Локи стал предлагать выкуп за свою голову, но карлик ответил, что нечего и надеяться, будто ему удастся ее выкупить. "Тогда лови меня!" - воскликнул Локи. Но когда Тор хотел схватить его, он был уже далеко. У Локи были башмаки, в которых он мог бежать по водам и воздуху. Тогда карлик стал просить Тора поймать Локи. Тот так и сделал. Карлик хотел было отрубить Локи голову, но Локи сказал, что ему, мол, принадлежит голова, но не шея. Тогда карлик взял ремешок и нож и хотел проткнуть в губах у Локи дырки и зашить ему рот. Но нож никак не резал. Тогда он сказал, что тут лучше бы сгодилось шило его брата, и лишь помянул это шило, откуда ни возьмись, появилось шило и проткнуло Локи губы. Сшил он губы вместе, но Локи вырвал ремешок с мясом.

Психологическая интерпретация

Описанный мифологический мотив имеет предысторию, объясняющую странный поступок Локи: жена Тора Сив изменяет ему с Локи, пока Тор воевал где-то с великанами. Об этом прямо говорится в «Перебранке Локи» из «Старшей Эдды»:

Тогда вышла вперед Сив, налила Локи в хрустальный кубок меду и сказала:

"Привет тебе, Локи!
Кубок хрустальный
с медом прими

Он взял рог и выпил.

"Порочить не стал бы,
когда б ты и впрямь
была неприступной;
но знаю, с одним -
и мне ли не знать! -
изменила ты мужу,-
то был злобный Локи".

Похвальбе коварного бога обмана можно было бы и не верить, но это событие косвенно подтверждает Один, обращаясь к Тору в «Песне о Харбарде»:

С любовником Сив

повстречайся в доме, -
важнее тебе
свершить этот подвиг!

Совращение жены Тора – действие, вызванное не вожделием, а завистью к Тору.

Сив – взрослая женщина, замужем не впервые, у нее по меньшей мере трое детей, стало быть, когда Локи отрезает у нее волосы, это не отказ в женственности, не знак взросления девушки и не маскулинизация женщины (я перечисляю здесь обычные мотивы пострижения волос у женщин), а указание на супружескую неверность, попытка опозорить. Из текста видно, что Локи – единственный, с кем Сив изменяет мужу. Соблазнить замужнюю женщину и растрезвонить об этом на весь свет - по отношению к Сив, это, конечно, гнусное предательство. Но смысл поведения Локи в другом. Отрезав у Сив волосы, Локи бесчестит не столько Сив, сколько Тора. Тор ловит Локи и собирается переломать ему кости. Локи обещает ему восстановить поруганную честь – прикрыть срам фигой.

Локи отправляется в подземный Свартальвхейм, к цвергам, за волосами, и получает «в нагрузку» подарки для верховных богов. По дороге обратно он задевает профессиональную честь других цвергов, Брокка и Эйнтри. Цверги, существа независимые, лучшие во всех мирах кузнецы и вообще ремесленники, обижаются и требуют суда богов. Рассмотрим, какие атрибуты могущества получают Один, Тор и Фрейр.

1. *Волосы Сив*. Богиня Сив связана с нормами и с представлениями о роде. Снорри возводит ее имя к имени греческой прорицательницы Сивиллы. С Тором у Сив второй брак, от первого остался сын Улль (отец неизвестен). Волосы Сив символизируют плодородие и богатство. «Волосы Сив» - один из кеннингов золота. Отрезая волосы Сив, Локи, таким образом, не только порочит Тора, но и лишает людей изобилия.
2. *Копье Гунгнир*. Главный атрибут Одина. Фигурирует в мифе о жертвоприношении Одина. Один периодически одалживает это копьё героям, так что копьё обеспечивает связь богов и людей. Психологический смысл: символ мужественности.
3. *Ладья Скидбладнир*. Имя означает «сложенная из тонких досок». Один называет Скидбладнир лучшим кораблем. На нем могут поместиться все асы в полном вооружении, а будучи сложенным, от помещается в кошель. Для этого корабля всегда дует попутный ветер. Психологический смысл: овладение, использование стихии бессознательного.
4. *Вепрь с золотой щетиной*. Еще один атрибут Фрейра, им предпочитаемый. Такой же есть и у его сестры Фрейи. Вепрь боевой, агрессивный, «может бежать по водам и воздуху, ночью и днем, быстрее любого коня, и ночью, и в самой Стране Тьмы будет ему светло: так светится у него щетина». Психологический смысл: также овладение стихией бессознательного, в частности, агрессией.

5. *Кольцо Драупнир*. Самое загадочное из всех сокровищ, достается Одину, «каждую девятую ночь капают из него по восьми колец такого же веса». Упоминание числа девять связывает кольцо с Мировым Древом и с рунической мудростью Одина. В других мифах Драупнир фигурирует не раз. Этим кольцом посланник Фрейра безуспешно пытается соблазнить великаншу Герд. Один кладет это кольцо в погребальный костер Бальдра, затем оно возвращается к нему после поездки Хермода в Хель. Возможно, Драупнир связан с кольцом Андвари из «Саги о Вёльсунгах», которое «будет стоить жизни всякому, кто им завладеет». Психологический смысл: во-первых, мудрость, преимущественно женская, способность проникать в разные миры, чувствительность, управление эмоциональными состояниями, а так же измененными состояниями сознания. Во-вторых, богатство, способное к самопреумножению, но опасное для своего владельца
6. *Молот Мьёлльнир*. Главный атрибут Тора, предназначен для истребления великанов. Локи не единственный раз добывает этот молот для защитника Асгарда – впоследствии он помогает Тору вернуть Мьёлльнир, когда его украл великан Трюм. У Мьёлльнира, благодаря Локи, есть недостаток – короткая рукоять. Психологический смысл: защита от вторжения агрессивных влечений бессознательного, от разрушения личности. Короткая рукоять означает ущербность этой защиты, она не абсолютна.

Рассмотрим теперь возможные критерии, которыми пользуются боги при оценке этих предметов. По суду богов, вепрь Золотая Щетина оказывается ценнее корабля Скидбладнира для Фрейра; кольцо Драупнир – ценнее копья с точки зрения Одина и молот ценнее золотых волос – для Тора. Рискну сделать следующие обобщения.

Вепрь в сравнении с ладьей. Фрейр – бог плодородия, изобилия, мужской сексуальности, сын натурализованных асов: вана, бога мореплавания, рыболовства и охоты Ньерда и великанши Скади, богини-охотницы и лыжницы. Обладание кораблем со столь чудесными свойствами означало бы для Фрейра возможность овладеть отцовской стихией – мореплаванием – не «залипая» в ней (корабль складной, используется при необходимости). Таким образом, избавление от «отцовского комплекса» - с одной стороны, использование сил бессознательного – с другой. В отличие от ладьи, вепрь может проникать в глубины бессознательного, освещая свой путь. Он может передвигаться и по воде, и по воздуху. Причем, передвигаясь по воде, он не рискует утонуть. Это - и инструмент исследования, и инструмент покорения стихии бессознательного, сам родственник этой стихии и потому более многофункциональный, чем ладья. Кроме того, вепрь у скандинавов – символ мужской сексуальной мощи, богом которой и является Фрейр. Вепрь, таким образом, обеспечивает Фрейру сепарацию от отца, приобретение самостоятельности в отношениях с бессознательным.

Кольцо Драупнир в сравнении с копьем Гунгнир. Один – верховный бог. Помимо прочих функций, Один - бог войны (боевых дружин) и бог мудрости,

в том числе рунической. В дальнейшем с копьём Один не расстанется. Копье замечательно тем, что всегда попадает в цель, но сомнительно, чтобы для бога войны это было особенно важно. В военных действиях для Одина важнее всего число павших, достойных в Последнюю Битву сражаться на стороне Асгарда. Копье – символ этой функции Одина. Другой функцией Одина является руническая мудрость, знание всех миров Иггдрасиля, которое Один добывает, пригвоздив себя копьём к Мировому Древу (см. главу 3). Символом этой мудрости и является кольцо Драупнир. Один ценит мудрость выше, чем воинское искусство. В конце концов, ради воинского искусства Один не подвергается таким испытаниям. Изъясняясь военным языком, копьё нужно воину, кольцо – полководцу. Саморазмножение колец можно понимать как преумножение мудрости.

Молот против золотых волос для Сив. Тут, видимо, воинская мужественность оказывается выше мужественности сексуальной. Оскорбление, нанесенное Тору Локи – публичный намек на несостоятельность как мужчины. Речь, значит, идет о восстановлении чести мужа. Но Тор – бог-громовник и посрамление в битве для него страшнее позора от измены жены. (Измена состоялась тогда, когда Тор громил великанов на востоке). Соответственно, уникальное оружие важнее предмета, подтверждающего верность жены.

Итак, победу присудили карлику. Сначала Локи предлагает выкуп, но для карлика честь ремесленника важнее сокровищ. Локи убегает, но Тор его ловит (публичная честь восстановлена, теперь можно отомстить обидчику под благовидным предлогом). Тогда Локи прибегает к излюбленному способу - софистике: ему нельзя отрубить голову, потому что он проспорил голову, а не шею. (Что, интересно, мешает карлику просто разбить ему голову?) Карлик удовлетворяется тем, что зашивает ему рот. Локи вырывает ремешок с мясом.

Карлик здесь выступает как агрессия Тора и Сив. Если уж нельзя убить, то хоть бы заставить молчать. Тщетно.

В поведении Локи в мифе можно увидеть две мотивации. С одной стороны, его действия можно рассматривать как обусловленные ситуативно, тогда последовательность действий выглядит так: захотелось секса – соблазнил Сив; дай, думает, насолю Тору – отрезал волосы; пообещали переломать кости – отправился к цвергам; на обратном пути увидел Брокка и Эйтри – поспорил; понял, что рискует головой – решил помешать; не получилось – понадеялся на суд богов; осудили - попробовал бежать; не получилось – схитрил; наказали зашиванием рта – разозлился и сам себе навредил. Такое поведение в полной мере соответствует трикстерской природе Локи.

Однако, с точки зрения полного мифодраматического цикла, важно учитывать и другую мотивацию Локи – он обеспечивает богов предметами могущества, которые призваны помочь им укрепить власть над молодым еще миром.

Сцены:

1. Локи соблазняет Сив, отрезает у нее волосы и навлекает на себя гнев Тора (Асгард).
2. Локи отправляется в Свартальвхейм за новыми, золотыми. Вдобавок карлики делают копье Гунгнир для Одина и ладью Скидбладнир для Фрейра (Свартальвхейм).
3. Локи спорит с Брокком, что его брату Эйтри не удастся сделать ничего лучше, в заклад ставит голову (Свартальвхейм).
4. Изготовление вепря, кольца Драупнир и молота Мьелльнир. Локи пытается помешать (Свартальвхейм).
5. Суд богов (Асгард)
6. Локи обманом спасает голову (Асгард).

По опыту работы, можно сказать, что при работе с этим мифом наиболее часто всплывают темы:

- мужская ревность. В этом случае нужно сосредоточиться на отношениях Тора и Сив. Как правило, при такой расстановке акцентов фигура Локи уходит в тень и сцена напоминает супружескую ссору со взаимными агрессивными предъявлениями претензий. В этом случае важно перевести сцену в русло конструктивных переговоров, где третьей стороной может выступить, например, отец Тора Один.
- чувство вины у женщины при измене. В этом случае также следует сосредоточиться на отношениях с Тором, но агрессии при этом бывает меньше, женщина предается самобичеванию. Ресурсом может быть «отпущение грехов» со стороны какой-нибудь старшей женщины, например, богини любви Фрейи или покровительницы семейного очага Фригг.
- предательство мужчины, которому верила женщина. Если директор видит, что эта тема актуальна в группе, следует поставить сцену соблазнения и выяснить, какой «договор» был заключен между Локи и Сив. Если имело место нарушение договора, необходимо вывести Тора защитником Сив, минимизируя значение его мотивов. Если нарушения договора не было, следует акцентировать внимание на причинах самообмана Сив.

Еще одной сценой, где часто бывает «горячо» - это сцена конкуренции Локи и цвергов, спор о том, чей «товар» лучше. Лично я, отмечая для участников факт существования конкуренции, не пытаюсь с этим что-то сделать.

Несмотря на то, что житейские проблемы закономерно проявляются при постановке этого мифа, директору следует помнить, что лейтмотивом мифа

является не любовный треугольник, а взаимоотношения Асгарда и Свартальвхейма (структурирующего сознания и стихийного, творческого бессознательного) и обретение богами предметов могущества. С этой точки зрения директору следует подчеркивать значение фигуры Локи.

В мифе Локи является проводником между мирами. Он не принадлежит ни одному из миров, что позволяет ему перемещаться между ними. Для богов порядка погружение в подземный мир слишком мучительно. Карлики могут существовать только под землей, на дневном свете они превращаются в камень. (На одной из групп родилось сравнение карликов со «спонтанностью» и «культурными консервами» Морено – спонтанность также не может существовать при свете сознания). Локи, являясь теневой ипостасью Одина, устанавливает баланс между стихийностью бессознательного и упорядоченностью сознания.

Глава 5. Мифодрама «ВОЙНА АСОВ И ВАНОВ»: установление границ.

Сюжет о войне асов и ванов явился первым сюжетом скандинавского цикла, инсценированным мною методами мифодрамы. Это произошло летом 2004 года в рамках международной конференции «Морено-фестиваль», мифодраматическое действие состоялось в музее-заповеднике Танаис близ города Ростова-на-Дону. Моей соведущей была мой друг и коллега Кристина Щурова. Хотя с тех пор я проводил эту мифодраму полтора десятка раз, я все же решил положить в основу этой главы нашу совместную статью о той первой мифодраме, дополнив ее примерами, взятыми из других групп. Этим объясняется смена местоимения «я» на местоимение «мы» и изменение обычной для этой книги структуры главы.

Содержание мифа.

Выбор мифологического сюжета для мастерской в рамках Морено-фестиваля 2004 был произведен просто. Поскольку скандинавы полагали, что мир, населенный одной из рас богов, ванами, располагается в Танаисе, мы решили провести там мифодраму на сюжет войны между асами и ванами. («С севера с гор, что за пределами заселенных мест, течет по Швеции река, правильное название которой Танаис... Она впадает в Черное море. Местность у ее устья называлась тогда Страной Ванов, или Жилищем Ванов». Снорри Стурлуссон, «Круг Земной», «Сага об Инглингах»). Выбор сюжета оказался актуален и с точки зрения темы Фестиваля: «Межкультурный диалог против межкультурной розни».

При разработке плана мифодрамы мы опирались на текст «Старшей Эдды» и «Круга Земного» Снорри Стурлуссона. Вот как излагает причину конфликта «Старшая Эдда»:

Помнит войну она
первую в мире:

Гулльвейг погибла,
пронзенная копьями,
жгло ее пламя
в чертоге Одина,
трижды сожгли ее,
трижды рожденную,
и все же она
доселе живет.

Хейд ее называли,
в домах встречая
вещей колдуньей
творила волшбу
жезлом колдовским;
умы покорялись
ее чародейству
злым женам на радость.

Здесь речь идет о том, что среди асов, богов неба, появляется колдунья. Ее имя, Гулльвейг, означает «Жажда золота». Она послана ванами смущать умы богов и людей. Ваны – это боги земли, плодородия, богатства, сексуальности. Ваны – более древняя раса богов и их распрю с асами можно понимать как борьбу за территорию и за влияние на умы людей. Асы пытались убить Гулльвейг, сжигали и пронзали копьями, но она трижды восставала – жажду золота не так просто уничтожить.

Появление Гулльвейг под именем Хейд и ее волшбу мы понимаем как проявление сексуальных, в том числе инцестуозных инстинктов. Дело в том, что магия ванов, по мнению многих исследователей, была основана на сексуальных ритуалах. Что касается инцестуозных связей, в «Саге об Инглингах» читаем:

«Когда Ньёрд был у ванов, он был женат на своей сестре, ибо такой был там обычай. Их детьми были Фрейр и Фрейя. А у асов был запрещен брак с такими близкими родичами».

В «Перебранке Локи» («Старшая Эдда») Локи также обвиняет Фрейю в связи с Фрейром.

Эту ипостась искушения мы назвали «Похоть»

Далее сюжет развивается так:

Тогда сели боги
на троны могущества
и совещаться
стали священные:
стерпят ли асы
обиду без выкупа
иль боги в отмщенье
выкуп возьмут.

Консолидированного решения принято не было, и тогда

В войско метнул
Один копье,
это тоже свершилось
в дни первой войны;
рухнули стены
крепости асов,
ваны в битве
врагов побеждали.

Снорри Стурлуссон в «Круге Земном» описывает эти события несколько иначе:

«Один пошел войной против ванов, но они не были застигнуты врасплох и защищали свою страну, и победа была то за асами, то за ванами. Они разоряли и опустошали страны друг друга. И когда это и тем и другим надоело, они назначили встречу для примиренья, заключили мир и обменялись заложниками. Ваны дали своих лучших людей, Ньёрда Богатого и сына его Фрейра, асы же дали в обмен того, кто звался Хёниром, и сказали, что из него будет хороший вождь. Он был большого роста и очень красив. Вместе с ним асы послали того, кто звался Мимиром, очень мудрого человека» (Снорри Стурлуссон, «Круг Земной», «Сага об Инглингах»).

По другой версии, в знак примирения от ванов в Асгард отправился только Ньёрд, а Фрейя и Фрейр родились уже в Асгарде от великанши Скади. Мы решили, что в нашей мифодраме представителями ванов будут Ньёрд и Фрейя.

Ньёрд в «Младшей Эдде» («Видение Гюльви») описан так:

«Имя третьего аса - Ньёрд. Он живет на небе, в том месте, что зовется Ноатун. («Корабельный двор»). Он управляет движением ветров и умирят огонь и воды. Его нужно призывать в морских странствиях и промышляя морского мера и рыбу. Столько у него богатств, что он может наделить землями и всяким добром любого, кто будет просить его об этом».

Фрейя – богиня любви, плодородия, деторождения, женской сексуальности. Выбрать ее на роль второго представителя ванов в Асгарде мы решили потому, что нам показалось логичным преобразование Похоти в Любовь.

Инсценизация мифа и его психотерапевтическое применение.

Технически инсценизация мифа была осуществлена следующим образом. Участникам группы вкратце был рассказан сюжет, затем было предложено выбрать для себя, кем они хотят быть – асами или ванами. Затем группа разделилась – асы отправились в Асгард, ваны – в Ванахейм. Присутствие двух ведущих дало возможность управлять процессами в каждой из групп. [Позднейшее дополнение: использование двух ведущих предпочтительнее. В тех случаях, когда это невозможно, директору необходимо контролировать процесс обсуждения заданных тем в обеих группах. При работе двух

директоров желательно, чтобы они не обменивались между собой информацией о содержании обсуждения].

В соответствующих мирах произошло обсуждение на тему: «Какие мы; что в нас ценного; что мы можем дать людям?». Это нужно для того, чтобы вывить ценности каждой из групп, сформировать группы. Обычно на этом этапе выявляются лидеры и распределяются роли.

Затем в группе ванов были выбраны участники на роль «Похоти» и «Жажды золота». Они отправились в Асгард соблазнять асов. Остальные ваны наблюдали за происходящим, не пересекая условной границы. [Позднейшее дополнение: в процессе обсуждения ваны должны договориться о том, на что они хотят спровоцировать асов – такова дополнительная инструкция ванам. Похоть и Жажда Золота должны действовать с учетом этой договоренности. Остальные участники не пересекают условной границы между мирами, но могут дублировать своих представителей].

Сцена сожжения была сыграна следующим образом: асы обращались к посланцам ванов со словами: «Я убиваю тебя за то, что...». Посланцы отвечали: «Твои слова не убивают меня потому, что...».

Затем асы и ваны вновь разошлись по своим мирам обсуждать тему «Какие они?». Здесь важно выявить обоюдные проекции, возникшие после первого столкновения, определить враждебные ценности, с которыми предстоит бороться и от которых необходимо защищать людей.

Потом началась война. Из асов было выбрано «Копье Одина», манифестировавшее требования асов. Началась словесная перепалка, продолжавшаяся 20 минут. [Позднейший комментарий. После мифодрамы одна из участниц заметила директорам, что в этот момент ей очень хотелось поменяться с противником ролями. Как я убедился в дальнейшем, групповой обмен ролями здесь совершенно необходим, поскольку он и только он позволяет участникам интегрировать психологические свойства асов и ванов, что, в конечном счете, и является главной целью мифодрамы. Хочу выразить Даше Цыбульской благодарность за эту подсказку].

После того, как стало ясно, что победителя в войне не будет (то есть противники исчерпали аргументы, ни в чем не убедив друг друга, и энергия стала падать), асы и ваны разошлись по своим мирам на третье обсуждение. Темы – «чем мы готовы поступиться, чтобы жить с ними в мире; что мы готовы взять от них; что мы готовы дать им».

Дальше состоялась сцена переговоров. После обмена представителями, которые в дальнейшем будут следить за соблюдением договора, участники сняли с себя роли богов и отправились в Мидгард – мир людей, где выслушали волю богов.

В целом, мифодрама прошла весьма энергично. Ванов оказалось больше, чем асов. Примечательно, что Ванахейм мы (директоры) расположили в месте, где в греческом городе располагался ритуальный бассейн, а Асгард – в месте, где находилась урна, куда жители клали петиции, обращенные к властям.

То, что происходило на первом обсуждении в Асгарде «Какие мы?», можно назвать выработкой законов, направленных на структурирование хаоса. В

первую очередь предлагалось ввести правовые нормы взаимоотношений между людьми, в том числе исключение инцестуозных связей. Горячо обсуждалась тема управления – как богам управлять людьми. Говорилось о необходимости создания армии с иерархической структурой.

Лейтмотивом первого обсуждения в Ванахейме была спонтанность и раскрепощенность ванов. «Похоти» и «Жажде золота» ваны дали задание соблазнить асов. Вызвавшиеся на эти роли участники продемонстрировали высокую спонтанность. Обе (это были две женщины) вовлекли асов в танец. Их аргументация состояла в том, что золото и секс дают свободу. Однако результаты их действий были разными – «Похоти» удалось увлечь одного из асов в стан ванов, где он и остался. А вот «Жажда золота» была принята асами очень тепло и едва сама не осталась в Асгарде. «Жажду золота» никто не хотел убивать, мотивируя тем, что она поможет создать армию. Наконец, одна из участниц вызвалась убить «Жажду золота». Смысл ее обвинений состоял в том, что «Жажда золота» «вносит расстройство в ряды асов». Она возражала: «золото дает свободу». В целом, в этот момент несколько спутались понятия «золота» и «жажды золота», что привело к ослаблению позиции персонажа. «Похоть» асы убивали охотнее как ведущую к моральному разложению.

Второе обсуждение было на тему «какие они?». Асы между собой упрекали ванов в распушенности и неуправляемости. Звучали обвинения в том, что они понимают мир и ведут себя как дети, в то время как они старше.

С точки зрения ванов, асы оказались безжизненными роботами, лишенными жизненных соков и подавляющими людей своим морализаторством.

«Война», как мы уже говорили, продолжалась 20 минут. Взаимная перепалка на этические темы была весьма интенсивна. Была предпринята попытка разграничить сферы влияния. Асы предложили вanam оставить их в покое, при условии, что ваны не будут появляться в Асгарде и среди людей. Для обеспечения безопасности было предложено построить стену. (Это примечательно, поскольку, согласно тексту, асы действительно после войны строят стену вокруг Асгарда, но об этом ничего не говорилось участникам мифодрамы). Ваны готовы были принять предложение асов, но поняв, что стена не позволит им влиять на людей, ваны с возмущением его отвергли.

Третье обсуждение было наиболее заряжено полемической энергией.

- «Они просто не понимают... Им просто нужно объяснить! Им не хватает мудрости!!! Их идеи не так плохи, но им не хватает нашего знания!!!» - наперебой кричали представители Асгарда. «А нам не хватает их спонтанности, без нее нам тесно».

В результате бурной дискуссии асы решили направить в Ванахейм наиболее мудрого из них. Взамен они хотели получить часть спонтанности и сексуальности ванов. Когда директор прорезюмировала предложение асов обменять мудрейшего из них на олицетворение сексуальности и спонтанности, напомнив участникам содержание мифа (обмен Мимира, мудрейшего из асов на Фрейю, символ женской сексуальности, а также

переселение в Асгард покровителя мореплавания, Ньёрда), группа очередной раз воспела хвалу пресловутому психодраматическому теле.

Кроме того, асы, учитывая чрезмерную спонтанность ванов, опасались за соблюдение договора со стороны своих соседей и настаивали на постоянном присутствии в Ванахейме «того, кто смотрит за соблюдением договора».

Хотелось бы отметить, что, предлагая сюжет мифа, директоры спорили о роли Хёнира, который не мог принять решения на тинге, если рядом с ним не было мудрого Мимира. В этой группе Хёнир выступил в роли контролера, почему бы и нет?

Интересно и то, что при обсуждении, асы беспокоились о безопасности тех, кто уйдет к ванам. В мифе один из «заложников» (Мимир) был убит ванами, но об этом участникам также не сообщалось.

В это время ваны возмущались беспардонностью асов. Затем перешли к обсуждению послания, которое должна нести Фрейя. Решили отказаться от пропаганды инцестуозных связей. Фрейя должна была манифестировать женскую сексуальность, раскрепощенность, жизненную энергию. Вспомнили, что у греческих воинов был обычай перед битвой причащаться к груди обнаженной женской статуи. Участница, выбранная на роль Фрейи, с энтузиазмом согласилась причастить мужчин-асов (от обнажения, правда, отказались, сославшись на туристов...)

Определить функции Ньёрда оказалось сложнее. Некоторое время участники не могли понять «специализацию» этого бога. Наконец, решили, что Ньёрд – это покровитель стихии, в первую очередь, водной. Его представительство у асов должно означать способность использовать обузданную энергию стихии, а кроме того – мысль о том, что богатство хорошо, но в стремлении его приобрести должна быть мера. Вспомнили, что одним из символов обузданной стихии является корабль, так родилась обобщающая метафора – корабль с фигурой обнаженной женщины на носу.

Переговоры прошли гладко, была видна готовность жить в мире. Асы причастились «Женственности» и приняли в дар «Обузданную энергию» и плодородие. Ваны получили «Мудрость» и «Контроль». В конце сцены асы и ваны спонтанно смешались между собой.

После объявления людям воли богов начался шеринг. Из-за нехватки времени он был сильно сокращен, что привело к тому, что участники потом в течение нескольких дней подходили к директорам и делились своими переживаниями.

Нужно отметить, что мифодраму «Война асов и ванов» можно модифицировать в зависимости от терапевтических целей. Например, введение на роль посланника в Асгард Фрейра вместо Фрейи позволит сместить акцент на мужскую сексуальность.

Еще одним изменением, которое можно внести в мифодраматическое действие, является более четкое задание ролей асов. Можно ввести Одина, Тора, Локи, Фригг и других богов и богинь и узнавать их отношение к происходящему. Это позволит дифференцировать сознательные ценности и извлечь больше информации о противостоянии асов и ванов.

Для обеспечения лучшего понимания участниками смысла войны, можно продолжить сюжет. Согласно мифу, после примирения асы и ваны, в знак мира, плевали в общий котел. (Это необязательно делать столь малоаппетитно, можно, чтобы каждый участник просто что-то положил в котел). Из котла рождается «самый мудрый из людей» по имени Квасир. [Комментарий. Именно таким образом я в дальнейшем и заканчивал эту мифодраму. После того, как каждый из участников что-то положил в котел, его содержимое тщательно перемешивается, асы и ваны снимают роли и уже в качестве участников группы берут из котла то, что им пригодится в жизни. Это не обязательно должно быть что-то из того, что в котел положили раньше. Класть в котел можно как абстрактные качества (например, «раскрепощенность»), так и символизирующие их предметы. Второй вариант интереснее, поскольку дает возможность для дополнительных интерпретаций. Так, например, однажды в качестве «раскрепощенности» одна из участниц группы из ванов положила в котел золотой пояс, сделанный из круглых монет, прокомментировав, что это может быть ее «поясом верности», разделяющим верхнюю и нижнюю половину тела. Как дар вана это может быть Брисингамен Фрейи, отвечающий за плодородие и оказывающий помощь при родах].

На наш взгляд, психоаналитический смысл мотива о войне асов и ванов состоит в сублимации бессознательных инстинктов. При этом содержание бессознательного в данной интерпретации мифа ограничивается сексуальными инстинктами и адлерианским «влечением к власти», однако для работы с другими аспектами бессознательного в скандинавской мифологии есть другие миры и другие мифы.

Например, после примирения с ванами, главной «империей зла» для асов становится мир великанов, Ётунхейм. Противостояние Асгарда и Ётунхейма, где ключевой фигурой становится фигура «истребителя великанов» Тора, мы понимаем как противостояние сознания агрессивным, разрушительным инстинктам бессознательного.

В качестве шеринга – несколько отзывов участников группы:

Александр, г. Иваново:

«Леонид, ты умница! Такой изящный Иггдрасиль получился! Я в восторге. И в Мире мертвых понравилось, и в Альвах. А в Танаисе - во время шопа - ничего не понял, раздражался на что-то. Но когда приехал домой - одно из самых ярких впечатлений. Кстати, вы хорошо работали в паре».

Марина, г. Воронеж:

«Танаис очень понравился. Я была среди асов. Ух, как мне это было в тему. Место для игры вы с Леней выбрали великолепно. И роль Мудрости, которая мне досталась, очень помогла. Спасибо всем, бывшим ванами, за дублирование Мудрости.

Лень, Кристин, спасибо вам! Классно работаете в паре! Технических тонкостей не разумею, извиняйте».

Илона, г. Екатеринбург:

«Про Танаис я не могу быть объективной - и Танаис люблю, и вас конкретно. Кроме того я была в процессе. Интересно, что сначала не хотела и не планировала участвовать, но потом увлеклась. Кайф словила, но происходящее не отслеживала. Идея - классная, она превзошла мои ожидания. Мне не хватило рефлексивного шерринга - мне кажется, после таких социодрам он нужен, причем в три приема - из ролей, потом из процесса, потом еще какой-нибудь. Поэтому ощущение скомканности конца и некоторого обесценивания. Но понимаю, почему это произошло - тут просто обстоятельства. А кайф я получила. Что касается тренерской работы - простите, я ее не отслеживала, процессом увлеклась. Наверное в этом и смысл и ее оценка. Когда есть время рефлексировать тренеров - значит народу заняться нечем. Я была при деле, не знаю, как остальные. Поэтому у меня есть ощущения завершенности фестиваля».

На этом наше с Кристиной описание первого опыта проведения «Войны асов и ванов» заканчивается, и я хочу добавить несколько замечаний о позднейшем опыте проведения этой мифодрамы.

Мотив войны между асами и ванами, если рассматривать его с точки зрения мифодраматического применения – это один из самых универсальных мотивов в скандинавском цикле. Его можно понять как противостояние сознания и бессознательного (Фрейд), Персоны и Тени (Юнг), Родителя и Ребенка (Берн), мужского и женского начал и так далее. В любом случае, целью работы является интеграция переживаний асов, ассоциирующихся с ответственностью, установлением правил и контролем за их исполнением и ванов, олицетворяющих спонтанность, непосредственность, энергию.

Приведу пример достаточно осязаемого результата, который дала эта мифодрама. Следующая сказка была написана на группе из 12 человек (9 женщин, 3 мужчин) на следующий день после мифодрамы о войне асов и ванов.

«Жили-были король с королевой. Однажды они нашли волшебную палочку и сделали с ее помощью пятерых детей: четыре девочки и мальчика. Им запретили искать волшебную палочку и приставили к ним няню. Но дети пошли искать, нашли секретную комнату, там бассейн, решили искупаться, разделись, обнаружили половые различия. Искупались, пошли к родителям правду искать. Те объяснили, что есть мужчины и женщины, у них разные функции, так бог захотел. Потом принц пошел один искать палочку, нашел потайную дверцу, за ней палочку. Решил попробовать на горничной, та испугалась, сказала «мальчик, положи палочку, тебе слишком рано, если много узнаешь, постареешь и умрешь». Принц не внял, и, не загадав никакого желания, тронул палочкой себя. Превратился в мышь, время для него потекло быстрее и стал стремительно стариться. Пришла сестра и расколдовала его. После этого палочка утратила свою силу, а дети поняли, что для волшебства надо точно знать, чего хочешь».

При инсценировке больше всего энергии было в сценах купания, разговора с родителями, попытке принца войти во вторую секретную комнату и при превращении в мышь. Сцена купания не носила, в отличие от сценария, эротического характера, главным было состояние спонтанности, детской раскрепощенности, о чем говорилось и на шеринге. Здесь же выявился

конфликт: половые органы мальчика рассматривались девочками как патология, опухоль, которую надо лечить.

В сцене поисков палочки принцем встретились муж (в роли принца) и жена (в роли комнаты, где хранится палочка). Как оказалось позже, в семье сложилась тяжелая предразводная ситуация, длящаяся более года, с конфликтом вокруг детей. Она проявилась в социодраме в том, что комната не хотела отдавать палочку: «Палочка – это моя тайна, без нее я стану обычной комнатой». Принц: «Сама по себе ты не интересна, мне нужна только палочка». Сцена была довольно долгой и тягостной, договорились, что он заберет палочку, но будет время от времени приносить. (В дальнейшем с этой парой была проведена психодраматическая Встреча. Через полтора месяца состоялся развод).

В завершение драмы всем участникам было предложено, не выходя из ролей, разместиться там, где хочется. Образовались две группы вокруг бассейна и вокруг трона родителей, примерно отражающие эго-состояние участников (по Берну, соответственно, Ребенок и Родитель). У «детей» в шеринге преимущественно звучали темы обиды на родителей, стремление к безответственной сепарации и бесшабашному веселью. У «родителей» - темы вины перед детьми за неправильное воспитание.

В приведенном примере «Война асов и ванов» явилась для группы разогревом, поднявшим значимую для нее тему ответственности (за детей – в случае супругов, за собственную жизнь – в случае Принца). Социометрическое размещение участников продемонстрировало четкое разделение на асов и ванов, с соответствующей атрибутикой (бассейн для ванов, трон – для асов) и переживаниями. Интеграция была достигнута позже, в ходе психодрамы.

Хочу подчеркнуть необходимость обмена ролями между асами и ванами. Вот пример тенденции к «застреванию» в роли. На одной из демонстрационных групп, на которой присутствовали более 40 человек и поэтому возможности провести групповой обмен ролями не было, я сделал перерыв перед обсуждением. После перерыва участники сели в круг, и я почувствовал что-то неладное. Я попросил бывших «асов» поднять руки, и оказалось, что бессознательно группа разместилась в кругу в точности в соответствии с ролями – по правую руку от меня сидели «асы», по левую – «ваны».

Среди моих клиентов были пятеро, участвовавшие в мифодраме дважды в разных группах. В каждом случае я настаивал, чтобы во второй раз участник принял на себя не знакомую роль. Все пять человек испытали очень сильное чувство катарсиса, свидетельствующее об интеграции соответствующих субличностей. О том же свидетельствует и опыт проведения «Войны асов и ванов» в форме монодрамы.

Мифодрама очень энергично проходит в подростковых группах, где акцент обычно бывает смещен на темы сексуальности.

В целом, мифодраму «Война асов и ванов» можно использовать в форме социодрамы, психодрамы и монодрамы для решения проблем, которые могут быть представлены как внутренний конфликт между желанием и долгом,

«хочу» и «надо». В качестве инструмента социодраматиста она может быть использована для разрешения внутригруппового конфликта, например, между руководством предприятия и сотрудниками (в этом качестве его с успехом применяет Кристина Щурова).

В заключение главы хочу заметить, что в скандинавском цикле «Война асов и ванов» - это единственный сюжет, где фигурируют ваны. От того, как будет проведена мифодрама, зависит, каким содержанием наполнится групповой Ванахейм.

Глава 6. Мифодрама «МЕД ПОЭЗИИ»: восхождение к творчеству

6.1. О поэзии и Меде поэзии

Что такое Мед Поэзии? Это напиток, выпив который каждый становится ученым или скальдом (поэтом). Для того чтобы понять смысл мифов о создании Меда Поэзии и похищении его Одином, нужно разобраться в том, что представляет собой скандинавская скальдическая поэзия.

Ответ на этот вопрос дает Снорри Стурлуссон в «Языке поэзии» («Младшая Эдда») в форме диалога между великаном Эгиром и богом – покровителем скальдов Браги: «Тогда Эгир сказал: "Сколько способов выражения знаете вы в поэзии? И что входит в поэтическое искусство?". Тогда молвил Браги: "Две стороны составляют всякое поэтическое искусство". Эгир спрашивает: "Какие?". Браги отвечает: "Язык и размер". "Какого рода язык пригоден для поэзии?". - "Поэтический язык создается трояким путем". - "Как?". - "Всякую вещь можно назвать своим именем. Второй вид поэтического выражения - это то, что зовется заменой имен. А третий вид называется кеннингом».

Чтобы понять, как назвать вещь своим именем, не надо быть скальдом. Под заменой имен имеется в виду хейти – поэтический прием, когда имя обозначаемого предмета заменяется другим именем или признаком этого предмета. Простейшим хейти является синоним. Пользуясь хейти, саму поэзию Снорри называет «красноречием», «восхвалением» и «прославлением».

Однако центральным, основополагающим признаком скандинавского поэтического языка являются кеннинги. Кеннинг – также иносказание, но его структура значительно сложнее. Простейший кеннинг состоит из двух существительных, обозначающих описываемый предмет, который связан с ними по сходству или смежности. К примеру, кеннинг «конь моря» обозначает корабль, «спор клинков» - битву, «береза нарядов» - женщину и т.д.

О правилах составления кеннингов мы еще поговорим, а сейчас нам важно, что при их составлении широко использовались мифологические мотивы. Так, для понимания таких кеннингов поэзии как «кровь Квасира», «ноша Одина» или «выкуп за Гиллинга» необходимо знание мифа, которому посвящена настоящая глава.

Среди функций поэзии скальдов (военная, магическая и другие), к обсуждению которых я вернусь, когда мы будем говорить об использовании скандинавской поэзии в психодраме самой важной, определяющей смысл мифов о Мёде поэзии я считаю функцию, которую можно назвать мировоззренческой. За счет использования кеннингов, апеллирующих к мифологическим сюжетам, скальдическая поэзия позволяет описывать повседневные события как относящиеся к сакральному, мифологическому пространству и времени.

Проиллюстрирую эту мысль примером. Скальд Эйвинд (за свое пристрастие к неумеренному употреблению чужих кеннингов прозванный Погубителем Скальдов) говорит о том, что датский конунг Харальд Серая Шкура скуп и зарывает золото в землю:

Было время, скалы
соколы мы просом
Хрольва украшали
при Хаконе, воин.
Ныне ж помол Меньи
враг норвежцев в чреве
матери властителя
Мьёлльнира запрятал.

Для понимания этой висы нужно знать: легенду о том, как конунг Хрольв Жердинка уходил от преследования врагов, разбрасывая золото («посев Хрольва»); легенду о том, что у конунга Фроди была мельница, которая при участии рабыни Меньи намалывала золото («помол Меньи»); миф об обретении Тором молота Мьёлльнира; наконец, надо знать о родственных отношениях Тора и богини земли Ёрд.

Благодаря скальду, простая мысль о том, что при прошлом правителе золота было много, и все носили на руках золотые украшения («соколы скалы» - руки охотника, на которых сидят охотничьи соколы), а при нынешнем («враг норвежцев») золото зарывают в землю, - выражается таким образом, что актуальные исторические события вплетаются в ткань легенд о богах и героях.

Отсюда понятно, почему Снорри ставит скальдов и ученых в один ряд: сочинение и восприятие вис – это такой способ осмысления реальности, который требует знаний об устройстве мира.

Содержание мифа

Определив таким образом, что я понимаю под поэзией и Медом Поэзии, перехожу к мифу и его анализу.

По свидетельству Снорри, после окончания войны между собой две расы богов – асы и ваны, – в знак заключения мира плевали в чашу. Из содержимого чаши они создали человека по имени Квасир, который был так мудр, что мог ответить на любой вопрос. Квасир странствовал по свету и

учил людей мудрости до тех пор, пока не забрел к двум карлам, Фьялару и Галару, которые его убили. Они смешали его кровь с медом и слили в котел Одрёрир и две чаши - Сон и Бодн. Получившийся напиток и называется Медом Поэзии.

Потом карлы пригласили в гости великана Гиллинга с женой и убили обоих. Сын великанов Суттунг отвез карлов в море и оставил на скале, которая с наступлением прилива погружалась в море. Карлы выкупили свою жизнь, отдав Мед Поэзии, и Суттунг спрятал его в скалах Хнитбьерг, оставив на страже свою дочь Гуннлёд.

На охоту за медом вышел Один. По дороге к брату Суттунга, Бауги, Один убил девятерых его косцов, а потом нанялся батрачить за право выпить глоток меда. В день заработной платы Один и Бауги отправились к Суттунгу, но тот отказался уступить хоть каплю меда.

Тогда Один и пошли к скале, где был спрятан мед, просверлили ее буравом, Один превратился в змею и прополз в пещеру. За три ночи, проведенные с Гуннлёд, он получил разрешение выпить три глотка меда, и в три глотка осушил все три сосуда. Превратившись в орла, он полетел в Асгард, преследуемый Суттунгом, так же принявшим облик орла. В Асгарде он выплюнул Мед в чашу, но часть выпустил через задний проход. «Этот мед не был собран, его брал всякий, кто хотел, и мы называем его "долей рифмоплетов". Мед Суттунга Один отдал асам и тем людям, которые умеют слагать стихи».

6.2. Теория спонтанности Я.Л. Морено

При анализе мифа о Меде Поэзии я буду опираться на теорию спонтанности Морено, поэтому здесь необходим конспективный рассказ о ней.

Морено определял спонтанность как «новую реакцию на старую ситуацию, либо адекватную реакцию на новую ситуацию», но такое поведенческое определение спонтанности не лишено противоречий в контексте общей теории Морено. Для нас важнее, что под спонтанностью Морено понимал некую космическую энергию, посредством которой когда-то был создан этот мир и благодаря проявлениям которой он продолжает существовать.

В развитии личности эта энергия играет равноправную роль наряду с генетической предопределенностью и социальным влиянием. Морено доказывает, что ребенок не мог бы развиваться, не обладая он энергией спонтанности.

В отличие от других «энергий», бытовавших в психологии 20-30-х годов прошлого века («либидо» у Фрейда, «оргонная энергия» у Райха и проч.) спонтанность не может накапливаться, она существует только «здесь-и-теперь».

В поведенческом акте (к которому и относится приведенное выше определение) спонтанность может находить свой выход или подавляться. Подавление спонтанности – причина возникновения невроза (нет «новой реакции на старую ситуацию», реакции стереотипны).

В то же время, не блокируемая спонтанность может быть как конструктивной, так и деструктивной («неадекватная реакция на новую ситуацию»). Конструктивность реакции определяется *креативностью*, то есть способностью к творчеству, созданию нового материального или идеального продукта (в контексте психотерапии это может быть новое поведение или восприятие, то есть новая роль в терминологии Морено).

Продукт творческого процесса имеет свойство превращаться в «*культурный консерв*», примером которого может служить стихотворение или нотная запись музыкального произведения. Культурные консервы, как понятно из названия, служат развитию культуры. Хотя Морено резко отрицательно относился к культурным консервам, видя в них проявление косности, уничтожающей спонтанность, лично мне очень жаль произведения, уничтоженные их авторами.

Спонтанность, креативность и консервирование образуют три стадии творческого процесса. Спонтанность можно понимать как изначальный импульс, необходимую для творчества энергию; креативность придает ей форму, направление; культурный консерв сохраняет его во времени. В момент, когда я пишу эти строки, по ТВ заканчивается демонстрация фильма «Осуждение Паганини» и Леонид Коган играет «Кампанеллу». Мне кажется, это удачный пример для иллюстрации творческого цикла. Паганини не мог не играть и не мог не писать музыку. Здесь есть спонтанность и креативность (без креативности первичная энергия могла бы выразиться, например, в деструктивном пристрастии к азартным играм). Если бы Паганини не записывал свои произведения, то мы бы не знали теперь, что представляет собой музыка Паганини. Нотная запись представляет собой культурный консерв, но, благодаря спонтанности Когана он снова превращается в творческий продукт, который снова может быть законсервирован в виде аудиозаписи или кинематографической ленты. И уже я, как слушатель, могу снова расконсервировать его благодаря моей собственной спонтанности.

Помимо креативности, которую Морено считал формой спонтанности, он выделял еще 3 формы проявления спонтанности: драматическую, позволяющую переживать повторяющиеся ситуации всякий раз по-новому; оригинальность, отличающуюся от креативности тем, что она не привязана к адекватности продукта; и собственно адекватность реакции. Нас в этой статье интересует преимущественно креативная форма спонтанности, но я буду иметь в виду и остальные. Миф о Меде Поэзии я буду рассматривать как миф о происхождении способности к творчеству.

Психологическая интерпретация

6.3. Квасир рождается из слюны асов и ванов.

Спонтанность богов земли, богов плодородия ванов — это спонтанность ребенка, свободно продуцирующего новый продукт и не задумывающегося над тем, насколько этот продукт полезен, нужен и адекватен в окружающей

его среде. Это также спонтанность ребенка, свободно и бесконтрольно присваивающего себе предметы окружающего мира «...это мое!».

Приведу пример из очень любимой мною книги К.И. Чуковского «От двух до пяти» - замечательной книжке о спонтанности ребенка, творчески осваивающего родной язык. Ребенок постоянно экспериментирует с новым для него словом, пытаясь придать ему понятный для себя смысл, при этом очень точно используя синтаксис, морфологию и фонетику родного языка. В результате получаются иногда очень выразительные слова, не совпадающие, однако, по смыслу с тем словом, которым необходимо овладеть. Так, вентилятор для ребенка – «вертилятор» (потому что вертится), милиционер – «улицционер» (потому что стоит на улице), почтальон – почтанник (потому что суффикс «-ник» по аналогии с «садовник», «печник» точнее отражает занятие того, кто работает на почте, чем заморское «-льон»). Спонтанность ребенка неадекватна, по Морено, задаче (овладению новым словом), но это самая настоящая спонтанность, поисковая активность, не задаваемая ни наследственностью, ни социальным влиянием (Винни-Пуха, большого, к слову сказать, любителя меда, никто не заставляет сочинять его «сопелки, кряхтелки и пыхтелки»).

Спонтанность асов – богов неба – это спонтанность воспитывающего родителя, который знает «как правильно» и доброжелательно направляет поведение ребенка. Если бы родители не исправляли очаровательные ошибки своих детей, дети бы не овладевали родной речью, не понимали бы ее метафоричности и, наконец, не могли бы использовать ее для полноценного общения, это была бы «речь для себя».

В более широком психологическом контексте, создание Квасира – это работа над интеграцией детских влечений (сексуальных, разрушительных, стремления к обладанию) и социальных реалий. По аналогии с языком, если бы все потребности ребенка безоговорочно удовлетворялись, у него не было бы стимула развиваться. В психоанализе это представлено как «принцип наслаждения» и «принцип реальности». Таким образом, мудрость, которую олицетворяет Квасир – это интеграция детской непосредственности и родительских наставлений, принципа наслаждения и принципа реальности, согласие между «хочу» и «надо».

Важнейшей характеристикой мудрости Квасира состоит в том, что такая мудрость не продуктивна, а репродуктивна. Если взять как пример язык, то освоенное слово становится культурным консервом. Ребенок, научившийся правильной речи, теряет языковую интуицию. Если раньше он прятал своего пса от бабушки, которая «собаку съела» в каких-то делах, то теперь он спокоен за судьбу своего любимца, поскольку знает, что это просто «оборот речи».

Квасир может давать советы, но не может что-то произвести сам и научить творчеству других. Мне он напоминает ребенка, который учит свежееусвоенным правилам поведения младших детей или вчерашнего студента, который сразу по получении диплома идет преподавать. Убийство Квасира означает принесение в жертву этой новой, трудом и потом добытой

способности ради дальнейшего развития спонтанного творчества. Замечание о том, что Квасир «захлебнулся в собственной мудрости», очень иронично и точно передает эту мысль.

6.4. Мед Поэзии у карлов.

Карлы или цверги – это обитатели Свартальвхейма (мира черных альвов). Они живут в почве или в камнях, и в мифах известны как искусные ремесленники. Их изделиями пользуются боги. Так, у Одина есть изготовленное карлами копье, бьющее без промаха и золотое кольцо, каждые 8 дней рождающее 8 равных ему по весу колец; цвергами сделан молот Тора, всегда возвращающийся к нему и золотые волосы для его жены Сив; у Фрейра есть волшебный корабль, которому всегда дует попутный ветер, на палубе которого можно разместить всех асов в полном боевом вооружении, а по прибытии на сушу этот корабль можно свернуть и спрятать за пазуху.

В образе темных альвов подчеркнута «здесь-и-теперь»-функция спонтанности, ее принципиальная ненакопляемость. Изделия цвергов («культурные (точнее не скажешь, поскольку функция богов неба – создание и сохранение культуры) консервы») могут существовать в мире людей и богов, но сами их создатели под солнечными лучами превращаются в камень. Два карла - Фьялар и Галар – убили Квасира, смешали его кровь с медом и слили в котел Одрёрир и две чаши - Сон и Бодн. Здесь необходимо проанализировать значение имен собственных. Фьялар означает «Прячущий», Галар – «Поющий». Одрёрир – «Приводящий дух в движение», Сон – «Кровь», Бодн – «Сосуд». По остроумному замечанию Г. Бедненко, имена чаш могут означать тело человека – «сосуд крови» (тоже, кстати, кеннинг), в таком случае Мед Поэзии – это способность «приводить дух в движение», находящаяся в теле человека.

Имена обладателей Меда Поэзии подчеркивают, с одной стороны потаенность, неуловимость спонтанности, с другой стороны – ее внешнее проявление, песню. (Песня существует только в тот момент, когда она звучит. Именно образ песни использовал Августин Блаженный для иллюстрации своей философии настоящего).

То, что способность в творчестве находится теперь в теле человека, кажется мне очень важным. Со смертью «проповедника» Квасира мудрость, выражаясь языком психологов, интериоризовалась, стала внутренней способностью к творчеству. Пользуясь нашим примером с детьми, теперь язык перестал быть для ребенка самоценным *предметом* освоения, а стал *инструментом* освоения и изменения реальности. Разумеется, сказанное касается не только языка, но и потребностей ребенка. Используя энергию своих окультуренных, социализированных потребностей, ребенок получает возможность творчески изучать и преобразовывать окружающий его мир.

Мед Поэзии, находящийся у карлов, доступен всякому, желающему его выпить и стать ученым или скальдом. Консерватизм (приверженность культурным консервам в ущерб развитию спонтанности) является обычно результатом слишком строгого воспитания.

Однако найденный баланс между фантазией и реальностью неустойчив, творчество слишком зависит от бессознательного (и «каменеет» от рациональной критики). Сказочным примером такого состояния могут послужить метания Данилы-мастера из «Каменного цветка» П.П. Бажова. Данила, отчаявшийся найти совершенную форму для изготавливаемой им малахитовой чаши, приходит к Хозяйке Медной горы и просит ее показать каменный цветок – образец красоты:

« -...Не могу больше. Измаялся весь, не выходит. Покажи каменный цветок.

- Показать-то, - говорит, - просто, да потом жалеть будешь.

- Не отпустишь из горы?

- Зачем не отпущу! Дорога открыта, да только ко мне ворочаются.

- Покажи, сделай милость».

И Данила, увидевший каменный цветок, в день свадьбы разбивает свое изделие и уходит в гору.

Как я уже сказал, ребенок получает инструмент для изменения окружающего мира, но не все изменения, которые он вносит в мир, конструктивны. «Чистое творчество» карлов заканчивается, когда они вступают в конфликт с великанами.

Конфликт цвергов с великанами интересен тем, что это единственный подобный конфликт, описанный в скандинавских мифах. Обычно великаны противостоят асам, и подчеркивается либо их разрушительность и агрессивность, либо их мудрость как хранителей знаний о прошлом людей и мира (великаны старше асов).

В той части мифа о Меде Поэзии, который мы анализируем сейчас, великаны противопоставлены цвергам, и первая оппозиция, приходящая в голову, это оппозиция «большой - маленький». Великаны, по определению, выше человеческого роста, карлы – ниже. Именно великаном и видится взрослый ребенку «от двух до пяти».

Если так, то убийство великанов нужно понимать как детский бунт против родителей, в нашем контексте – это бунт против подавления проявлений спонтанности. Пока ребенок не был способен к самостоятельным действиям, его спонтанность не угрожала миру взрослых. Но когда ребенок из исследовательского интереса начинает разбирать любимые папины часы, возникает неизбежный конфликт. В какой бы форме ни выражалось неудовольствие родителей, ребенком оно воспринимается как подавление.

То, что раньше воспринималось как помощь в освоении мира, теперь видится как препятствие для дальнейшего освоения мира. Почувствовав свои силы, юный творец восстает против воспитателей, хранителей культурных консервов. Однако форма проявления неудовольствия родителей очень важна для дальнейшего развития событий. Если воспитатели достаточно тактичны и умны, их репрессии будут направлены только против деструктивного поведения ребенка. В этом случае ребенок понимает, что его любят, его исследовательский интерес уважают, но разбирать папины часы не следует.

При отсутствии чуткости у воспитателя происходит тотальное подавление спонтанности. Такое подавление воспринимается как дилемма: «Или

спонтанность, или родительская любовь». При этом ребенок, отказавшийся от спонтанности ради любви, не получает ни того, ни другого, поскольку интуитивно чувствует, что любовь, купленная такой ценой, ущербна. Именно такое развитие событий и описано в мифе.

Примечателен способ, которым великан Суттунг мстит за родителей: «Узнавши о том, великан Суттунг, сын Гиллинга, отправляется туда и, схватив карлов, отплывает в море и сажает их на скалу, что во время прилива погружается в море. Они молят Суттунга пощадить их и, чтобы помириться с ним, дают за отца выкуп - драгоценный мед. На том и помирились». Выражаясь языком современной психологии, отказ от спонтанного творчества происходит под угрозой безумия, растворения только что приобретенного Я в бессознательном (море – распространенный символ бессознательного).

Итак, три важнейших характеристики этого периода развития спонтанности:

1. Человек обретает способность преобразовывать мир, но эта способность базируется на еще неустойчивом балансе фантазии и реальности.
2. Приобретенная способность к преобразованию мира еще не подкреплена ответственностью за свои действия (адекватность творческого продукта).
3. Под угрозой лишения любви и дальнейшего руководства (страх безумия) может произойти отказ от спонтанности.

6.5. Мед Поэзии у великанов.

Мед Поэзии под охраной великанов символизирует тот неестественный, но часто встречающийся этап развития творчества, когда человек не проявляет свою спонтанность из страха, что она может проявиться деструктивно. Мед недоступен людям и непонятно, пользуется ли им сам Суттунг.

Если в предыдущем эпизоде, будучи в оппозиции к карлам, великаны выступали (как это ни парадоксально) как хранители культурных консервов, то на этом этапе они возвращают себе роль революционеров, терпеливо ожидающих, когда сложится «революционная ситуация» и периодически совершающих террористические акты. Великаны, я уже говорил, выступают в скандинавских мифах как разрушительное начало, угрожающее существующему миропорядку. Однако мир слишком прочен, чтобы позволить себя уничтожить даже великанам. Если «привести в движение дух» великана, получится вспышка ярости. Поэтому спонтанность (= агрессия) держится под спудом из опасения, что, вызванный ею взрыв, в конечном счете, уничтожит самого великана.

Психологическая ситуация человека, Мед Поэзии которого находится в плену у великанов, характеризуется внешней ориентацией на «культурные консервы» (родительские ценности) и подавленной агрессией.

Между «фантазией» и «реальностью» такой человек выберет «реальность». Внешне такая позиция выражается в подростковом нигилизме, в базаровском: «изучи-ка анатомию глаза, откуда там взяться лукавому взгляду». В отличие от детского буквального понимания метафоры («собаку съела»), здесь переносный смысл метафоры понимается, но не принимается.

Роль репертуар такого человека беден настолько, насколько ранним было подавление спонтанности; он не способен продуцировать новые психологические и социальные роли, и даже тот набор ролей, которым он владеет, не позволяет ему адекватно реагировать на новые для него ситуации из-за негибкости этих ролей. Человек, подавивший свою спонтанность, может ориентироваться только на культурные консервы, в творческом плане он бесплоден. Принимая ценности великанов, творец сам становится великаном.

6.6. Один добывает Мед Поэзии.

Путешествие Одина за Медом Поэзии – это история об освобождении от страха перед собственной деструктивностью (и от самой деструктивности) и об обретении свободы творца. Чтобы обрести такую свободу, мало снять запрет на агрессию, нужно справиться с самой агрессией иным, нежели подавление, способом.

Первое деяние Одина – убийство девяти косцов, принадлежащих великану Бауги, брату Суттунга. Это – замещающее убийство, по мифологической логике Один должен был бы убить самого хранителя сокровища – Суттунга. Однако такое убийство означало бы прямую конфронтацию с Ётунхеймом, ведь мед был получен великаном как вира за родителей и он владеет им по праву. С другой стороны, по той же логике, чтобы получить что-то, нужно принести что-то в жертву, а убийство рабов, пусть даже девяти – гораздо меньшее преступление, чем убийство господина. Тем более, что Один убивает косцов не собственноручно, а создает условия для группового самоубийства.

В психологическом плане Один играет роль освобождающего спонтанность ребенка родителя, который вступает в схватку с подавляющим родителем. Прямая конфронтация этих частей личности невозможна, поскольку ее исходом будет отказ от одной из частей. Но для освобождения спонтанности жертва необходима, и косцы – вполне подходящая кандидатура, поскольку символизируют погубителей спонтанности (косьба – это ведь уничтожение спонтанно растущей травы).

Далее Один все лето работает на Бауги за девяти. Этот эпизод в квесте Одина можно рассматривать как обучение труду. Для того, чтобы получить власть над продуктом творчества, мало иметь вдохновение, нужно уметь трудиться. Спонтанность взрослых (асов) отличается от спонтанности детей (цвергов) тем, что имеет направленность на конечный результат и управляема. Карлы, создающие символы власти асов, цели не имеют, они действуют либо по заказу (то есть цель перед ними ставят «взрослые»), либо «на спор» (как в случае, когда они создают атрибуты власти богов, поспорив с Локи). Для того, чтобы спонтанность была управляема, нужны инструменты управления ею. В случае со скальдической поэзией – знание языка и размера, чему посвящен труд Снорри. Умение скальдов

импровизировать – результат долгого труда. Именно этот труд добавляет в Мед Поэзии Один, целое лето работая на Бауги за девятерых.

Кроме того, работая на Бауги, Один «зарабатывает» моральное право на обладание Медом Поэзии. Заработав его, Один вместе с Бауги отправляется к Суттунгу. Как и следовало ожидать, Суттунг пеняет брату, что нечего, мол, заключать такие договоры, и мед отдавать отказывается. Эта сцена примечательна тем, что является единственной, где противники встречаются лично (если не считать сцены погони). В психологическом плане она нужна только затем, чтобы Один мог довести до логического завершения свою манипуляцию – теперь у него есть должник и помощник в лице Бауги.

Один отправляется к скалам Хнитбьерг («Сталкивающиеся скалы») и с помощью Бауги в образе змеи пробирается в пещеру, где Гуннлед сторожит Мед Поэзии. За три ночи, проведенные с великаншей, Один получает право на три глотка меда, выпивает его весь, и в образе орла уходит от погони, в которую пустился за ним Суттунг.

В этой сцене важны, на мой взгляд, два момента: любовная связь Одина и Гуннлед и метаморфозы Одина.

Связь с Гуннлед – единственная любовная связь Одина во всем цикле скандинавских мифов (у Одина есть жена, Фригг, но про их любовные отношения мы ничего не знаем). Поэтому мне не кажется слишком смелым рассматривать эту связь как любовную инициацию Одина. В контексте творчества (и, особенно, поэтического творчества), Гуннлед играет роль музы, вдохновляющей поэта.

Как мы помним, Один отправился в Ётунхейм затем, чтобы освободить спонтанность от страха перед деструктивностью. Для того, чтобы это произошло, нужно найти иной, чем агрессия или бунт, путь реализации спонтанности. А чтобы такой путь появился, необходимо вернуть утраченную в детстве любовь. Имеется в виду не только плотская любовь (хотя и она – тоже), но способность любить и принимать любовь, способность, отнятая у ребенка в наказание за деструктивное поведение. Возвращение этой способности превращает змею в птицу.

Другой, более глубинный аспект метаморфозы Одина, раскрывается в анализе символики змеи и орла. Вот что пишет по этому поводу Е.М. Мелетинский в статье «Скандинавская мифология как система»: «Один проникает в скалу в виде змеи, а возвращается в Асгард в облике орла. Памятуя о том, что орел и змей маркируют верхний и нижний уровни мирового древа, его верхушку и корни, небесное жилище богов и хтоническую сферу, здесь можно усмотреть скрытую символику вертикального странствия по дереву вниз – туда и вверх – обратно. Сама скала (гора) в мифологии многих народов является аналогом, алломорфой мирового древа» (7, с 40).

Таким образом, очередная шаманская инициация Одина привносит в Мед Поэзии мудрость асов – способность к стратегическому мышлению, владение всеми мирами Мирового Древа, чувствительность к их взаимодействию.

Возвращение Одним Меда Поэзии людям – это тот этап в развитии творческой спонтанности, который Морено называл способностью свободно перемещаться между миром фантазии и миром реальности.

Приведу пример все из той же книжки Корнея Чуковского: «Однажды в дачной местности под Ленинградом случилось такое событие: когда небо на закате было красным, подстрелили бешеного пса. С тех пор Майя, двух с половиною лет, всякий раз, когда видела красное вечернее небо, говорила с полным убеждением:

- Опять там бешеную собаку убили».

Для сознания «вана» причинно-следственная связь между убийством собаки и красным заревом на закате очевидна: «небо становится красным потому, что убили собаку».

«Квасир» выучил от асов, что «красный цвет неба на закате объясняется особым преломлением солнечных лучей, а собаку убили потому, что она опасна, и между этими двумя событиями нет связи», - и учит этому других.

«Цверг» чувствует, что между красным закатом и убитой собакой связь есть, но она - не причинно-следственная, а ассоциативная, но объяснить разницу не может. Он уже способен использовать образ «кровавого заката» для изменения оптических законов и санитарных норм. При этом его не интересует судьба произведенных им изменений (оторванность продукта от создателя). Любая рациональная критика заставляет его каменеть, поскольку образы фантазии еще слишком склеены с образами реальности.

«Великана» как человека действия пугает изменение равновесия, оно опасно, пусть все остается как есть. Вывод: ««кровавый закат» существует, но действовать, исходя из его существования, опасно – попадешь в сумасшедший дом».

«Один» видит в небе и «кровавый закат» и «преломление лучей»; понимает ассоциативную связь между ними по сходству и по смежности в пространстве и во времени; может свободно перемещаться между фантазией и реальностью (он свободен от страха безумия); умеет, благодаря свободе перемещений, преобразовывать реальность; знает, какое преобразование этого мира будет адекватным (он свободен от агрессии).

Инсценизация мифа

Драматическая инсценировка мифа о Меде Поэзии не представляет сложности.

Необходимо обозначить пространство миров и их обитателей – асы а Асгарде, ваны – в Ванахейме, люди – в Мидгарде, карлы – в Свартальвхейме и великаны – в Ётунхейме. Затем выбираются исполнители и начинается действие.

При заключении мира между асами и ваннами каждый подходит к чану, расположенному между мирами и что-то кладет в него, сопровождая свой дар пожеланием: «в знак мира я кладу сюда...затем, чтобы...».

Квасир принимает эти дары и отправляется в Мидгард проповедовать мудрость. Люди задают ему свои вопросы, он отвечает из роли. Затем он отправляется в Свартальвхейм, где карлы убивают его, мотивируя свои действия («Я убиваю тебя для того, чтобы... Я забираю у тебя...Я не хочу брать у тебя...»). Здесь необходимо спросить Квасира, как он относится к мотивации цвергов, чем и ради чего он жертвует (это необходимо для того, чтобы дистанцировать исполнителя от роли). Для того, чтобы не травмировать исполнителя роли, можно поставить стул так, чтобы «цверги» обращались к стулу в то время как «Квасир» слушал их, стоя за стулом. После этого роль снимается и исполнитель отправляется играть любую другую роль – по выбору.

Цверги изготавливают Мед Поэзии, смешивая «кровь» и «мед» – можно сделать это так же, как асы и ванны создавали Квасира, можно физически смешать что-то (я обычно использую гранатовый сок). Директор спрашивает их о значении их действий, что они изготавливают, зачем им это нужно. Так же можно спросить асов и ванов об их отношении к действиям цвергов.

Дальше необходимо исследовать отношения цвергов и великанов. Сцену убийства великанов можно опустить, просто проговорив, что карлы убили двух великанов, и устроить переговоры о выкупе (при этом цверги, разумеется, должны находиться под угрозой смерти). Здесь необходимо подчеркнуть разницу в росте – например, поставить великанов на стулья. Великанов следует расспросить, зачем им нужен Мед Поэзии, как он компенсирует им смерть сородичей.

Одина перед тем, как он отправиться в путешествие, можно спросить о его целях. В самом путешествии имеют значение следующие сцены: работа батраком на Бауги, переговоры с Суттунгом, превращение в змею, любовные отношения с Гуннлед, превращение в орла и возвращение домой, и раздача Меда поэзии всем заинтересованным.

В конце действия можно провести социометрический опрос каждого из участников: «как тебе здесь? Куда хочется пойти, кем хочется быть?». Эту информацию можно потом использовать при обсуждении.

Основной трудностью при работе с группой или клиентом, не знакомыми со скандинавскими мифами, является введение участников в роль. Для решения этой задачи я рекомендую ведущему заранее приготовить краткий и вытнтый рассказ о каждой группе персонажей, раздать листочки с характеристиками, или устроить в каждой группе перед началом действия обсуждение на тему «Какие мы?».

Многочисленные убийства, описанные мифом, часто вызывают негативную реакцию группы. Один из способов избежать такой реакции я уже описал – убийство можно обставить как жертву – «что ты отдаешь, ради чего». Другой, очень красивый, но трудоемкий путь решения этой проблемы – проиграть убийство в формате playback-театра. Для этого требуется большое количество участников (не менее пяти в каждой группе) и очень разогретая группа. В этом случае исполнитель роли, персонажа которой «убивают»

(Квасир, великаны, косцы), на время становится протагонистом и смотрит, что происходит на сцене.

Терапевтическое применение мифа о Меде Поэзии.

Поскольку речь в мифе идет о центральных понятиях теории Морено – спонтанности и креативности, то область его применения очень широка. Фактически, любую проблему, с которой обращается клиент к терапевту, можно представить как патологию развития спонтанности, и решить с использованием этого мифа. (Другое дело, что некоторые вопросы проще решить с помощью других мифов и других персонажей).

В своей практике я применял мифодраму о Меде Поэзии при работе с патологией в сексуальной сфере (вагинизмом) и при сложностях в трудовой деятельности.

Если проводится цикл мифодрам на мотивы скандинавской мифологии, миф о Меде Поэзии имеет смысл инсценировать вслед за войной асов и ванов. После мифодрамы о происхождении и похищении Меда Поэзии логично провести

6.7. Тренинг спонтанности, основанный на скальдическом стихосложении

Как и в любом тренинге, в тренинге спонтанности, основанном на скандинавском стихосложении, есть теоретическая и практическая часть. Как и в любом тренинге, необходимо, чтобы они были соразмерны друг другу по времени.

Обучение скандинавскому стихосложению нужно проводить по частям, отрабатывая значимые элементы. После объяснений ведущим отдельного элемента группа разбивается на двойки или тройки и отрабатывает его. После каждого упражнения рекомендуется проводить короткое обсуждение того, с какими трудностями встретились участники при его выполнении.

Ниже приводятся необходимые теоретические сведения и даются инструкции к упражнениям. Обязательными элементами скальдического стихосложения являются: размер, аллитерация, внутренняя рифма и простой кеннинг. Составной кеннинг и особенности синтаксиса являются вспомогательными, орнаментальными деталями, которые при разработке тренинга можно опустить.

Как сочинять скальдические стихи

(при составлении правил сочинения скальдических стихов использована статья О.А. Смирницкой «О поэзии скальдов в «Круге Земном» и ее переводе на русский язык»).

В отличие от привычной нам поэзии, скальдический стих призван не донести смысл до слушателя, а затемнить его. Сочинение вис и их понимание превращалось в своеобразную игру. Сочиненное по всем правилам стихотворение напоминает ребус с точки зрения смысла, и в то же время обладает удивительным «магическим» звучанием. Затемнение смысла достигалось с помощью употребления кеннингов и благодаря особому синтаксису предложения. Уникальное звучание скандинавскому стихотворению придает размер, а также аллитерации и внутренняя рифма.

1. Размер (обязательный элемент). Скальдический стих состоит из вис. **Виса** – это строфа в поэзии скальдов, может быть самостоятельной или частью длинного произведения. Виса состоит из 8 строк, разбитых на четыре двустишия. Самый распространенный размер называется дротткветт («дружинный размер»), в каждой его строке по шесть слогов, из которых три несут метрическое ударение. Как правило, первый слог в строке ударный, а последний всегда безударный (жирным курсивом выделены ударные слоги):

*Ужас множа, велий
Полк ты вёл по Фьону...*

В отличие от исландского, например, языка, где ударение всегда падает на первый слог, в русском языке не всегда просто подобрать подходящее слово с ударением на первом слоге. Желательно, чтобы строка начиналась с ударного слога, но если это не получается, ничего страшного. А вот заканчиваться строка обязательно должна безударным слогом.

Упражнение. Инструкция. Разбейтесь на пары (или тройки), придумайте тему для общения и попробуйте пообщаться, используя размер скальдического стиха. **Примечание.** В зависимости от цели группы, ведущий может задать тему для общения. Если позволяет формат группы, можно предложить участникам прогуляться по улице и комментировать происходящие события. Время упражнения – 20 минут.

2. Аллитерация и внутренняя рифма (обязательные элементы). Аллитерации и внутренние рифмы – это воспроизводимые в каждом двустишии звуковые повторы. Аллитерацией в скальдическом стихе называется созвучие предударных согласных. По законам скальдического стихосложения в нечетных строках должны аллитерировать два слога, а в четном один:

*Трёндов было втрое
В бранном поле боле,
Но мы в буре битвы
Били их, рубили.
Смерть владыка смелый,*

Молод принял Олав.
Мне от Нанны ниток
Несть из Руси вести.

Внутренняя рифма скальдов – то есть созвучие *гласных* - не имеет ничего общего со знакомой нам конечной рифмой, она не уподобляет строку строке, а скрепляет строку изнутри:

Трёндов было **втрое**
В бранном **поле боле**,
Но мы в буре битвы
Били их, **рубили**.
Смерть владыка **смелый**,
Молод принял **Олав**.
Мне от Нанны ниток
Несть из Руси **вести**.

Упражнение. Инструкция. В парах или тройках пообщайтесь на выбранную вами тему, стараясь использовать аллитерации и внутренние рифмы.
Примечание. Желательно каждое следующее упражнение выполнять с новыми партнерами. Время – 30 минут.

3. **Кеннинги (обязательный элемент)** - особым образом построенные перифразы, служащие для иносказательного обозначения ключевых понятий. Кеннинг представляет собой заменитель существительного обычной речи, состоящий как минимум из двух слов. Первое слово называется «основой», а второе – «определением». Любимым примером всех авторов, пишущих о кеннингах, является кеннинг корабля «конь моря». В нем «основой» является слово «конь». Конь сам по себе не похож на корабль, но имеет с ним общие функции – оба представляют собой транспортное средство. «Определением» является «море», это слово как бы возвращает кеннинг в изначальную сферу. Для дальнейшего объяснения того, как образуется кеннинг, процитирую О.А. Смирницкую:

«Кеннинг «конь моря» (корабль) может рассматриваться как начальное звено в бесконечной цепочке преобразований. В нем могут быть заменены оба компонента. Ближайшим источником для замен служат, конечно, все синонимы коня и моря. Иначе говоря, любое из слов ряда «лошадь, скакун, жеребенок, рысак, одёр» и т. п. сочетается с любым из слов ряда «океан, пучина, глубь, зыбь, хлябь» и т. п. Но это дает хотя и очень большое, но все-таки конечное число сочетаний. <...> Вместо слова «конь» в наш исходный кеннинг можно подставить название любого (впрочем, как правило, только крупного) животного, а также название любого транспортного средства, включая и «лыжи». Хейти моря, в свою очередь, могут быть заменены любыми словами, обозначающими водную поверхность, влагу и т. п. получившийся в результате таких замен кеннинг «лыжи жижи» равноправен

исходному кеннингу «конь моря», т. е. не содержит дополнительных стилистических оттенков и не претендует на то, чтобы поражать смелостью образа. Самое важное в нем — это его новизна, не нарушающая, однако, трафаретности внутренней формы.

Подобным же образом кеннинг **женщины** типа «береза нарядов» может быть преобразован в такие кеннинги, как «колода полотенец» или «подставка драгоценностей», **лишь бы составляющие их основу существительные принадлежали женскому роду**, т. е. формально не противоречили обозначению женщины (напротив, кеннинги с основой типа «шест, столб, дуб, пень» и т. п. широко употребительны в качестве обозначений мужчины)».

Помимо описанных О.А.Смирницкой способов составления кеннингов, существуют способы менее трафаретные, а именно — апеллирующие к мифологическим или историческим событиям. Примером могут служить кеннинг поэзии «кровь Квасира» или кеннинг золота «помол Меньи». Для их понимания нужно знание соответствующих мифов. В ситуации тренинга или терапевтической группы таким образом составляемые кеннинги могут апеллировать к известным всем участникам событиям.

Конкретное лицо, по рекомендациям Снорри Стурлуссона, может быть обозначено по его «родству, имуществу, которым он владеет или по его деяниям» Под деяниями понимаются вообще обстоятельства жизни. К примеру, В.И. Ленина по родству можно обозначить как «мужа Крупской», по имуществу — как «обитателя мавзолея», а по деяниям — как «жертву Каплан». Обозначение таким образом участников группы можно выделить в отдельное упражнение.

Кеннинги бывают простые и составные. **Составные кеннинги (дополнительный элемент)** получаются путем «разворачивания» простых: например, «дуб битвы» - это воин, но «битва» - это «буря Одина», соответственно, «воин» - это «дуб бури Одина». Самый длинный из известных составных кеннингов состоит из семи простых: «метатель огня выюги ведьмы луны коня корабельных сараев», где «конь корабельных сараев» — это корабль, «луна корабля» — щит, «ведьма щита» — копье, «выюга копий» — битва, «огонь битвы» — меч, «метатель меча» — воин. Длина кеннинга, естественно, ограничена поэтическим размером висы.

Упражнение. Инструкция. В парах потренируйтесь в составлении кеннингов. Один из вас предлагает существительное, второй составляет кеннинг, обозначающий это существительное. Если возникнут затруднения, обращайтесь к ведущему. **Примечание.** Кеннинг — важнейшая составляющая как скальдической поэзии, так и тренинга (в принципе, это упражнение можно выполнять вне тренинга, например, для разогрева группы). Поэтому в ходе выполнения упражнения рекомендуется контролировать, насколько точно участники поняли, что такое кеннинг.

Для того чтобы упростить упражнение, можно заранее раздать двойкам (или тройкам) листочки со словами, к которым должны быть составлены

кеннинги. В этом случае упражнение становится групповым. После завершения упражнения можно попросить участников озвучить наиболее яркие, с их точки зрения, кеннинги. Время – 30-40 минут.

4. Синтаксис (дополнительные элементы).

Скальдический синтаксис выполняет орнаментальную функцию, затемняя смысл стиха. «Например, дружинник конунга Харальда Сурового сообщает: «Как видно, мы причинили ущерб Свейну. Я был в конце ночи в окрестностях города. Из домов рвалось высокое пламя». Но в скальдической весе, из которой взяты эти фразы, каждая из них превращена как бы в отдельную прядь, которая сплетена с другими такими же прядями в целостный рисунок: «Как видно, мы причинили Свейну — я был в конце ночи — рвалось высокое пламя из домов — ущерб — в окрестностях города».

Для того, чтобы спрятать смысл таким образом, существуют два приема: **перенос и тмесис**.

Перенос состоит в том, что слова, тесно связанные друг с другом, разрываются границей строки:

Нам невзгод, **покуда**
Семьдесят из пенных
Волн взлетает **палиц**
Смоленых не минуть.

Тмесис — это семантически не мотивированное разъединение одного предложения другим предложением или его частью. В первом случае говорят о вставных предложениях:

Восемьдесят — **сеял**
Смерть в Серкланде недруг
Красных перстней — в играх
Ратных взял он градов.

Во втором случае возникает переплетение предложений в узком смысле слова:

Не солгать мне, властный
Зарится — **и ярлу**
Меньше слуг — на место
Вождя — **угождает**.

Упражнение. Инструкция. В парах или тройках придумайте длинное повествовательное предложение, затем «поиграйте» с ним, используя правила скальдического синтаксиса. **Примечание.** Для упрощения упражнения предложения можно заранее раздать участникам. Время – 15-20 минут.

Описанные упражнения необходимы для того, чтобы участники тренинга овладели приемами скальдического стихосложения. Дальнейшее развитие тренинга зависит от его целей, фантазии ведущего и участников. Ниже я предлагаю несколько игровых действий, каждое из которых можно дополнять, упрощать или усложнять.

Инсценизация вис (понимание скальдической поэзии). Эту технику мы с К. В. Щуровой впервые провели для служащих шведской фирмы, абсолютно не знакомых ни со скандинавскими мифами, ни со скальдической поэзией.

Техника. Группа делится на две малые группы. Ведущий раздает каждой из групп стихи известных скальдов, состоящие из трех вис. Каждой группе дается 30 минут на то, чтобы понять смысл стихотворения и придумать, как они будут его инсценировать. Затем один из участников группы А медленно читает висы, остальная группа их показывает. Задача группы Б – объяснить, что они слышали и увидели. Затем показывает группа Б, пытается понять – группа А.

Примечания. Вместе с текстом вис можно раздать примечания к ним, задающие контекст и объясняющий встречающиеся в тексте кеннинги. Но для усложнения задачи примечаний может и не быть. Тексты скандинавских поэтов с примечаниями можно найти в книге «Поэзия скальдов» (Л., 1979) или в Интернете по адресу: <http://norse.ulver.com/poetry/index.html>

Следует напомнить участникам, что инсценировать кеннинг можно как по смыслу, так и по форме. Можно показать как корабль, так и, например, коня в море.

Варианты техники.

1. Группы могут сами сочинить скальдическое стихотворение, в этом случае группа А инсценирует висы группы Б, а группа Б или независимые эксперты оценивают, насколько точно поняли смысл.
2. В трех (или более) подгруппах. Группа А сочиняет висы и передает их группе Б (группа В в это время не присутствует в зале). Группа Б инсценирует висы. Группа В должна понять, о чем идет речь. По времени – 20 минут каждая группа сочиняет висы, потом листочки с текстом передаются по кругу, 20 минут на подготовку, потом – действие по кругу.

«Поединок» скальдов. Слово поединок взято в кавычки потому что техника выполняется в группах, а не один на один.

Соревнования скальдов были распространенным явлением в скандинавских странах. Как правило, судьей в таких соревнованиях являлся конунг (правитель), который оценивал висы и одаривал победителя. Иногда даром за хорошо сочиненную вису была жизнь скальда (например, «Выкуп головы» Эгиля Скалагримссона).

В примечаниях М.И. Стеблин-Каменского к висам Харальда Сурового есть описание поединка трех скальдов:

В «Гнилой коже» (одной из исландских «королевских саг») рассказывается: «Одним летом, когда король Харальд плыл со своей дружиной вдоль берега, они увидели перед собой человека на лодке, который удил рыбу. Король был в веселом настроении и сказал рыбаку, когда корабль проплывал мимо него: “Не можешь ли ты сочинить что-нибудь?” “Не могу, государь”, — сказал тот. “Нет, — сказал король, — сочини-ка мне что-нибудь!” Тот сказал: “Тогда вам придется сочинить мне в ответ”. “Идет!” — сказал король». Тут рыбак (его звали Торгильс) сочинил свою 1-ю вису, в которой он говорит, что теперь он ловит рыбу, но когда-то сражался. Харальд отвечает ему своей 1-й висой, в которой вспоминает свои недавние и давнишние битвы, и велит скальду Тьодольву, который сопровождает его, тоже сочинить вису, и тот сочиняет свою 1-ю вису, в которой говорит о том же, но король находит, что в висте Тьодольва есть неправильная рифма. Тьодольв говорит, что пусть тот, кто может, сочиняет лучше. Тогда Торгильс сочиняет свою 2-ю вису, в которой говорит, что получил подарок от короля, а также о его прошлых битвах, и король сочиняет свою 2-ю вису, а Торгильс отвечает ему своей 3-й висой.

Кто победил, неизвестно. При участии в соревновании конунга надо думать, что победил сам конунг, тем более, что из всех этих вис сохранились только две висы самого Харальда:

¹ Копья княжьи в сече
Крепко дали данам
Стойким в тыл, и сталась
Та вражда недавно.
Было прежде: буйно
Я бился на чужбине.
Меч, сражая мощно
Мавров, пел мой вдавне.

² С суши в сини зыби
Я сам тогда подался,
В ширь втыкая щеки,
Шли суда недавно.
В пенном поле Гюмира
Плыл я карой к англам,
И ходила дыбом
Вода. То было вдавне.

Техника. Две или более групп скальдов сочиняют и декламируют висы. Независимые эксперты оценивают их по критериям: соблюдение размера; наличие и правильность употребления кеннингов; наличие и правильность аллитераций и внутренних рифм; дополнительные баллы начисляются за использование скальдического синтаксиса. Раздача слонов, если есть такая возможность.

Варианты техники.

1. Декламацию можно сопровождать инсценизацией.

2. Ведущий может задать тему, на которую сочиняются висы. Обычно висы прославляли конунга (драпы, хвалебные висы) или унижали его врагов (ниды, хулительные висы).

3. «Поединок» можно провести как действительно поединок, то есть в парах или тройках, но для этого группа должна быть очень разогрета, а участники – уверены в своих силах.

Примечания. Тему следует выбирать с учетом аудитории. К примеру, в корпоративных тренингах можно воспевать компанию, ее символы и проч. В терапевтической группе тема должна быть связана с групповой динамикой. В целом, желательно, чтобы темы, используемые в этой технике, были нейтральными. Ведущему нужно помнить, в частности, что хулительные висы использовались как магическое средство для того, чтобы повредить тому, о ком они были написаны.

Магические висы. В отличие от предыдущей техники, здесь обязательно присутствует тема, на которую сочиняются стихи, и эта тема не нейтральна. Задача здесь – нанести вред сопернику. Висы такого рода являются заклинанием, способным либо усилить боевую мощь соратников, либо ослабить или уничтожить соперника.

Приведу два примера использования вис в магических целях. Первый пример – из исландской «Саги о Гисли». Гисли сражается с Скегги, обладателем меча «Пламя Битвы», дело происходит на острове Сакс:

Они входят в круг и сражаются, и каждый сам держит перед собою щит. У Скегги был меч по прозвищу Пламя Битвы, он нанес им удар и попал в щит Гисли. Меч громко зазвенел. Тогда Скегги сказал:

— Пламя Битвы поет,
То-то потеха на Саксе!

Гисли нанес ответный удар секирой, и отсек край щита и ногу Скегги, и сказал:

— Рьяно огонь раны
Рубит ныне Скегги.

Скегги не стал больше биться и с той поры всегда ходил на деревянной ноге. Торкель же поехал домой со своим братом Гисли, и теперь они живут родственному, и все находят, что эта битва очень увеличила славу Гисли.

Второй пример – из «Пряди о Торлейве-ярловом скальде». Торлейв явился ярлу Хакону мстить за нанесенное ему оскорбление. Под видом нищего он пробрался на пир к Хакону и предлагает ему выслушать хвалебную песнь в его честь.

Тут старик начинает свою песнь и рассказывает ее до середины, и ярлу кажется, что его восхваляют в каждой висе, а еще замечает он, что там упоминаются также подвиги Эйрика, его сына. Но по мере того, как рассказывается песнь, с ярлом начинает твориться неладное: во всем теле у него, а более всего в заду возникает такая сильная чесотка и зуд, что мочи нет терпеть. Зуд этот был так силен, что ярл велел расчесывать себя гребнями, где можно, а чтобы чесать там, где так было не достать, приказал взять мешковину, завязать на ней три узла и чтобы два человека протаскивали ее у него между ног.

Тогда ярл сделался весьма недоволен хвалебной песнью и сказал:

— Ты что же это, проклятый старик, не можешь лучше рассказывать?! Сдается мне, что стихи эти скорее можно назвать хулительными, чем хвалебными. Или исправляй их, или получай за них по заслугам!

Старик обещал исправиться и тут начал говорить висы, которые называются Туманные Висы и стоят в середине Ярлова Нида. Вот их начало:

Стала мгла к востоку,
Снег и град к закату.
От добра разграблена
Реет дым на бреги.

Как только старик произнес Туманные Висы, в палате стало темно. А когда сделалось совсем темно, он опять принялся за Ярлов Нид, и когда он сказал последнюю треть песни, все оружие, какое только было в палате, пришло вдруг в движение без чьей-либо помощи, и оттого было там перебито множество народу. Тут ярл упал без чувств, а старик исчез: двери были закрыты, да засовы не задвинуты. Когда песнь кончилась, мгла рассеялась, и в палате стало светло. Ярл пришел в себя и увидел, что не прошел для него нид бесследно — выпала у него вся борода, а еще волосы по одну сторону пробора, и так никогда больше не отросли. По приказанию ярла палату очистили и вынесли мертвых. Догадывается он теперь, что старик этот, верно, был Торлейв и никто другой, и что так решил он с ним расквитаться за потерю людей своих и добра. Ярл лежит после этого больной всю зиму и большую часть лета.

Техника. Две группы скальдов сочиняют висы, которые должны нанести вред противнику. Затем каждая из групп сочиняет висы, которые должны нейтрализовать действие магии. Победитель выявляется экспертами по тем же критериям, что и в технике «Поединок скальдов».

Примечания. Темы для вис могут касаться здоровья соперника, его удачи, материального благополучия и проч. В психотерапевтической группе темы должны соответствовать групповой динамике.

Если экспертом является ведущий, я настойчиво рекомендую ему признать «ничью».

Завершающее, общее действие.

Техника. Каждый из участников самостоятельно пишет одну вису на заданную ведущим тему. Затем группа выбирает три лучших висы и инсценирует их.

Примечания. Несмотря на то, что завершающее действие должно быть общим, проявиться в нем должен каждый участник.

Тема, заданная ведущим, должна быть актуальной для группы.

Составляемые кеннинги должны максимально расширять контекст темы. Можно использовать исторические события (к примеру, на одной из групп был придуман такой кеннинг Казани: «стан врагов Ивана», имелось в виду взятие Казани Иваном Грозным), пословицы и поговорки (если «краткость – сестра таланта», то «брат краткости» – это кеннинг таланта) и т.д.

Тренинг спонтанности, основанный на скальдическом стихосложении, может быть проведен как в самостоятельном формате, так и в рамках других тренингов и психотерапевтических групп.

Тренинг имеет ту же структуру, что и миф о Меде Поэзии. После овладения навыками скальдического стихосложения участники находятся в положении Квасира – они могут рассказать, что такое виса и как строится кеннинг, но еще не пробовали творить самостоятельно. Упражнение на инсценизацию не имеет конкретной цели, это «карлова» работа, чистое творчество, не предполагающее оценки его результатов. «Поединок» скальдов, несмотря на присутствующее здесь противостояние, тоже представляет собой игровое действие. А вот применение скальдической «магии» – это уже бунт, деструктивная спонтанность, присущая великанам. Завершающее действие отражает пребывание Меда Поэзии у асов и людей после похищения его Одином.

В принципе, тренинг можно объединить с мифодрамой (после создания Квасира – обучение приемам, в Ванахейме – инсценизация и «поединок» скальдов, у ётунов – «магические висы», после похищения Меда – завершение, гранд-финал). В этом случае темы должны быть соотнесены с мифологическими сюжетами.

Глава 7. Мифодрама «ПУТЕШЕСТВИЕ ТОРА И ЛОКИ В УТГАРД»: осознание ограничений

Настоящая глава описывает путешествие двух богов в край великанов, Утгард.

Скандинавское мироустройство описывается двояко: в «вертикальной» и «горизонтальной» проекциях. Вертикальной опорой мира является Мировое Древо Иггдрасиль. В горизонтальной проекции земля была обустроена богами так:

«Она снаружи округлая, а кругом нее лежит глубокий океан. По берегам океана они отвели земли великанам, а весь мир в глубине суши оградили стеною для защиты от великанов. Для этой стены они взяли веки великана Имира и назвали крепость Мидгард».

Мидгард означает «Срединная земля», здесь живут люди. Та земля, что досталась великанам, называется «Ётунхейм» («Дом ётунов») или «Утгард» («То, что находится за оградой»).

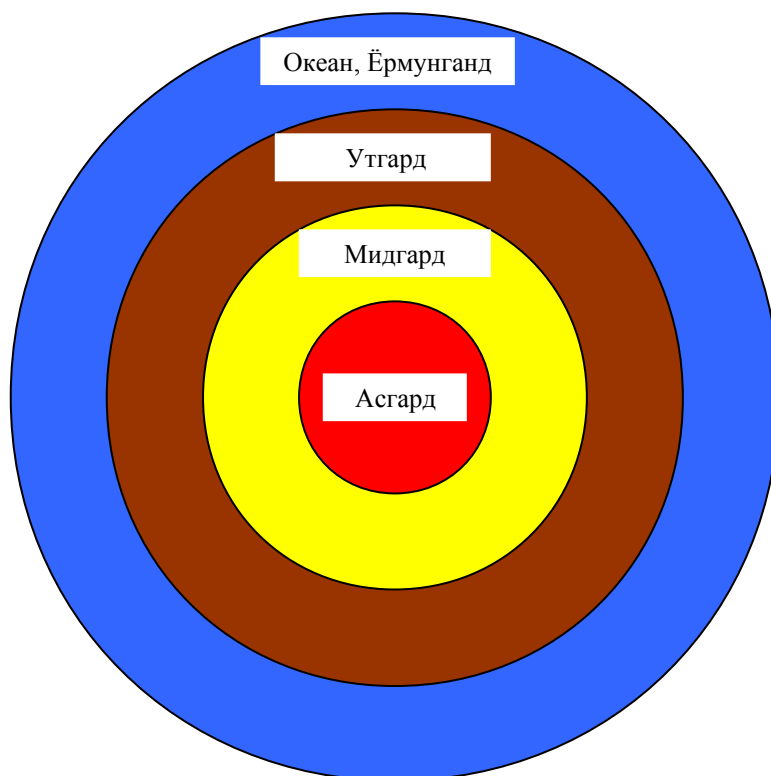
Вокруг земли свернулся гигантский Змей Ёрмунганд, отделяющий сушу от воды:

И когда они пришли к нему (*дети Локи – к Одину - ЛО*), бросил он того Змея в глубокое море, всю землю окружающее, и так вырос Змей, что посреди моря лежа, всю землю опоясал и кусает себя за хвост.

Еще «центральнее» располагается жилище богов – Асгард:

Вслед за тем они построили себе град в середине мира и назвали его Асгард. Хотя в таком описании Асгард совпадает с Мидгардом (при том, что он также находится «наверху», на небе), это противоречие не должно нас смущать, как и то, что Утгард находится одновременно и со всех сторон, и строго на востоке.

Таким образом, устройство мира выглядит следующим образом:



Психологически Утгард –это, во-первых, место, где живут «чужаки», «не наши», а во-вторых, место, где локализуются наши собственные страхи. Для традиционных и архаических культур Утгардом является любое место, находящееся вне ареала оседлости или кочевания. С развитием цивилизации человеку все труднее утверждать, что в за пределами знакомых ему мест

обитают шестирукие великаны, но тенденция остается: теперь мы приписываем отдаленным народам черты, которые отрицаем в себе. Вспомним хотя бы рейгановское описание Советского Союза как «империи зла» и фантазии американцев о медведях, которые бродят по московским улицам. Думаю, для подавляющего большинства современных россиян Утгардом сегодня является Чечня.

Психологический смысл путешествия богов в Утгард я понимаю как возможность осознать ограниченность своих возможностей, конфликт между «хочу» и «могу». Если дома, в огороженном и защищенном пространстве Мидгарда мы чувствуем, что «все под контролем», то, срываясь с насиженных мест, мы обнаруживаем, что в мире существуют и другие законы, нам неподвластные. Отношения Мидгарда и Утгарда подобны отношению бодрствования и сна – мало кто умеет контролировать свои сновидения. Зато есть много людей, убежденных, что они умеют, или полагающих, что сновидения не имеют никакого значения для их психической жизни.

В юнгианстве существует представление об архетипе мана-личности, о котором подозрительно редко вспоминают современные психотерапевты. Под маной Юнг понимал сверхъестественные силы, психическую энергию, которой обладает бессознательное. Попытка Я отождествить себя с этой силой равносильна претензии на победу над бессознательным или объявлению себя богом: «Когда Я кичится своей властью над бессознательным, то бессознательное реагирует едва заметным выпадом, в данном случае доминантой мана-личности, чей чрезвычайный престиж захватывает Я в свои сети. От этого можно защититься только полным признанием собственной слабости в отношении сил бессознательного. Тем самым мы не противопоставляем бессознательному никакую силу, а потому и не провоцируем его» (26, с. 180).

На мой взгляд, именно такую ситуацию иллюстрирует миф о походе Локи и Тора в Утгард, хотя Тор, кажется, не делает соответствующих Юнгу выводов.

Сюжет мифа и психологический анализ

Вот характеристика, которую дает Тору Снорри:

Тогда сказал Ганглери: "А как зовут других богов? И каковы их деяния? И чем они прославлены?". Высокий отвечает: "Во главе их стоит Тор, который зовется также Аса-Тор или Эку-Тор. Он сильнейший из всех богов и людей. Трудвангар зовутся его владения, а чертог его называется Бильскирнир. В этом чертоге пять сотен покоев и еще сорок. Он больше всех домов, что когда-либо строили люди. <...>

У Тора есть два козла - Скрежешущий Зубами и Скрипящий Зубами и колесница, на которой он ездит; козлы же везут эту колесницу. Потому-то он зовется он Эку-Тор. Есть у него и еще три сокровища. Одно из них - молот Мьёлльнир. Инеистые великаны и горные исполины чуют молот, лишь только он занесен. И не диво: он проломил череп многим их предкам и родичам. И другим бесценным сокровищем владеет Тор - Поясом Силы.

Лишь только он им опояшется, вдвое прибудет божественной силы. Третье его сокровище - это железные рукавицы. Не обойтись ему без них, когда хватается он за молот! И нет такого мудреца, чтобы смог перечесть все его великие подвиги. И столько всего могу я тебе о нем порассказать, что утчет немало времени, прежде чем будет поведано все, что я знаю".

Тор – защитник людей и богов, страж. Он постоянно находится в состоянии войны с великанами, защищая Асгард и Мидгард (сознание) от разрушения их великанами (силами бессознательного). В отличие от Одина, который если и отправляется к великанам с недобрыми намерениями, то действует хитростью, Тор олицетворяет собой грубую силу. Функции Тора оправданы до тех пор, пока он использует оборонительную стратегию. Когда он переходит в наступление, как в нашем мифе, ему отводится роль сказочного Ивана-дурака, который, правда, так дураком и остается. В этом смысле примечателен диалог между Гюльви (Ганглери) и Высоким, которым Снорри предваряет свой рассказ:

Тогда Ганглери сказал: "...А не приходилось ли Тору встречать на пути превосходящую его силу? Не ввергала ли его в беду чья-либо телесная мощь или колдовство?". Тогда Высокий молвил: "Мало кто, думаю, сможет рассказать о таком. Все же многое стоило ему великого труда. Но хоть бы и случилось Тору встречаться с силой, которой он не мог одолеть, негоже о таком рассказывать, ибо примеров тому немало, а всем надлежит верить, что нет никого сильнее Тора".

Локи - до определенного срока (до гибели богов) - является посредником между богами и великанами, поскольку живет между асов, но род свой ведет от великанов.

К асам причисляют и еще одного, которого многие называют зачинщиком распрь между асами, сеятелем лжи и позорищем богов и людей. Имя его Локи или Лофт. Он сын великана Фарбаути, а мать его зовут Лаувейя или Надь. Братья его - Бюлейст и Хельблинди. Локи пригож и красив собою, но злобен нравом и очень переменчив. Он превзошел всех людей тою мудростью, что зовется коварством, и хитер он на всякие уловки. Асы не раз попадали из-за него в беду, но часто он же выручал их своею изворотливостью. Жену его зовут Сигюн, а сына их - Нари или Нарви.

Он часто путешествует в Ётунхейм, порождает там чудовищ, и в то же время помогает асам, тому же Тору, сохранять существующее положение вещей. В мифе Локи играет роль «серого кардинала», он во многом управляет течением событий, оставаясь при этом в тени.

Об отношениях Тора и Локи известно из «Старшей Эдды». Тор выступает как главный преследователь Локи, Локи часто провоцирует Тора на агрессию, спит с его женой Сив, тем не менее они часто путешествуют вместе с делом и без. В частности, Тор обязан Локи обретением своего главного оружия – молота Мьёлльнира и возвращением его после того как молот украли великаны.

Тандем Тора и Локи – это сочетание двух очень разных психологических сил, силы и коварства, которое редко бывает устойчивым. В мифах, где они эффективно сотрудничают, у них есть четко сформулированная цель

(например, вернуть молот Тора) и схема действий: сначала Локи втирается в доверие к супостату, а затем Тор его убивает. Во время Путешествия в Утгард они ни разу не сотрудничают, каждый действует сам по себе.

Если, беря с собой Локи, Тор рассчитывал на его помощь, он сильно ошибался. Первым деянием Локи было лишение Тора его средства передвижения, а заодно и неисчерпаемого источника пищи – козлов Тора.

Обычно Тор путешествовал в колеснице, запряженной двумя козлами по имени Скрежущий зубами и Скрипящий зубами. Способ передвижения быстрый и очень шумный, как и пристало богу-громовнику. Одно из имен Тора – Хлориди – как раз и означает «Едущий в шуме». Именно таким образом Тор и начал путешествие в Утгард, о чем свидетельствует другое упоминаемое в начале повествования имя – Эку-Тор (Тор-Колесничий). Во время ночевки в «одном доме» в Мидгарде Локи, видимо, решил, что для путешествия в стан врагов такой выезд слишком помпезен и лучше будет не устрашать великанов грохотом колесницы, а пробраться в Утгард тихой сапой. Для этого он вывел из строя одного из козлов (как водится, чужими руками) и дальнейшее путешествие продолжалось пешком.

Кроме как тягловая сила, козлы использовались и как провиант – будучи съеденными, они могли воскреснуть при условии, что кости оставались в неприкосновенности. После того, как козлов пришлось оставить, еды у путешественников стало мало.

Вместо козлов Тор и Локи приобрели двух слуг – брата и сестру Тьяльви и Рёскву. Тьяльви оказался самым быстрым человеком на земле. Он таскал мешок Тора и участвовал в одном из испытаний в Утгарде. Зачем понадобилась Рёсква, остается только догадываться.

Если снова прибегнуть к юнгианской интерпретации мифа, то обнаружится, что проделка Локи привела к тому, что число путешественников увеличилось до сакрального числа 4, символизирующего целостность:

«Чтобы сориентироваться, мы должны обладать функцией, которая утверждает, что имеется нечто (ощущение): далее, другой функцией, устанавливающей что это - которое нечто - (мышление): третья функция устанавливает, подходит нам это нечто или нет, желаем ли мы его для себя или нет (чувство): И наконец, четвертая функция определяет источник, из которого возникло это нечто и его направление (интуиция)» (27, с. 127).

С определенной натяжкой по характеру испытаний, которые предстоит пройти путешественникам, можно сказать, что Тор здесь символизирует «ощущение», Тьяльви – «мышление», а Локи – «эмоции». Состав группы имеет структуру 3+1 (трое мужчин, одна женщина). На долю бездействующей в мифе Рёсквы остается подавленная «интуиция»: «В аналитической психологии очень часто "подчиненная" функция" (функция, находящаяся вне сознательного контроля субъекта) представляет "четвертую", и ее интеграция в сознание является одной из главных задач процесса индивидуации» (27, с. 127).

Психологический смысл смены способа путешествия обусловлен характером взаимоотношений сознания и бессознательного. Путешествие в Утгард, прежде всего, характеризуется ситуацией неопределенности: «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что». У Тора и Локи нет ни цели путешествия, ни плана действий, они выходят в путь навстречу приключениям, полагаясь исключительно на собственную спонтанность. Нагрянуть в гости к великанам в облике бога-громовника означало бы спровоцировать их агрессию и усилить сопротивление.

Таким образом, в результате проделки Локи характер путешествия изменился – вместо увеселительной прогулки богам и людям пришлось преодолевать тернистую дорогу в Утгард.

Дорога эта лежала на восток, через глубокое море и темный лес – широко распространенные в мифологии символы бессознательного. Встреча с первым великаном состоялась ночью. Описание встречи подчеркивает превосходство великана: «И вот посреди ночи случилось сильное землетрясение, заходила вся земля под ними ходуном, а дом так и затрясся. Тор поднялся и позвал своих товарищей, и, пробираясь вперед, они обнаружили пристройку по правую сторону дома, как раз посередине. Они вошли туда, Тор встал у входа, а остальные забились вглубь. Все были напуганы, но Тор сжимал рукоять молота и был готов защищаться. Вскоре они услышали сильный шум и грохот. А с приходом дня вышел Тор и видит: лежит человек в лесу неподалеку и росту немалого. Он спал и громко храпел. Тут Тор уразумел, что это грохотало ночью. Опясывается он Поясом Силы, и прибыло у него силы божественной. И тут же проснулся человек и сразу встал на ноги. И, как сказывают, впервые Тору не хватило духу ударить молотом, и он спросил того об имени. Тот назвался Скрюмиром. "А мне,- сказал он, - нужды нет спрашивать, как тебя звать. Знаю я, что ты Аса-Тор. Не ты ль уволок куда-то мою рукавицу?". Потянулся рукою Скрюмир и поднял рукавицу, и Тор видит, что ее-то он и принял ночью за дом, а большой палец рукавицы - за пристройку.» Это первый случай нерешительности Тора, первое признание мощи бессознательного.

Далее сюжет разворачивается в том же ключе – Тор оказывается неспособным развязать котомку великана, а после – убить его. Удары молота спящий Скрюмир воспринимает то как листок, упавший с дерева, то как желудь, то как ветку. На прощание Скрюмир дает совет в Утгарде не заноситься, а еще лучше, повернуть назад. «Не сказано, чтобы асы пожелали скоро с ним свидеться».

Сцена со Скрюмиром (что означает «Хвастун», имя вымышленное) окрашена двумя эмоциями Тора: страхом и яростью. Ситуация развивается непредсказуемым для Тора образом, неопределенность увеличивается: Тор не знает имени великана, а тот его знает; верное оружие трижды дает осечку. Чувства Тора характерны для «конфликта нереализованного желания», конфликта между «хочу» и «могу», когда действительность не дает возможности реализовать потребности. В результате такого конфликта снижается самооценка, что может привести к комплексу неполноценности. Роль «самого сильного» не выдерживает испытания действительностью. Перед тем, как расстаться, Скрюмир «добивает» Тора: «Я слышал, вы перешептывались, что человек я росту немалого: так увидите вы людей и повыше, если попадете в Утгард. Примите теперь мой добрый совет: не слишком там заноситесь. Люди

Утгарда-Локи не потерпят насмешек от какой-то мелюзги». (Сравни, у Эрика Эриксона («Детство и общество»): «На данной же стадии развития любой ребенок склонен демонстрировать возросшую нетерпимость к попыткам ограничить свободу его передвижения и возможность постоянно задавать вопросы. Резкий рост инициативы в поступках и фантазиях делает проходящего эту стадию ребенка особенно уязвимым в отношении принципа талиона, - и вот он уже неутешительно близок к расплате по правилу "око за око, зуб за зуб". В таком возрасте (3-4 года - ЛО) маленькому мальчику нравится притворяться великаном, ибо он боится великанов, поскольку отлично знает, что его ноги слишком малы для башмаков, которые он носит в своих фантазиях.»)

Далее ничтожность богов и людей по сравнению с великанами подчеркивается описанием размеров города, городских стен и замка на воротах, который Тор открыть не смог, так что путешественникам пришлось протискиваться между прутьями решетки.

Прием, оказанный конунгом Утгард-Локи, оскорбителен: «Того, кто так далеко забрел, нечего спрашивать о новостях. Или ошибся я, приняв этого коротышку за Эку-Тора?»

Совпадение имен правителя Утгарда и спутника Тора говорит о многом. В комментариях к «Младшей Эдде» есть ссылка на Саксона Грамматика, где говорится, что в более ранней форме мифа Утгард-Локи – это Локи, изгнанный из Асгарда в Утгард. В этом случае миф приобрел бы вид состязания между Тором и Локи, в котором Локи победил бы. Такая трактовка, конечно, дала бы нам возможность выстроить стройную психологическую интерпретацию: все «тенивое», неуютное, вытесненное в бессознательное никуда не девается, и на своей территории побеждает. Однако «раздвоение» Локи дает дополнительные преимущества для интерпретатора, поскольку подчеркивает условность разделения на «своих» и «чужих». «Наш» Локи пытается помочь Тору, «чужой» - противостоит ему, и все это происходит одновременно, такова двойственная природа трикстера. Если зайти еще дальше (а участники групп на обсуждении к этому приходили), то можно предположить, что вся операция по заманиванию Тора в Утгард с последующим его посрамлением была изначально спланирована единым Локи. Это подтверждается и тем, что Скрюмир, издевавшийся над Тором и одновременно служивший ему проводником, в конце-концов оказывается правителем Утгарда, и зовут его Утгард-Локи.

Вернемся к мифу. Первое испытание, назначенное конунгом, приходится проходить Локи – ему нужно съесть свою доли еды быстрее, чем противнику. Его противником оказывается человек по имени Логи, и Локи проигрывает.

Второе испытание проходит Тьяльви, которому нужно обогнать юношу по имени Хуги. Тьяльви проигрывает в трех попытках, каждый раз отставая все больше, однако удостоивается похвалы Утгард-Локи.

Следующие испытания проходит уже сам Тор и последовательно проигрывает целых три: он не может выпить штрафного рога великанов,

поднять кошку и побороть старуху по имени Элли. Каждая неудача Тора сопровождается оскорбительными комментариями Утгард-Локи.

После испытаний Утгард-Локи принял путешественников гостеприимно, а поутру после завтрака отправился их провожать. Здесь он признает силу Тора и рассказывает об обмане: накануне им повстречался не Скрюмир, а сам Утгард-Локи, Логи – это огонь, Хуги – мысль, рог другим концом присоединен к морю, кошкой прикинулся сам Мировой Змей Ёрмунганд, а старуха Элли – сама старость. После этого признания и конунг, и город попадают.

На мой взгляд, испытания, которые Утгард-Локи предлагает путниками, демонстрируют различные аспекты бессознательного, неподвластные сознанию. Смысл испытаний – не в унижении, они несут в себе предметный урок. Все они характеризуются тем, что с виду они легко выполнимы, а на самом деле – невыполнимы в принципе.

Испытание, которое проходит Локи, состоит в скорости поедания пищи: «Тут принесли корыто и, наполнив его мясом, поставили на пол. Локи уселся с одного конца, а Логи – с другого, и принялись они есть кто скорее, и встретились посреди корыта. Локи обглодал дочи́ста все кости, а Логи съел мясо, да вместе с костями, а с ним и корыто. И всякому стало видно, что Локи игру проиграл». Его противником оказывается Логи, имя которого переводится как «Огонь». Забавно, что Локи единственный из путешественников сам предлагает продемонстрировать свое искусство. Если принять как предположение точку зрения исследователей, считающих Локи богом огня (в рунической письменности звуки «к» и «г» обозначались одной руной), то оказывается, что Локи соревнуется сам с собой.

Интерпретировать это состязание (как и остальные) можно по-разному. Я выделяю в нем как принципиальный аспект уничтожения чего-либо угрожающего путем поглощения (присвоения). Психологически такой механизм восходит к самым ранним этапам развития ребенка, когда голод ассоциируется с абсолютным несчастьем, сытость – с абсолютным счастьем, а процесс поглощения пищи (сосание материнской груди) является единственным способом стать счастливым. Самым очевидным аналогом такого поведения во взрослой жизни являются пищевые расстройства, например, переедание как способ снять тревогу. Другим способом реализации этого механизма является неизбежное стремление к обладанию: нужно заработать все деньги на земле, «поймать» всех женщин (мужчин), получить самую дорогую машину, построить самый большой дом, посадить самое красивое дерево и вырастить самого талантливого сына. Однако на другом конце этого «корыта» непременно находится всепожирающий огонь. И здесь не важно, воспринимается ли он как внешний противник, отнимающий у нас ограниченный ресурс, или как внутреннее пламя, которое уничтожит все, что мы бросаем в эту топку. Поскольку от успеха этого безнадежного соревнования зависит самооценка, перед нами все тот же конфликт между «хочу» и «могу».

Следующее состязание – состязание в скорости – проходит Тьяльви. Его противником является Хуги – «Мысль», причем это «мысль Утгард-Локи».

Тьяльви, быстрее которого на земле человека нет, трижды проигрывает Хуги состязание в беге.

Похожая немецкая сказка повествует о двух хитрых ежах, обманувших быстроногого, но глупого зайца. Один из ежей оставался в начале дистанции, второй становился на финише, в итоге, как бы быстро не бежал заяц, он всегда проигрывал. Сказка, с моей точки зрения, лучше мифа поясняет суть происходящего: нематериальная «мысль» может находиться в двух точках одновременно. В Утгарде – бессознательном география изменена по сравнению с привычной нам картографией сознания, представленной словом. Слово *hugi* в древнеисландском языке означало «дух, душа», а так же «ум, настроение». В мифе подчеркивается, что речь идет о мысли Утгард-Локи, и это уже не привычное нам мышление в форме логических построений, а первобытное мышление в форме образов. И такое мышление всегда обгоняет слово.

Приведу такой пример: представьте себе широко известную картину, пусть это будет «Купание красного коня». Степень детализации, отчетливости разных элементов зависит, конечно, от вашего воображения, однако картину вы, скорее всего, увидели мысленным взором всю одновременно. Однако для того, чтобы объяснить, что изображено на картине, вам необходимо ее описать элемент за элементом, устанавливая приоритеты – фигура, фон, детали. Сознание диахронно, бессознательное – синхронно, поэтому Тьяльви никогда не догонит Хуги.

Поведенческим аналогом приведенного примера может служить автоматизация навыка – в начале обучения вождению автомобиля вы целиком сосредоточены на ваших руках и ногах, а также на последовательности действий; приобретя опыт, вы можете вести автомобиль, слушать музыку и любоваться окружающим пейзажем одновременно.

Еще один пример из области психоанализа, касается замечания Фрейда о безвременьи бессознательного: «процессы системы бессознательного протекают вне времени, т.е. они не упорядочены во времени, не меняются с течением времени и вообще совершенно не связаны со временем...» (22, с. 380). То есть влечение, существовавшее, когда вам было три года, «догонит» вас и в тридцать, какое бы блестящее образование вы за это время не получили. В этом смысле, задачей психотерапии является сделать так, чтобы оно за вами не «бегало». Вопрос о том, от чего бежит Тьяльви, прояснить трудно, поскольку по мифам о нем мало известно. Поэтому решать этот вопрос лучше с исполнителем роли.

Далее за дело берется Тор и проходит целых три испытания.

Первое – выпить рог. «А Утгарда-Локи говорит: "Считается, что тот горазд пить из этого рога, кто осушит его с одного глотка. Другим на то надобно два глотка, и не найдется такого, у кого не достало бы силы опорожнить его с третьего разу"». Наглая ложь состоит в том, что рог другим концом опущен в море. Тор сделал три глотка, отхлебнул порядочно, но осушить рог так и не сумел.

Комментарий к этому испытанию давно уже сделан Козьмой Прутковым: «нельзя объять необъятное». Море – один из основных символов

бессознательного, и попытка осушить его в три глотка равносильна заявлению о том, что «все хтонические силы бессознательного мне подвластны». Тору как защитнику Асгарда по роду деятельности приходится иметь дело с агрессивными импульсами бессознательного и, вероятно, надежда взять извечного соперника под контроль должна быть очень для него соблазнительной. Комментарий Тора к своей неудаче трогателен: «Можно попробовать и другую игру. Но дома, среди асов, показалось бы мне странным, если бы такие глотки называли там маленькими». В психотерапии мне добрый десяток раз приходилось на процесс-анализе вступать с клиентами в дискуссию на тему «а вы мне докажите, что бессознательное существует». Увы, мои объяснения не всегда столь же эффективно противостоят торовскому напору клиентов, как Утгард-Локи – Тору.

Второе испытание Тора – поднять кошку, которой прикинулся Мировой Змей Ёрмунганд. Это, на мой взгляд, основное испытание Тора. Ёрмунганд – сын Локи – главный противник Тора в скандинавских мифах. Брошенный асами в океан, он так разросся, что кусает собственный хвост. Тор трижды встречается с Ёрмунгандом. Здесь описана первая встреча. Вторая встреча – это «рыбная ловля Тора», которая закончилась тем, что Тор почти уже выловил Мирового Змея, но тот все же ушел в пучину, благодаря помощи великанов. Третья встреча состоится во время последней битвы и закончится гибелью противников.

Битва бога-громовника с хтоническим змеем – очень распространенный мифологический сюжет, обычно он заканчивается гибелью гада и наступлением затем эры плодородия. Однако у скандинавов Ёрмунганд имеет другие функции, что определяет и иное развитие сюжета.

Имя Ёрмунганд – означает «Великий Посох», что может обозначать опору мира, идентичную Иггдрасилю. Другое его имя – Мидгардорм – означает «змей Мидгарда», и в этой ипостаси его функции сродни функциям стены, отгораживающей Мидгард от Утгарда, он представляет собой границу миров. Тор также охраняет границу, и его противостояние с Ёрмундгандом – это противостояние двух пограничников. Если использовать военную метафору, то функции пограничной службы состоят в противостоянии диверсиям на границе, сборе информации о предполагаемом противнике и, в редких случаях, в диверсионных вылазках. Сама граница установлена Локи (Утгард-Локи) и Одином, которые в нашей метафоре символизируют президентов суверенных государств, и не дело погранслужбы нарушать эту границу. Серьезное нарушение границы предполагает полномасштабную войну и требует мобилизации всей военной мощи государства – это Рагнарек.

Если говорить об отношении сознания и бессознательного, то аналогом такой границы служат защитные механизмы личности, вырабатываемые в течение всей жизни. Защитные механизмы, согласно одной из школ психоанализа, Эго-психологии, не просто защищают Эго от влияния бессознательного, но и определяют саму личность. Используя нашу метафору, очертания границ определяют очертания государств, а их проницаемость говорит о межгосударственных отношениях. Личность с негибкими, жесткими

границами можно сравнить с тоталитарным государством, окруженным «железным занавесом». Слишком проницаемые границы говорят о слабости государства, неспособности защититься от соседа. Зрелая личность способна договариваться о границах и, в зависимости от политической ситуации, контролировать их проницаемость. Отсутствие границы означает, что государство перестало существовать как суверенная единица, в психиатрии такое нарушение называется психозом. Если бы Тор преуспел в своей борьбе со змеем, Мидгарт и Асгард перестали бы существовать, что и происходит в Рагнарек.

Психотерапевт всегда оказывается в роли пограничника, и от его умения обращаться с защитными механизмами клиента (которые в ситуации психотерапии называются «сопротивлением лечению») зависит эффективность лечения.

Третье испытание Тора – борьба со старухой по имени Элли («Старость»). «И тут же в палату вошла старуха. Тогда приказал ей Удгарда-Локи схватиться с Тором. Сказано - сделано. И началась борьба, да такая, что чем больше силился Тор повалить старуху, тем крепче она стояла. Тут стала наступать старуха, и Тор еле удержался на ногах. Жестокою была схватка, да недолгою: упал Тор на одно колено».

Схватку со старостью я понимаю как работу, направленную на осознание и принятие неизбежности смерти. В этой связи мне кажутся вполне искренними слова Удгарда-Локи, которые он говорит Тору на прощание: «Великое чудо удалось тебе и тогда, когда ты так долго сопротивлялся, сражаясь с Элли, старостью, и упал только на одно колено. Ведь не бывало еще человека, которого не свалила бы старость, если он вообще доживет до преклонных лет».

Страх смерти - часто встречающаяся проблема наших клиентов. Бессознательный страх смерти лежит в основе большого числа психологических проблем (по мнению некоторых психоаналитиков, в основе всех невротических нарушений). Идея конечности нашего существования невыносима для сознания, и сознание реагирует на него отрицанием смерти, выдвижением идеи личного бессмертия и бессмертия близких. Схватка со старостью, в которой Тор не победил, но и не был побежден, означает победу над страхом смерти и признание ее неизбежности.

Сейчас мне пришла в голову ассоциация испытаний Тора с этапами рождения «человека знания» по Карлосу Кастанеде.

Согласно Кастанеде, воин на пути к тому, чтобы стать «человеком знания», встречается с четырьмя врагами. Первый из них – *страх*, если человек не поддается ему, он обретает *ясность*, но именно она и становится вторым его врагом. Поняв, что ясность – это тоже иллюзия, человек обретает *силу*. Теперь его задачей становится осознание того, что сила, которую он считает своей, на самом деле ему не принадлежит. Если это удалось, воин «достигнет такой точки, где все находятся в подчинении. Тут он будет знать, когда и как использовать свою силу». И тогда он встречается с четвертым врагом – *старостью*. Победить его невозможно, но если человек «разобьет свою усталость и проживет свою судьбу полностью, то тогда он может быть назван человеком знания, хотя бы на один короткий момент, когда он

отгонит своего непобедимого врага. Этого одного момента ясности, силы и знания уже достаточно».

Четыре (включая встречу с Утгард-Локи) испытания Тора вполне соотносятся с этими четырьмя этапами развития безупречного воина. Встреча с великаном, которого невозможно убить, помогает преодолеть страх; неосушаемый рог может навести на мысль об иллюзорности видимого мира; неподъемная кошка намекает на то, что источник твоих сил может быть тебе и неизвестен; мощная старуха призывает тебя осознать конечность отведенного тебе времени.

Все испытания происходят как бы в разных плоскостях - есть видимый, осознаваемый пласт явлений (человек по имени Логи, человек по имени Хуги, рог, кошка, старуха по имени Элли) и невидимый, неосознаваемый пласт (огонь, мысль, море, Ермунганд, старость). В мифе герои не соотносят между собой эти плоскости (Тор знает, например, что существует рог, знает, что существует море, но не видит между ними связи). Для того, что бы увидеть, осознать второй пласт и увидеть событие целиком, необходима та психологическая функция, которую Юнг называл интуицией. В зависимости от способности осознать связь «видимого» и «невидимого», человек принимает решение о том, разрешима ли задача. Вряд ли Тьяльви побегал бы наперегонки с Хуги, если бы понял, что перед ним - нематериальная мысль. (С другой стороны, Тор в дальнейшем все равно пытался добыть Ермунганда).

Заключительной, очень важной сценой мифа, является «саморазоблачение Утгард-Локи». Наутро после испытаний конунг выводит Тора и его спутников за околицу и рассказывает, с кем они соревновались на самом деле. При этом он, в отличие от вчерашнего вечера, отдает должное всем состязавшимся. На прощание он говорит: «А теперь, правду сказать, мы распрощаемся, и для обеих сторон будет лучше, чтобы вы больше ко мне не приходили: я и в другой раз сумею оборонить мой город, такими же или какими другими хитростями, и уж никакой силой вам до меня не добраться».

В целом, пафос сюжета о путешествии Тора в Утгард, можно выразить молитвой: «Боже! Дай мне разум и душевный покой принять то, что я не в силах изменить, мужество изменить то, что могу, и мудрость отличить одно от другого».

Драматическая инсценизация и психотерапевтическое применение мифа

Поскольку вопрос о драматической постановке мифа зависит от терапевтических целей, я решил объединить эти две подглавки. В любом случае, для драматической постановки мифа необходимо обозначить действующих лиц, топографию местности и последовательность сцен.

Действующие лица (курсивом выделены необязательные персонажи):

Один, верховный бог пантеона

Тор, бог - громовник
Локи, покровитель обмана и коварства
Утгард-Локи, он же Скрюмир, конунг в Утгарде
Козлы Тора
Хозяин дома в Мидгарде и его жена – родители Тьяльви и Рёсквы
Тьяльви, сын хозяина
Ресква, дочь хозяина
Логи (Огонь), обитатель Утгарда, едок
Хуги (Мысль), обитатель Утгарда, бегун
Рог
Кошка (Ёрмундганд), тяжелоатлетический снаряд.
Элли (Старость), старуха-борец
Великаны

Сцены и топография местности:

Отправка из Асгарда (Асгард)
Ночевка в Мидгарде (Мидгард)
Переход в Утгард, встреча с Утгард-Локи (Утгард)
Встреча с конунгом (Утгард)
Испытание Локи (Утгард)
Испытание Тьяльви (Утгард)
1-е испытание Тора (Утгард)
2-е испытание Тора (Утгард)
3-е испытание Тора (Утгард)
Возвращение в Асгард (Мидгард, Асгард)

Способ постановки мифа определяется тем фактом, что герои до последней сцены не понимают смысла происходящего. Полной информацией обладает только Утгард-Локи и, возможно, великаны. Поэтому перед началом действия нужно разделить участников на две подгруппы. Пока асы обсуждают цели своего путешествия, великанам нужно сообщить информацию об испытаниях и их сути. Таким образом великанам изначально дается преимущество.

Другой способ требует от ведущего тщательной подготовки. Нужно сделать карточки для каждого персонажа, каждая карточка содержит ту информацию, располагает персонаж согласно сюжету. Участникам дается время на то, чтобы понять роль, затем разыгрывается сюжет.

Испытания можно инсценировать различными способами. Ведущий может описать ситуацию («...и как ни старался Тьяльви, обогнать Хуги он не мог») и затем устроить диалог между участниками состязания. Содержание диалога и наводящие вопросы ведущего зависят от его собственного понимания мифа и состязаний.

Другой способ (более интересный для меня) состоит в том, чтобы действительно устроить состязания, поставив перед героями с виду простые, но по сути невыполнимые задачи, причем внутренняя структура испытания

должна соответствовать смыслу состязания. Вот несколько «обманных» упражнений, большинство из которых сконструировано на материале из книги Я.И. Перельмана «Занимательная физика» (разумеется, их можно видоизменять. Конечно, среди участников могут оказаться знатоки этой книжки, но опыт показывает, что обычно этого не случается).

Состязание Локи и Логи. В плошку наливается немного воды, участникам вручается несколько предметов, среди которых обязательно должны присутствовать стакан, кусок бумаги и зажигалка. Остальные предметы должны отвлекать внимание исполнителя роли Локи. Для того, чтобы спровоцировать его на неверное решение, можно подсунуть ему ложку. Задача: как можно быстрее собрать воду в стакан. Самый быстрый способ – поджечь бумажку, бросить ее в стакан и, перевернув стакан, опустить его в воду (так же, как вы ставите банки). За счет образовавшегося при сгорании воздуха вакуума вода из плошки соберется в стакан. Совет по опыту: воды в плошке должно быть не более пятой части объема стакана, иначе вся она не соберется. Структурно это испытание подобно моей интерпретации мифического состязания, поскольку в нем фигурирует огонь и вакуум (пустота, который нужно заполнить).

Испытание Тора на предмет его способности много выпить. Здесь понадобится не всегда доступный реквизит в виде кувшина с дырочками в верхней части и полый ручкой, соединенной с носиком (можно купить в магазине «приколов»). Если просто попробовать выпить из такого кувшина, вода будет проливаться. Для того, чтобы действительно напиться, нужно заткнуть потайную дырку в ручке и высосать воду. Для усиления фрустрирующего эффекта можно скрыть, что сосуд дырявый, неплотно обернув его бумагой или тканью. Задача, в принципе, решаемая, но если задать временной лимит (например, одну минуту), то решить ее очень сложно.

Тор и кошка, Тор и Элли. «Перетягивание каната». Реквизит: веревка и шест. Веревка один раз накручивается вокруг шеста таким образом, чтобы длинный конец оказался у Тора, а короткий – у Элли. Силу Тора можно увеличить с помощью других участников, временно выведя их из роли. Суть состоит в том, что как бы ни был силен человек, в такой ситуации он не сможет перетянуть канат, хотя задача кажется очень простой.

Для других испытаний я заданий не придумал, предоставляю это изобретательности читателя.

Ключевой сценой является прощание Утгард-Локи с путниками, здесь им сообщается полная информация.

В психодраматической мифодраме и индивидуальной терапии я использовал структурированное упражнение, основанное на этом мифе. 4 стула устанавливаются «крестом»: длинная ось – это ось Удгард-Локи – Один, 2 оставшихся стула предназначены для персонажей, проходящих испытания. Клиенту сразу сообщается истинное значение испытания: перегнуть мысль, победить старость и т.д. Противоборства проходят в виде словопрений участников, Один и Утгард-Локи комментируют содержание спора. Технику

можно выполнять как в контексте заявленной клиентом проблемы, так и без него. Техника полезна в тех случаях, когда в мышлении или поведении клиента явно или подспудно звучит уверенность в том, что «я все могу» или «я должен быть всемогущим».

В заключение приведу пример психотерапевтической работы, основанной на этом мифе. Начну со сновидения, записанного моим клиентом:

«Я нахожусь на балконе в доме родителей моей жены. Для того, чтобы попасть в комнату, мне нужно забраться по пологой поверхности, похожей на козырек деревенского крыльца, состоящей из реек, стоя спиной к пропасти. Я пытаюсь, но рейки обламываются. Теща, смотря из окна сверху, говорит, что мы должны отправиться на поминки их давно умершего друга, которого я не знаю. Мы – это моя жена, ее родители, моя мама и я. Я возражаю, что неудобно, она говорит – не хочешь, не ходи. Но пойти очень хочется.

Я поднимаю голову, и вижу, что на следующем балконе находится женщина в таком же положении, она вот-вот упадет... Потом я стою на земле и смотрю, куда упадет женщина, чтобы ее поймать.

Позади меня – лабиринт из железной сетки, напоминает садовые участки. Есть калитки, но они закрыты. Подхожу ближе и вижу, что замки открыты. Прохожу лабиринтом и оказываюсь в редком лесу, здесь много зверей. Сначала бегут лани, потом появляется кто-то вроде быка, но очень большой и шерстяной. Он странно передвигается – сначала крутится как собака, которая садится по нужде или если ловит свой хвост, потом вдруг делает прыжок, траектория его совершенно непредсказуемая. Он не охотится, но может задавить весом. Я пытаюсь предсказать, где он окажется, и начинаю прятаться от него за очень большим и старым деревом. Мы бегаем вокруг дерева».

Состояние по пробуждении – возбужденно-радостное, но и опасливое.

Пять лет назад жена Игоря совершила попытку самоубийства, бросившись на землю с большой высоты, он был свидетелем этого. Жена осталась жива, но больше он ее не видел, они развелись, и в их разводе большую роль сыграла теща.

Ко мне Игорь обратился с жалобой на то, что ему становится не интересна его работа, хотя он занимается тем, чем всегда хотел заниматься, и, в целом, достиг успеха в своей области. Однако последние несколько месяцев его постигло несколько неудач, пошатнулось финансовое положение, и он переживал депрессию по этому поводу. Терапия проводилась как форме психодрамы, так и в форме индивидуального консультирования..

Мы довольно быстро установили связь между его депрессией и попыткой самоубийства жены, поскольку каждый год, приблизительно тогда, когда это случилось, его постигала какая-нибудь неудача. (В психотерапии это называется «юбилейным синдромом»).

Сон, который приснился Игорю на следующую ночь после постановки мифа о путешествии Тора в Утгард (Игорь играл роль Тора) и положил конец его

депрессии, помогает пояснить характер этой связи. Анализ мы проводили в рамках индивидуальной терапии, с использованием элементов психодрамы. Чувства, которые Игорь испытывает во сне, пытаясь вскарабкаться по рейкам, это гнев и обида – те же чувства, которые он испытывает по отношению к своей жене, те же чувства, которые он испытывал, когда у него что-то не получалось, те же чувства, которые испытывал Тор, встретившись со Скрюмиром. Игорь пытается подняться вверх (повысить свой социальный статус), это кажется не трудным делом, но у него не получается. Наверху, как ему кажется, находится единственный выход из создавшегося положения. Следующий эпизод объясняет, в каком положении он находится.

Женщина, которой грозит опасность упасть – это его жена. Оказавшись на земле, он пытается поймать ее, спасти, что помогло бы ему избавиться от чувства вины («этого не случилось»). Чувство вины – с одной стороны, гнев и обида («как она могла так со мной поступить?») – с другой - это часто встречающиеся в терапии посттравматического стресса чувства. Попытки взобраться по социальной лестнице ассоциируются у Игоря с желанием быть прощенным, снова принятым в семье своей жены. С другой стороны, он понимает, что, каких бы успехов он ни достиг, прощения ему не будет. (Постановка недостижимой цели – это еще более ранняя проблема Игоря, в сновидении она символизируется присутствием родной матери). Сам Игорь находит здесь параллель с состязанием Тьяльви и Хуги. Сколько бы он ни пытался убедить себя, что он может прожить и без жены и не нуждается в прощении, у него ничего не получится, поскольку в глубине души он чувствует себя виноватым и жаждет прощения. Ситуация кажется безвыходной, но сновидение подсказывает, что выход есть – он чувствует под ногами землю, замки оказываются сломанными, лабиринт - иллюзорным, и сновидец уходит от желания оплакивать давно умершего незнакомого человека.

Следующий эпизод демонстрирует Игорю течение его жизни. Способ передвижения быка (Игорь по гороскопу - бык) абсолютно бесцелен. Он крутится вокруг своей оси, потом совершает прыжок – именно так и протекает жизнь Игоря в то время, когда он находится в депрессии. Если вы попробуете несколько раз быстро повернуться вокруг своей оси и прыгнуть, и так, не останавливаясь, несколько раз (только выберите для этого достаточно большое помещение), вы не будете знать, где вы окажетесь. А если вы побудете поблизости от человека, который это проделывает, вы поймете страх, который я испытал, когда Игорь мне это демонстрировал. Кружение вокруг себя в случае Игоря по смыслу аналогично попытке влезть на козырек в первой части сновидения, а прыжок символизирует хаотичную попытку отказаться от непродуктивной, не доставляющей удовольствия деятельности. Вместе с тем, сам бык, животное сильное, символизирует интерес Игоря к своей профессии. Однако энергия этого интереса пропадает втуне, поскольку руководит ею несбыточная цель (ее в сновидении символизирует сам сновидец).

В сновидении две части личности Игоря встречаются, и их движение становится упорядоченным. И что самое для меня интересное – упорядочивает его внутренний стержень, Мировое Древо, Иггдрасиль. Когда Игорь, благодаря обмену ролями осознал, что и он, видящий сон, и он, бесцельно прыгающий бык – это части его личности, образ погони трансформировался в образ змея, обвинившего дерево кольцами, и поднимающегося по стволу. Мы нарисовали этот образ, и придумали упражнение: сидя на корточках, с закрытыми глазами, покрутиться вокруг своей оси, потом медленно вставать, продолжая крутиться, пока не распрямишься во весь рост. Это упражнение, созданное на основе его сновидения, помогает Игорю, когда он теряет вкус к работе.

С точки зрения скандинавской мифологии, Мировой Змей Ёрмунганд, и Мировое Древо Иггдрасиль являются опорами мира. Их слияние в одном образе означает для данного клиента отказ от попытки решить проблему «в лоб» (вскарабкаться на вершину) и заключение нового договора между сознанием и бессознательным. Психодраматическому Тору удалось то, что не получилось у мифологического.

Глава 8. Мифодрама «СМЕРТЬ БАЛЬДРА»: принятие потери

Взаимоотношения двух миров скандинавского Мирового Древа – Асгарда и Хель - описываются двумя мифами, «Снами Бальдра» и «Мифом о смерти Бальдра». В психологическом плане оба мифа, особенно «Миф о смерти Бальдра», описывают работу горевания у людей, потерявших близкого им человека. Прежде чем исследовать содержание мифов, необходимо понять, что представляет собой Хель.

Хель или Нифльхель – один из девяти миров скандинавской мифологии, царство мертвых. Туда отправляются люди, не погибшие на поле боя, а умершие от болезней или убитые без оружия в руках. Воины, погибшие в бою, отправляются в Вальгаллу, дворец Одина в Асгарде. Миром Хель владеет дочь Локи, которую также зовут Хель:

А великаншу Хель Один низверг в Нифльхейм и поставил ее владеть девятью мирами, дабы она давала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости. Там у нее большие селенья, и на диво высоки ее ограды и крепки решетки. Мокрая Морось зовутся ее палаты, Голод - ее блюдо. Истощение - ее нож, Лежебока - слуга. Соня-служанка, Напасть - падающая на порог решетка. Одр Болезни - постель. Злая Кручина - полог ее.

Асгард, мир богов-асов и Хель – миры оппозиционные, их прямое столкновение произойдет в Рагнарек, когда предводительствуемые Локи обитатели Хель станут сражаться с эйнхериями Одина.

В качестве мира мертвых я использую Хель как место для работы с темой смерти и для драмы предков. Здесь есть возможность поговорить с умершим родственником, закончить незавершенные отношения, попросить прощение

при работе с чувством вины и получить благословение. При работе с отдаленными предками здесь можно обнаружить причины проблемных ситуаций, которые не объясняются обстоятельствами жизни клиента, а также ресурсы для их решения.

Так, в одной из драм причиной недоверия протагонистки к мужчинам, оказалась травма, полученная ее прабабушкой, муж которой пропал без вести во время войны. Бессознательно прабабушка воспринимала то, что произошло, как предательство со стороны мужа, и от нее по женской линии в этой семье передавалось ожидание подвоха. Выходом из этой ситуации стал разговор прабабушки с ее мужем, а затем переданное дочери, внучке и правнучке разрешение доверять мужчинам.

В статье я буду по сценам пересказывать миф и сопровождать пересказ своими комментариями.

Бальдру, богу весны, сыну Одина и Фригг, снятся зловещие сны, предвещающие его гибель. Один отправляется в Хель, чтобы выяснить, что это означает, а Фригг пытается предотвратить гибель Бальдра. Проследим сначала за Одином («Сны Бальдра», «Старшая Эдда»).

Один скачет в Хель, по дороге встречает окровавленного пса, заклинанием поднимает из могилы прорицательницу – вёльву, и от нее узнает все будущие события: в Хель уже приготовлено пиво для Бальдра, его убийцей станет его слепой брат Хёд, а специально для этой цели рожденный Вали отомстит Хёду.

Итак, мы узнаем, что будущее предопределено, и даже Одину не под силу изменить положение вещей.

Бальдр – самый светлый из скандинавских богов:

Второй сын Одина - это Бальдр. О нем можно сказать только доброе. Он лучше всех, и его все прославляют. Так он прекрасен лицом и так светел, что исходит от него сияние. Есть растение, столь белоснежное, что равняют его с ресницами Бальдра, из всех растений оно самое белое. Теперь ты можешь вообразить, насколько светлы и прекрасны волосы его и тело. Он самый мудрый из асов, самый сладкоречивый и благостный. Но написано ему на роду, что не исполнится ни один из его приговоров. Он живет в месте, что зовется Брейдаблик, на небесах. В этом месте не может быть никакого порока, как здесь об этом сказано:

Брейдаблик зовется.
Бальдр там себе
построил палаты;
на этой земле
злодейств никаких
не бывало от века.

Смерть Бальдра принесет в мир «величайшее несчастье для богов и людей» - это первый шаг к Последней Битве, в которой погибнет существующий порядок вещей. Для Одина, «Всеотца», это самая важная информация во всей этой истории. В дальнейшем Один остается как бы над происходящими

событиями, он не предпринимает попыток спасти Бальдра, понимая их тщетность. Это пытается сделать его жена:

«Надо поведать и о событиях, что еще важнее для асов. Начинается сказ с того, что Бальдру Доброму стали сниться дурные сны, предвещавшие опасность для его жизни. И когда он рассказал те сны асам, они держали все вместе совет, и было решено оградить Бальдра от всяких опасностей. И Фригг взяла клятву с огня и воды, железа и разных металлов, камней, земли, деревьев, болезней, зверей, птиц, яда и змей, что они не тронут Бальдра.

Все сущее в мире понимает, что гибель Бальдра будет означать гибель самого мира.

А когда она это сделала и другим поведала, стали Бальдр и асы забавляться тем, что Бальдр становился на поле тинга, а другие должны были кто пускать в него стрелы, кто рубить его мечом, а кто бросать в него камнями. Но что бы они ни делали, все было Бальдру нипочем, и все почитали это за великую удачу».

Появившаяся иллюзия безопасности, неуязвимости и бессмертия заставляет асов потерять бдительность. Их поведение напоминает поведение играющих детей, не задумывающихся о собственной смерти и возможной потере близких. Сама игра подтверждает существование сообщества и неизбежность его основ.

Как увидел то Локи, сын Лаувеи, пришлось ему не по нраву, что ничего не вредит Бальдру. Он пошел к Фригг, в Фенсалир, приняв образ женщины. А Фригг и спрашивает, ведомо ли той женщине, что делают асы на поле тинга. Та отвечает, что все, мол, стреляют в Бальдра, но это не причиняет ему вреда. Тогда промолвила Фригг: "Ни железо, ни дерево не сделают зла Бальдру. Я взяла с них в том клятву". Тут женщина спрашивает: "Все ли вещи дали клятву не трогать Бальдра?". Фригг отвечает: "Растет к западу от Вальгаллы один побег, что зовется омелю. Он показался мне слишком молод, чтобы брать с него клятву". Женщина тут же ушла.

Фригг также полагает, что Бальдр в безопасности. В конце-концов, если клятва была взята со *всех*, значит, *никто*, в том числе и навестившая Фригг женщина, не может повредить Бальдру. Опасный самообман:

Локи вырвал с корнем тот побег омелы и пошел на поле тинга. Хёд стоял в стороне от мужей, обступивших Бальдра, ибо он был слеп. Тогда Локи заговорил с ним: "Отчего не метнешь ты чем-нибудь в Бальдра?". Тот отвечает: "Оттого, что я не вижу, где стоит Бальдр, да и нет у меня оружия". Тогда сказал Локи: "Все ж поступи по примеру других и уважь Бальдра, как и все остальные. Я укажу тебе, где он стоит; метни в него этот прут". Хёд взял побег омелы и метнул в Бальдра, как указывал ему Локи. Пронзил тот прут Бальдра, и упал он мертвым на землю. И так свершилось величайшее несчастье для богов и людей.

Давайте попытаемся осмыслить действия Локи. С эсхатологической точки зрения, он выступает как антигерой. Убийство Бальдра - его первое необратимое выступление против существующего порядка.

Двойственность образа Локи неоднократно подчеркивалась исследователями. Главная характеристика Локи как трикстера состоит в двойственности его отношения к существующей структуре мира.

Локи – теневая ипостась и побратим Одина. Сначала Локи под именем Лодур выступал одним из создателей мира и людей. Затем, в результате его не всегда безобидных трикстерских проделок боги обретают основные предметы своего могущества. Когда молот Тора попадает к врагам асов, великанам, Локи помогает вернуть его обратно.

С другой стороны, Локи является отцом трех чудовищ – волка Фенрира, который в Рагнарёк убьет Одина, мирового змея Ёрмундганда, который погубит Тора, столпа порядка, и уже знакомой нам Хель. Сам Локи в Последней Битве сразится с Хеймдаллем, погибнут оба.

В мифе о Бальдре Локи начинает выполнять свое предназначение – разрушить этот мир. И то, что мир должен быть разрушен, не оспаривается создателем этого мира, Одином (это подтверждается хотя бы тем, что Локи не был наказан непосредственно после его поступка, да и инициатором отсроченного наказания был не Один).

Выполняя свое предназначение, Локи действует отнюдь не планомерно и обдуманно, а импульсивно, как и положено трикстеру. Его действия напоминают поведение обиженного ребенка, исключенного из игры и старающегося помешать другим детям наслаждаться игрой.

Вместе с тем, Локи играет еще одну очень важную интрапсихическую роль – он разрушает иллюзию о бессмертии. Инфантильное отрицание смерти свойственно людям, когда речь идет об их близких. Для того, чтобы исцеляющий процесс горевания был запущен, эта иллюзия должна быть развеяна.

Дальнейшее повествование ярко демонстрирует процесс, который в современной психологии и психиатрии описывается как посттравматический стресс.

Когда Бальдр упал, язык перестал слушаться асов, и не повиновались им руки, чтобы поднять его. Они смотрели один на другого, и у всех была одна мысль - о том, кто это сделал. Но мстить было нельзя: было то место для всех священо. И когда асы попытались говорить, сначала был слышен только плач, ибо никто не мог поведать другому словами о своей скорби. Но Одину было тяжелее всех сносить утрату: лучше других постигал он, сколь великий урон причинила асам смерть Бальдра.

Общепринятого определения посттравматического стресса (ПТС) не существует, но в целом его можно описать как реакцию человека на очень сильный стресс: потерю близких, катастрофические события, насилие, участие в боевых действиях и т.п. Сила стресса при этом определяется не столько интенсивностью самого события, сколько отношением к нему

потерпевшего (на самом деле, в списке стрессовых событий есть лишь одно, вызывающее посттравматическое стрессовое расстройство со стопроцентной вероятностью – это пытки).

В протекании ПТС выделяют четыре фазы: фаза шока, фаза агрессии и вины, фаза депрессии и фаза исцеления. Если человек в своих переживаниях не проходит одну из первых трех фаз, фиксируется на одной из них, принято говорить о посттравматическом стрессовом расстройстве.

Потеря близкого человека – одно из событий, способных вызвать ПТС. Переживание потери близкого называют гореванием.

Приведенный выше отрывок мифа описывает первую фазу ПТС – фазу отрицания или шока.

Заручившись клятвами всего сущего, боги чувствуют себя в безопасности – и вдруг мир рушится: неожиданность, неподготовленность к случившемуся сопровождается ощущением оглушенности, беспомощности. Первую фазу ПТС часто сравнивают с психологическим анестетиком – психика не способна справиться с таким стрессом, человек отказывается верить в случившееся.

Такой механизм психологической защиты называется отрицанием, и это один из самых архаических механизмов нашей психики. Его постоянное использование приводит к серьезному психическому заболеванию, но к счастью, первая фаза ПТС, как правило, очень непродолжительна.

Замечу, что описание самочувствия Одина напоминает чувства человека, подготовленного к смерти близкого: он не испытывает шока, он страдает больше всех, но уже принимает смерть Бальдра и ее последствия.

Второй фазой развития ПТС называется фазой агрессии и вины.

Самым драматичным описанием перехода от первой ко второй стадии ПТС в скандинавской мифологии можно считать «Первую песнь о Гудрун» из «Старшей Эдды».

Так было - смерти
желала Гудрун,
над Сигурдом мертвым
горестно сидя;
не голосила,
руки ломая,
не причитала,
как жены другие.

Знатные ярлы пытались утешить Гудрун, но безуспешно:

Не было слез
горючих у Гудрун:
гибель юноши,
конунга смерть,
горе великое
камнем легло.

Тогда каждая из жен ярлов стала рассказывать ей о самом большом горе в ее жизни – о гибели семи сыновей и мужа, о своем пребывании в плену и унижениях, которые пришлось претерпеть. Гудрун не плакала. И тогда молодая девушка

Сдернула саван
с тела Сигурда,
к ногам жены
подушку метнула:
"Вот он! Прильни
губами к устам,-
ведь так ты его
живого встречала!"

Горестно взор
бросила Гудрун
на голову князя
в сгустках крови,
на очи героя,
померкшие ныне,
на жилье души,
мечом рассеченное.

Вскрикнув, грянулась
оземь Гудрун;
косы рассыпались,
вся покраснела,
хлынули слезы
дождем на колени.

Однако эти слезы – не исцеляющие, это слезы бессилия. Они помогают Гудрун выйти из шока, перестать отрицать сам факт гибели Сигурда, но теперь она начинает строить план мести.

В мифе о Бальдре вторая стадия посттравматического стресса описана иначе:

Когда же боги обрели разум, молвила слово Фригг и спросила, кто из асов хочет снискать любовь ее и расположение, и поедет Дорогою в Хель, и постарается разыскать Бальдра, и предложит за него выкуп Хель, чтобы она отпустила Бальдра назад в Асгард. И тот, кого называют Хермод Удалой, сын Одина, вызвался ехать. Вывели тут Слейпнира, коня Одина, вскочил Хермод на того коня и умчался прочь.

Здесь повествование распадается на две линии событий, происходящих одновременно: путешествие Хермода и погребение Бальдра. Путешествие Хермода, с моей точки зрения, относится в большей степени к третьей фазе ПТС и к нему я вернусь позже. Погребение же Бальдра продолжает описание процесса горевания.

Итак, вторая фаза ПТС – это фаза агрессии и вины. Стеничное поведение Фригг является отражением одного из способов пережить травму. Именно Фригг должна, по логике событий, переживать вину (замечу, что вина в данном случае – это агрессия, обращенная на себя). Люди, недавно пережившие потерю близких, часто склонны винить себя в том, что мало сделали для их спасения. Так, одна из моих клиенток, переживая смерть отца - алкоголика, винила себя в том, что не смогла помешать ему пить.

Фригг не предусмотрела, что омела может явиться причиной смерти Бальдра, винит себя в непредусмотрительности, и теперь пытается исправить необратимую ситуацию (из Хель никто никогда не возвращался). Многие знают, как целенаправленная активность в этот период, например, при подготовке к похоронам, помогает пережить боль.

Другой персонаж, переживающий вину – это слепой Хёд, «убийца рукой» (в отличие от «убийцы советом», Локи, которой никакой вины не переживает). Его способ искупить вину – принести себя в жертву. В реальности люди, переживающие посттравматический стресс таким способом, часто становятся алкоголиками или наркоманами. Печальная статистика самоубийств, вызванных смертью близких людей, также иллюстрирует фиксацию на чувстве вины.

Асы же подняли тело Бальдра и перенесли к морю. Хрингхорни звалась ладья Бальдра, что всех кораблей больше. Боги хотели спустить ее в море и зажечь на ней погребальный костер. Но ладья не трогалась с места.

Тогда послали в Страну Великанов за великаншей по имени Хюрроккин. Когда она приехала - верхом на волке, а поводьями ей служили змеи - и соскочила наземь. Один позвал четырех берсерков поддержать ее коня, но те не могли его удержать, пока не свалили. Тут Хюрроккин подошла к носу ладьи и сдвинула ее с первого же толчка, так что с катков посыпались искры и вся земля задрожала.

Великаны в скандинавской мифологии – неоднозначные существа, иногда они помогают богам, родословная некоторых богов восходит к великанам. Но в целом великаны воспринимаются как враждебные силы. В тексте подчеркиваются атрибуты агрессии и силы, и само имя Хюррокин («Сморщенная от огня») можно понять как указание на постоянное пребывание в состоянии агрессии. В мифе этот персонаж эмоционально нейтрален по отношению к Бальдру и выполняет функцию кладбищенского работника, закапывающего гроб.

Важно подчеркнуть, что сами асы не могут спустить ладью на воду. Психологически эта вдруг охватившая их слабость означает неспособность «отпустить» Бальдра – это возможно только на фазе исцеления. В обряде захоронения близкие символически «отпускают» покойника, бросая на гроб комья земли, но все же, как правило, кладбищенскую работу выполняют эмоционально нейтральные люди.

Тогда Тор разгневался и схватился за молот. Он разбил бы ей череп, но все боги просили пощадить ее.

Гнев как проявление второй фазы ПТС может быть обращен на себя, на покойника или на третьих лиц, в том числе никак не вовлеченных в ситуацию. По сути, этот гнев обращен на саму ситуацию («Так не должно быть!»), а конкретный предмет, на который он будет обращен, зависит от психологического типа горящего. Импульсивный экстраверт Тор злится на ни в чем не повинную великаншу. Один из моих клиентов рассказывал мне, что на поминках по отцу он избил неудачно пошутившего родственника.

Потом тело Бальдра перенесли на ладью, и лишь увидела это жена его Нанна, дочь Цепа, у нее разорвалось от горя сердце, и она умерла. Ее положили на костер и зажгли его.

«Ты умер, значит, умру и я» - довольно распространенная психологическая реакция. Если она не имеет в своем основании чувства вины, то такие чувства более характерны для фиксации на третьей фазе ПТС, фазе депрессии или собственно горевания. В психодраматической работе эти два состояния (состояние Хёда и состояние Нанны) можно различить, проведя встречу с умершим. Если во время встречи со стороны умершего звучат обвинения, значит, чувство вины есть. В этом случае стратегия психотерапии направлена на избавление от чувства вины либо с помощью умершего, либо с помощью третьих сил. Здесь мне вспоминаются два случая. В первом женщина страдала панфобией, имевшей своей причиной чувство вины перед умершей на ее руках бабушкой. После разговора с бабушкой, объяснившей клиентке, что ей не в чем себя винить, все страхи прошли. В другом случае умерший отец клиентки отказывался «отпустить» клиентку, говорил, что ее вина слишком велика, и она должна последовать за ним. Выходом из ситуации было введение ангела-хранителя протагонистки, объяснившего ей, реальное положение вещей и отпустившего «грехи».

На третьей фазе ПТС отказ от жизни, в том числе, мысли о самоубийстве, вызваны потерей ощущения смысла жизни («Без тебя мне белый свет не мил»). По моим ощущениям, работа по обретению новых смыслов более энергоемкая, чем работа с чувством вины.

Тор встал рядом и освятил костер молотом Мьёлльнир. А у ног его пробежал некий карлик по имени Лит, и Тор пихнул его ногою в костер, и он сгорел.

Убийство карлика – гнев на обстоятельства (поиск козла отпущения), сродни попытки убить великаншу. В тоже время, имя карлика, означающее «Цветной», может намекать на отказ от красок мира, свойственный фазе депрессии.

Множество разного народу сошлось у костра. Сперва надо поведать об Одине и что с ним была Фригг и валькирии и его вороны. А Фрейр ехал в колеснице, запряженной вепрем Золотая Щетина, или Страшный Клык. Хеймдалль ехал верхом на коне Золотая Челка, Фрейя же правила своими кошками. Пришел туда и великий народ инеистых исполинов и горных великанов.

Небывалое единение обитателей разных миров (асов, ванов, карликов и великанов), в том числе и враждебных друг другу, относится к эсхатологическому мотиву в мифе и подчеркивает общую для всех угрозу.

Один положил на костер золотое кольцо Драупнир. Есть у этого кольца с тех пор свойство: каждую девятую ночь капает из него по восьми колец такого же веса. Коня Бальдра взвели на костер во всей сбруе.

Кольцо Драупнир («Капающее») фигурирует в нескольких мифах и изменяет свою символику в зависимости от контекста. Наиболее распространенная (и уместная в данном контексте) версия предполагает, что кольцо является символом богатства, плодородия и размножения. Если принять мое предположение о том, что Один находится вне процесса горевания, «над ситуацией», то он кладет кольцо в погребальную ладью Бальдра именно ради того, чтобы Бальдр вернул его. Это было бы знаком того, что Бальдр остается в Хель, попытки вернуть его бессмысленны, но, в то же время, жизнь продолжается и без него. Понимание этого – ключ к исцелению от боли, вызванной потерей. Кроме того, имя кольца «Капающее» навеивает ассоциации со слезами, позволяющими перейти от депрессии к исцелению.

В «Младшей Эдде» отсутствует упоминание о том, что, передавая сыну кольцо, Один что-то прошептал ему. Между тем, содержание этого послания представляет собой самую тщательно охраняемую тайну скандинавской мифологии. Великан Вафтруднир, знающий все не только об устройстве и истории происхождения мира, но и о гибели богов и возрождении мира, на вопрос о речи Одина к Бальдру ответить не смог:

Один сказал:

"Я странствовал много,
беседовал много
с благими богами;
что сыну Один
поведал, когда
сын лежал на костре?"

Вафтруднир сказал:

"Никто не узнает,
что потаенно
ты сыну сказал!"

Между тем, ответ на этот вопрос дал бы ключ к пониманию всей скандинавской эсхатологии и, в частности, к мотивам поведения Одина. В литературе я встречал самые разные по своей спекулятивности и самонадеянности ответы на этот вопрос, но приводить я их не буду. Гораздо интереснее, экологичнее и терапевтичнее попросить участников социодрамы дать свои версии. Замечу только, что моя собственная версия: «Верни кольцо с Хермодом» на группе однажды прозвучала.

Итак, погребение состоялось, Бальдр отправился в Хель. Вернемся к попыткам Фригг (и Хермода) вернуть Бальдра из Хель.

Теперь надо поведать о Хермоде, что он скакал девять ночей темными и глубокими долинами и ничего не видел, пока не подъехал к реке Гьёлль, и не ступил на мост, выстланный светящимся золотом. Модгуд - имя деви, охраняющей тот мост. Она спросила, как звать его и какого он роду, и сказала, что за день до того проезжали по мосту пять полчищ мертвецов, "так не меньше грохочет мост и под одним тобою, и не похож ты с лица на мертвого. Зачем же ты едешь сюда, по Дороге в Хель?". Он отвечает: "Нужно мне в Хель, чтобы разыскать Бальдра, да может статься, видала ты Бальдра на Дороге в Хель?". И она сказала, что Бальдр проезжал по мосту через Гьёлль, "а дорога в Хель идет вниз и к северу".

Тогда Хермод поехал дальше, пока не добрался до решетчатых ворот в Хель. Тут он спешился, затянул коню подпругу, снова вскочил на него, всадил в бока шпоры, и конь перескочил через ворота, да так высоко, что вовсе их не задел. Тогда Хермод подъехал к палатам и, сойдя с коня, ступил в палаты и увидел там на почетном месте брата своего Бальдра.

Хермод заночевал там. А наутро стал он просить Хель отпустить Бальдра назад, рассказывая, что за плач великий был у асов. Но Хель сказала, что надо проверить, правда ли все так любят Бальдра, как о том говорят. И если все, что ни есть на земле живого или мертвого, будет плакать по Бальдру, он возвратится к асам. Но он останется у Хель, если кто-нибудь воспротивится и не станет плакать. Тогда Хермод поднялся, а Бальдр проводил его из палат и, взяв кольцо Драупнир, послал его на память Одину, а Нанна послала Фригг свой плат и другие дары, а Фулле - перстень.

На третьей стадии горевания, после того как постепенно иссякает энергия агрессии, человек переживает депрессию, вызванную потерей близкого. Симптоматически это проявляется в безразличии к происходящему, тоске, ощущении потери смысла. В тоже время, в психике человека происходят глубинные изменения, которые при благоприятном исходе позволяют ему примириться со случившимся. Внешние проявления депрессии, хотя они и не описаны в мифе, символизируются богами, оставшимися в Асгарде. Внутренние процессы описаны путешествием Хермода.

Хермод едет в подземный мир и в течение девяти дней ничего не видит. Я вижу в этом символическое описание экзогенной депрессии – переживающий депрессию человек обращен внутрь себя, он проделывает работу (путешествие), сути которой до поры до времени не понимает (слепота).

Для погружения в мир бессознательного, прикосновения к тем его аспектам, которые связаны с переживанием потери, нужна большая внутренняя сила. Эта сила символизируется мощью Слейпнира (коня Одина, на котором путешествует Хермод), равной мощи «пяти полчищ мертвецов». Сам Слейпнир является «пропуском» в мир мертвых. Во-первых, это конь Одина, единственного аса, спускавшегося в Хель. С другой стороны, Слейпнир – это сын Локи, дочь которого Хель царствует в мире мертвых. Таким образом, у Хермода есть «благословение» на путешествие как от Одина (олицетворение существующего порядка), так и от Локи («теневой» части Одина, провоцирующей разрушение существующего порядка). Это противостояние сил составляет суть депрессии – надежда на то, что мир после утраты останется прежним борется с пониманием факта необратимого изменения. Человек в состоянии депрессии внешне кажется обессиленным,

но это не означает, что у него мало психической энергии. На самом деле, внешняя (проявляющаяся во внешней деятельности) энергия скована описанным конфликтом, а внутренняя энергия направлена на его преодоление.

Третья ваза ПТС – самая длительная. Человек, переживающий состояние депрессии, совершает путешествие в Хель медленно. Как правило, он не склонен обращаться к терапевту на этой фазе («Все равно мне никто не поможет»). В длительной психодраматической группе такой человек долгое время посещает занятия, но не предъявляет свою проблему для работы. Терапевтической задачей на этом этапе является осознание конфликта между надеждой и реальностью.

Если такое осознание происходит, это означает, что человек готов встретиться с умершим, и такая встреча способна принести облегчение. На психодраме это проявляется в том, что клиент, наконец, предъявляет свою тему («конь перескочил через ворота, да так высоко, что вовсе их не задел»).

Далее по мифу Хермод беседует с Хель и Бальдром.

Хель, дочь Локи, поставлена Одином владеть миром мертвых. «Она наполовину синяя, а наполовину - цвета мяса, и ее легко признать потому, что она сутулится и вид у нее свирепый». Из ее царства никто не возвращался, не должен возвратиться и Бальдр.

С моей точки зрения, пара Локи – Хель (отец и дочь) выполняют психологическую функцию освобождения от несбыточных, нереальных надежд. Поэтому Хель ставит Хермоду *заведомо невыполнимое условие*. О том, что это условие не может быть выполнено, Хермоду неизвестно. Хель знает об этом, поскольку она – дочь Локи, который и помешает выполнить условие. Конечно, она могла бы просто отказать Хермоду, но ее задание – всеобщий плач по Бальдру, - позволяет перейти от фазы депрессии к фазе исцеления, принятия потери.

Бальдр и Нанна, видимо, тоже знают, что не вернутся в Асгард. Возвращение кольца, плата и перстня - это завещание помнить и жить. В терапевтической работе этот символизм овеществляется в разговоре с умершим, когда оставшимся жить передаются наказания, сообщаются знания, завещаются умения. После такого разговора человек получает новый смысл жизни. Если умерший – старший родственник, то, в терминологии Б. Хеллингера, в этот момент восстанавливается правильное течение реки времени.

Замечу, что такой исход психодраматической встречи возможен только после того, как протагонист освободится от чувства вины и агрессии, а также от иллюзорной надежды вернуть умершего. В терапевтической работе сначала умерший сам должен сообщить протагонисту, что он ушел навсегда, а уже затем, после эмоционального принятия этого факта протагонистом, напутствовать его в новой жизни. Если эмоциональное принятие, сопровождающееся слезами катарсиса, не состоялось, протагонист захочет остаться в Хель с близким, что равносильно продолжению депрессии.

В мифе акт принятия смерти растянут во времени, что делает миф более драматичным.

Вот пустился Хермод в обратный путь, приехал в Асгард и поведал, как было дело, что он видел и слышал. Асы тут же разослали гонцов по всему свету просить, чтобы все плакали и тем вызволили Бальдра из Хель. Все так и сделали: люди и звери, земля и камни, деревья и все металлы, и ты ведь видел, что все они плачут, попав с мороза в тепло. Когда гонцы возвращались домой, свое дело как должно исполнив, видят: сидит в одной пещере великанша. Она назвалась Тёкк. Они просят ее вызволить плачем Бальдра из Хель. Она отвечает:

"Сухими слезами
Тёкк оплачет
кончину Бальдра.
Ни живой, ни мертвый
он мне не нужен,
пусть хранит его Хель".

И люди полагают, что это был не кто иной, как Локи, сын Лаувеи, причинивший асам величайшее зло"

В этой сцене важны три вещи: осознание необратимости утраты, плач по Бальдру и возвращение в мир живых.

Плач – это точка перехода от депрессии к исцелению, он означает осознание и принятие утраты. Это уже не бессильные слезы фазы агрессии. Бальдра нет, но весна все равно наступает и кольцо Драупнир все равно рождает новые кольца. Принят потерю – значит обрести новый смысл в жизни.

На фазе исцеления нет места лжи и самообману, ситуация принимается такой, какая она есть. Здесь нет места иррациональному чувству вины и агрессии, личная ответственность за произошедшее точно измерена и принята. Исцелившемуся человеку хватает мудрости не брать на себя ответственности за то, что невозможно изменить.

Если в травматическом событии есть вина другого человека, то фазе исцеления клиент уже не мечтает о мести, а предоставляет возможность высшим силам (в зависимости от мировоззрения – Богу, богам, закону, равновесию и т.п.) восстановить справедливость.

Одним из самых запомнившихся в этой связи случаев из моей терапевтической практики был случай женщины, муж которой ушел к другой женщине (с точки зрения развития посттравматического стресса, уход равносильен умиранию). Клиентка последовательно прошла все фазы посттравматического стресса. На фазе агрессии она колола иголками восковую фигурку соперницы и ежедневно звонила бывшему мужу напомнить, какая он сволочь. На фазе депрессии она жаловалась мне, что теперь ей суждено умереть старой девой (ей было 29 лет) и что у нее никогда не будет детей. Кульминация горевания совпала с рождением в новой семье ребенка. После этого клиентка приняла уход мужа, внутренне отпустила его из своей жизни, и получила возможность жить собственной жизнью. Терапевтический процесс был на этом закончен, зато жизнь продолжалась и

через полтора года она была беременна и вышла замуж за отца будущего ребенка.

Но вернемся к мифу. В завершение статьи мне хотелось бы сделать несколько замечаний о его психодраматической постановке. Чтобы использовать миф для работы с ПТС, необходимо, конечно, при инсценизации выбирать детали, укладывающиеся в логику развития посттравматического стресса. Закончиться драма должна фазой исцеления. Обычно я провожу короткой интервью с каждым из участников группы. Если их высказывания звучат в том ключе, что «со смертью Бальдра мир изменился, но можно счастливо жить и в этом изменившемся мире», то социодраму можно заканчивать. В случае, когда которое небольшое количество участников демонстрируют вину, агрессию или депрессию, с ними нужно поработать отдельно, например, психодраматически. По опыту замечу, что это – самый распространенный случай и что я всегда оставляю время на индивидуальную работу. Если большая часть группы «застряла» на фазе вины или агрессии, необходимо вернуться в соответствующие сцены и заново поработать с чувствами участников там.

Мифодрама о Бальдре – очень сильный терапевтический инструмент, с одной стороны, но и весьма опасный – с другой. Во-первых, тема посттравматического стресса сама по себе очень болезненна и вызывает сильное сопротивление в группе. Во-вторых, группа, если она не подбиралась специально, обычно бывает неоднородна по составу участников. Люди по-разному переживают стрессовые ситуации, они могут оказаться на разных фазах ПТС. По причине этих и других факторов всегда существует риск, что действие начнет разворачиваться без контроля со стороны директора.

Для уменьшения этого риска директору стоит помнить о некоторых простых, но важных вещах. Во-первых, необходимо оценивать состояние группы перед началом действия (эмоциональное состояние участников, групповая тема и проч.). Во-вторых, действием необходимо управлять, в случае необходимости нужно прервать действие и провести вне «мифологического пространства» психодраматическую виньетку. В-третьих, полезным оказывается введение кодиректора или квалифицированного вспомогательного Я на ключевые роли в мифодраму. В мифе о Бальдре кодиректор может эффективно управлять процессом в роли Одина.

И еще одно замечание. В мифе о Бальдре, как я уже говорил, есть как минимум два переплетающихся мотива. В терапевтической работе их нужно различать. Второй мотив, который я назвал эсхатологическим, связан с гибелью существующего миропорядка, а в психологическом плане связан со страхом смерти или коренных изменений в жизни. В скандинавском мифологическом цикле, во время Последней Битвы погибнут большинство миров и богов, а немногие оставшиеся боги и люди станут основателями нового мироустройства. Психологическое значение таких потрясений связано с возрастными кризисами и состоит в значительном изменении ценностей и мировоззрения. Если использовать миф о Бальдре в этих целях,

необходимо погубить старый мир и построить новый. При работе с посттравматическим стрессом упоминаний о Последней Битве следует избегать.

Часть 3. Последняя Битва

Глава 9 . Мифодрама «РАГНАРЁК. ОБНОВЛЕНИЕ МИРА»: переоценка ценностей

Мы переходим к мифу, завершающему скандинавский цикл, к мифу о Последней Битве, Рагнарёке, и возрождении мира. Этот миф излагается в «Младшей Эдде» и в «Прорицании вёльвы».

Содержание мифа

Краткое содержание мифа таково. Рагнареку предшествуют три зимы, не сменяющиеся летом, а перед ними были три зимы, в течение которых были попораны самые священные устои – брат будет убивать брата, отец – сына, войны и кровосмешение царили на земле. Против Асгарда выступают великаны (ётуны), обитатели Хель и хтонические чудовища – Волк Фенрир, Пес Гарм и Мировой Змей Ёрмунганд. Их предводитель – Локи. Отдельным войском выступают обитатели Муспелльхейма. После того как Хеймдалль трубит в рог, начинается битва. Один сражается против Волка и погибает, но его сын Видар разрывает пасть Волку. Тор и Ёрмунганд, Хеймдалль и Локи, а так же Тюр и Гарм сражаются друг друга в бою. Фрейр погибает в поединке с Суртом, после чего Сурт сжигает весь мир.

После этого оставшиеся в живых (младшее поколение богов) строят свой собственный мир, а оставшиеся в живых люди – Лив и Ливтрасир – дают начало новому поколению людей.

Рагнареку предшествуют два события, нарушающих баланс между асами, олицетворяющими космос, порядок и силами хаоса. Речь идет о смерти Бальдра, нарушающей равновесие в пользу хаоса, и заточении Локи. Смерти Бальдра посвящена предыдущая глава. История о заточении Локи изложена в стихотворной «Перебранке Локи» («Старшая Эдда»), я перескажу ее здесь.

Для удобства анализа мифа я выделил три группы существ, противостоящих в Рагнарёк асам: обитатели Хель, сражающиеся с эйнхериями; великаны и хтонические чудовища, сражающиеся с богами; Сурт и сыны Муспелля, уничтожающие мир. С моей точки зрения, мотивы развязать Последнюю Битву сильно разнятся для каждой из этих групп. Соответственно, и психологическая интерпретация противостояния будет различной.

Поскольку миф о Рагнарёке является развязкой всего скандинавского цикла, для его понимания я привлеку материал, заимствованный из мифов и саг, до сих пор не использованных в книге.

Психологическая интерпретация

9.1. Перебранка Локи

С моей точки зрения, ключом к пониманию Рагнарёка и всего мифологического цикла является «Перебранка Локи». Хотя большинство исследователей считают его поздней христианской вставкой в «Старшую Эдду», призванной высмеять языческих богов, я не могу не использовать «Перебранку», поскольку здесь собираются воедино нити смысла большей части скандинавских мифов.

На пир к Эгиру собрались асы (перечисляются: Один, Браги, Тюр, Ньёрд, Фрейр, Видар, а так же слуга Фрейра Брюггвир) и асиньи (Фригг, Сив, Идун, Скади, Фрейр и Фрейя, а так же служанка Фрейра Бейла). Локи не смог стерпеть похвал в адрес слуги Эгира и убил его. За это он был изгнан в лес, но возвратился с намерением внести раздор. Его появление вызвало возмущение асов.

*Войдя, Локи ставит асов перед выбором, принять его или прогнать. Ему отвечает **Браги**, говоря, что его не пустят. Локи обращается к **Одину** и напоминает ему, что они побратимы. Один усаживает Локи на место своего сына Видара.*

***Видар** уступает Локи свое место и подносит ему кубок. Локи поднимает здравницу за всех асов и асинь, но отказывается пить за Браги.*

***Браги** предлагает Локи откупиться конем, мечом и драгоценностями, лишь бы тот не начинал с ним ссоры, и грозит гневом богов. Локи не верит в то, что Браги готов откупиться, и называет его самым трусливым из присутствующих. Браги говорит, что если бы дело происходило не на пиру богов, он снял бы Локи голову. Локи отвечает, что такой трус может только грозиться.*

***Идунн**, жена Браги обращается к Браги и просит не затевать ссоры, указывая на то, что ссора между родными и приемными братьями неуместна.. Локи прерывает заступничество Идунн (слова «ты, (имярек), молчи» повторяются рефреном по отношению к каждому, вступающему в разгоар), обвиняет ее в том, что она более всех жадна до мужчин и обнимала убийцу брата. Идунн говорит, что она не оскорбляла Локи и только пыталась успокоить хмельного Браги.*

***Гевьон** пеняет обоим в том, что они ссорятся, и говорит, что асы любят и ценят Локи как шутника.. Локи обвиняет Гевьон в связи с каким-то юнцом.*

***Один** советует Локи не гневить Гевьон, поскольку ей ведомы судьбы людей и богов, так же, как и самому Одину. Локи обвиняет Одина в том, что тот нечестно делил удачу в бою и присуждал победу трусам. Один соглашается (!) с обвинением Локи, но обвиняет того в женовидности, вспоминая случай, когда Локи доил коров. Локи также обвиняет Одина в женовидности и вспоминает, что тот колдовал, как женщина.*

***Фригг** высказывается в дом духе, что нечего ворошить прошлое. Локи обвиняет ее в том, что она изменила Одину с его братьями Вили и Вё. Фригг*

отвечает, что, если бы Бальдр был жив, Локи не ушел бы с пира живым. Локи, сам отмечая свою дерзость, говорит, что именно благодаря ему и погиб Бальдр.

Фрейя удивлена дерзостью Локи, рассказывающего Фригг о своем злодействе, ведь ей известны все судьбы людей и богов. Локи отмечает тот факт, что Фрейя переспала со всеми богами. Фрейя обвиняет его лжи и угрожает гневом богов и богинь. Локи напоминает ей, что ее однажды застали в постели с ее братом.

Ньёрд оправдывает свою дочь Фрейю в том духе, что не беда, если женищина спит с мужчиной, а беда если на пир достойных людей является «муж женовидный». Локи напоминает, что Ньёрд был отдал асам в заложники (не понятно, что тут обидного, возможно, то, что он не ас родом) и объявляет, что некие дочери Хюмира мочились ему в рот. Ньёрд признает, что он, действительно, заложник, но зато он родил сына, который «первый из асов». Локи велит ему не хвалиться и говорит, что Ньёрд прижил сына с родной сестрой.

Тюр выступает в поддержку Ньёрда и говорит, что Фрейр, действительно, самый лучший всадник, никогда не обижал женищин и отпускал пленных. Локи обвиняет Тюра в том, что тот не умел мирить врагов и потерял руку, обманывая Волка Фенрира. Тюр отвечает, что они оба потеряли в этом деле: у Тюра нет руки, но и сын Локи, Фенрир, скован. Локи говорит, что прижил сына с женой Тюра и тот стерпел оскорбление.

Вступает сын Ньёрда **Фрейр** и говорит, что Волк должен быть скован, а если Локи не заткнется, то закуют и его. Локи напоминает, что Фрейр отдал свой меч, чтобы получить жену, и ему нечем будет биться с сынами Муспелля.

Брюггвир сетует, что он не равен Фрейру и не может поэтому растерзать Локи в клочья. Локи обзывает его мелочью, которая виляет хвостом при разговоре сильных и просит подачек у Фрейра. Брюггвир называет себя и говорит, что он прослыл «быстрым» (хорошим слугой?) и ему почетно быть в одной компании с детьми Одина. Локи говорит, что он плохой слуга и трусливый воин.

Хеймдалль констатирует, что Локи пьян и поэтому несет всякую ахинею. Локи парирует, что Хеймдалль аж вспотел, защищая богов.

Скади пророчествует, что Локи прикуют к скале кишками сына. Локи ставит себе в заслугу гибель ее отца, великана Тьяци. Скади обещает ему отомстить. Локи призывает ее вспомнить, что когда-то они были любовниками.

Сив подносит хрустальный кубок меда и просто просит его выпить. Локи выпивает и говорит, что не стал бы порочить Сив, если бы доподлинно не знал, что однажды она изменила мужу с ним самим.

Бейла (служанка Фрейра) отмечает, что прибыл Тор.

Входит **Тор** и требует, чтобы Локи не порочил его и богов, обещая пустить в дело Мьёлльнир.

Локи обращается к Бейле (!), говорит, что она – грязная скотница, и своим присутствием позорит почтенное собрание, и обещает снести ей голову с плеч.

Потом «замечает» присутствие Тора и говорит, что тот не будет так смел в битве с Ёрмунгандом. Тор обещает забросить Локи в страну великанов. Локи вспоминает, как Тор прятался там в рукавице великана. Тор неизобретательно грозит Мьёлльниром. Локи вспоминает, как Тор голодал, но не мог развязать котомку великана. Тор опять грозит. Локи говорит, что высказал все, что хотел, и теперь может уйти. Финальный аккорд:

Пива ты, Эгир,
немало припас,
но напрасно старался;
пусть все, чем владеешь,
в пламени сгинет,
пусть опалит
огонь тебе спину!

После этого Локи, в образе лосося, спрятался в водопаде фьорда Франангр. Там асы поймали его. Он был связан кишками сына своего Нарви, а сын его Вали превратился в волка. Скади взяла ядовитую змею и повесила ее над лицом Локи. Из змеи капал яд. Сигюн, жена Локи, сидела там и подставляла чашу под капающий яд. А когда чаша наполнялась, она ее выносила, и в это время яд из змеи капал на Локи. Тогда он корчился так сильно, что вся земля дрожала. Теперь это называется землетрясением.

Локи приходит на пир с целью устроить дебош, возможно, внести разлад в спаянные ряды асов. Зачем это нужно? Локи является посредником, между богами и обитателями Хель, с одной стороны, и между асами и ётунами – с другой, и с моей точки зрения, он – единственный, кто способен предотвратить Рагнарёк. Асы предстают как единый коллектив, который объединяют в первую очередь родственные связи, при этом каждый участник пира олицетворяет ту или иную силу, на которой основывается власть асов. Своими обвинениями, большинство из которых асы не пытаются опровергнуть, трикстер Локи демонстрирует зыбкость существующего миропорядка.

Кажется, что оскорбления Локи не балуют нас разнообразием, мужчин он обвиняет в основном в трусости, женщин – в распутстве, однако присмотревшись повнимательнее, можно обнаружить, что это не так.

Каждое обвинение Локи индивидуально, он апеллирует к конкретным событиям, некоторые из которых нам известны из мифов. Кроме того, тут важно не столько само обвинение, сколько факт дискредитации того или иного бога. К примеру, давайте разберем, как Локи разделяется с Браги.

Перебранка начинается с того, что Браги берет на себя труд от имени асов объявить Локи персоной *non grata*. Локи игнорирует его, обращается к Одину и напоминает ему, что они побратимы. Один признает этот факт, принимает сторону Локи и отводит ему место, которое раньше занимал его сын Видар. Браги, таким образом, лишен права говорить от имени асов – локальная

победа Локи, если его целью действительно является внести разлад в ряды асов. Тут же следует атака на Браги, заканчивающаяся победой Локи – Браги сначала пытается откупиться от Локи, затем капитулирует, поскольку ему нечего возразить на обвинение в трусости, вступить в поединок с Локи он опасается.

На защиту Браги выступает его жена, Идунн. Она, с одной стороны, пытается поднять самооценку Браги, с другой – апеллирует к единству асов. Локи разрушает этот союз, обвиняя Идунн в связи с убийцей брата. Идунн отступает. Таким образом, посрамлены бог поэзии и хранительница молодости асов.

Из мифа о Меде Поэзии мы знаем, что Мед, которым теперь распоряжается покровитель поэзии Браги, был добыт Одним у великанов незаконно – Один попросту выкрал его. Унижение Браги может служить указанием на то, что баланс сил здесь нарушен, что Мед Поэзии находится в руках недостойного и может быть утрачен. То же относится и к Идунн, хранящей яблоки, дарующие асам молодость – унижая ее, Локи предрекает асам скорую утрату молодости (в мифе о похищении Идунн Локи уже продемонстрировал асам зыбкость их благополучия, поучаствовав как в похищении, так и в возвращении сокровища). Нужно так же отметить, что Локи обвиняет Идунн не просто в измене мужу (хотя и это важно, таким образом Локи вбивает клин между Идунн и Браги), а в связи с убийцей брата, что является непростительным посягательством на родовые ценности.

Следующей жертвой Локи оказывается Гевьон, о которой известно, что она «юная дева, и ей прислуживают те, кто умирают девушками». Смысл обвинений Локи о ее связях с неким «юнцом» не ясен, возможно, он обвиняет Гевьон в том, что она не девственница.

Выступившего на защиту Гевьон Одина Локи обвиняет в том, что тот

... удачи в боях

не делил справедливо:

не воинам храбрым,

но трусам победу

нередко дарил ты

Обвинение принципиальное, поскольку тем самым Локи обвиняет верховного бога в нарушении им же самим установленных правил. Как мы увидим в дальнейшем, это служит причиной выступления обитателей Хель против асов. После этого следуют взаимные обвинения в «женовидности», подкрепленные примерами из прошлого.

Фригг пытается успокоить спорщиков и получает обвинение в измене Одину с двумя его братьями. В «Саге об Инглингах» действительно есть такой эпизод: «У Одина было два брата. Одного из них звали Ве, а другого Вили. Они правили державой, когда Один был в отлучке. Однажды, когда Один отправился далеко и долго был в отлучке, асы потеряли надежду, что он вернется. Тогда братья стали делить его наследство, и оба поженились на его жене, Фригг. Но вскоре после этого Один возвратился домой, и он тогда вернул себе свою жену». Такое обвинение в адрес богини семейного очага, подтверждающееся фактами, подрывает веру в институт брака.

А далее Локи признается Фригг в том, что это он погубил Бальдра. Если вспомнить о том, что Бальдр – самый значимый для Фригг персонаж и о том, сколько сил она положила на то, чтобы вернуть его из Хель, то признание Локи надо расценивать как прямое указание: «вы, асы, не всесильны, есть вещи, которые вы не можете изменить. Процесс распада созданной вами системы уже начался. Если погиб Бальдр, то может погибнуть и каждый из вас».

Подобным образом Локи дискредитирует Фрейю (богиню любви), Фрейра (бога богатства), Тюра (бога справедливой войны), Ньёрда (покровителя рыбаков и мореходов). Таким образом, Локи указывает, что патронаж над всеми значимыми для человека сферами жизни находится в руках богов недостойных.

Психологическое значение заточения Локи состоит в искусственной изоляции фактора, угрожающего душевному спокойствию.

После заточения Локи Рагнарёк неизбежен. Когда Локи освобождается, против Асгарда единым фронтом выступают обитатели Хель и великаны. Обитатели Хель выступают непосредственно под руководством Локи, им противостоят эйнхерии Одина. Великанов с Локи связывает тот факт, что их «ударная сила» - хтонические чудовища являются детьми Локи.

9.2. Эйнхерии и обитатели Хель

В скандинавской мифологии описано три посмертия: воинов, погибших в битве с оружием в руках делят между собой Один и Фрейя, остальные отправляются в Хель. Поскольку из текста не ясно, будут ли сражаться воины, принадлежащие Фрейе, я ограничусь анализом противостояния эйнхериев и обитателей Хель.

И те, и другие были когда-то людьми, жили в Мидгарде, однако их посмертное существование сделало их врагами. Эйнхерии:

Эйнхерии все
рубятся вечно
в чертоге у Одина;
в схватки вступают,
а кончив сражение,
мирно пируют.

Необходимые ресурсы - пища, алкогольные напитки и женщины (валькирии) – всегда под рукой, им не нужно думать о хлебе насущном. Их единственное дело – оттачивать свое мастерство в ожидании Рагнарёка. Из текста «Старшей Эдды» даже можно вывести точное число эйнхериков, которые примут участие в последней Битве:

Пять сотен дверей
и сорок еще
в Вальгалле верно;

восемьсот воинов
выйдут из каждой
для схватки с Волком

То есть в Рагнарёке примут участие 540х800 – 432000 эйнхериев. Обитатели Хель («это люди, умершие от болезней или от старости») живут безрадостно. Вот как описаны в «Младшей Эдде» владения Хель: «Там у нее большие селенья, и на диво высоки ее ограды и крепки решетки. Мокрая Морось зовутся ее палаты, Голод - ее блюдо. Истощение - ее нож, Лежебока - слуга. Соня-служанка, Напасть - падающая на порог решетка. Одр Болезни - постель. Злая Кручина - полог ее».

Попробуем разобраться в том, какими критериями руководствуется Один при отборе эйнхериев и в том, зависит ли существование после смерти от того, как прожита жизнь. Для ответа на этот вопрос обратимся к «Речам Высокого» и сагам.

Для современных людей, так или иначе испытывающих на себе влияние мировых религий, вопрос о посмертном существовании решается в зависимости от того, насколько человек придерживался ценностей при жизни. В «Речах Высокого» («Старшая Эдда») Один в форме житейских советов излагает «этический кодекс» скандинавов.

Советы Одина весьма разнообразны и касаются самых разных областей жизни. Один советует соблюдать осторожность, когда приходишь в гости; быть скромным и не похвалиться умом; опасаться проявить глупость; воздерживаться от пьянства и обжорства; не смеяться над другими; опасаться предательства; принимать подарки от друзей и отдаривать их; не доверять речам девы; мстить за дурные поступки немедленно и т.п. В целом, за советами Одина можно увидеть две группы базовых ценностей, которые я обозначу как «Личное достоинство» и «Добрые отношения с людьми». Для реализации каждой из этих базовых ценностей существуют «инструментальные» ценности.

К группе ценностей, призванных не уронить *личное достоинство*, относятся:

- Ум (мудрость):

Ум надобен тем,
кто далёко забрел,-
дома все тебе ведомо;
насмешливо будут
глядеть на невежду,
среди мудрых сидящего.

Излишняя болтовня, пьянство или обжорство могут нанести урон достоинству. Однако излишний ум так же вреден:

Следует мужу
в меру быть умным,
не мудрствуя много;
лучше живется
тем людям, чьи знания
не слишком обширны.

Следует мужу
в меру быть умным,
не мудрствуя много;
ибо редка
радость в сердцах,
если разум велик.

- Смелость (отвага):

Глупый надеется
смерти не встретить,
коль битв избегает;
но старость настанет -
никто от нее
не сыщет защиты.

Однако и в демонстрации своей силы нужно быть умеренным:

Силу свою
должен мудрец
осторожно показывать;
в том убедится
бившийся часто,
что есть и сильнее.

- Независимость:

Пусть невелик
твой дом, но твой он,
и в нем ты владыка;
пусть крыша из прутьев
и две лишь козы,-
это лучше подачек.

Пусть невелик
твой дом, но твой он,
и в нем ты владыка;
кровью исходит
сердце у тех,
кто просит подачек

- Слава:

Гибнут стада,
родня умирает,
и смертен ты сам;
но смерти не ведает
громкая слава
деяний достойных.

Гибнут стада,
родня умирает,
и смертен ты сам;
но знаю одно,
что вечно бессмертно:
умершего слава.

Добрые отношения с людьми ценнее жизни:

Сосна, у дома
возросшая, сохнет,
корой не укрыта;
и человек,
что людям не люб,-
зачем ему жить!

Они обеспечиваются:

- Гостеприимством:

Гостю вода
нужна и ручник,
приглашение учтивое,
надо приветливо
речь повести
и выслушать гостя.

- Снисходительностью:

Доволен глумливый,
коль, гостя обидев,
удрать ухитрился;
насмешник такой
не знает, что нажил
гневных врагов.

- Тактом:

Гость не должен
назойливым быть
и сидеть бесконечно;
даже приятель
станет противен,

коль долго гостит он.

- Щедростью:

Не знаю радушных
и щедрых, что стали б
дары отвергать;
ни таких, что, в ответ
на подарок врученный,
подарка б не приняли.

Оружье друзьям
и одежду дари -
то тешит их взоры;
друзей одаряя,
ты дружбу крепишь,
коль судьба благосклонна

.

- Доверием:

Если дружбу ведешь
и в друге уверен
и добра ждешь от друга,-
открывай ему душу,
дары приноси,
навещай его часто.

Однако доверять нужно осторожно:

Но если другому
поверил оплошно,
добра ожидая,
сладкою речью
скрой злые мысли
и лги, если лжет он.

Так же и с теми,
в ком усомнишься,
в ком видишь коварство,-
улыбайся в ответ,
скрывай свои мысли,-
тем же отплачивай.

Обе группы базовых ценностей связаны между собой, поскольку уронить свое достоинство можно в том случае, если окружающие тебе не расположены. Особой ценностью в мире Одина является осторожность, доходящая до паранойи:

Не доверяй
ни девы речам,
ни жены разговорам -
на колесе
их слеplено сердце,
коварство в груди их.

Непрочному луку,
жаркому пламени,
голодному волку,
горластой вороне,
визжащей свинье,
стволу без корней,
встающему валу,
котлу, что кипит,

летящей стреле,
отходящему валу,
тонкому льду,
змее, что свилась,
жены объяснениям,
с изъязном мечу,

медведя проделкам,
и конунга сыну,

скотине больной,
рабу своевольному,
лести колдуньи,
врагу, что сражен,

всходам ранним
не должно нам верить,
ни сыну до срока:
погоде для сева
и сына уму
доверять не дерзай.

Брата убийце,
коль встречен он будет,
горящему дому,
коню слишком резвому,-
конь захромает -
куда он годится,-
всему, что назвал я,
верить не надо!

Одинические базовые ценности (достоинство и расположение окружающих) могут вступать в конфликт между собой. Такой конфликт лежит в основе одного из самых распространенных в скандинавских сагах мотивов. Герой получает несерьезное оскорбление и готов о нем забыть ради того, чтобы сохранить добрые отношения. Однако в дело вступает подстрекатель (жена, рабы), который объявляет, что достоинству героя нанесен ущерб. Против своей воли герой вынужден отомстить обидчику (или, чаще, его домочадцам, например, убить раба), после чего согласен выплатить виру. Тот, кто теперь обижен, согласен замять дело, однако у него есть свой подстрекатель. Конфликт, который может развиваться и на фоне взаимного уважения протагонистов друг к другу, разрастается как снежный ком, пока не приводит к гибели одного или обоих героев со всеми домочадцами.

Такие взаимоотношения между героями, разумеется, выгодны Одину с точки зрения пополнения людских ресурсов Вальгаллы, хотя погибшие не обязательно туда отправляются – они могут погибнуть и в результате предательского убийства, например, будучи сожженными ночью в собственном доме. Видимо, в виду возможности такого развития событий, Высокий предостерегает:

Муж не должен
хотя бы на миг
отходить от оружия;
ибо как знать,
когда на пути
копье пригодится.

Еще яснее выражает эту мысль валькирия Брюнхильд («Сага о Вёльсунгах»): «Лучше сразиться с врагами, чем быть сожженным».

Один из самых ярких примеров того, как Один пополняет свою рать, приведен в «саге о Хедине и Хёгни».

Сага начинается с «пряди о Сёрли», которая повествует о том, как Один приказал Локи украсть у Фрейи доставшееся ей нелегким трудом ожерелье Брисингов. Возмущенная Фрейя набрасывается на Одина с упреками, и Один ставит условие возвращения ожерелья: Фрейя должна развязать войну между двумя многосильными конунгами, каждому из которых присягнули по двадцать конунгов. Выбор Фрейи падает на конунгов Хедина и Хёгни.

Сначала Фрейя уговаривает Хедина узнать, существует ли на свете конунг, равный ему по достоинству. Хедин и Хёгни соревнуются между собой в разных воинских искусствах, но победу не удается одержать ни одному из них. Они дают друг другу клятву побратимства.

Тогда Фрейя приступает к реализации второй части своего плана: она опаивает Хедина зельем и тот забывает данные им клятвы. После этого Фрейя уговаривает Хедина убить жену Хёгни и украсть его дочь. Хедин выполняет этот план. Разгневанный Хёгни бросается в погоню и нагоняет Хедина на острове Высокого (одно из имен Одина). Тут они и их товарищи вступили в битву, и «как достоверно сказывают, на них было наложено такое сильное заклинание и злое волшебство, что даже если они рассекали друг друга вниз от плечей, то они вставали и сражались как до этого». Так они бились, по версии саги, до прихода христианина конунга Олава, который положил конец их страданиям. Согласно языческой версии «Младшей Эдды», они будут биться до Рагнарека.

Помимо того, что эта история воссоздает забавы эйнхериев в Вальгалле, в ней интересен еще один момент: нарушение клятвы побратимства.

«Вступление в побратимство сопровождалось обрядом: вырезали длинный кусок дерна, так чтобы оба конца его соединялись с землей, подпирали его копьём с нанесенными на нем тайными знаками, и вступавшие в побратимство проходили под нависшим дерном. Затем они должны были смешать собственную кровь с землей, выкопанной из-под дерна, и на коленях поклясться, призывая всех богов в свидетели, мстить друг за друга» (А.Я. Гуревич).

Воины, принесшие друг другу клятву побратимства, становились друг для друга ближе, чем родственники, они не должны были каким-либо способом вредить друг другу. Нарушение такой клятвы – одно из самых страшных преступлений, обращенное непосредственно против власти покровителя воинских союзов Одина. Однако, похоже на то, что нарушение такой клятвы в глазах самого Одина в определенных условиях было не только прощительно, но и являлось немаловажным условием вступления в ряды эйнхериев. Так, Старкаду, герою, которому он покровительствует, Один поручает принести ему в жертву побратима Старкада, Викара. Стракад исполняет волю Одина и со словами «Теперь я дарю тебя Одину» убивает

Викара камышовым копьём. Примечательно, что для того, чтобы попасть в Вальгаллу самому, престарелый Старкад вынужден искать смерти от меча — он привязывает на шею мешочек с золотом, чтобы спровоцировать убийцу. В «Книге Плоского острова» конунг Эйрик посвящает Одину целое войско противника ради того, чтобы попасть в Вальгаллу.

Судьба героев зависит также от капризов богов. Так, из предисловия к «Речам Гримнира» мы узнаем о конфликте между Одним и Фригг. Один похвастается своим воспитанником, конунгом Гейррёдом, Фригг оговаривает Гейррёда, обвиняя того в скупости. Как мы видим, здесь человеческие ценности оказываются важным аргументом в споре богов. К слову сказать, служение Гейррёда Одину начинается с предательства — он предаёт своего брата Агнара.

Один отправляется к Гейрреду, тот принимает его за колдуна и подвергает пытке. Один лишает его своего расположения:

Пьян ты, Гейррёд!
Пил ты не в меру,
отныне лишен ты
подмоги моей,
эйнхериев помощи,
милости Одина.

(Забавный повод для лишения расположения!). Однако, лишая Гейррёда своего покровительства в мире людей, Один не лишает его посмертного существования в Вальгалле:

Игг получит
мечом пораженного,
конец твой настал;

Услыхав, что Один тут, он встал, чтобы оградить его от огня. Меч выскользнул у него рукоятью вниз. Конунг споткнулся и упал ничком, а меч пронзил его, и он умер.

Такая смерть — смерть жертвенная, обеспечивающая попадание в ряды эйнхериев.

Подобным образом обходится Один и с отцом Сигурда, Сигмундом («Сага о Вёльсунгах»). Во время битвы «явился на поле том человек в нахлобученной шляпе и синем плаще; был он крив на один глаз, и в руке у него — копьё. Этот человек выступил навстречу Сигмунду-конунгу и замахнулся на него копьём. А когда Сигмунд-конунг ударил со всей силы, столкнулся меч с копьём тем и сломался пополам на две части. Тут Сигмунда-конунга покинули Удачи, и многие пали из его дружины». Тяжело раненый Сигмунд отказывается от дальнейших битв и от лечения:

«Многие живы,
от малой надежды;
Меня же бросили боги,

так что не позволю я себя лечить, не хочет Один, чтоб мы обнажали меч, раз сам он его разбил; бился я в битвах, пока ему было угодно». За свою дальнейшую судьбу он спокоен: «и отойду я теперь к родичам нашим ушедшим».

Итак, чтобы попасть в Вальгаллу, нужно соблюдение следующих условий:

- Принадлежать к воинской дружине.
- Придерживаться этических принципов.
- Чутко относиться к политической конъюнктуре, своевременно нарушая этические принципы.
- Иметь личное расположение Одина, приносить ему жертвы.
- Погибнуть с оружием в руках.

Соблюдение этих условий само по себе не гарантирует попадание в Вальгаллу, но лишь увеличивает шансы соискателя. Окончательное решение все равно остается за Одином, одним из хейти которого является Глапсвинн – «Мудрый Обманщик». Чем бы ни определялась судьба человека как данность - его личной удачей/неудачей, родовым проклятьем, суждением норн или велением богов, - она, определяла только его земной путь. Сопротивление (возможно, безнадежное) своей судьбе характерно для героя скандинавского эпоса, собственно, оно и делает его героем. Сопротивление судьбе предполагает отвагу, так высоко ценимую скандинавами. Однако решение о том, достоин ли герой участи эйнхерия целиком остается за коварным Одином и покорными ему валькириями. Поэтому не удивительно, что воины, прошедшие героический путь и не получившие награды, склонны к бунту.

Система ценностей и поведение Одина по отношению к своим героям, то, как он принимает решение о судьбе героя, напоминает поведение ссорящихся родителей по отношению к ребенку или систему ценностей, которую устанавливает для своего ребенка весьма неуравновешенный родитель.

Вне зависимости от того, насколько гуманным является воспитание, в нем всегда присутствует система наказаний. Эта система призвана прививать ребенку правила поведения, за нарушение которых и следует наказание. Для того, чтобы такая система была действенна, необходимо, чтобы ребенок знал, за какие проступки ему положены наказания, и за какие именно проступки – какие именно наказания.

Возьмем для примера наказания телесные, к сожалению, слишком часто встречающиеся в детстве наших клиентов. Предположим, что за проступок положена порка, за хорошее поведение – мороженное. Если четко определено, какие поступки ребенок должен совершать (поощрение), а какие не должен (наказание), то порка сама по себе не станет сильным психотравмирующим фактором для ребенка. Он заранее знает, что за драку понесет наказание, и либо не совершит проступка (если это в его власти), либо совершит его и примет наказание, которое будет считать справедливым. Так же он будет знать, что за вымытую посуду ему полагается

мороженое, и либо вымоет посуду и получит мороженое, либо не станет ее мыть и обойдется без лакомства.

Предположим, что родитель – тиран и деспот, ребенка никогда не приласкает, а вместо этого ежедневно в 8 вечера лупит его для профилактики. Единственным поощрением для такого ребенка будет отсутствие наказания. Ребенок постарается в 8 вечера оказаться где-то в другом месте, будет огрызаться, пытаться оказать сопротивление или забиваться в угол в надежде, что его не заметят, у него разовьется чувство вины и страх преследования, но он будет точно знать, что добра от родителя ждать не следует и будет готов к действиям.

Теперь предположим, что чадолюбивые родители очень редко наказывают своего ребенка, предпочитая поощрительные меры воспитания. Ребенок в этом случае может вырасти избалованным, капризным, самовлюбленным, он может научиться помыкать своими родителями и попытается применить такой стиль поведения в будущем, однако он точно будет знать, что ему ничего не грозит, поведение родителей для него предсказуемо.

В случае с таким родителем, как Один, у ребенка нет шансов угадать, получит ли он в следующий момент затрещину или мороженное. Вне зависимости от того, как себя ведет ребенок, придерживается ли он установленных правил (если такие правила вообще установлены), распределение наград и наказаний никак не зависит от него самого, оно зависит от каприза или настроения родителя. Такая ситуация характерна, например, для детей алкоголиков – придет папа пьяный или трезвый, будет он злой или добрый. Одна из моих клиенток рассказывала, что ее отец-алкоголик мог придти домой и принести ей какое-нибудь лакомство. Через 10 минут после этого она получала пощечину за то, что прошла мимо экрана телевизора, помешав папе увидеть завершение футбольной атаки. Папа тут же бросался утешать плачущую девочку, называя себя старым идиотом, а еще через какое-то время расслабившаяся девочка получала шлепок по попе за новую провинность, и так продолжалось весь вечер. Девизом этой женщины в отношениях с мужчинами было «любите меня постоянно или отстаньте от меня», отношений с мужчинами не было.

(Если вам не приходилось испытывать такой стиль поведения на себе, проделайте следующий эксперимент. Сообщите кому-нибудь из ваших друзей слово или фразу, которые вас оскорбляют, а так же слово или фразу, которые могут вас поддержать, и попросите его в разговоре с вами использовать эти фразы в зависимости от того, орлом или решеткой будет падать монета).

Судьба конунга Гейррёда напоминает семейную ситуацию, которую в психотерапии называют «конфликт лояльности». В этой ситуации ребенок может быть наказан одним родителем за тот же самый поступок, за который его поощряет другой родитель. Фригг наказывает Гейррёда за его предательство по отношению к брату, хотя это предательство Гейррёд совершил по приказу Одина.

Если рассматривать Вальгаллу как конечное поощрение за достойно прожитую жизнь, а Хель – как наказание за жизнь недостойную, становится ясно, что на таких условиях попадание в чертоги Одина являлось желанным не для всех. В язычестве отношение с богом строилось на принципах обмена – я приношу тебе жертвы, ты обеспечиваешь мне удачу при жизни и достойное существование после смерти. Не удивительно, что годи Храфнкель, после того как был обманут своим небесным покровителем, «сказал: «Я думаю, это вздор — верить в богов» — и с тех пор никогда в них не верил и не совершал жертвоприношений». Тем самым Храфнкель обретал относительную независимость от воли богов (при этом он вернул себе утраченное влияние) и обрекал себя на посмертное путешествие в Хель. Сигмунд, по воле Одина отказавшийся от продолжения жизни, получил пропуск в Вальгаллу.

Таким образом, в Хель попадали не только «дурные люди», но все те, кто отказался от выполнения условий, необходимых для пополнения рядов эйнхериев, а так же те, кто был предан Одином.

В свете вышесказанного становится понятным бунтарское настроение обитателей Хель, целью выступления которых является изменение существующего порядка вещей. Причины этого рельефно выступают при инсценизации отношений обитателей Хель и эйнхериев в форме монодрамы.

Их противостояние, как правило, превращается в конфликт между стремлением протагониста разорвать связывающие его узы, дать свободу своим желаниям, и сохранить лояльность по отношению к богам. Находясь в Хель, протагонист обычно говорит о чувстве безысходности, отчаянии, обвиняет Одина в совершенной по отношению к нему несправедливости. Типичные образы этого состояния: тюремное заключение, наказание постановкой в угол. В Вальгалле протагонист обычно чувствует себя расслабленным, удовлетворенным, защищенным, ему хочется, чтобы так продолжалось вечно. Если спросить протагониста, что из жизни напоминает ему пребывание в Вальгалле, типичными воспоминаниями являются отдых с родителями, медовый месяц, свадебное путешествие. (Примечательно, что если мифодрама проводится в группе, то чувства участников, находящихся в Вальгалле, совершенно иные, в них преобладает скука и раздражение).

Однако бунт обитателей Хель – это бессильный бунт, поскольку власть Одина (родительских запретов) для них слишком сильна. Этим объясняется их союз с великанами и хтоническими чудовищами.

9.3. Асы и великаны

У великанов (ётунов) есть свои причины быть недовольными существующим порядком вещей. Для того, чтобы вникнуть в эти причины, давайте рассмотрим историю развития взаимоотношений между асами и великанами.

1. Один, Вили и Вё убивают первопредка великанов Имира и из его век создают ограду, за которую помещают великанов. До этого они жили вместе, напряжения не было: «Тогда спросил Ганглер: "Каковы же

были деяния его до того, как он сделал землю и небо?". И ответил Высокий: "Тогда он жил с инеистыми великанами".». С убийством Имира появляется разделение, создающее изначальное напряжение. Власть переходит к асам, властители сущего, великаны попадают в оппозицию.

2. Асы нарушают клятву, данную каменщику-великану при постройке стены Асгарда.

Поскольку этот миф не вошел в число инсценируемых мною в мифодраматическом цикле, я перескажу его здесь.

Когда Асгард еще только строился, к асам пришел некий каменщик, и предложил возвести стену в короткий срок. За это он потребовал Фрейю, солнце и месяц. Асы, по совету Локи, согласились. У каменщика был конь, благодаря которому ему удалось построить стену – до срока оставалось три дня, не хватало только ворот. Обеспокоенные асы обвинили во всем Локи и пригрозили ему смертью, если он не избавит их от напасти. Локи превратился в кобылу и отвлек коня каменщика, в результате чего стена не была достроена в срок. Каменщик впал в ярость, асы распознали в нем великана, и Тор разбил ему череп. Через некоторое время Локи родил восьминогую кобылу Слейпнира.

Требования каменщика: владение Фрейей (любовь, сексуальность, размножение, плодородие), а так же солнцем и месяцем (счет времени, плодородие). Сама по себе стена – символ разделенности, и то, что великан строит эту стену, может символизировать согласие великанов жить отдельно. С другой стороны существовал обман и со стороны великанов: каменщик был закамуфлирован и наверняка подослан, иначе вряд ли асы, зная, что каменщик – великан, позволили бы потенциальному противнику возводить фортификационные сооружения.

3. Путешествие Тора и Локи в Утгард. Чего хотят асы – непонятно, но границу они нарушают, и получают по носу от Утгарда-Локи, убеждаясь, что не все в этом мире им подвластно.

4. Рыбалка Тора.

Тор вместе с великаном Хюмиром отправился ловить рыбу. Между ними разгорелся спор о том, кто из них более хладоустойчив и не побоится уйти подальше в море. Тор отгреб так далеко от берега, что Хюмир испугался, что им повстречается Мировой Змей, Ёрмунганд. Тор насадил на крючок бычью голову и поймал Ёрмунганда. Тот рванулся так сильно, что ноги Тора пробили днище лодки и он встал на дно океана. Торжествующий Тор уже занес свой молот над головой Змея, когда испуганный Хюмир перерезал леску, за что схлопотал по уху.

Второе (после путешествия в Утгард) столкновение Тора с Мировым Змеем, почти окончившееся победой, которую предотвратил великан. Это уже попытка асов изменить соотношение сил в свою пользу, хотя, если бы она удалась, Тор просто получил бы всемирный потоп – Ёрмунганд отделяет границу обитаемых земель от океана.

5. Похищение Идунн и ее молодильных яблок великаном Тьяцци. Попытка ётунов прибрать к рукам бессмертные асы, получить контроль над временем и старостью. Равновесие восстанавливается, за гибель Тьяцци выплачивается вира.
6. Похищение Одином Меда Поэзии у великана Суттунга и его дочери Гуннлед. С законодательной точки зрения, не прав Один, поскольку Мед великаном получен честно как выкуп за смерть родителей. Однако великаны прячут от людей способность к поэзии и к познанию мира, который символизирует Мед, а это уже нарушение равновесия в пользу великанов. К слову сказать, это единственная в цикле мифов конфронтация самого Одина с великанами.
7. Стычка Тора с великаном Хрунгниром – самым сильным из великанов. *Однажды Один отправился путешествовать в Ётунхейм и поспорил там с великаном Хрунгниром о том, чей конь лучше. Разгневанный ётун погнался за Одином и они вместе ворвались в Асгард. Испугавшиеся асы, пытаясь утихомирить разбушевавшегося великана, предложили ему пива из посуды Тора. Пьяный Хрунгнир похвалялся, что разрушит Асгард, поубивает всех асов, а Фрейю и Сив возьмет в наложницы. Тут появился Тор, возмущенный, что без него ввели моду поить великанов, и собрался размозжить ему голову. Хрунгнир сказал, что не будет Тору чести убить его безоружным, и они договорились о поединке. Великаны забеспокоились, поскольку Хрунгнир был сильнейшим из них, и слепили ему в подмогу глиняного человека. Хрунгнир был вооружен точилом и щитом. Сопровождавший Тора Тьяльви опередил его и сказал Хрунгниру, что Тор собирается напасть из-под земли. Хрунгнир положил щит на землю и встал на него. Тор же напал сверху и бросил в Хрунгнира свой молот. В ответ Хрунгнир бросил в Тора свое точило. Орудия встретились и точило разлетелось на куски, один из которых попал Тору в голову. Молот Тора раскрошил великану голову, а Тьяльви убил глиняного человека. Все попытки извлечь точило из головы Тора оказались напрасными, и с тех пор людям не рекомендуется бросать точило поперек пола: тогда точило шевелится в голове у Тора.* Разобрать, кто прав, кто виноват сложно. Сначала Один забирается во владения Хрунгнира и затевает там нелепый спор, чья лошадь круче. Проиграв спор, он вынужден спасаться бегством, и теперь уже Хрунгнир врывается в Асгард, напивается и обещает всех асов порешить, а Фрейю и Сив забрать себе в наложницы. Вовремя появившийся Тор вступает с Хрунгниром в честный поединок, в результате которого Хрунгнир погибает, а у Тора навсегда в голове застревает осколок точила, то есть обе стороны понесли ущерб. К слову сказать, это единственная стычка с великанами «стенка на стенку».
8. Тор убивает Гейррёда за похвальбу. *Локи, летавший для забавы в соколином оперенье Фрейи, попал в плен к великану Гейррёду, и был вынужден пообещать привести к нему Тора без*

Пояса Силы и рукавиц. По дороге к Гейррёду Тор остановился у великаниши Грид, и та одолжила ему свой Пояс Силы, рукавицы и посох. Далее путь Тора пролегал через реку, в которой он чуть не утонул, поскольку в него мочилась дочь Гейррёда. Со словами «Будет в устье запруда», Тор метнул камень и попал в цель. Две другие дочери Гейррёда попытались погубить Тора в доме. Они влезли под скамью, на которой он сидел, и хотели раздавить его о крышу, но он переломал им хребты. Гейррёд вызвал Тора на состязания, бросил в него раскаленным брусом железа, а сам спрятался за железный столб, но Тор поймал брусок железными рукавицами и бросил с такой силой, что пробил и столб, и Гейррёда.

9. Похищение великаном Трюмом молота Тора – открытое посягательство на всемогущество, ослабление асов.

Однажды поутру Тор проснулся и обнаружил пропажу своего молота. Он попросил Локи найти похитителя, и тот обнаружил, что молот украл великан Трюм. Ётун затребовал за молот Фрейю в жены. Тор и Локи предложили Фрейе стать женой великана, но та в гневе отказалась. Хеймдалль предложил одеть Тора в женскую одежду и выдать за Фрейю. Тор отнекивался, но Хеймдалль поддержал Локи, согласившийся отправиться с Тором в качестве служанки.

Тор в обличье Фрейи и Локи в обличье его (ее) служанки прибыли на двор Трюма. Великан обрадовался и велел затеять пир горой, но во время пира его терзали смутные сомнения: невеста была ненасытна, пила много пива и глаза ее сверкали слишком яростно. Однако присутствовавшая на пиру служанка все это объяснила нетерпением невесты: так, мол, стремилась Фрейя в объятья Трюма, что проголодалась, ее мучит жажда, а глаза сверкают от возжелания. Успокоенный Трюм вынес, наконец, молот Тора, за что и поплатился жизнью сам и погибил весь свой род.

Я здесь привожу примеры конкуренции между асами и великанами, примеры, демонстрирующие, как в ту или иную сторону нарушалось и вновь восстанавливалось равновесие.

Однако асы и великаны, случалось, даже сотрудничали (браки, помощь великанш Тору (Пояс Силы великаниши) и Тюрю (в добывании котла), Хюррокин, сталкивающая в воду людьё с Бальдром, поездка Фрейи к Хюндле и проч).

В общем виде, задача великанов – восстановление былой власти, миропорядка, существовавшего при Имуре, что предполагает истребление асов и людей, времени и пространства и возврат к «бессознательному состоянию».

Тактический союз великанов и обитателей Хель определяется общим врагом – асами, но цели у них различные. Если обитатели Хель стремятся изменить существующую структуру взаимоотношений между людьми и богами, то задачей великанов является полное истребление асов. Политической аналогией может служить альянс революционных сил и внешнего врага с

целью свержения правящего режима. Вопрос о том, сохранится ли в случае победы само государство, при заключении союза откладывается до лучших времен.

Битва великанов с асами описана в мифах как ряд поединков между богами и представляющими великанов хтоническими чудовищами. При этом Один вступает в схватку с Волком Фенриром, Тюр – с Псом Гармом, Хеймдалль – с Локи, Тор – с Мировым Змеем Ёрмунгандом.

9.4. Поединок Одина и Фенрира

Поединки Одина с Фенриром и Тюра с Гармом (которого я, вслед за многими исследователями, рассматриваю как двойника Фенрира) имеет предысторию. Когда великанша Ангрбода родила от Локи трех чудовищ, Волка Фенрира боги оставили в Асгарде. Однако позже, увидев, что он становится опасен, асы обманом сковали Фенрира, при этом Тюр, выступавший гарантом справедливости, потерял руку. Одним из мотивов освободившегося Фенрира, соответственно, является месть – он хочет разделаться с инициатором обмана Одним и непосредственным «исполнителем» Тюром. Этот мотив, однако, не главный.

Как я уже говорил, мироустройство скандинавских мифов находится в неустойчивом равновесии изначально – в противостоянии асов и великанов то одни, то другие получают временное преимущество. Когда «империя» асов усилилась, великаны в лице Локи и Ангрбоды создали в противовес трех хтонических чудовищ. Фенрир, таким образом, изначально нацелен на уничтожение Одина и всего, что тот создал. Его задача, как и задача великанов вообще – вернуть мир в состояние недифференцированной целостности, как это было при Имире. Эта борьба структуры и хаоса протекает с переменным успехом до тех пор, пока асы не сковывают посредника между мирами, Локи. С этого момента равновесие нарушено необратимо и Фенрир разрывает сковывавшие его волшебные путы.

Психологическим аналогом взаимоотношений хаоса, символизируемого Фенриром и порядка, символизируемого Одним, является, разумеется, взаимоотношения бессознательного и сознания. С появлением у ребенка сознания бессознательное, как известно, никуда не девается, задачей личности с этой точки зрения, является поддержание баланса между ними. «Работой» сознания становится создание ценностей и убеждений, позволяющих сдерживать бессознательные влечения. Однако, чем более ригидной становится система ценностей, тем сильнее давление бессознательных импульсов, под влиянием которых личность в конечном итоге вынуждена менять систему ценностей и убеждений. В мифе такая смена символизируется гибелью Одина.

Если бы миф ограничивался гибелью верховного бога («Волк проглатывает Одина, и тому приходит смерть»), то в психологическом плане это дало бы нам картину психоза – границ между сознанием и бессознательным больше нет, нет стержня, структурирующего хаос. Однако миф повествует о том, что

сын Одина, Видар «Рукою хватает Волка за верхнюю челюсть и разрывает ему пасть» и тем самым устанавливает новый порядок.

9.5. Поединок Тора и Ёрмунганда

У Снорри этот поединок описан кратко: «Тор умертвил Мирового Змея, но, отойдя на девять шагов, он падает наземь мертвым, отравленный ядом Змея», однако его значение, как мифологическое, так и психологическое, велико. Как я уже говорил, оба – и Тор, и Мировой Змей, - символизируют границу между хаосом и порядком. Мировой Змей лежит в океане, обернувшись вокруг суши и кусая себя за хвост – он отделяет землю от воды, стихию от упорядоченного, являясь при этом существом хтоническим, порождением хаоса. Тор занят истреблением великанов, его задача – не пустить их за ограду, отделяющую мир людей и богов (Асгард и Мидгард) от мира ётунов (Утгард).

Встреча Тора и Ёрмунганда в Рагнарёк – третья по счету. Тор уже пытался поднять Мирового Змея в образе кошки. В другой раз он едва не поймал его на рыбалке, но Змей ушел с помощью великана. С мифологической точки зрения борьба бога-громовника со змеем (драконом) – распространенный мотив, как правило, эта борьба заканчивается потопом. С психологической точки зрения маниакальное стремление Тора уничтожить охраняемую им границу нужно понимать как описанную Юнгом «инфляцию Эго» («расширение личности за пределы границ индивидуального в результате идентификации с архетипом»). Так или иначе, Тор добивается своего и уничтожает существующие границы. Как и в случае с Одином, это означало бы психоз, если бы сыновья Тора Моди и Магни не подняли молот Мьёлльнир, тем самым обеспечивая возможность установить новые границы.

9.6. Поединок Хеймдалля и Локи.

Описание этого поединка также очень кратко: «Локи сражается с Хеймдаллем, и они убивают друг друга». Попробуем разобраться, что означает это противостояние.

Хеймдалль – страж богов и людей, он охраняет мост Биврест, соединяющий небо и землю. Под именем Рига он ввел классовые различия между людьми. Как «сын девяти матерей» (девяти миров Иггдрасиля) Хеймдалль является персонификацией Мирового Древа. Однако эти его функции не противопоставляют Хеймдалля Локи.

Это противопоставление станет понятнее, если рассматривать Хеймдалля как «светлую» ипостась Одина (один из его кеннингов - «белый ас»), а Локи - как «теневую» ипостась верховного бога. В этом смысле поединок Локи и Хеймдалля – это логическое продолжение перебранки Локи с богами, когда Локи пытался расшатать единство сообщества асов, указывая на противоречивость исповедуемых ими ценностей. Если поединки Одина с Волком и Тора со Змеем – это борьба с «внешним» врагом (неосознанными

влечениями), то противостояние Хеймдалля и Локи указывает на внутреннюю противоречивость осознанной системы убеждений. После гибели обоих богов не остается их наследников – старая система разрушена, новое поколение богов построит новую систему.

Приведу пример из рационально-эмотивной терапии (РЭТ) по Альберту Эллису (25). Согласно РЭТ, психологические проблемы человека возникают под воздействием иррациональных убеждений. Неприятные эмоции вызываются не внешним воздействием, а способом их восприятия. Эти убеждения, во-первых, алогичны, во-вторых, не соотносятся с действительностью, и в-третьих, противоречат собственным целям человека. Задачей терапевта является выявить эти убеждения (они не всегда явны) и преобразовать их в рациональные (логичные, реальные, целесообразные). Если новое убеждение принимается на эмоциональном уровне, то задача терапии считается выполненной. Рагнарёк (разрушение иррациональных убеждений) и возрождение мира (переход к рациональным убеждениям) в исполнении РЭТ выглядит примерно так. В любом иррациональном убеждении в том или ином виде содержится долженствование: «Я (ты, они) должен..., а иначе.....(катастрофа)». Терапевт выявляет это убеждение и с помощью конфронтрующих вопросов приводит клиента к тому, что «должен» заменяется на «хочу»: «Мне хотелось бы, чтобы....., если этого не произойдет, будет неприятно, но жить можно». РЭТ-терапевт не интересуется бессознательным клиента, он занят только его убеждениями, которые либо осознаны, либо могут быть осознаны в ходе сократического диалога. Именно таким способом и пытается действовать Локи.

9.7. Сыны Муспелля

"Творение наоборот", как называл Рагнарек Е.М. Мелетинский, завершает появление "сынов Муспелля" и их предводителя Сурта.

Если обитатели Хель и великаны выступают относительно единым фронтом (об этом свидетельствует хотя бы тот факт, что и теми и другими предводительствует Локи), то третья сила, выступающая против асов, сыны Муспелля, действует самостоятельно. Это обстоятельство подчеркивается в "Младшей Эдде": "В этом грохоте раскалывается небо, и несутся сверху сыны Муспелля. Сурт скачет первым, а впереди и позади него полыхает пламя. Славный у него меч: ярче свет от того меча, чем от солнца. Когда они скажут по Биврёсту, рушится этот мост, как уже говорилось. Сыны Муспелля достигают поля, что зовется Вигрид. Туда же прибывают и Фенрир Волк с Мировым Змеем. Локи тоже там, и Хрюм, а с ним все инеистые великаны. За Локи же следуют спутники Хель. Но сыны Муспелля стоят особым войском, и на диво светло то войско".

Отдельное положение войска сынов Муспелля можно объяснить их особой задачей - уничтожить не только асов, но само мироздание. Хаос для них - не недифференцированное единство, как для великанов, но пустота, подобная Зияющей Бездне, существовавшей до начала творения.

Нам мало известно о сынах Муспелля, мы не знаем даже, кто такой Муспелль. Нам известно, что Муспелльхейм - это огненный мир, где "все горит и пылает" и что туда нет входа никому, кто не оттуда родом. Деяния сынов Муспелля в Рагнарек исчерпываются обрушением моста Биврест, тем самым разрывается связь между небом и землей. Кроме того, предводитель огненных великанов Сурт вступает в поединок с Фрейром.

9.8. Поединок Фрейра и Сурта

"Фрейр бьется в жестокой схватке с Суртом, пока не падает мертвым". А погубило его то, что нет при нем доброго меча, отданного Скирниру". В "Поездке Скирнира" ("Ст.Эдда") рассказывается о том, как Фрейр с престола Одина увидел прекрасную великаншу Герд, и так возжелал обладать ею, что отдал свой меч Скирниру, который доставил к нему прелестницу. Один, комментируя схватку Фрейра с великаном Бели, так отзывается о потере меча: "Невелико дело была та схватка с Бели, Фрейр мог убить его и кулаком. Но настанет час, пойдут войною сыны Муспелля, и тогда вот бедою покажется Фрейру, что нету у него меча".

Итак, исход схватки Фрейра и Сурта предreshен с самого начала, он обусловлен авантюрами самого Фрейра. Променив свою боеспособность на эротическое наслаждение, Фрейр выходит на битву безоружным. Примечателен тот факт, что именно Фрейр выходит на поединок с Суртом. Фрейр, которому "подвластны дожди и солнечный свет, а значит, и плоды земные", и которого "хорошо молить об урожае и о мире", является богом плодородия и мужской сексуальности (его изображали с огромным фаллосом). Казалось бы, безоружный бог, променявший меч на жену, бог, которого "хорошо молить о мире" меньше всего подходит на роль спасителя мироздания в битве с огненным великаном.

Действительно, на роль спасителя Фрейр не годится. Но если представить Фрейра как жертву, приносимую богами неподвластным им силам ради возрождения мира, то все становится на свои места.

Поединок иссушающего солнца (огненный великан) и беззащитной земли (Фрейр родом из ванов, богов земли, ему подвластны "плоды земные") может закончиться засухой. Однако если земля сохранила семена растений, они возродятся и вновь дадут плоды. Вот как Елена Прудиус описывает руну Ингуз, посвященную Фрейру: «Получая руну, мы можем быть уверены, что завершается некий важный период, нечто уходит в прошлое, как прошлогодний лист в землю при весенней пахоте. Важно без сожаления и с благодарностью отпустить это нечто. И у вас есть карт-бланш для начала нового периода. Вы можете начать жизнь с чистого листа, освободив место от всего старого» (см. приложение 2).

С психологической точки зрения, Сурт символизирует угрозу потери смысла, а в пределе - угрозу полного распада личности. Встретившись с такой угрозой, человек имеет единственную возможность сохранить себя - измениться, пожертвовав "плодами" предшествующей кризису жизни.

Известная актриса, неожиданно уходящая в монахини; успешный бизнесмен, бросающий свой бизнес ради занятий живописью; подросток, отказывающийся от материальной поддержки родителей ради свободы, - все эти люди приносят жертву, необходимую для того, чтобы обрести утраченный смысл существования. (Согласно советским учебникам, Н.В. Гоголь сжег второй том "Мертвых душ", находясь в состоянии умопомрачения. На самом деле, это был тяжелый религиозный опыт - приобщаясь к церкви, Николай Васильевич был вынужден отказаться от самоидентификации "я - писатель").

Вернемся к мифу. Победив Фрейра, Сурт "мечет огонь на землю и сжигает весь мир". Этой короткой фразой Снорри завершает повествование о приключениях богов скандинавского пантеона и переходит к описанию возрожденного мира. Прежде чем перейти к нему вслед за Снорри, мне хотелось бы проиллюстрировать гибель мира собственным сновидением:

Я лежу на спине в траве и гляжу на звезды. Одно из созвездий медленно вращается вокруг невидимой оси. Вдруг белая звездочка (она выглядит просто как точка) отрывается от других звезд и стремительно падает куда-то вправо и вниз. Я хочу загадать желание, но не успеваю - звездочка превращается в ослепительный белый конус немного неправильной формы, и этот конус с огромной силой бьет в землю примерно в полукилometре от меня. Я вскакиваю на ноги и вижу, что пышущая жаром волна земли или магмы накрывает меня. Просыпаюсь в страхе, задышавшись.

(Ср. этот сон со строфой 57 "Прорицания вельвы":

Солнце померкло,
земля тонет в море,
срываются с неба
светлые звезды,
пламя бушует
питателя жизни,
жар нестерпимый
до неба доходит.)

Я не стану здесь интерпретировать это сновидение, скажу только, что оно приснилось мне в период кризиса, требующего принятия жизненно важного решения.

9.9. Возрождение мира

Возрождение мира - это важнейшая сцена в мифодраме, однако ее описание и интерпретация будут вынужденно краткими. Дело в том, что группа и каждый из ее участников должны сами наполнить ее смыслом. Мифологическая канва выглядит следующим образом:

Поднимется из моря земля, зеленая и прекрасная. Поля, незасеянные, покроются всходами. Живы Видар и Вали, ибо не погубили их море и пламя Сурта. Они селятся на

Идавёлль-поле, где прежде был Асгард. Туда приходят и сыновья Тора - Модри и Магни и приносят с собою молот Мьёлльнир. Вскоре возвращаются из Хель Бальдр с Хёдом. Все садятся, рядом и ведут разговор, вспоминая свои тайны и беседуя о минувших событиях, о Мировом Змее и о Фенрире Волке. Находят они в траве золотые тавлеи, которыми владели асы.

Более тщательное расследование позволяет предположить, что в Рагнарек выживают: Бальдр, Хед, Нанна, Вали, Видар, Ньерд, Фрейя, Форсети, Модри, Магни, Труд. Ньерд и Фрейя возвращаются в Ванахейм - договор вана и асов аннулирован в связи с гибелью последних. Остальным богам (новому поколению богов) предстоит строить свой мир, который по определению будет отличаться от старого. Что касается людей:

А в роще Ходдмимир от пламени Сурта укрылись два человека - Лив и Ливтрасир. Утренняя роса служит им едою. И от них-то пойдет столь великое потомство, что заселит оно весь мир

Имя женщины - Лив - означает "Жизнь", имя мужчины - Ливтрасир - "Пышущий жизнью". Для людей важнейшее отличие нового мироустройства от старого состоит в том, что они больше не являются креатурой богов, новое поколение богов не имеет отношения к их созданию. Людям и богам предстоит теперь выстраивать новую систему взаимоотношений.

Подытожим сказанное.

Два события - гибель Бальдра и заточение Локи - необратимо нарушают равновесие мира, приводя его к ситуации, в которой необходимы изменения. В сложившейся революционной ситуации находятся две силы - обитатели Хель и великаны, выступающие против асов.

В ходе кровопролитных боев погибает правящая верхушка, и огненный великан Сурт уничтожает весь мир.

Власть в свои руки берет новое поколение богов, люди также возрождаются. Психологическая интерпретация этих событий, в которых я вижу описание развития кризиса и выхода из него, выглядит так.

Из жизни уходит ощущение радости, перспективы.

Внутренний критик указывает на противоречивость убеждений и ценностей как на причину минорного настроения. Критик изолируется.

Напряжение нарастает. До сих пор вытесненные, бессильные бессознательные желания заявляют о своих правах и тем самым ослабляют защитные механизмы сознания.

На сцену врываются ночные кошмары. Размываются существующие границы сознания и бессознательного ("можно" - "нельзя"). Обостряются противоречия системы убеждений и ценностей, под грузом этих противоречий она перестает существовать как система. Человек задается, например, запретным доселе вопросом, а точно ли, если я буду заниматься мастурбацией, то заболел раком мозга - убеждение разрушено, а вместе с

ним - и отрицательная ценность мастурбации. Вытесненное сексуальное желание освободилось.

Появляется угроза утраты смысла отдельной деятельности ("и для кого я пишу эту книжку?"), а в предельном случае - существования в целом ("а если я не писатель, зачем мне жить?").

Для сохранения самоидентичности ("Несмотря ни на что, я все-таки существую") возникает необходимость пожертвовать частью былых достижений. На практике такая жертва выглядит как изменение приоритетов в системе ценностей, в пределе (если Сурт все же "мечет огонь") - как полное разрушение системы и построение новой.

Радость жизни постепенно возвращается (находятся золотые тавлеи)

В моем изложении переживание кризиса выглядит катастрофично. Отчасти это оправдано содержанием мифа - он действительно повествует о некоем "предельном переходе", сопровождающемся всевозможными природными катаклизмами. Однако в психотерапевтической практике не так часто встречаются случаи, когда для решения проблемы клиента требуется коренное изменение его жизненных устоев. Чаще речь о локальном переосмыслении жизненной ситуации, которое также описывается мифом о Последней Битве.

Инсценизация мифа.

Изобилие сюжетных линий мифа о Последней Битве позволяет варьировать его драматическую постановку в зависимости от групповой динамики. В общем виде инсценизация мифа предполагает следующие сцены:

Перебранка и заточение Локи
Освобождение Локи и выступление обитателей Хель
Эйнхерии
Освобождение Фенрира и выступление великанов
Поединок Локи и Хеймдалля
Поединок Тора и Ёрмунганда
Поединок Одина и Фенрира
Выступление сынов Муспелля
Поединок Фрейра и Сурта
Гибель мира
Возрождение мира

Соответственно, список действующих лиц выглядит так:

Локи
Асы и асиньи (как минимум - Один, Тор, Фрейр, Тюр, Хеймдалль, Фригг, Фрейя, Скади).
Хель и обитатели Хель

Великаны и хтонические чудовища (Фенрир, Ёрмунганд)

Сурт и сыны Муспелля

Люди

Асы и люди, остающиеся в живых после Рагнарёка (асы: Бальдр, Хед, Нанна, Вали, Видар, Ньерд, Фрейя, Форсети, Модри, Магни, Труд; люди: Лив и Ливтрасиль).

Пространство организовано в соответствии со схемой миров. В инсценизации мифа задействованы: Асгард, Мидгард, Хель, Етунхейм, Муспелльхейм. Битвы и поединки происходят на специально отведенном для этого пространстве, обозначенном как поле Вигрид.

Поскольку я интерпретирую миф о Рагнарёке как смену ценностных ориентаций и убеждений, мне кажется целесообразным выявить и изучить ценности участников группы до и после мифодрамы. Для этого в психодиагностике и психотерапии существует несколько техник, наиболее известной является методика ценностных ориентаций по М. Рокичу.

Каждый из участников группы получает набор карточек и таблицу с наименованием ценностей. Каждый участник должен проранжировать ценности в соответствии с их значимостью в его жизни. Ранжирование производится с помощью карточек, результат записывается в таблицу. Время выполнения задания – 15 минут.

Инструкция: "Сейчас Вам будет предъявлен набор из 18 карточек с обозначением ценностей. Ваша задача – разложить их по порядку значимости для Вас как принципов, которыми Вы руководствуетесь в Вашей жизни.

Терминальные ценности

1. активная деятельная жизнь (полнота и эмоциональная насыщенность жизни);
2. жизненная мудрость (зрелость суждений и здравый смысл, достигаемые жизненным опытом);
3. здоровье (физическое и психическое);
4. интересная работа;
5. красота природы и искусства (переживание прекрасного в природе и в искусстве);
6. любовь (духовная и физическая близость с любимым человеком);
7. материально обеспеченная жизнь (отсутствие материальных затруднений);
8. наличие хороших и верных друзей;
9. общественное признание (уважение окружающих, коллектива, товарищей по работе);
10. познание (возможность расширения своего образования, кругозора, общей культуры, интеллектуальное развитие);
11. продуктивная жизнь (максимально полное использование своих возможностей, сил и способностей);

- 12.развитие (работа над собой, постоянное физическое и духовное совершенствование);
- 13.развлечения (приятное, необременительное времяпрепровождение, отсутствие обязанностей);
- 14.свобода (самостоятельность, независимость в суждениях и поступках);
- 15.счастливая семейная жизнь;
- 16.счастье других (благополучие, развитие и совершенствование других людей, всего народа, человечества в целом);
- 17.творчество (возможность творческой деятельности);
- 18.уверенность в себе (внутренняя гармония, свобода от внутренних противоречий, сомнений).

Методика Рокича не лишена недостатков, однако это самая оперативная методика выявления системы ценностей из известных мне.

Если работа с мифом о Последней Битве происходит в жанре монодрамы, я рекомендую работать не с ценностями, а с убеждениями клиента. В этом случае необходим четкий контракт на работу, клиент и терапевт должны быть уверены, что они одинаково понимают тему, с которой сегодня работают. Когда контракт заключен, задачей терапевта становится выявление иррациональных убеждений клиента, которые обуславливают его проблему. Иррациональное убеждение выглядит как логическая связка «если (не) - то». Например, «если я не получу эту работу, то я – полное дерьмо», или «если она меня не полюбит, то она - шлюха» и т.п. За каждым убеждением стоит ценность или система ценностей. В первом приведенном примере можно предположить, что за убеждением стоят такие ценности (по Рокичу), как «интересная работа», «продуктивная жизнь» и «уверенность в себе».

Но вернемся к социодраматической мифодраме. После выявления индивидуальных ценностей асы должны сформировать групповые ценности, хотя бы для того, чтобы Локи было что атаковать.

Формирование групповых ценностей можно оформить по-разному, например, можно раздать асам карточки с ценностями, декларируемыми в «Перебранке Локи». По моему разумению, основополагающей ценностью асов является «единство сообщества», которая символизируется Одином. Так же из «Перебранки» можно выделить такие ценности как: «верность семье» (для женщин), «личная смелость» и «мужественность» (для мужчин), справедливость, любовь, творчество. Группе нужно предложить выбрать носителей этих ценностей и дать им время для того, чтобы они могли раскрыть их содержание.

Другой способ формирования групповых ценностей предполагает использование терминальных ценностей участников группы. Каждый из асов предлагает три наиболее значимые ценности из своего списка, и группа в течение 10 минут договаривается о том, какие ценности будут признаны всеобщими. Эйнхерии подобным образом формируют инструментальные ценности, которые должны помочь им защищать терминальные ценности асов.

В любом случае, асы должны сформировать сообщество, объединенное общими ценностями. Взаимосвязь ценностей обозначается ленточками, которые держат носители ценностей. Например, Один как носитель «единства сообщества», соединен ленточкой с Фригг, олицетворяющей «верность семье» и с Тором, олицетворяющим «личную смелость». Способ, которым асы сгруппируют ценности – хороший социометрический критерий. Локи участвует в формировании сообщества, но по инструкции, которую он получает от ведущего, он должен при этом обдумывать, как можно будет фальсифицировать ценности асов и разрушить сообщество. Эйнхерии, как защитники Асгарда, формируют свою позицию, обосновывающую справедливость существующего мироустройства.

В это время обитатели Хель и великаны обсуждают в своих подгруппах план атаки на асов. Директор должен напомнить им, что обитатели Хель недовольны тем, как асы распределяют блага среди людей. Претензии ётунов носят общий характер, они не признают само право асов на существование.

После того, как все группы подготовились, начинается перебранка асов и Локи. Энергетика этой сцены зависит от подготовленности асов и изобретательности Локи. В общем виде, задачей Локи является дискредитация декларируемых асами ценностей. Эта цель может быть достигнута, если Локи удастся уличить асов в противоречивости их позиции. Когда это удастся, Локи разрезает ленточки, связывающие асов между собой. Чтобы на сцене во время перебранки не возникало хаоса, можно провести ее в форме упражнения "Горячий стул". Асы по одному садятся на стул, Локи может задать любые вопросы, касающиеся того, насколько участник в реальной жизни реализует декларируемую ценность. Ведущий ставит условие: отвечающий не должен лгать, в случае, если он не хочет отвечать, он может отказаться от ответа. Но если он отказывается от ответа 3 раза, декларируемая ценность считается дискредитированной. Великаны и обитатели Хель могут задавать свои вопросы, дублируя Локи. Общее число вопросов, заданных одному участнику, не должно превышать десяти.

Заточение Локи - важная в психологическом плане сцена. Она завершает перебранку и фокусирует противоречия между обитателями различных миров. Асов, великанов и обитателей Хель необходимо расспросить о том, что для них изменилось; каковы их планы на будущее; как они относятся к обитателям других миров.

Нужно сказать, что "Перебранка Локи" может быть проведена как самостоятельная мифодрама, разогревающая группу на осознание ценностей и работу по их изменению.

Поскольку следующая сцена - это выступление обитателей Хель, психологически и мифологически верно, чтобы именно они освободили Локи. После этого они строят Нагльфар, Корабль Мертвых, кормчим которого становится Локи.

Сражение обитателей Хель с эйнхериями я провожу в режиме переговоров, исход которых оценивают судьи, выбранные из числа асов, великанов, людей и сынов Муспелля. Темой переговоров является справедливость в

распределении пожизненных и посмертных благ. Аргументация обеих сторон должна быть обдумана на подготовительном этапе. Исходом переговоров может быть победа эйнхериев, обитателей Хель или ничья. В жанре монодрамы и психодраматической мифодрамы можно провести "апелляционный суд", на котором группа присяжных разбирает справедливость приговора Одина в отношении "истца" - обитателя Хель.

Затем против асов выступают етуны. Обычно я просто опрашиваю великанов о том, какие претензии они имеют к асам, и прошу выставить своих "поединщиков" - Ёрмунганда, Фенрира и Локи. Против них выходят, соответственно, Тор, Один и Хеймдалль.

Первый поединок, который я инсценирую - это схватка Локи и Хеймдалля, она проходит в форме психодраматической встречи. Для проведения встречи необходимо определить конфликт, например, причины заключения Локи. Локи говорит о своих чувствах в связи с этим, затем Локи и Хеймдалль меняются ролями и "Хеймдалль" в роли Локи должен в точности повторить то, что ему было сказано. Затем они снова входят в свои роли, и Хеймдалль отвечает Локи. Локи из роли Хеймдалля повторяет ответ так, чтобы Хеймдалль был уверен, что он услышан. Обмен ролями повторяется до тех пор, пока конфликт не будет разрешен, или стороны не признают бесперспективность дальнейших прений. Согласно мифу, конфликт не может быть разрешен посредством компромисса, поскольку его предмет - власть, проявляющаяся в постоянном влиянии на Одина - неделим. Однако некоторые миролюбивые участники группы оказываются склонны пойти на мировую. С моей точки зрения, им не стоит в этом мешать, но группу необходимо опросить: что для асов означала бы потеря Хеймдалля, а для великанов - потеря Локи.

Для инсценизации поединка Тора и Ермунганда я применяю техники, во-первых, основанные на силовом противоборстве, во-вторых, предполагающие отстаивание своих границ. Например, Тор защищает границы Асгарда, а Ермунганд пытается их нарушить. Если физические силы участников не равны, можно исключить силовое взаимодействие: стоя друг напротив друга, участник должен заставить противника потерять равновесие, воздействуя только на ладони рук. После «гибели» обоих участников сыновья Тора получают его молот. В жанре монодрамы Тор «завещает» молот своим сыновьям.

Битва Одина с Фенриром, на мой взгляд, самая значительная сцена во всей военной компании великанов. С гибелью Одина сообщество асов теряет системообразующий фактор и перестает существовать как система. Для драматической постановки этой сцены я прошу асов придумать метафору того, что для них будет означать потеря Одина, и инсценирую эту метафору. (Такой способ применим и в отношении других поединков). Иногда встречаются метафоры, описывающие катастрофу: обрушение здания в результате террористического акта, крушение самолета, но чаще метафоры связаны с потерей одного элемента системы: корабль без паруса, человек без

хребта и пр. Одной из запомнившихся мне метафор гибели Одина был дефолт 1998 года. После «гибели» Одина его сын Видар убивает Волка. Войну великанов с асами можно также инсценировать с помощью игры в тавлеи. Для этого требуется достаточно многочисленная группа (25 человек), правила игры я опишу ниже.

После гибели Одина наступает время выступить сынам Муспелля. Их необходимо расспросить о причинах вступления в войну и обрушить мост Биврёст, связывающий Асгард и Мидгард, после чего должен состояться последний поединок, поединок Сурта и Фрейра. В соответствии с собственной интерпретацией, я обставляю этот поединок не как единоборство, а как жертву. Безоружный Фрейр объясняет мотивы своего поступка, Сурт объясняет мотивы, по которым он уничтожает мир.

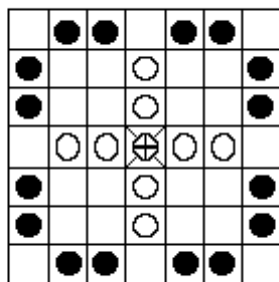
Сцену "Сурт мечет огонь на землю и сжигает весь мир" я рекомендую поставить буквально. В полевых условиях можно зажечь костры, обозначающие Асгард, Мидгард, Етунхейм, Хель, Альвхейм и Свартальвхейм. В помещении, соблюдая технику противопожарной безопасности, можно сжечь листки бумаги, обозначающие соответствующие миры. После "пожара" должно остаться чистое пространство. Пока огонь горит, ведущий сопровождает гибель миров прочувствованной речью о неизбежности перемен, текст которой следует приготовить заранее. Сцена заканчивается кратким интервью с каждым из участников.

Затем участники группы тщательно снимают роли с себя и друг с друга, и приступают к Возрождению Мира. Поскольку смысл этой сцены состоит в спонтанной импровизации, ведущий должен провести ее в жанре свободной мифодрамы. Его вмешательство в действия участников ограничивается распределением ролей (обязательно участвуют боги нового поколения и люди, решение об участии остальных персонажей принимает группа), и краткой инструкцией о том, что боги и люди должны построить новый мир. По завершении строительства ведущему необходимо убедиться в том, что каждому участнику группы уютно в этом мироздании.

Построив новый мир, асы находят в траве золотые тавлеи и начинают игру. Если позволяет численность группы (в игре участвуют не менее 25 человек), мифодраму хорошо закончить этой техникой. Участники группы размечают на полу "доску", становятся в начальную позицию и играют согласно правилам. При этом участники команд могут сами организовывать свои действия, или выбрать из своей среды игрока, который будет ими руководить. Ведущий следит за соблюдением правил.

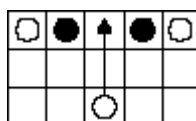
9.10. Правила игры в тавлеи

(по материалам сайта "Викинги": <http://vikings.fantasyland.info/tavlei.html>)
Эта игра была известна на севере Европы задолго до появления там шахмат. В Скандинавии эта игра была известна уже в III веке н.э. Впоследствии викинги завезли ее в Гренландию, Исландию, Уэльс, Британию.



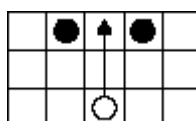
*Вид игровой доски 7x7 перед началом партии.
Прямым крестом обозначен "король"*

Играли в эту игру на доске с нечетным количеством клеток, от 7x7 до 19x19, в зависимости от варианта игры. Центральная клетка называлась "троном", на нее кроме короля. В начале игры фигура короля помещалась на трон. Остальные белые расставлялись вокруг него. Первый ход всегда за черными. Игроки делают ходы поочередно. Все фишки перемещаются в любом направлении, так же как ладьи в современных шахматах. Игрок может двигать одну любую фишку своего цвета на любое расстояние. Фишки не могут "прыгать" через другие. Белые пытаются провести короля на одну из клеток линий, находящихся по периметру. Если им это удастся, они выигрывают. Если черный игрок случайно открывает проход для белого короля, белые могут воспользоваться этим немедленно. Если фишка своим ходом зажимает фишку противника между собой и другой фишкой своего цвета, фишка противника считается съеденной. Съедено может быть более одной фишки:



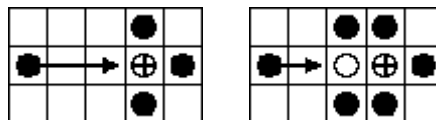
Черные теряют обе фишки

Однако можно ставить свою фишку между двумя вражескими. В этом случае она остается в игре.



Белой фишке ничего не грозит

Король считается захваченным, когда его окружают с четырех сторон. Черные выигрывают, если король захвачен. Король может быть захвачен вместе с одной белой фишкой, будучи окружен черными со всех сторон.



В этих случаях черные выигрывают

Белые выигрывают, проведя своего короля в один из квадратов на линиях по периметру доски. Черные - если им удалось захватить короля. Поскольку силы неравные, хорошим тоном считается играть две партии подряд, обменявшись сторонами. При этом количество съеденных фишек подсчитывается. Победителем, при счете 1:1 считается тот, кто съел больше фишек противника.

Психотерапевтическое применение мифа

Завершая описание инсценизации мифа о Последней Битве, хочется сделать несколько замечаний.

Для полноценной постановки этой мифодрамы требуется много времени - как минимум один рабочий день (8 часов), лучше - два. В ходе групповой психотерапии я настоятельно рекомендую прерывать ее индивидуальной психодраматической работой с темами, актуализированными мифодрамой. В то же время, ведущему необходимо внимательно следить за энергией группы, соблюдая баланс между двигательными техниками и рефлексией. Кроме того, собственное содержание техник и индивидуальной психодрамы не должно затмевать мифологическую канву работы.

Закончить эту главу я хочу описанием моего опыта психотерапевтического применения мифа.

По моему мнению, всю мифодраму целиком имеет смысл ставить только для завершения цикла мифодрам. В этом случае она подводит итог длительной работы, сводит воедино все нити мифологического и психологического содержания цикла.

Как самостоятельную мифодраму я настоятельно рекомендую инсценировать «Рагнарёк» только в рамках постоянно действующей психотерапевтической группы. Только такой формат группы дает ведущему возможность в дальнейшем контролировать состояние участников. Опыт показывает, что тема гибели мира тяжела для участников, как бы ведущий не расставлял акценты. Ее инсценизация без дальнейшего мониторинга чревата

непредсказуемыми последствиями. В конце концов, с любой групповой и индивидуальной темой можно работать, используя другие мифы.

Сказанное не относится к отдельным сценам, входящим в мифодраму. Приведу три примера.

«Перебранку Локи» и поединок Локи с Хеймдаллем можно эффективно использовать в индивидуальной и групповой психотерапии для выявления противоречий в системе ценностей. В групповом формате «Перебранка Локи» является прекрасным разогревом, актуализирующим тему противостояния личности и коллектива и фокусирующим внимание группы на внутригрупповых процессах. В индивидуальном формате я также использую «Перебранку» для диагностики внутриличностного конфликта и силы сопротивления. Это бывает очень полезно, если терапевт в течение нескольких сеансов не может справиться с сопротивлением клиента и терапия заходит в тупик.

Так, одна из моих клиенток в подобной ситуации выбрала Одина, Тора и Хёнира на роли трех своих ведущих ценностей: «Жизненная мудрость», «Физическое и психическое здоровье» и «Наличие хороших и верных друзей». В режиме монодрамы, поставив три стула для асов рядом, а стул для Локи – напротив, и обозначив тем самым конфронтацию системы ценностей и трикстера, она присупила к действию. Локи был не убедителен, вял, говорил, что спорить тут не с чем, «и жизненная мудрость нужна, и здоровье, и друзья». Асы так же вяло отбивались от мелких придилок трикстера. Действие несколько оживилось, когда спонтанно возник вопрос: «Мудро ли будет, если подруга расскажет клиентке об измене ее мужа». Такая постановка вопроса выявила конфликт между Одином и Хёниром. Первый сказал, что подруге мудрее было бы молчать, Хёнир считал, что о предательстве лучше знать. Тор присоединился к отцу, припомнив тому неловкое положение, в которое громовник попал по вине Одина, когда тот рассказал ему об измене Сив (см. главу 4). По мнению Тора, для душевного равновесия ему лучше было бы ни о чем не знать. Наметился конфликт между богами (Одином и Тором – с одной стороны, Хёниром – с другой), стала очевидной противоречивость позиции Одина (если он считает, что измену лучше скрывать, зачем рассказал о ней сыну). Асы и тут отбились, единодушно заявив, что такие вопросы надо решать только ситуативно. В завершение мифодрамы я предложил каждому из асов высказать свое мнение о том, что надлежит делать с Локи. Один предложил оставить его на свободе, поскольку он полезен для развития («развитие» составной частью входило в понятие «мудрости»). Тор настаивал на том, что Локи нужно убить, никак не мотивируя своей позиции. Хёнир действовал по тексту мифа, предлагая изолировать Локи. Его объяснение состояло в том, что Локи опасен, поскольку сам не имеет друзей, и поэтому разрушает дружеские связи других.

Увидев столь явную проекцию, я принял решение. Констатируя, что все контракты, которые мы заключали раньше, выполнены, и что в течение четырех последних сеансов у нас нет темы для работы, которая

действительно волновала бы клиентку, я предложил прервать психотерапию на неопределенный срок, до тех пор, пока такая тема не появится. Клиентка охотно согласилась, а через две недели пришла и заявила тему ревности.

Из этого примера видна структура сопротивления осознанию супружеской измены. Сохраняя душевное равновесие, клиентка считала мудрым ничего не знать о поведении мужа. Вместе с тем субличность, представленная Хёниром, хотела и боялась узнать правду, что проявилось в компромиссном решении изолировать (то есть не убивать, но ограничить свободу) трикстера. Фигура Локи явно проецировалась на психотерапевта. Предоставив клиентке свободу решать, будем ли мы продолжать терапию, я, по сути, поставил ее перед выбором, какому из трех асов отдать предпочтение. «Убийство» Локи означало бы полное прекращение терапии, «освобождение» - немедленную работу с темой ревности. Компромиссный вариант – «заточение» - позволил теме ревности «созреть» для предъявления в качестве темы для работы.

Этот пример, помимо сказанного, иллюстрирует и более общий механизм мифодрамы. Любая мифодрама моделирует развернутый во времени процесс, но сама модель свернута во времени. Так, процесс, который моделирует мифодрама «Рагнарёк», может развиваться годами и десятилетиями, в то время как постановка занимает максимум два дня. Эффект, который получает клиент в результате мифодрамы, зачастую состоит не в решении его проблемы, а в обретении понимания ситуации. В приведенном примере клиентка могла бы немедленно заявить тему ревности (это означало бы, что процесс достиг критической точки), однако ей понадобились две недели, чтобы эта тема была осознана. В осознании темы ей помогла мифодрама. Вероятно, этим объясняется частый отзыв, который я слышу от своих клиентов: «Что-то во мне происходит, но пока не могу понять, что».

Вернемся к мифу о Последней битве. Противостояние Тора и Ёрмунганда, как мы помним, моделирует проблемы, связанные с построением границ. В психотерапии это одна из самых часто встречающихся тем, с которыми обращаются клиенты. Если в контексте полной мифодрамы речь идет о границе между ценностями сознания и влечениями бессознательного, то в качестве самостоятельной техники поединок Тора и Ёрмунганда можно использовать для того, чтобы клиент научился обеспечивать свою психологическую безопасность в ситуации конфликта. В этом случае Ёрмунганд выступает в качестве агрессора или манипулятора, а протагонист занимает место Тора.

Напомню, что в теории существуют три способа реакции на агрессию – бегство (или ступор), ответная агрессия и уверенное противостояние. Скандинавский Тор склонен скорее к агрессивным действиям, но наш, психодраматический Тор-пограничник отстаивает свою территорию, не посягая на чужую. (На фронто́не здания Академии Федеральной пограничной службы крупными буквами значится лозунг пограничников: «Чужой земли не нужно нам ни пяди, но и своей вершка не отдадим»).

Для групповой работы я предлагаю следующую технику. Протагонист дважды демонстрирует на сцене случай, когда он не смог противостоять

агрессии или манипуляции (отмечу, что речь идет не об экстремальной агрессии, а об агрессии вербальной, о хамстве). В первый раз он играет свою историю целиком, обмениваясь ролями с антагонистом – так, как все происходило в реальности, включая реакции протагониста и манипулятора. Задачей участников группы является вникнуть в ситуацию. Затем протагонист и вспомогательные Я начинают повторную демонстрацию сцены. Каждый из участников группы может в любой момент сказать «Стоп!», занять место протагониста и продемонстрировать свой способ поведения в данной ситуации. Протагонист снова занимает свое место и пробует новый способ поведения. Важно спросить протагониста, комфортно ли ему действовать подобным образом. Затем действие продолжается с того места, где оно было прервано, и следующий участник группы говорит «Стоп!» - до тех пор, пока протагонист-Тор не овладеет целым арсеналом средств совладания с данной ситуацией.

В индивидуальной терапии в рамках мифодрамы клиента, имеющего проблемы с отстаиванием своих границ, можно обучить техникам ассертивности, простейшей из которых является техника «Испорченная грампластинка». Клиент выступает как Тор, манипулятор – как Змей. Для драматической инсценизации техники нужно обозначить границу, за которую Ёрмунганд проходит, если ему удастся пробить оборону Тора, вызвав у него чувство вины или агрессию.

Техника «Испорченная грампластинка» позволяет пограничнику не тратить лишней энергии на поиск контраргументов манипулятору. Достаточно сформулировать свою позицию и придерживаться ее, соглашаясь со всем, чтобы ни сказал оппонент. Формула проста: «Я понимаю, что..... (высказывание оппонента), и в то же время.....(собственная позиция)». Пример (взят из жизни, роль Ёрмунганда исполняет психотерапевт):

Клиентка торопится с работы домой, праздновать день рождения сына, ее коллега просит ее задержаться на час и доделать за него их совместную работу.

Ёрмунганд: «Это нужно доделать сегодня» (*подходит к границе*).

Тор: «Я понимаю, что это хорошо бы сделать сегодня, но я тороплюсь на день рождения сына» (Ё. *отступает*).

Ё: «Это нужно тебе не меньше, чем мне» (*приближается*).

Т: «Да, мы делаем эту работу вместе, но сегодня я тороплюсь на день рождения сына» (Ё. *отступает*).

Ё: «Послушай, мне обязательно нужно сегодня домой, жена заболела» (*приближается*).

Т (*виновато*): «Ну, правда, не могу, у сына день рождения» (Ё. *приближается вплотную*)

Ё: «Ну, и сволочь ты после этого!» (*заступает за черту*)

Т (*с поддержкой сменившего роль терапевта*): «Я понимаю, что ты можешь считать меня сволочью, но я тороплюсь на день рождения сына» (Ё. *отступает за черту*).

Поединок Сурта и Фрейра с последующим уничтожением и возрождением мира как психотерапевтическую технику следует применять в тех случаях, когда у терапевта есть уверенность, что клиент стоит на пороге коренных изменений в жизни. Иногда такие изменения происходят под воздействием внешних событий. Один из моих друзей, будучи уже взрослым (хотя и не зрелым человеком), коренным образом изменил свою жизнь после того как

провел три дня в реанимации с приступом панкреатита. После операции он все время находился в сознании и рассказывает, как остро он переживал страх умереть в любой момент. Такие же изменения произошли в жизни моей клиентки, классической «домохозяйки», после того как ее муж-бизнесмен получил огнестрельное ранение. Эта женщина осознала, что в случае смерти мужа вся ответственность за благополучие ее и ее детей ляжет на нее. Муж поправился, однако после этого клиентка стала жить активной социальной жизнью. В обоих приведенных примерах поводом к изменениям служил страх смерти, обусловленный реальной опасностью для жизни. Разумеется, для изменения ценностных ориентаций не обязательно должны произойти столь драматичные события, потребность в изменениях может созревать постепенно.

Так происходит, например, когда алкоголик принимает решение отказаться от выпивки. У меня есть непродолжительный, но яркий опыт работы в наркологической больнице, где я имел возможность наблюдать за изменениями, происходящими в смысловой сфере зависимых людей. Отделение, в котором я работал, было уникальным. Основной задачей трехмесячного лечения пациентов (мужчин – алкоголиков) являлось их последующее обращение в сообщество «Анонимных алкоголиков» для прохождения программы «12 шагов». В штате работали врачи, консультанты АА (алкоголики со стажем воздержания не менее 5 лет) и психологи. Психотерапевтические группы были ежедневными и обязательными, их содержанием являлась работа с первым шагом программы: «Мы признали свое бессилие перед алкоголем, признались в том, что потеряли контроль над своей жизнью».

Лечение алкогольной зависимости предполагает коренное изменение ценностей. Сам факт обращения к врачу, а уж тем более согласие на трехмесячную госпитализацию, свидетельствует о том, что человек прошел длительный путь психологических изменений. Непосредственной причиной обращения за помощью чаще всего являются ухудшение самочувствия или социальные проблемы, но и в этом случае, пользуясь образами мифа, можно сказать, что Бальдр заточен, и Хеймдалль уже подал сигнал о Последней Битве. Принятие – как рациональное, так и эмоциональное – формулировки первого шага программы «12 шагов» означает, что Последняя Битва позади, и боги молодые боги приступили к Врождению Мира. Однако между этими событиями происходит кровавая битва, самым ярким эпизодом которой является жертва Фрейра.

В картине развития алкоголизма мы можем наблюдать все, что было сказано о психологическом содержании Рагнарёка. Потеря интереса к жизни компенсируется алкоголем («смерть Бальдра»). На второй стадии алкоголизма выпивка встраивается в систему ценностей, но не осознается как ценность. Сигналы неблагополучия, как правило, исходящие из внешнего окружения (родственники, друзья, сослуживцы), игнорируются: «я пью как все» («перебранка Локи и его заточение»). Со временем тяга к спиртному становится ведущей потребностью, а выпивка – приоритетной ценностью,

подчиняющей себе все остальные («гибель Одина»). Этот «добрый царь в голове» позволяет реализоваться дотопе вытесненным асоциальным желаниям («наступление обитателей Хель»), поведение становится неуправляемым («наступление великанов»).

К тому моменту, когда алкоголик обращается за помощью, он стоит перед выбором: или он принимает помощь со стороны, или его личность будет разрушена («Сурт мечет огонь»). Однако принять помощь означает признать, что он сам не способен справиться с тягой к спиртному. В этом состоит суть первого шага программы, требующего от алкоголика жертвы. В жертву должно быть принесено не больше не меньше как убеждение в своем всемогуществе: «как же так, я, начальник штаба дивизии, доктор наук, отец троих детей, и не смогу справиться? И не с такими проблемами справлялись! Вот, помню, в семидесятом...». Выражаясь языком мифа, Сурт мечет огонь в любом случае, но этот огонь может быть либо испепеляющим, либо очистительным. Если жертва принесена, то есть человек на когнитивном и эмоциональном уровне принял, что он сейчас не столько доктор наук, сколько алкоголик, что все его знания и умения, приобретенные за долгую жизнь, не помогут ему справиться с потребностью в спиртном, начинается долгий процесс построения нового мира.

Приложения

Приложение 1. Мифодрама «Психология валькирии»: ролевой анализ мифа о Брюнхильд

В своей психотерапевтической практике я обратил внимание на то, что некоторые проблемы, с которыми обращаются ко мне клиенты-женщины, описываются средневековым скандинавским мифом о Брюнхильд. Проблемы эти разнообразны, общим для них является конфликт между женской полоролевой идентификацией и необходимостью демонстрировать мужской стиль поведения и мышления. На одной из психодрам этот конфликт был лаконично обозначен на сцене противостоянием двух Вспомогательных Я протагонистки, которые назывались «Женское тело» и «Мозги». На сцене они стояли в клинче, обмениваясь взаимоисключающими требованиями. Такой конфликт я обозначил как «комплекс валькирии».

Миф о Брюнхильд является частью «Саги о Вёльсунгах». Содержание этой саги широко известно благодаря ее немецкому варианту, «Песне о Нибелунгах». Точнее было бы говорить о мифе о Сигурде и Брюнхильд, поскольку из этих двоих персонажей трудно кого-то назвать главным, а кого-то – второстепенным героем. Однако, поскольку предмет моего анализа является конфликт, разворачивающийся в душе женщины, я искусственно сделал Брюнхильд главной героиней, а всех остальных персонажей – подчиненными ее переживаниям. Помимо «Саги о Вёльсунгах», статье используются отдельные песни «Старшей Эдды».

Традиционно психотерапевтическими исследованиями мифов занимаются юнгианцы. Даже если драматист анализирует миф, как правило, он склоняется к юнгианским интерпретациям. Сначала таким путем пошел и я, но отсутствие систематического образования в области аналитической психологии не позволило мне получить целостную картинку. Тогда я обратился к собственно драматическому способу мышления – ролевому анализу.

Ролевой анализ был создан Морено и позднее подробно разработан австралийской психодраматической школой. С присущей ему туманностью, Морено определял роль как «атуальную на данный момент и осязаемую форму, которую принимает наша самость»; как «некоторый обобщенный характер или некоторую функцию, существующей в социальной реальности»; и как «окончательную кристаллизацию жизненных ситуаций человека, то есть *специфическую* область оперирования, которую человек в свое время освоил».

Сущность роли становится немного понятнее, если рассмотреть мореновскую классификацию ролей. Он выделял психосоматические роли (например, «едок», «писающий мальчик», «сексуальный партнер»), психологические роли (например, «обиженный ребенок», «спаситель», «проигравший») и социальные роли (например, «полицейский», «мать», «поставщик»).

В нашей статье я предприму анализ внутренних, психологических ролей Брюнхильд и ее социальных, вернее, коммуникативных ролей.

Анализ внутренних ролей производится с помощью схемы, разработанной австралийской школой. В виде таблицы она выглядит так:

Функциональные		Коупинговые			Дисфункциональные	
Устойчивые	Рождающиеся	Движение от	Движение к	Движение против	Уходящие	Устойчивые

Как видно из таблицы, все психологические роли разделены на три большие категории: функциональные, дисфункциональные и коупинговые. Функциональные роли – это те роли, которые помогают человеку успешно разрешать конфликтные ситуации, сотрудничать с другими людьми, способствуют личностному росту. Они делятся на устойчивые и

рождающиеся. Устойчивые роли давно обретены к моменту анализа, легко актуализируются при необходимости, они всегда «в доступе». Рождающиеся функциональные роли не столь устойчивы, в одной ситуации они могут сработать, в другой – нет.

Дисфункциональные роли мешают разрешению конфликтных ситуаций, сами могут порождать внешние и внутренние конфликты, ведут к разрушению личности. Они делятся на стабильные и проявляющиеся периодически (или уходящие). Стабильные дисфункциональные роли, как правило, выработаны давно, они проявляются постоянно в определенном типе ситуаций (например, уход от реальности при любой опасности или намеке на нее). Проявляющиеся периодически роли более специфицированы под ситуацию. Они называются также уходящими, потому что в процессе психотерапии часто достигается тот эффект, что дисфункциональная роль перестает проявляться всегда, становится менее генерализованной, она постепенно «уходит» из арсенала ролей.

Отдельное место занимают коупинговые роли, роли «совладания». Они не позволяют конструктивно разрешить ситуацию, они не столь креативны, как функциональные роли, но и не столь патологичны, как дисфункциональные. Коупинговые роли позволяют совладать с ситуацией, отчасти снять напряженность и отсрочить ее разрешение. Коупинговые роли делятся на три группы: «Движение к», «Движение от» и «Движение против». Имеется в виду отношение к ситуации, направление внутреннего движения в ситуации. Например, в ситуации агрессии можно попробовать «пристроиться» к агрессору, и такую роль мы отнесем к группе «Движение к»; можно выйти из ситуации, например убежать или попробовать игнорировать агрессивные действия – такие роли мы отнесем к группе «Движение от»; третий способ реагирования (неважно, внутреннего или внешнего), относящийся к группе «Движение против» - это проявить ответную агрессию.

Ролевой анализ используется главным образом как инструмент анализа терапевтического процесса. С его помощью можно увидеть взаимодействие ролей (их конфликт, склейки, переходы друг в друга) и результат, получаемый в конце работы. При благополучном протекании сеанса дисфункциональные и коупинговые роли преобразуются в функциональные. Распределение ролей по этим группам – дело сложное, особенно при анализе текста. Поэтому прошу читателя оставаться спокойным, если та или иная роль будет, по его мнению, отнесена не в ту категорию.

Технически анализ осуществляется следующим образом. Сначала нужно назвать роль. В австралийской школе это делается так: задается вопрос, что человек делает и от глагола образуется существительное. Затем отвечают на вопрос, как он это делает, и к существительному присоединяется одно или два прилагательных. Если в английском языке это легко сделать, присоединив к глаголу окончание –er, то в русском языке возникает сложность. Например, к глаголу think присоединяется окончание –er, получается существительное thinker, вполне приемлемое для английского языка. В русском получится либо существительное в форме прилагательного

«думающий», либо существительное «думатель». Второе компьютер сейчас подчеркнул как несуществующее, и, действительно, оно коряво. В первом случае при присоединении прилагательного получается громоздкая конструкция вроде «вдохновленный думающий». Можно выйти из положения, подыскивая синонимы (в данном случае, например, «мыслитель» или «созидатель»), но это изменяет оттенки смысла. Можно найти метафору, например, «ученый», но это расширяет роль.

В виду вышесказанного прошу прощения у читателя, которому некоторые из названий ролей покажутся странными. В своих комментариях к сценам я постараюсь объяснить, что я имел в виду в том или ином случае.

При определении роли необходимо строго придерживаться принципа «бритвы Оккама». Определение роли должно быть логичным, то есть необходимым и достаточным, а количество ролей должно соответствовать ситуации и целям анализа. Понятно, что в любой ситуации и в любом человеке существует масса ролей, некоторые из которых в данный момент задействованы, другие неактивны, третьи потенциальны и т.д. В терапевтическом процессе выделение значимых ролей регулируется контрактом, заключенным с протагонистом и терапевтическими гипотезами директора. При анализе мифа я буду придерживаться текста и исследовательской гипотезы о конфликте «мужского» и «женского» в психике Брюнхильд. Естественно, такой подход оставляет место для произвола интерпретатора. В свое оправдание скажу только, что все известные мне способы анализа мифа страдают тем же недостатком.

Но вернемся к ролевому анализу. Относительно психологических (да и социальных) ролей важно помнить, что каждая роль имеет дополнительные к ней, комплиментарные роли. Если у нас есть «убегающая жертва», то должен быть и «догоняющий преследователь», иначе зачем бы жертве убегать. Важно осознавать, что это именно внутренние, психологические роли того, кого мы анализируем, даже если они имеют аналог в социальной реальности. В психотерапевтической работе этот принцип анализа выражается в том, что в таблицу внутренних ролей мы вносим все дополнительные Я, присутствовавшие в драме. Например, для протагонистки-женщины мы внесем в список и «Обвиняющую мать», и «Отстраненного отца», если они были на сцене.

Теперь обратимся к анализу социальных ролей. Принцип здесь тот же, мы обозначаем роли, по возможности через существительное и прилагательное, и рассматриваем их взаимодействие. Разница состоит в том, что при анализе социального взаимодействия мы обращаемся не к внутренним, психологическим ролям, а к чувственно-поведенческому взаимодействию двух или более реальных людей. В данном случае, я взял для анализа три разговора Брюнхильд с Сигурдом. Это удобно, поскольку текст изобилует эмоционально окрашенными диалогами. Поскольку речь идет о разговорах, в дальнейшем социальные роли Сигурда и Брюнхильд я буду называть коммуникативными ролями.

С моей точки зрения, анализ коммуникативных ролей даст представление о том, *что* происходит, какие стимулы предъявляет ей социальная реальность. Анализ психологических ролей ответит на вопрос, *почему* Брюнхильд реагирует так или иначе, какие внутренние силы заставляют ее так реагировать. Для частичного ответа на вопрос, как сформировались эти внутренние силы, я предложу читателю краткий анализ социального атома Брюнхильд.

На этом я заканчиваю рассказ о ролевом анализе и перехожу к изложению сюжета мифа. Я постараюсь изложить содержание 40 страниц текста как можно короче. Надеюсь, что то, что останется непонятным после ознакомления с сюжетом, станет ясным в процессе анализа. Разбиение на абзацы соответствует разбиению на сцены при психодраматической постановке. Сцены, которые я взял для анализа, выделены курсивом.

Миф о Брюнхильд и Сигурде

Сигурд, только что совершивший свой самый славный подвиг – убийство дракона Фафнира – едет лесом, видит перед собой «свет великий, точно огонь горит», проезжает сквозь огонь и видит спящего воина в полном боевом облачении. Снимает шлем, это оказывается женщина. Пытается снять доспехи – не получается. Тогда он мечом разрезает доспехи и женщина просыпается. Рассказывает, что она валькирия, ее зовут Брюнхильд, что она пошла наперекор воле верховного бога Одина, подарив победу в битве любимившемуся ей воину. Один уколол ее сонным шипом и предсказал, что она не будет больше воевать, а выйдет замуж. Она поклялась не выходить ни за кого, кому введом страх. Сигурд и Брюнхильд вместе пьют кубок вина и Брюнхильд учит Сигурда мудрости рун и дает советы на разные случаи жизни. Сигурд поражен ее мудростью и предлагает ей стать его женой. Брюнхильд соглашается, они обмениваются клятвами. Сигурд приезжает к воспитателю Брюнхильд Хеймиру. Он женат на сестре Брюнхильд Бекхильд, Туда же, отдельно от Сигурда, приезжает Брюнхильд. Брюнхильд сидит за вышивкой, изображая подвиги Сигурда. Сигурд приходит к ней в палаты. Между ними происходит разговор, в процессе которого Брюнхильд говорит, что она – воин, ей нравится ходить в походы и она не хочет замуж. Однако, под влиянием пылкости Сигурда она соглашается. Они вновь обмениваются клятвами. Сигурд дарит ей золотой перстень. Через некоторое время Сигурд отправляется на поиски подвигов и пребывает ко двору конунга (правителя) Гьюки.

Новые лица: конунг Гьюки, его жена-колдунья Гримхильд, их сыновья Гуннар, Хёгни и Готторм и дочь Гудрун. Сигурд приезжает к Гьюки. Вместе с Гуннаром и Хёгни они совершают множество славных подвигов, укрепляя державу Гьюки. Гримхильд решает, что Сигурд будет хорошим мужем для Гудрун и варит дурманный мед. Сигурд пьет мед и забывает Брюнхильд. Сигурд братается с Гуннаром и Хёгни и женится на Гудрун. Следующая задумка Гримхильд – женить Гуннара на Брюнхильд. Все Гьюкинги отправляются в свадебное посольство к Будли, отцу Брюнхильд. Вместе с ними едет и Сигурд.

Будли предлагает Брюнхильд выбрать себе мужа из сыновей Гьюки. Брюнхильд отказывается и предлагает лучше возглавить треть их войска для оказания сопротивления (остальные две трети должны возглавить ее отец и брат Атли). Будли настаивает на том, чтобы она выбрала себе мужа, грозя в противном случае лишить своей милости и наследства. Брюнхильд соглашается, но ставит условие: она выйдет замуж за того, кто проедет сквозь огонь, разведенный вокруг ее палат.

Гуннар пробует проехать сквозь огонь, но его конь отказывается. Они меняются конями с Сигурдом, но конь отказывается повиноваться другому седоку. Тогда с помощью колдовства Гримхильд они меняются обличьями. Сигурд в обличье Гуннара проезжает сквозь огонь, «ему казалось, точно едет он сквозь густую мглу».

Сигурд называется Гуннаром и сватается к Брюнхильд. Она говорит, что ее мужем может быть только славнейший. Он отвечает, что выполнил ее условие. Она вынуждена признать его правоту. Они проводят три дня вместе и спят в одной кровати, но между ними – меч Сигурда. Перед тем, как уйти, Сигурд забирает у нее тот перстень, что дал раньше и дарит ей другой, из сокровищ дракона Фафнира. Первый перстень он потом дарит своей жене Гудрун.

Брюнхильд советуется со своим воспитателем Хеймиром, сомневается в том, что это был не Сигурд. Хеймир отвечает, что она дала клятву и ее условие выполнено. Здесь единственный раз в саге упоминается о том, что у Брюнхильд есть дочь от Сигурда. Она оставляет ее на воспитание Хеймиру и отправляется ко двору Гьюки. Там они женятся с Гуннаром. «А когда кончился пир, вспомнил тут Сигурд о всех клятвах, которыми обменялся он с Брюнхильд, но не подал виду».

Некоторое время они все вместе живут счастливо. Но однажды Брюнхильд и Гудрун отправляются на реку мыть волосы и спорят о том, кто должен это делать, стоя ниже по течению. Брюнхильд настаивает на своем главенстве, поскольку это ее муж, Гуннар, совершил более славный подвиг – проехал сквозь пламя. Но Гудрун раскрывает ей обман, объясняет, что сквозь огонь проехал Сигурд и в доказательство демонстрирует ей кольцо, которое раньше было у Брюнхильд. Брюнхильд возвращается в большой печали.

Дома Сигурд запрещает Гудрун говорить с Брюнхильд о причине ее печали. Но она нарушает запрет и узнает о договоре Брюнхильд с Сигурдом. Королевы ссорятся, потом, для видимости, мирятся, но Брюнхильд затаивает злобу.

Во время разговора с Гуннаром, Брюнхильд обвиняет его в обмане и пытается убить, но это ей не удается. После этого Брюнхильд впадает в черную меланхолию, запирается в своих палатах, не ест, не пьет, на палцах не вышивает. Сначала Гуннар, потом Хёгни пытаются ее развеселить, но безрезультатно.

Приходит Сигурд, между ними происходит объяснение. Брюнхильд обвиняет его в обмане, говорит, что хочет его смерти. Сигурд оправдывается, предлагает им стать любовниками, наконец, обещает бросить Гудрун, но все безрезультатно.

Брюнхильд зовет Гуннара и говорит ему, что спала с Сигурдом, когда он приезжал ее сватать. «... теперь не хочу я иметь двух мужей в одной палате. И должен теперь умереть Сигурд, или ты, или я».

Гуннар сомневается. С одной стороны, он побратим Сигурда, с другой – любит Брюнхильд. Вместе с Хёгни они уговаривают своего третьего брата, Готторма, убить Сигурда. С третьего раза Готторму это удается.

После смерти Сигурда Брюнхильд горько смеется, рассказывает правду про меч, обвиняет братьев в клятвопресуплении. Гуннар просит ее быть счастливой, но она пронзает себя меч. Потом предсказывает злую судьбу Гуннару, Гудрун и Атли и просит положить ее на костер с Сигмундом (с мечом между ними). После этого умирает.

Таково содержание мифа. Анализ я начну с рассказа о том, кто такие валькирии. Валькирии – это могучие воинственные девы, подчиненные Одину. А их функции входило решать, кому из воинов, вступающих в битву, оставаться в живых, а кому отправляться в Вальгаллу – небесный чертог Одина, предназначенный для с честью погибших воинов. (Само название

«валькирия» означает «выбирающая воинов»). Валькирии так же сопровождали павших в Вальгаллу и там прислуживали им за столом: «подносят питье, смотрят за всякой посудой и чашками» («Младшая Эдда»). Очень энергичная и кровожадная «Песнь валькирий» из «Старшей Эдды» характеризует валькирий как «жен копьеносных», с обнаженными мечами скачущими на неоседланных конях.

Такова природа Брюнхильд. Более подробную историю ее отлучения от битв мы знаем из «Старшей Эдды»:

Конунг смелый
наши одежды,
восьми сестер,
под дубом схватил;
двенадцать зим
мне было в ту пору,
когда обещала я
конунгу помощь.

Там в Хлюмдалире
Хильд шлемоносной
меня называли
все мудрые люди.

В готском краю
я тогда отправила

в сторону Хель
Хьяльм-Гуннара старого,
победу отдав
Ауды брату:
очень был этим
Один разгневан.

Воздвиг для меня
из щитов ограду
белых и красных.
края их смыкались;
судил он тому
сон мой нарушить,
кто ничего
не страшится в жизни.

Я начну анализ с этой сцены. Графический анализ представлен в таблице 1. В графическую демонстрацию я не включил важные дополнительные роли, они будут проанализированы здесь.

Итак, у нас есть роли Послушная Дочь и Сильная Воительница. Комплиментарной к Послушной Дочери является роль Сильного Покровительствующего Отца, Одина. Оба прилагательных очень важны для обозначения этой роли. Отец обязательно должен быть сильным, иначе валькирия не признает его власти. И он должен получать удовольствие от покровительства кому-либо. Как мы увидим в дальнейшем, Брюнхильд часто идентифицируется с этой ролью. Учитывая пол, можно было бы назвать роль вообще «Родителем», но важно как раз то, что Брюнхильд берет на себя роль покровителя-мужчины. «Подарком» Одина за послушание как раз и является роль Сильной Воительницы.

Роли Послушной дочери и Сильной Воительницы, каждая из которых функциональна, склеены между собой. Условие Одина – Брюнхильд должна выполнять его волю как валькирия (быть Послушной Дочерью), иначе она перестанет быть Сильной Воительницей, он лишит ее силы и она станет Бессильной Воительницей (дополнительная роль). Склейка не грозит бедой до тех пор, пока не появляется фактор, грозящий эти роли развести. Этим фактором становится «молодой конунг», которого зовут Агнар. Среди

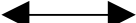
внутренних ролей Брюнхильд появляется роль Влюбленной Девушки, которая конфликтует с ролью Послушной Дочери.

Таблица 1. Брюнхильд и Один

Функциональные		Коупинговые			Дисфункциональные	
Устойчивые	Рождающиеся	Движение от	Движение к	Движение против	Проявляющиеся периодически	Стабильные
Послушная дочь				Непослушная виноватая дочь		
	Влюбленная девушка		Жалеющая помощница			
			Искупающая вину дочь			
			Послушная жена			
Сильная воительница						Спящая воительница

Условные обозначения:

Стрелка  обозначает переход одной роли в другую

Обоюдная стрелка  обозначает ролевой конфликт

Стрелка, направленная от стрелки, обозначающей ролевой конфликт, к роли обозначает способ разрешения конфликта

Стрелка, направленная от роли к стрелке, обозначающей ролевой конфликт, указывает на роль, влияющую на разрешение конфликта.

В саге нигде не упоминается о влюбленности Брюнхильд. Я взял на себя смелость так проинтерпретировать ее поведение, имея в виду дальнейшее содержание саги, где разворачивается конфликт между влюбленностью и воинственностью, растворением в другом и стремлением сохранить себя как целостность.

Коупинговая роль Жалеющая Помощница рождается из роли Влюбленной Девушки под влиянием внутренней роли Покровительствующий Отец. В ролевом репертуаре Брюнхильд нет модели поведения влюбленной девушки, поэтому она берет Агнара под свое покровительство. (Прилагательное «жалеющая» навеяно замечанием из «Речей Сигдривы» («Старшая Эдда»): «...другого звали Агнар, он был братом Ауды, и его никто не хотел взять под свою защиту». Такая роль в качестве дополнительной к ней требует жалости). Роль Жалеющей Помощницы будет в дальнейшем развиваться.

Конфликт Влюбленной Девушки и Послушной Дочери после проступка Брюнхильд завершается появлением коупинговой роли, которую я назвал Непослушная Виноватая Дочь. Роль сама по себе амбивалентна, в ней одновременно присутствует и бунт и вина. Брюнхильд не может открыто бунтовать против Одина, у нее нет для этого сил, все свои силы она получает от Одина.

Дополнительной к этой роли становится Сильный Наказывающий Отец, требующий искупления вины. Брюнхильд готова принять наказание (Искупающая Вину Дочь), но требование Одина выйти замуж, то есть принять роль Послушной Жены конфликтует с ролью Сильной Воительницы.

Этот конфликт – центральный для всей истории Брюнхильд. Жена в восприятии Брюнхильд обязательно должна быть «послушной», а не, например, «счастливой», поскольку это единственный доступная ей модель поведения. Стать Послушной Женой для Брюнхильд равносильно тому, чтобы стать Послушной Дочерью, но не по отношению к всесильному Одину, а по отношению к смертному мужчине. Это означает, что она должна отказаться от всего, что ей знакомо (в первую очередь, от битв), растворить себя в другом человеке. Брюнхильд согласна на это при условии, что ее мужем будет самый смелый мужчина, то есть мужчина, равный Одину.

Поскольку эта сцена является ключевой, поскольку в «свернутом» виде она содержит всю историю Брюнхильд, я позволю себе психоаналитическую ее интерпретацию.

«Двенадцать зим мне было в ту пору...». Двенадцать лет – это возраст возрождения сексуальности, знаменующий окончание латентного и начало генитального периода в психосексуальном развитии. Латентный период – это и есть «период битв», когда энергия либидо переносится на социальную активность (учеба, общение). В препубертатный период физиологические изменения, происходящие в организме девочки, принуждают ее к психологическим изменениям, осознанию женской полоролевой идентичности. Юная валькирия вынуждена отдыхать от битв в новом для нее женском образе. Но перспектива остаться в таком состоянии пугает девушку. Наступает период войны с отцом. Одна из моих клиенток рассказывала мне, что до 13-ти летнего возраста ее стриг отец. До этого возраста она считала это естественным, хотя, как оценивает теперь, стриг он ее отвратительно. Но в 13 лет ей уже хотелось выглядеть как женщина. А отцу этого не хотелось, ему хотелось по-прежнему видеть в ней маленькую девочку.

Обычным выходом из этого конфликта является ролевая идентификация с матерью. Но в ролевом репертуаре валькирии нет женских ролей, так как в ее социальном атоме нет женщин, с которыми она могла бы идентифицироваться.

Взбунтовавшаяся Брюнхильд целиком оказывается во власти Одина (отцовского комплекса) и возмездие незамедлительно свершается. «Один уколол меня сонным шипом в отместку за это и рек, что никогда больше не одержу я победы, и приказал мне выйти замуж. А я в ответ дала клятву: не выходить за того, кому ведом страх». – То есть не выходить за того, кто не будет похож на Одина.

Конфликт виртуальной Послушной Жены и Сильной Воительницы заканчивается дисфункциональным решением отказаться от обеих ролей, решением не принимать никаких решений. Я назвал эту роль Спящая Воительница по аналогии со «спящей красавицей». Хотя сюжет действительно напоминает широко распространенный сказочный мотив, его психологическое содержание совершенно иное: Спящая Воительница – это усиленный вариант Бессильной Воительницы, роли, комплиментарной Сильной Воительнице. В пределе – это Мертвая Воительница, которой Брюнхильд в конце-концов и становится.

Вторая сцена, взятая мной для анализа – встреча Брюнхильд и Сигурда на горе. Графика представлена в таблице 2.

Это, пожалуй, самая ресурсная во всей истории сцена. Сигурд приезжает и разделяет: Брюнхильд отдельно, доспехи – отдельно. Я назвал эту роль Внутренний Аналитик. Пользуясь юнгианской терминологией, это Анимус с его умением отделять правду от лжи. Обратная роль – Внутренний Манипулятор – играет важную роль в трагедии Брюнхильд.

Внутренний Аналитик разделяет женственность и боеспособность Брюнхильд, создает возможность быть женщиной, не теряя способности

быть социально активной. В этой сцене не присутствует Сильная Воительница, поскольку воевать не с кем, но потенциально она никуда не делась.

Зато появляются две рождающиеся роли - Влюбленная Женщина и Мудрая Советчица.

С Влюбленной Женщиной – здесь все по сценарию «спящей красавицы». Поскольку символика дефлорации в действиях Сигурда несомненна, из девушки получается женщина. Но что делает пробудившаяся спящая красавица, если она не валькирия? Любит своего мужчину, занимается с ним сексом, выходит замуж и рождает детей. Если бы эта роль была поддержана какими-нибудь навыками женского поведения, то и сказке конец. Однако не таковы валькирии. Первое, что делает Брюнхильд, проснувшись, так это берет на себя роль Мудрой Советчицы.

Я долго сомневался, отнести эту роль к функциональным или к коупинговым. С одной стороны, это развившаяся роль Жалеющей Помощницы. Жалости здесь уже нет, Сигурд, в отличие от Агнара, занял место Одина. Если рассматривать эту роль как функциональную, то она могла бы стать очень ресурсной, например, для воспитания детей и в тех ситуациях, когда совет действительно нужен. (В этой ситуации советы действительно нужны Сигурду (сейчас я имею в виду Сигурда как человека, а не как субличность Брюнхильд), и он их с благодарностью принимает («Не найдется в мире женщины мудрее тебя. Продолжай же свои поучения»). Дело в том, что отец Сигурда погиб, когда он был в утробе матери. Здесь выявляется симбиотическая связь – ведь он берет в жены Брюнхильд за ее отеческую мудрость).

И все же я оставил эту роль среди коупинговых, поскольку она возникает из роли Покровительствующего Отца. Именно отца, потому что Брюнхильд как раз в таком качестве «усыновляет» Сигурда. Руническая мудрость – это привилегия Одина, он получил ее благодаря величайшей жертве, когда он распял себя на ясене Иггдрасиль и провел в таком положении 9 суток.

Брюнхильд использует эту роль для того, чтобы быть «покровительствующей», а не «послушной». При этом условии она согласна быть женой.

После того, как они обменялись клятвами, Сигурд и Брюнхильд отправляются в дом воспитателя Брюнхильд Хеймира. Но едут они туда порознь. Для меня это означает, что роль, которую символизирует в этой сцене Сигурд – роль Внутреннего Аналитика - неустойчива.

Со сцены в доме Хеймира начинается «земной» цикл мифа. Оказывается, что у нее есть земной отец, брат, сестра, воспитатель. Брюнхильд прибывает туда отдельно от Сигурда, и ведет себя вполне по-женски: «вышивала она золотом на пальцах все те подвиги, что совершил Сигурд: гибель дракона, и захват сокровищ, и смерть Регина». Налицо все признаки поведения Влюбленной Женщины.

Таблица 2. Появление Сигурда

Функциональные		Коупинговые			Дисфункциональные	
Устойчивые	Рождающиеся	Движение от	Движение к	Движение против	Проявляющиеся периодически	Устойчивые
	Внутренний аналитик					<div> <div>▶</div> <div>Спящая воительница</div> </div>
	Влюбленная женщина		<div> <div>◀</div> <div>Мудрая советчица</div> </div>			

Таблица 3. В доме Хеймира

Функциональные		Коупинговые			Дисфункциональные	
Устойчивые	Рождающиеся	Движение от	Движение к	Движение против	Проявляющиеся периодически	Стабильные
Влюбленная женщина ↕ Сильная Воительница			Сомневающаяся влюбленная женщина			
		Опасающаяся воительница				

Туда же прибывает Сигурд, через некоторое время у них происходит разговор, который и будет предметом анализа социальных ролей.

Первый разговор Брюнхильд и Сигурда

Сигурд молвил:

— Будь здорова, госпожа! Как поживаешь?

Она отвечает:

— Хорошо мы живем; родичи живы и други. Неизвестно только, какое счастье донесет человек до последнего часа.

Влюбленный (С) → Опасающаяся будущего (Б)

Он сел подле нее. А затем вошло четверо женщин с большими золотыми кувшинами, полными лучшего вина, и стали перед ними. Тут молвила Брюнхильд:

— Никому не будет предложено это место, разве что придет мой отец.

Он отвечает:

— Теперь оно предложено тому, кого я избрал.

Энергично начинающий ухажер (С) → Указывающая место (Б) → Отвергающий возражения настойчивый ухажер (С)

Горница та была увешана драгоценнейшими тканями, и устлан коврами весь пол. Сигурд молвил:

— Вот случилось то, что вы нам обещали.

Она отвечает:

— Добро вам пожаловать.

Напоминающий о договоре (С) → Подтверждающая договор (Б)

Затем она поднялась (а с нею — четыре девы) и подошла к нему с золотым кубком и попросила его испить. Он протянул руку к кубку и захватил его вместе с ее рукой и посадил ее с собою рядом. Он обнял ее шею и поцеловал ее и промолвил:

— Не родилась еще женщина прекраснее тебя.

Брюнхильд молвила:

— Мудрее было бы не доверяться женщине, ибо всегда нарушают они обещания.

Активно привлекающая женщину (Б) → Откликающийся ухажер (С)

Активно действующий ухажер (С) → Предостерегающая обеспокоенная женщина (Б)

Он молвил:

— Да сойдут на нас лучшие дни, чтоб мы могли насладиться счастьем.

Брюнхильд отвечает:

— Не судила судьба, чтоб мы жили вместе: я — поленица, и ношу я шлем с конунгами ратей; им прихожу я на помощь, и мне не наскучили битвы.

Надеющийся и Обнадеживающий (С) → Заявляющая о своих интересах (Б)

Сигурд отвечает:

— Больше будет пользы от нас, если будем мы вместе, и тяжелее мне терпеть горе, которое ты мне сулишь, чем рану от острой стали.

Брюнхильд отвечает:

— Я буду водить дружины латников, а ты возьмешь в жены Гудрун Гьюкадоттир.

Уговаривающий сменить роль (С) → Остающаяся в роли (Б)

Сигурд отвечает:

— Не обольстит меня ни одна королевна, и нет у меня двух мыслей в этом деле; и в том клянусь я богам, что на тебе я женюсь и ни на ком другом.
Она сказала то же. Сигурд поблагодарил ее за согласие и дал ей золотой перстень. И вновь обменялись они клятвами, и пошел он к своим людям и побыл он там некое время с великою честью.

Настойчиво уговаривающий (С) → Соглашающаяся (Б).

Итак, у нас есть следующая последовательность «шагов» в этом разговоре.

(1) Влюбленный (С) → Опасающаяся будущего (Б)

(2) Берущий нахрапом ухажер (С) → Урезонивающая (Б) → (3) Отвергающий возражения, настойчивый ухажер (С) Напоминающий о договоре (С) → (4) Подтверждающая договор (Б) Завлекающая женщина (Б) → Откликающийся ухажер (С) Активно действующий ухажер (С) → (5) Предостерегающая обеспокоенная женщина (Б) → Надеющийся и Обнадеживающий (С) → (6) Заявляющая о своих интересах (Б) → Уговаривающий сменить роль (С) → (7) Отказывающаяся сменить роль (Б) → Настойчиво уговаривающий (С) → (8) Соглашающаяся (Б).

Из этого «танца» влюбленных видно, что во внутреннем мире Брюнхильд развивается конфликт между Сильной Воительницей и Влюбленной Женщиной. Влюбленная Женщина берет верх в шагах 4 и 8, Сильная Воительница - в остальных.

Конфликт между Сильной Воительницей и Влюбленной Женщиной существует потому, что между этими ролями есть «склейка» - либо уверенная воительница, либо влюбленная женщина, жена. Склейка навязана отцом (Одином), весь опыт Брюнхильд свидетельствует о том, что мирно сосуществовать эти роли не могут. Ресурсной здесь была бы роль Мудреца, способного отделить одну роль от другой. Желательно, чтобы эта была старшая по возрасту женщина, которая бы умела преодолевать этот конфликт, но в социальном атоме Брюнхильд такой фигуры нет. Роль Мудрой Советчицы не может осуществить этой функции, потому что советовать валькирия может только другим. Роль Аналитика этой функции выполнять не может, потому что, как рождающаяся роль, она требует поддержки со стороны внешней реальности, а внешняя реальность в лице Сигурда поддерживает Влюбленную Женщину и эта роль временно побеждает в конфликте, однако склейка никуда не исчезает. В результате рождаются две коупинговые роли, которые я назвал Опасающаяся Воительница и Сомневающаяся Влюбленная Женщина. (табл.3) Воительница теряет уверенность в себе, в своем социальном статусе и силах и, как мы увидим в дальнейшем, будет тянуть Брюнхильд от Сигурда. Сомневающаяся Влюбленная Женщина будет подталкивать ее к объекту влюбленности, но при этом Брюнхильд теряет спокойствие и уверенность, которые дает неомраченная сомнениями любовь.

Следующая сцена, которую я проанализирую – сцена разговора с отцом и выдвижение условий замужества. Между этими двумя сценами проходит

долгое время, в течение которого Сигурд совершил свои подвиги, женился на Гудрун и забыл Брюнхильд. Брюнхильд все это время ждет Сигурда. Наконец, за Брюнхильд приезжают свататься, но это не Сигурд. Она предлагает отцу оказать сопротивление и хочет возглавить треть войска (остальные две трети должны возглавить отец и брат), но Будли, как и в свое время и Один, отказывает ей в праве быть Воительницей. Она должна выйти замуж или он лишит ее своего расположения и наследства. В отличие от первой сцены, Брюнхильд не впадает в ступор, она готова выйти замуж, но ставит условие: ее мужем будет лишь самый смелый из воинов, тот, кто проскачет сквозь огонь, окружающий ее палаты. Она полагает, что этот подвиг может совершить только Сигурд.

По моему мнению, Брюнхильд изобретает новый способ разрешения конфликта между ролями Сильной Воительницы и Послушной Жены: она готова стать Счастливой-Послушной-Женой-при-Самом-Сильном-Муже, отказавшись от роли Сильной Воительницы. Функции Сильной Воительницы при этом как бы делегируются Самому Сильному Мужу. При этом варианте Брюнхильд пробует остаться Послушной Дочерью (выполнить волю отца и решение Одина) и при этом учесть пожелания Влюбленной Женщины.

Как мы увидим в дальнейшем, если роль Счастливой Послушной Жены при Самом Сильном Муже распадается на две, то опять возникает конфликт Послушной Жены и Сильной Воительницы.

Это явно коупинговый вариант решения из группы «Движение к». К его положительным аспектам можно отнести то, что Брюнхильд выполняет требования отца и получает, как ей кажется, того, кого она хочет. Отрицательным следствием является то, что Брюнхильд попадает в ею самой подготовленную западню: дав слово, она будет вынуждена выйти замуж.

В виду того, что Брюнхильд сама «склеивает» две роли – Сильного Мужа и Счастливой Послушной Жены, мы вводим роль Внутреннего Манипулятора, которая влияет как на конфликт Воительницы и Влюбленной Женщины, так и на конфликт Воительницы и Послушной Дочери. Эта роль обратно комплементарна Внутреннему Аналитiku и однозначно дисфункциональна. Исторически, эта роль выросла из манипулятивного поведения Одина по отношению к Брюнхильд.

Как мы помним, Гуннар, по не зависящим от него причинам, не смог выполнить условие Брюнхильд, и сквозь пламя проскакал Сигурд в обличье Гуннара. В дальнейшем при анализе коммуникативных ролей я буду называть его Гуннаром, поскольку Брюнхильд видит именно Гуннара. (Обмен обличьями не так важен для ролевого анализа, как, например, для юнгианского).

Таблица 4. Разговор с отцом о сватовстве

Функциональные		Коупинговые			Дисфункциональные	
Устойчивые	Рождающиеся	Движение от	Движение к	Движение против	Проявляющиеся периодически	Стабильные
Сильная воительница			Послушная дочь		Внутренний манипулятор	
Влюбленная женщина			Счастливая жена при Самом Сильном муже			

Таблица 5. Разговор Брюнхильд с Гуннаром (Сигурдом).

Функциональные		Коупинговые			Дисфункциональные	
Устойчивые	Рождающиеся	Движение от	Движение к	Движение против	Проявляющиеся периодически	Стабильные
		Опасающаяся воительница	Верная долгу		Внутренний манипулятор	
			Послушная жена при самом сильном муже			

Второй разговор Брюнхильд и Сигурда

А когда Сигурд проехал сквозь полымя, увидел он там некий прекрасный дом; а в доме сидела Брюнхильд. Она спросила, кто этот муж; а он назвался Гуннаром Гьюкасоном, «и назначена ты мне в жены (если я перескочу через твое полымя) с соизволения отца твоего и пестуна и с вашего согласия».

— Не знаю я, право, что мне на это ответить.

Заявляющий о своих правах (Г) → Обескураженная (Б)

Сигурд стоял во весь рост в покое том и опирался на рукоять меча и молвил Брюнхильд:

— Дам я за тебя большое вено в золоте и славных сокровищах.

Она отвечает со своего престола, как лебедь с волны; и в руке у нее — меч, а на голове — шлем, и сама она — в броне.

— Гуннар, — говорит она, — не говори со мною так, если ты не сильнее всех людей; и должен бы убить тех, что ко мне сватались, если хватит у тебя духа. Сражалась я в битве вместе с русским конунгом и окрасились доспехи наши людской кровью, и этого жаждем мы вновь.

Подкупающий (Г) → Заявляющая о своей воинственности. Требующая подтверждения мужественности (Б)

Он отвечает:

— Много подвигов вы совершили. Но вспомните теперь о своем обете, что если будет пройден этот огонь, пойдете вы за того человека, кому это удастся.

Видит она тут, что правилен его ответ и верен довод в этом деле, встает и принимает его радушно.

Признающий ее воинственность. Заявляющий о своих правах (Г) → Внемлющая доводам (Б)

Оставался он там три ночи, и спали они на одной постели. Он берет меч Грам и кладет его обнаженным между собой и ею. Она спрашивает, почему он так поступает. Он отвечает, что так суждено ему справить свадьбу со своею женой или же принять смерть. В ту пору взял он у нее перстень тот, который подарил ей прежде, и дал ей другой из наследия Фафнира.

(1) Заявляющий о своих правах (Г) → Обескураженная (Б) →

(2) Подкупающий (Г) → Заявляющая о своей воинственности. Требующая подтверждения мужественности (Б) → (3) Признающий ее воинственность. Заявляющий о своих правах (Г) → Внемлющая доводам (Б).

Этот короткий разговор насыщен психологическим смыслом. Брюнхильд попадает в свою ловушку - вместо Сигурда пришел Гуннар и она вынуждена выйти за него замуж. Из разговора хорошо видно, как в него включены уже знакомые нам внутренние роли Брюнхильд: Опасающаяся Воительница (шаг 1, 2), Послушная Жена при Самом Сильном Муже (2, 3). Кроме них проявляется роль Внутреннего Манипулятора – как Гуннар, так и Брюнхильд пытаются манипулировать друг другом: Гуннар, используя замешательство Брюнхильд, пытается ее подкупить, а Брюнхильд ставит выполнение своего обещания в зависимость от дополнительных подтверждений мужественности Гуннара (табл.5).

В этом разговоре очень выпукло представлено формирование установки Брюнхильд. Она ожидает «самого-самого» мужчину, Сигурда, чтобы покориться ему так же, как она была покорна отцу. Приходит другой мужчина и требует сдержать слово. Брюнхильд обескуражена. Чтобы сойти со своего престола, ей требуются доказательства мужественности Гуннара. Он указывает на то, что только что совершенный им подвиг – достаточное тому доказательство. Брюнхильд с этим соглашается (появляется новая, очень сильная роль Верная Долгу). В результате, она добилась того, чего от нее требовала Сильная Воительница - Сильного Мужчину, она должна стать Послушной Женой, но не сможет стать Счастливой Женой, поскольку требования Влюбленной Женщины не учтены. (Влюбленная Женщина с этого момента вообще исчезает со сцены).

Следующая сцена – ссора двух королей. В течение некоторого времени Брюнхильд с Гуннаром и Гудрун с Сигурдом мирно уживаются под одной крышей в доме конунга Гьюки. Влюбленная Женщина надежно подавлена, Брюнхильд целиком отдалась исполнению роли Послушной Жены при Самом Сильном Муже.

Гудрун в этой сцене выступает как Открывающая Глаза. Эта роль – отголосок Внутреннего Аналитика. К коупиноговым она относится потому, что Гудрун действует не в интересах Брюнхильд, как в свое время Сигурд, а в своих собственных, стараясь навредить Брюнхильд. Положительным ее аспектом является возможность преодолеть обман, увидеть правду.

Гуннар перестает быть Самым Сильным Мужем, на эту роль вновь претендует Сигурд, но он ей недоступен. Отсюда возникает роль Обманутой Женщины.

Роль Послушной Жены при Самом Сильном Муже распадается на две: Обманутой Женщины и Бессильной воительницы. Вновь возникает роль воительницы, но на этот раз это Бессильная Воительница - сила уже отнята униженным положением Послушной Жены, опасения Опасающейся Воительницы оправдались.

Из роли Обманутой Женщины вырастает дисфункциональная роль Яростной Мстительницы, которая постепенно становится стабильной. Из мифа видно, как эволюционирует эта роль. Брюнхильд обращает свой бессильный гнев сначала на Гудрун, затем на Гримхильд, потом пытается убить Гуннара. Но поскольку возможностей для мести нет (воительница бессильна), Брюнхильд впадает в роль, которую я назвал Депрессивная Валькирия. Эта роль содержит в себе и бушующий гнев Яростной Мстительницы, и отчаяние Бессильной Воительницы.

Заключительная сцена, которую мне хотелось бы проанализировать как с точки зрения внутренних, так и коммуникативных ролей – последний разговор Сигурда и Брюнхильд.

Таблица 6. Ссора двух королев

Функциональные		Коупинговые			Дисфункциональные	
Устойчивые	Рождающиеся	Движение от	Движение к	Движение против	Проявляющиеся периодически	Стабильные
		Открывающая глаза	Послушная жена при Самом Сильном муже		Бессильная воительница	Яростная мстительница
		Обманутая женщина			Депрессивная валькирия	

Последний разговор Брюнхильд и Сигурда

Сигурд вышел и нашел покой незапертым.

Он думал, что она спит, и стянул с нее покрывало и молвил:

— Проснись же, Брюнхильд. Солнце сияет по всему дому, и довольно спать. Отбрось печаль и предайся радости.

Она молвила:

— Что это за дерзость, что ты являешься ко мне? Никто не обошелся со мной хуже, чем ты, при этом обмане.

Оптимистичный инициатор радости → Агрессивный обвинитель

Сигурд спрашивает:

— Почему не говоришь ты с людьми, и что тебя огорчает?

Брюнхильд отвечает:

— Тебе я поведаю свой гнев.

Заботливо спрашивающий → Пассивный обвинитель

Сигурд молвил:

— Околдована ты, если думаешь, что я мыслю на тебя зло. А Гуннар — твой муж, которого ты избрала.

— Нет! — говорит она. — Не проехал Гуннар к нам сквозь огонь и не принес он мне на вено убитых бойцов. Дивилась я тому человеку, что пришел ко мне в палату, и казалось мне, будто я узнаю ваши глаза, но не могла я ясно распознать из-за дымки, которая застилала мою хамингью.

Защищающийся с перекладыванием ответственности → Отказывающаяся принять ответственность

Сигурд говорит:

— Не лучшие мы люди, чем сыны Гьюки.

Брюнхильд отвечает:

— Ты, Сигурд, победил змея и проехал сквозь огонь ради меня, а не сыны Гьюки-конунга.

Убеждающий, что все нормально → Отказывающаяся верить

Сигурд отвечает:

— Не был я твоим мужем, ни ты — моей женой, и заплатил за тебя вено славный конунг.

Брюнхильд отвечает:

— Никогда не смотрела я на Гуннара так, что сердце во мне веселилось, и злобствую я на него, хоть и скрываю пред другими.

Убеждающий, что все нормально → Отказывающаяся верить

— Это бесчеловечно, — сказал Сигурд, — не любить такого конунга. Но что всего больше тебя печалит? Кажется мне, что любовь для тебя дороже золота.

Брюнхильд отвечает;

— Это — самое злое мое горе, что не могу я добиться, чтобы острый меч обагрился твоею кровью.

Журящий обвинитель → Бессильный агрессор

Сигурд отвечает:

— Не говори так! Недолго осталось ждать, пока острый меч вонзится мне в сердце, и не проси ты себе худшей участи, ибо ты меня не переживешь, да и мало дней жизни осталось нам обоим.

Брюнхильд отвечает:

— Ни малой беды не сулят мне твои слова, ибо всякой радости лишили вы меня своим обманом, и не дорожу я жизнью.

Напоминающий о смерти → Безнадежно смелая фаталистка

Сигурд отвечает:

— Живи и люби Гуннара-конунга и меня, и все свое богатство готов я отдать, чтобы ты не умерла.

Брюнхильд отвечает:

— Не знаешь ты моего нрава. Ты выше всех людей, но ни одна женщина не так ненавистна тебе, как я.

Утешающий → Обвиняющая

Сигурд отвечает:

— Обратное — вернее: я люблю тебя больше себя самого, хоть я и помогал им в обмане, и теперь этого не изменишь. Но всегда с тех пор, как я опомнился, жалел я о том, что ты не стала моей женой; но я сносил это, как мог, когда бывал в королевской палате, и все же было мне любо, когда мы все сидели вместе. Может также случиться, что исполнится то, что предсказано, и незачем о том горевать.

Брюнхильд отвечает:

— Слишком поздно вздумал ты говорить, что печалит тебя мое горе; а теперь нет нам исцеления.

Оправдывающийся фаталист → Опустившая руки фаталистка

Сигурд отвечает:

— Охотно бы я хотел, чтоб взошли мы с тобой на одно ложе, и ты стала моей женой.

Брюнхильд отвечает:

— Непристойные твои речи, и не буду я любить двух конунгов в одной палате, и прежде расстанусь я с жизнью, чем обману Гуннара-конунга. Но ты вспомни о том, как мы встретились на горе той и обменялись клятвами; а теперь они все нарушены, и не мила мне жизнь.

Предлагающий компромисс → Агрессивно отказывающаяся от компромисса

— Не помнил я твоего имени, — сказал Сигурд, — и не узнал тебя раньше, чем ты вышла замуж, — ив этом великое горе.

Тогда молвила Брюнхильд:

— Я поклялась выйти за того, кто проскачет сквозь полымя, и эту клятву я хотела сдержать или умереть.

Оправдывающийся → Нажимающая

— Лучше женюсь я на тебе и покину Гудрун, лишь бы ты не умерла, — молвил Сигурд, и так вздымалась его грудь, что лопнули кольца брони.

— Не хочу я тебя, — сказала Брюнхильд, — и никого другого.

Сдающийся → Отказывающаяся принять капитуляцию

Итак, в целом, коммуникативные роли выглядят так:

(1) Оптимистичный инициатор радости (С) → Агрессивный обвинитель (Б)
→ (2) Заботливо спрашивающий (С) → Пассивный обвинитель (Б) → (3)
Защищающийся с перекладыванием ответственности (С) →
Отказывающаяся принять ответственность (Б) → (4а) Убеждающий, что
все нормально (С) → Отказывающаяся верить (Б) → (4б) Убеждающий, что
все нормально (С) → Отказывающаяся верить (Б) → (5) Журящий
обвинитель (С) → Бессильный агрессор (Б) → (6) Напоминающий о смерти
(С) → Безнадежно смелая фаталистка (Б) → (7) Утешающий (С) →
Обвиняющая (Б) → (8) Оправдывающийся фаталист (С) → Опустившая

руки фаталистка (Б) → (9) Предлагающий компромисс (С) → Агрессивно отказывающаяся от компромисса (Б) → (10) Оправдывающийся (С) → Нажимающая (Б) → (11) Сдающийся (С) → Отказывающаяся принять капитуляцию (Б).

Сигурд в различных, преимущественно манипулятивных формах пытается убедить Брюнхильд в том, что ничего страшного не произошло, возродить роль Послушной Жены при Самом Сильном Муже. Особенно отчетливо это проявляется в его попытках показать (шаги 4а, 4б), что Гуннар – ничем не худший конунг, чем он сам. Но вместо того, чтобы активизировать желаемую роль, действия Сигурда усиливают сопротивление «Депрессивной Валькирии (реакции Брюнхильд с 1 по 5).

В шагах 6 и 8 проявляется фатализм обоих героев. Дело в том, что как Сигурд, так и Брюнхильд изначально знают свою судьбу – Сигурд в юности ее предсказал его дядя, а Брюнхильд знает будущее как валькирия. Фатализм Брюнхильд вызван тем, что она все-таки нарушила волю Одина – вышла замуж не за Самого Сильного Мужа, и наказание теперь неизбежно.

Здесь во внутренней ролевой картине Брюнхильд вновь проявляется теперь уже дисфункциональная роль Верной Долгу. Дисфункциональной она стала потому, что Брюнхильд понимает долг не как выполнение принятых на себя обязательств, а как безусловное долженствование Одину. Она продолжает искупать свою «вину» перед ним.

Начиная с 9 шага Сигурд меняет тактику и пытается теперь воззвать к роли Влюбленной Женщины, но эта роль уже растворена в других, дисфункциональных ролях. В этой сцене Брюнхильд нигде не говорит о своей любви, лишь упоминает, что Сигурд «выше всех» (Самый Сильный Муж). Вместо Влюбленной Женщины Сигурд встречается с Верной Долгу, и, начиная с этого момента Яростная Мстительница освобождается от сковывающего ее бессилия. Брюнхильд принимает решение погубить Сигурда, обретает цель. Яростная Мстительница становится Целенаправленной Мстительницей. (Напомню читателю, что ярость, в отличие от агрессии, нецеленаправлена).

Дальнейшее становится делом техники Внутреннего (а теперь уже и внешнего) Манипулятора. После смерти Сигурда для Брюнхильд не остается надежды встретиться с Самым Сильным Мужем (Лишенная Надежды Фаталистка) и роль Верной Долгу принуждает ее к самоубийству (второй укол сонным шипом оказывается смертельным).

Таблица 7. Последний разговор Брюнхильд с Сигурдом

Я закончил ролевой анализ мифа. Теперь мне кажется целесообразным рассмотреть социальный атом Брюнхильд – это поможет нам понять специфику и ограничения ее ролевого репертуара.

Социальный атом Брюнхильд

Напомню, что классический социальный атом Морено делится на три зоны, в зависимости от эмоциональной близости к людям, в него входящим. Текст мифа не дает возможности точно определить степень эмоциональной близости. Можно догадываться, что Один, Будли, Хеймир, (положительное отношение), Гримхильд (отрицательное отношение), Сигурд, Гуннар и Гудрун (амбивалентное отношение) находятся ближе к ядру социального атома, чем остальные персонажи, но это только догадки. Поэтому я не стал делить социальный атом Брюнхильд на зоны, а просто охарактеризовал входящих в него людей и те роли, которые они играют. Брюнхильд, соответственно, остается либо идентифицироваться с этими ролями, либо «пристраиваться» к ним, продуцируя комплиментарные роли.

Один. Верховный бог скандинавского пантеона, покровитель валькирий. Отношения с ним носят характер «Отец - Дочь», предполагая либо безусловное подчинение, либо наказание за непослушание. Роли: «Сильный покровительствующий отец», «Сильный наказывающий отец».

Будли. «Земной» отец Брюнхильд, во многом дублирующий действия Одина. Можно охарактеризовать как властного отца. Так же требует безусловного послушания, также грозит лишением своего расположения за непослушание. Роли – те же.

Атли. Брат. Историки считают, что имеется в виду гуннский вождь Атилла, известный своей жестокостью (само имя «Атли» означает «грубый»). Психологические характеристики – те же, что и у отца.

Бекхильд. Сестра. Прямо противопоставляется Брюнхильд как образец женственности. Она «звалась Бекхильд, потому что оставалась дома и училась рукоделию, а Брюнхильд носила шлем и броню и ходила в бой, и поэтому прозвали ее Брюнхильд». («Бекхильд» означает «скамья битвы», «Брюнхильд» – «шлем битвы»). Потенциально может порождать роль «Счастливой жены» в противовес «Послушной жене». Но в саге ничего не говорится об отношениях между сестрами.

Хеймир. Муж Бекхильд, воспитатель Брюнхильд. У скандинавов было принято отдавать детей на воспитание знатым людям, видимо, так поступили и с Брюнхильд. У Брюнхильд с Хеймиром близкий эмоциональный контакт, именно к нему она идет советоваться по поводу замужества, ему оставляет на воспитание свою дочь. Хеймир расположен по отношению к Брюнхильд, но бессилён оказать ей действенную помощь. На мой взгляд, олицетворяет любящего, но бессильного отца. Советует сдерживать данное Гуннару слово, несмотря на ее сомнения. Роли: «Благорасположенный советчик», «Бессильный друг», «Манифестатор долга».

Гуннар. Муж Брюнхильд. Сигурд не раз указывает, что Гуннар – достойный муж для Брюнхильд, но она отказывается этому верить. Пока она видит в нем «самого-самого» героя, она может быть при нем «Счастливой женой». Когда его героизм развенчан, он становится презираемым и ненавидимым «не

конунгом» и «не витязем», и Брюнхильд вынуждена вновь стать валькирией. Хотя является побратимом Роли: «Любящий муж», «Муж - герой», «Развенчанный герой», «Соучастник убийства».

Гудрун. Сестра Гуннара, соперница Брюнхильд в борьбе за Сигурда. В истории Брюнхильд играет важную роль: во-первых, она жена Сигурда; во-вторых, она открывает Брюнхильд глаза на обман; в-третьих она пытается примирить всех, именно она отправляет Сигурда на последний разговор с Брюнхильд. По ходу действия отношения с Брюнхильд меняются: сначала она отправляется к Брюнхильд за советом, потом они дружат, потом соперничают, потом открытая вражда переходит в скрытую. Роли: «Удачливая соперница», «Открывающая глаза», «Миротворец».

Хёгни. Брат Гуннара, побратим Сигурда. В течение всей истории сохраняет нейтралитет, но в целом действует в интересах Гуннара. Уговаривает Гуннара согласиться на то, чтобы Готторм убил Сигурда. Главная роль: «Убийца советом».

Готторм. Единственное деяние – убийство Сигурда. Роль: «Убийца рукой».

Гьюки. Отец трех братьев и Гудрун. Участия в действии не принимает.

Гримхильд. Жена Гьюки. Характеризуется как волшебница. Подает дурманный мед Сигурду, помогает им с Гуннаром поменяться обличьями. Действует в интересах детей. Для Брюнхильд могла бы стать образцом женской мудрости, но Брюнхильд воспринимает ее как «свекровь-ведьму» и в конце проклиняет. Роли: «Заботливая мать», «Коварная волшебница», «Мудрая женщина».

Агнар. Первая любовь Брюнхильд, ради которого она идет против воли Одина. Похищая одежду, вынуждает Брюнхильд взять его под покровительство. Роль: «Нуждающийся в помощи», «Шантажист».

Сигурд. Отношение Брюнхильд к Сигурду меняется от восхищения и любви до ненависти. Столь же разнообразен и его ролевой репертуар: «Самый храбрый герой», «Аналитик», «Восхищенный ученик», «Влюбленный», «Ретивый ухажер», «Любовник», «Жених», «Клятвопреступник по неведению», «Незадачливый миротворец», «Жертва мести».

Давайте рассмотрим, как развивались внутренние роли Брюнхильд.

При взгляде на таблицу видно, как роли из категории функциональных перемещаются в область коупинговых и дисфункциональных. В последней сцене все роли дисфункциональны.

Сильная воительница после конфликтов с Послушной Женой и Влюбленной Женщиной растворяется в роли Послушной Жены при Самом Сильном Муже, затем превращается в Бессильную Воительницу и Яростную Мстительницу, затем – в Яростную Мстительницу, и как результат – в Мертвую Валькирию.

Влюбленная Женщина после конфликта с Сильной Воительницей начинает сомневаться в своем решении, потом, после коупингового решения становится Счастливой Женой при Самом Сильном Муже, а когда такое

решение оказывается иллюзорным, растворяется в Послушной Жене, чтобы больше не возвращаться («Не хочу я тебя и никого больше»).

Роль Жены проходит следующие метаморфозы: сначала Послушная Жена, как возможная коупинговая роль (в ситуации, когда нужно согласовать требования Влюбленной Девушки и Наказывающего отца) конфликтует с Сильной Воительницей. Затем они изобретают собственный коупинг в виде Счастливой Жены при Самом Сильном Муже. После того, как вместо Сигурда (объекта влюбленности и, соответственно, условия счастья) появляется Гуннар, Счастливая Жена становится Послушной Женой. Когда распадается связка Послушная Жена и Самый Сильный Муж, Брюнхильд отказывается от роли Жены и мстит за то, что была вынуждена ее исполнять («...теперь не хочу я иметь двух мужей в одной палате. И должен теперь умереть или Сигурд, или ты (*Гуннар*. - *ЛО*), или я...»).

Послушная Дочь как функциональная роль сначала становится коупинговой (в разговоре с Будли о замужестве), а затем превращается в роль Верной Долгу, которая, в свою очередь, становится дисфункциональной.

Дисфункциональная роль Внутреннего Манипулятора рождается из отношений с Сильным Покровительствующим Отцом, Одином. Один манипулирует, склеивая «Послушание» и «Силу» - «если будешь послушной, будешь сильной»; «если не будешь послушной, будешь слабой». В дальнейшем уже Внутренний Манипулятор Брюнхильд требует, чтобы ее избранник уподобился Одину (стал Самым Сильным), сделал Жену послушной и обеспечивал ее силой, отказывая ей в возможности обладать собственной силой. Кроме того, Внутренний манипулятор перекрывает Брюнхильд возможность получать силы из таких мощных источников, как женственность и любовь (Влюбленная Женщина), ассоциируя их со слабостью и подчиненностью.

Жизненные ситуации женщин с «комплексом валькирии» могут быть разными в зависимости от обстоятельств и степени развития процесса. Обязательным условием наличия «комплекса валькирии» является фиксация на фигуре отца.

Женщина с этим комплексом привязана к отцу. Даже если клиентка не считает отца сильным в момент обращения к терапевту, в ее воспоминаниях можно найти то время, когда он был героем. Часто такие отцы удерживают своих взрослых дочерей в психологической зависимости, манипулируя собственной беспомощностью и заставляя их тем самым самим принимать роль «Покровительствующего отца».

Вторым важным элементом «комплекса валькирии» является отсутствие фигуры матери как модели женского поведения (напомню, что в социальном атоме Брюнхильд нет фигуры матери). Разумеется, это условие не предполагает физического отсутствия матери, реальная мать может быть властной, покорной или манипулятивной – важно, что она отвергается как модель для полоролевой идентификации. Более того, по моим наблюдениям, реальная мать, как правило, усиливает роль Внутреннего Манипулятора.

Если «валькирии» успешны в социальной жизни (Сильная Воительница), то имеют проблемы в отношениях с сексуальными партнерами и партнерами по браку, поскольку подавляют в себе влияние Влюбленной Женщины. В крайних случаях дело доходит до отказа от секса (Послушная Дочь). Одна из моих клиенток, преуспевающая бизнес-леди, к 35 годам имела опыт лишь нескольких случайных половых связей. Несмотря на то, что либидо не было снижено (ей снились эротические сны, она хорошо «разогревалась» на секс, то есть роль Женщины была доступна), при половом акте возникали непроизвольные сокращения влагалища и половой акт доставлял ей болезненные ощущения. Есть взять метафору из мифа, она так и оставалась в мышечной «броню». Действительно, трудно заниматься сексом в полном боевом вооружении.

Брак в этом случае рассматривается как зависимость. Если «валькирия» вступает в брак, то либо отказывается от социальной активности (Послушная Жена при Сильном Муже), либо игнорирует мужа, целиком отдаваясь профессиональной деятельности (то есть не принимает на себя внутреннюю роль Жены).

Психотерапевтические стратегии работы с «комплексом валькирии» можно свести к трем направлениям. Во-первых, нужно сепарировать клиентку от отца; во-вторых, - налаживать контакт с материнской фигурой (не обязательно с реальной матерью, хотя опыт показывает, что после успешной работы в этом направлении отношения с реальной матерью улучшаются); в-третьих, нужно вводить и усиливать роль Внутреннего Аналитика в противовес Внутреннему Манипулятору. Задача Внутреннего Аналитика, как мы помним, отделить Женщину от доспехов. Девиз такой работы выразила на группе одна из моих клиенток: «Женщина может быть успешной, оставаясь при этом женщиной».

Приложение 2. Значение рун (по Елене Прудиус).

Соответствие рун латинскому алфавиту:

Fehu	F	Eihwaz	Y
Uruz	U	Perth	P
Ansuz	A	Sowulo	S
Raido	R	Algiz	Z
Kenaz	C,K	Teiwaz	T
Gebo	G	Bercana	B
Winjo	V,W	Ehwaz	E
Hagalaz	H	Mannaz	M
Naud	N	Laguz	L
Isa	I	Othila	O
Jera	J	Dagaz	D

- Руна Thurisaz соответствует сочетанию th.
- Руна Inguz пишется вместо сочетаний ing и ng.
- В рунах нет буквы Q, а есть сочетание qu, которое заменяется Kenaz.



1. Феху (Fe). Первая руна Футарка. Руна собственности, в первую очередь, скота, владения имуществом, благополучия, не испорченного самодовольством.

Ключевые слова: «имущество», «владение», «феод», «скот».

В психологическом плане руне может соответствовать одна из форм защиты – компенсация, т.е. наше имущество утешает нас при отсутствии или недостатке чего-либо важного, кроме того, что является самостоятельной ценностью.

Не зря так же сказано в самом начале – благополучие, не испорченное самодовольством. Можно добавить – благополучие по праву, законное, необходимое, не ставшее самоцелью.

Мантика и магия. Руна символизирует миролюбие, мирное земледелие и строительство, законное владение, умение управлять имуществом. Кульминация, максимальную полноту силами и реализованными возможностями, гармония и достаток, некий зенит жизни в его материальном и душевном (не духовном еще) смысле. По Ральфу Блему Фе способствует переводу энергии в «формативные сферы», т.е. материализации наших намерений, переходу от репетиций к реальной жизни, от мечты - к конкретному действию. Т.о. медитация над символом Фе и работа над ее талисманом помогает сосредоточиться на образе успешного в материальном и душевно здорового человека, на успехе и достатке.



2. Уруз. Руна новых форм, руна Мощи, того, что действует, внешнего круга магии.

Ключевые слова и смыслы названия – «зубр», «бык», «тур». В древности эти животные были символом огромной силы.

Один из психологических аспектов этой руны – происходящее воспринимается как стихия, проявление активности внешнего мира. Это соответствует психологической защите – проекции, т.е. собственные внутренние состояния еще не готовы к принятию и проецируются во внешний мир. А я сам тут почти ни при чем. Работа над этой руной помогает сознательно отнестись к соотношению внешнего и внутреннего в

событийном потоке, распознавать неслучайность своего столкновения с кажущимися чисто внешними ситуациями.

Мантика и магия. Это руна необузданной силы жизни. Это также руна новых начинаний, потому что новому легче прорваться, разрушив старые формы. Эта руна дает женскую силу женщинам и мужскую - мужчинам. Без нее невозможно ни одно плодотворное начинание, ни дело, ни отношения мужчины с женщиной. Руна передает смысл обретения новой формы, оздоровления ситуации и физического состояния, обретения свойства мощи, неукротимости, решимости



3. Турисаз (Турс). Руна защиты и воинского посвящения.

Ключевые слова – «турс» (великан), «ворота», «шип» или «колючка».

Есть, возможно, такой психологический аспект «шипа», как орудия защиты своей женщины. Синдром «Спящей Красавицы» наиболее вероятно связан с уколом ее отца, проявлением психологического инцеста. Да еще с попустительством матери. Ведь мы помним, что родители принцессы забыли пригласить на крестины не какую-нибудь, а злую ведьму. Ни один из них не вспомнил о такой «мелочи». В чем может быть смысл такого отцовского (родительского) заклęcia? По сюжету сказки принцесса должна дожидаться достойнейшего претендента, не менее могущественного, чем отец, которому подчинятся неблагоприятные обстоятельства, который возьмет их под свой контроль. Пользуясь терминологией Юнга, мы видим перед собой анимус женщины. Отец, осуществляя психологический инцест и становясь интроектом дочери, как бы закликает ее «не продешевить», избрать более достойного, чем он сам.

Другой психологический аспект руны – принятие ответственности связано с процессом интериоризации, принятием происходящего как результата собственной активности и свободной воли. Принятие внутрь, отождествление себя и того, что я делаю. Это вопрос собственного выбора из спектра представленных возможностей.

Мантика и магия. Это руна воинского посвящения, и я бы ее назвала руной сильного Властелина. Действие руны способствует организации Хаоса, стихийных сил, в том числе женской природы, социализируя ее направленность. Турисаз символизирует созидательную функцию мужского начала, мощный производительный принцип. Ключевое слово «врата» отражает ответственность за принятие власти, что является жертвой при получении ее плодов. Это похоже на обычай сидеть на чемоданах перед дальней дорогой – вспомнить, все ли взято, не забыто ли что-то важное. Т.е. решение уже по сути дела принято, важно его осуществить качественно и ответственно, потому что ты выходишь из-под прикрытия привычных защит и гарантий, ты теперь тот, кто впереди, тот, кто решает и отвечает. В каком-

то смысле это значит стать самым старшим, потерять родителей и остаться без тыла, который хранил тебя всю жизнь.

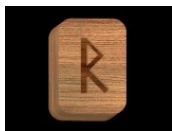


4. Ансуз. Руна богов. Руна Посланника.

Ключевые слова: «ас» (бог), «послание» (отсюда руна посланника, как это сформулировал Ральф Блум), «знак».

Эта руна снова дает импульс развития, открывая потоки внешней и внутренней информации. Герою становится мало просто удержать приятный «status quo», он слышит голос мира и жаждет его понять. В этот период возможно проявление психологической защиты, называемой вытеснение. Сообщение есть, но оно не доходит до сознания. У психологов есть также термин «алекситимия», который означает отсутствие понимания своих внутренних переживаний, защита себя от себя же. Символ состояния алекситимии – страус с головой, погруженной в песок.

Мантика и магия. Властелин в данном контексте в первую очередь над самим собой, а затем уже над обстоятельствами. Тот, кто чутко прислушивается к сигналам как внешнего, так и внутреннего мира. Эта руна, так же, как и Манназ, является повивальной руной, т.е. способствует рождению человеческой личности в ее духовном плане. Однако, как и Лагуз, эта руна связана с возможностью самообмана, пониманием информации так, как нам бы хотелось. Недаром форма руны напоминает гарпун с двумя зазубринами (у Лагуз только одна зазубрина) – на такой крючок попасть легко, а соскочить с него проблематично. Это отражает сущность руны, как принадлежащей не только Одину, но и Локи - трикстеру, трюкачу. Каждое сообщение несет поэтому двойной смысл, отражая как светлое лицо Одина, так и его Тень – коварного аса Локи. Осознание двойственности бога единого, каждого сообщения, каждого деяния и есть начало магического посвящения героя.



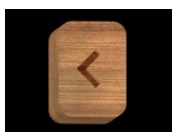
5. Райдо (Райд). Руна дороги, пути, объединения, гармонизации, справедливости.

Ключевые слова: «дорога», «путешествие», «колесо мирового порядка».

Райдо имеет важный философский аспект: соотношение между целью, результатом и путем, процессом движения к цели. Дорога может неожиданно для нас изменить прежние представления о смысле жизни, о той цели, к которой стремится человек. Руна дороги еще раз возвращает нас к мысли о законной обусловленности всего происходящего в мире.

Мантика и магия. Вам предстоит путь, а фактически вы уже стоите на пути. Важно доверять ходу событий, полотну дороги, которая у вас под ногами.

Все дороги ведут в Рим, как было сказано. Ваш путь будет совпадать с путями нужных вам по-настоящему людей. Именно в пути вы узнаете, с кем вам надлежит быть. Знак символизирует процесс синтеза, гармонизации происходящего. Однако эта руна может символизировать так же заблуждения, сомнения витязя на распутье дороги. Значит, путь где-то рядом, надо нащупать твердую почву под ногами, внимательно прислушаться к журчанию источника воды, к которому всегда ведет тропа, спросить свое сердце, куда оно вас ведет. Это путь сердца, а не мысли. В магическом плане руна способствует удачному и безопасному путешествию, как вполне физическому, так и шаманскому путешествию духа.



6. Кеназ. Руна воплощения и раскрытия, обновленной ясности.

Ключевые слова: факел, пламя. Руна являет собой некий светящийся, освещающий, потенциально сжигающий образ.

В психологическом плане это творчество, его активная реализация, плодоношение, это ситуация демиурга, творящего свой собственный мир, несопоставимого, разумеется с большим Творцом большой Вселенной.

Это период плодоносной зрелости, тот, который считают временем самой оптимальной работоспособности

Мантика и магия. Освобождение чего-то ранее запертого в нас, это похоже на роды, состоящие из двух периодов – раскрытия и изгнания. Раскрытие – это необходимое условие рождения. Речь идет о том, чтобы человек раскрылся в первую очередь себе самому, и не побоялся, нашел мужество открыться людям. Иначе для кого его плоды? Одгако возможны и осложнения родов вплоть до гибели плода, омрачения, неудачи, потери партнера, гибели любви. Может пострадать так же тот (та), кто рождает и те, кто окажутся рядом с небезопасным плодом. Для человека есть задача быть осторожным, внимательным и не торопиться стимулировать роды или, наоборот, не пытаться перенашивать. В магическом отношении руну хорошо применять для активизации (оптимизации) творческого процесса, она способствует рассеиванию мрака невежества, освежению взгляда на интересующий вас предмет, обновленной ясности (формулировка Р. Блюма).



7. Гебо. Руна единства противоположностей, партнерства, дара, особенно, дара свободы.

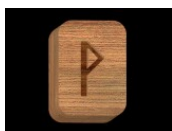
Ключевые слова: дар, партнерство.

Психологический смысл знака в умении гармонично совмещать необходимые друг другу противоположности: мужчину и женщину, свободу и ответственность, жизнь и смерть. Это состояние разряженности после

предшествующего накала страстей между противоположно заряженными полюсами, восстановление девственности после завершения плодоношения.

В человеческой жизни это мудрая и просветленная зрелость, свободная уже от многих иллюзий и цепей. Это период нахождения внутреннего умиротворения, окончание внутренней войны человека с самим собой, Эго и Ид, достижение целостности, самости.

Мантика и магия. Руна в любом положении остается самой собой. Ее получение означает в первую очередь дар партнерства и свободы в любых областях жизни, гармонии во всех сферах. Руна дает карт-бланш в ваших отношениях и деятельности при выполнении ее условий. Магическое применение руны всегда позитивно – и в служебных отношениях, и в дружбе, и любви, ее бескорыстной и зрелой ипостаси. Кроме того, она эффективна при необходимости достигнуть внутренней гармонии, сглаживания внутренних противоречий.



8. Вуньо. Руна света, синтеза и радости.

Ключевые слова: свет, синтез, радость.

Психологический смысл этой руны связан с просветленной старостью и другими аналогичными спокойными и радостными состояниями – временем удовлетворения прожитой и проживаемой жизнью.

Психологической защитой в данный период может быть концептуализация – создание картины мира, объясняющая прошлое и настоящее. Еще это – хороший итог длительных усилий, когда есть возможность радостно насладиться результатами.

Мантика и магия. Руна сообщает о наступлении радости, завершении периода тьмы в вашей жизни, просветлении и равновесии. Если даже вы сейчас не чувствуете этого, то, вдумавшись, обязательно почувствуете благодарность жизни за то, что вы имеете и просто дышите воздухом. Однако выпадение этой руны в раскладе может свидетельствовать о том что сейчас света еще нет, но от вас зависит, пройдете ли вы этот последний перед солнечным берегом участок тьмы, или сложите руки.. Поэтому появление этой руны может требовать от вас еще одного последнего броска, усилия для того, чтобы все завершилось вашей победой и радостью. Даже оно утверждает, что ваш путь был верным, и игра стоит свеч. Магическое действие руны очень велико. Ее применяют для успешного завершения любого предприятия, улучшения настроения, создания психологического комфорта. Талисман с такой руной – прекрасный подарок другу, любимому.



9. Хагалаз. Мать рун, руна разрушения, руна Самайна – праздника мертвых (современного Хэллоуина).

Ключевые слова: град, разрушение, полный разрыв .

Психологический смысл руны заключен в катастрофической эволюции – разрушении старого, изжившего себя мира, что символизирует и дракон Нидхёгг, подгрызающий корни древа Иггдрасиль. Это конец большой программы, это завершение миссии, это сигнал бедствия: «спасайся, кто может!». Это встреча лицом к лицу с миром мертвых, с призраком собственной смерти.

Мантика и магия. Хагалаз – мать рун, занимает священное для скандинавов девятое место в футарке, и является первой руной второго атта (восьмерки рун). Так же, возможно, отражает прорыв подземных чудовищ, несущих смерть и разрушение. Надо сказать, что она не столько сообщает об уже идущем катастрофическом процессе, сколько терпеливо предупреждает о возможном его наступлении. Нередко появление Хагалаз совпадает с уже имеющимся ухудшением физического самочувствия, но если пока все хорошо, есть смысл задуматься, какой процесс в вашей жизни может разрушиться

Некоторые рунологи используют руну как защиту от враждебных сил, в том числе от сглаза, но другие более осторожны перед ее разрушительной и слепой силой, и не трогают для волшбы.



10. Наутиз (Науд). Руна потребности, принуждения, необходимости, терпения.

Ключевые слова: нужда, потребность, необходимость.

Ночь персонифицирует руну Науд. Еще одна существенная персонификация руны – Скульд, третья из норн, сидящих у источника Урд и вяжущих узлы нашей судьбы. Ее имя означает «то, что должно быть», долг.

В психологическом аспекте действие руны Науд может спровоцировать такую психологическую защиту как депрессия. Важно ей не поддаться, не упасть духом. Считается, что Науд поддерживает человека в самое трудное для него время. Она символизирует жизнь под давлением, необходимостью, причем, в одиночестве. Очень важно не утратить внутренний свет, потому что внешнего не остается.

Мантика и магия. Очень важно при получении руны не прийти в отчаяние, не предаться панике от своей несвободы, невозможности немедленно удовлетворить потребность. Она приучает таким образом к смирению, жизни

после потери, лишения чего-то важного ранее. Она сообщает нам, что зло у нас, как ни странно, внутри, и мы можем заразить им, в частности, дурным настроем, других людей вокруг себя, если не будем их щадить.

В магии эта руна считается руной пива и ее основная функция – защита. Древние предки наши применяли ее как защиту от отравления, в частности, через спиртные напитки. Современники обращаются к ней для того, чтобы сохранить умеренность в употреблении алкоголя. Таким образом, это руна не только смирения, но и умеренности. Хороша она для преодоления ненависти, разногласий, стрессовых ситуаций, укрепления воли и веры.



11. Иса. Ледяная руна.

Ключевые слова: лед, застой, затор.

Это в метафорическом плане сон валькирий Сигдривы и Брюнхильд, которые по условию Одина проснутся, только когда их разбудит самый бесстрашный герой.

Период руны – время скрытого, сугубо внутреннего развития, когда на материальном уровне констатируется полная неподвижность. При этом внутренние, незаметные снаружи процессы могут быть тем драгоценнее, чем глубже и тише они происходят. Иса может породить необходимость в такой психологической защите как апатия.

Это - период погружения в себя, в ситуации объективного и субъективного одиночества, мораторий в развитии, защищающий от преждевременного конца.

Мантика и магия. Иса сообщает об остановке, замораживании того процесса, о котором вы думаете. Это может быть защита, сохранение ценностей, а так же приостановка нежелательных процессов, как, например, развитие болезни. Иса тяжело переносится при «нетерпении сердца», но если принять ее с пониманием законности всего происходящего и благодарностью, то ледяной панцирь спасет вас от искр Муспелльхейма.



12. Йер (Йера). Руна урожая.

Ключевые слова: урожай, год, возможно, земля, как источник всех и всяческих урожаев (созвучно имени руны имя Йорд – богини земли, а рудокопа, который в данном случае является божеством земли, зовут Йор).

С точки зрения психологии эта руна обозначает дистанцию между человеком и его деяниями, чтобы он смог самостоятельно произвести их оценку, обнаружить итог. Она же может вызвать соблазн регресса вместо взрослой и трезвой оценки ситуации.

Мантика и магия. Появление этой руны говорит о том, что пришло время окончательного подведения итогов, принятия истинного урожая. Этот урожай считается в целом позитивным и, главное, справедливым, т.к. проросло только то, что сажали, причем, лучшее и самое жизнеспособное из него. Перед нами стоит задача – правильно принять этот урожай и понять его смысл. Каждый получит то, что он действительно хотел и на что вольно или невольно работал все это предыдущее время.

В магической практике Йер используют для успешного завершения начатого дела, получения хорошего результата.



13. Эйваз (Иваз). Руна Тиса – смерти и посмертного существования, защиты, шаманских путешествий.

Ключевые слова: сосна, тис, защита. Тис – дерево, традиционно соответствующее Иваз.

Тис – дерево, священное для скандинавов. Славно оно тем, что достигает самого преклонного возраста среди прочих деревьев и, даже будучи уже совершенно дряхлым, способно вдруг пускать из своего нутра молодые побеги и продолжать расти.

Смысл руны в обозначении некоего важнейшего рубежа в жизни, в освобождении духа от своих материальных оболочек, в поиске своего настоящего дома, мира. Иваз традиционно относится к рунам прибоа, и ее древние скандинавы изображали на носу своего судна, чтобы вернуться домой. Возвращение домой в самом широком смысле, к себе, к своим внутренним смыслам – это содержание Иваз.

Формой психологической защиты от влияния руны в данном случае может быть симбиоз, зависимость, связанность с чем-то более поверхностным, но также ведущим в Бездну – алкоголем, наркотиками, сексом, игрой.

Мантика и магия. Получая Иваз, мы имеем возможность и необходимость, оставшись без своих оболочек и даже своего хребта, соприкоснуться с осью миров, слиться с ней, нанизать себя на нее, задержаться в прислушивании к тайне своего существования, самой сердцевине своего бытия, остаться в полном одиночестве, провалиться в Бездну. При этом Иваз обеспечивает защиту. Тот, кто висит на древе мира, защищен им же на период принесения этой жертвы. Отдаться ли этому процессу - вопрос доверия к миру и себе самому.

К силам руны Тиса традиционно прибегают тогда, когда необходимо постичь тайны жизни и смерти, обрести мудрость, защиту от неверных решений и ложных поступков. Иваз в равной степени связывает нас как с «пентхаусом», так и с подвалами и подземельями мироздания.



14. Перт. Руна Непознаваемого, магического посвящения через прохождение состояния психической смерти.

Ключевые слова: поиск, Непознаваемое (то, что скрыто). Скрытое непознаваемо до тех пор, пока не откроется миру и свету, не родится в него. Метафорически это также возрождения птицы Феникс из пепла, возможность глобальной трансформации. Вместо с тем Перт, как руну пива, считают руной достаточно коварной, не дающей гарантии однозначного изменения. Роды. Рождество. Лабиринт Минотавра, поглощающий многих, выпускающий героев. Иона в чреве кита. Рождение спасителя, Иисуса Христа. В каком-то смысле Перт это чаша Святого Грааля, в ее соотношении с котлом смерти и рождения, Изначальной Бездной.

Мантика и магия. Руна говорит о возможности обновления после стряхивания с себя родовых оболочек, это может соответствовать в своих крайних проявлениях психической смерти-возрождению, второму рождению личности. Но руна может выпасть и по поводу гибели одной из иллюзий, одного аспекта кармического хвоста. Масштабы ее могут быть различными. Но в любом случае она способствует приведению нас к очень простой форме, с которой хорошо начинать новый процесс развития. Это похоже на то, как человек прозревает после операции замены хрусталика, мир представляется ему потрясающе ясным и как бы новым, никогда не виданным.

Использование руны в магии связано с ее способностью вызывать акт психической смерти и перерождения. Вообще практика призывания больших сил связана с большим риском. В этом нужно отдавать себе отчет. Но если в результате гадания Перт все же досталась вам, то вряд ли стоит идти на попятный. Так же Перт может помочь в ситуациях, связанных с риском, игрой (в древней традиции), нахождением потерянных вещей.



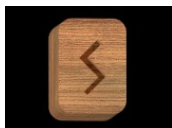
15. Альгиз. Руна высшей защиты. Призывание богов.

Ключевые слова — лось, осока, тростник. Это руна высшей защиты, призывания богов. В отличие от других защитных рун это руна пассивной защиты, скорее, защищенности. Она требует лишь осторожности, внимательности в своих действиях, прислушивания к слабому шороху ветра, голосу инстинкта жизни новорожденного дитяти. Древние смыслы руны в том, что осока защищается своей остротой, лось своей осторожностью, тростник колеблется от ветра, соответствуя ему и поэтому не ломаясь. Руна создает условия, препятствующие вторжению чужих вредоносных сил.

Психологический смысл знака в осознании своей тесной сопричастности этому миру, частью и детищем которого мы являемся, чьей благодатью мы

пользуемся, даже если нам кажется, что мы недостаточно любимы. Мир настолько же щадит нас, растущих и несмышленных, как мать терпит боль, когда ее малыш кусает грудь, дающую ему молоко. Он нам всегда дает шанс. Защита от понимания содержания этого знака может заключаться в цинизме, девальвации духовных ценностей, браваре безверием.

Мантика и магия. В прямом положении руна говорит о возможном повороте событий, открытии новых перспектив, возможном изменении какого-либо аспекта жизни. Но это не снимает личной ответственности взрослого человека перед самим собой.



16. Соулу (Совелу). Великая руна Победы.

Ключевые слова: победа, могущество, целостность, солнце, его свет.

Это мощная трансформационная руна. Она олицетворяет неразделимое первозданное единство Силы (того, что ведет) и Мощи (того, что действует). Она символизирует солнце, его свет, силу, могущество, дающее жизнь.

Психологический смысл руны в способности мгновенно мобилизовать свои возможности, осуществить мощный бросок самое себя на реализацию цели, которая сейчас является самой важной, судьбоносной. Противоположно по смыслу (при наличии запрета на проявления силы и буйства жизни) состояние астении, ипохондрии, фиксации на своей слабости, немощи.

Соулу соответствует периоду жизни от крещения или иного ритуала принятия ребенка в сообщество людей примерно до 5-6 лет. В это период входит первый возрастной кризис 3 лет, когда ребенок проявляет черты непокорности, своеволия, упрямства, неистребимого желания побеждать, преодолевать, взламывать все существующие границы.

Мантика и магия. Если Соулу досталась при гадании, это карт-бланш для ваших действий по поводу той ситуации, о которой сейчас размышляете. Она говорит: «Вперед, без страха и сомнений. Солнце сейчас на вашей стороне. Вы сейчас определенно правы, ваше желание и действие имеют высшее покровительство, но само по себе ничего не получится без вашего самого активного участия. Если Соулу досталась в ответ на вопрос по поводу ваших ожиданий извне, она просто сообщает, что все у вас будет хорошо, и ваши ожидания правомерны. Область магического применения Соулу – достижение победы, мобилизация всех своих сил, настрой на подвиг, прояснение ситуации (действие солнечного света). Форма Соулу напоминает зигзаг молнии и напоминает нам о мощи и мгновенности ее воздействия. Это энергия солнца в импульсе, это разрядка огромных сил в короткое время.



17. Тейваз. Руна Тюра.

Ключевые слова: действие, формирование, справедливость.

Психологический смысл руны в организации борьбы с силами Хаоса собственного «Я». По сравнению с предыдущей Соулу, олицетворяющей преимущественно стихийные силы, Тейваз значительно более одухотворена, человечна. Не зря ее основным персонажем считают скандинавского бога воинских искусств Тюра, но Тюра, существенным атрибутом которого является уже не рогатый его шлем, а пустой правый рукав, принесенная им во имя порядка и мира жертва.

Мантика и магия. Руна обозначает активный период в вашей жизни, требующий целеустремленности, организованности, умения правильно принести жертву, т.е. расстаться с приятностями прежнего образа жизни, из которого вы сейчас вырастаете, как из коротких штанишек. Это качество целеустремленности отражается в форме руны – напоминающую стрелу или копье. Это знак взросления, созревания отношений с людьми, бесстрашного отношения к ним. Однако, эта же руна может предупреждать о том, что ваша энергия уходит в ненужном направлении, усилия имеют неверную цель или несвоевременны.



18. Беркана. Руна роста, целительства, плодovitости.

Ключевые слова: рост, развитие, берега.

Это женский персонаж, образ взрослой, психологически зрелой женщины, умеющей понимать, заботиться, прощать, а, главное, растить. Неважно, что или кого – ребенка, сад, своего мужа. Это образ плодородной, помогающей женщины. Причем, рост, который вызывает Беркана, не бурный, всем заметный, а медленный, постепенный, бережно целительный - постепенное накопление количества, которое затем перейдет в качество.

Психологический смысл этой руны в личностном росте, который происходит сначала незаметно, внутри, какое-то время является нереализованной потенцией, но в нужный момент при наличии всех факторов готовности проявляет себя. Важно не сжечь раньше времени кожу царевны-лягушки, не требовать от героя и ребенка слишком быстрой утраты зооморфности, даже растительности его существования. Это у него впереди и наступит уже очень скоро. Обратная сторона медали Беркана – злоупотребление периодом потребления и насыщения, возведение в культ эпикурейства, гедонизма. В современной культуре наиболее всего Беркане соответствует движение хиппи и грин-пис.

Мантика и магия. Сфера действия руны – рост во всех смыслах – и физический и духовный. Она способствует также рождению и возрождению, благоприятна при решении проблем, связанных с воспитанием детей, при бесплодии и для облегчения процесса родов. Она способствует защите организма от инфекции и прочих вредоносных агентов. Кроме того, Беркана,

являясь руной пива, бережет человека от обманов и иллюзий. В рунескрипте (ряд последовательно вырезанных или изображенных рун) Беркану хорошо использовать для обеспечения мира, гармонии и защиты домашнего очага. Для использования руны в материнской и женской магии достаточно медитировать над образом и содержанием руны, но можно и сделать талисман с ее изображением.



19. Эваз. Руна лошади, прогресса, сдвига с «мертвой» точки, перехода количественных изменений в качественные.

Ключевые слова: лошадь, перемены, прогресс.

Лошадь прекрасный помощник своему хозяину, если он чувствует и доверяет ей.

Психологически смысл руны в преодолении первого круга идентификации – с собственными родителями, выход в «лес жизни», ее дикое поле для того, чтобы пройти возрастную и социальную инициацию – стать мужчиной или женщиной в психологическом плане. Таким образом, волшебный дар – это лошадиные силы, но только от возникшего зависит, куда его понесут они, как он сможет справиться со своим сильным скакуном.

Психологическая защита от прохождения этого нелегкого этапа – состояние социально-психологической инфантильности, задержки развития в этих сферах.

Мантика и магия. Руна свидетельствует о наступлении перемен в жизни. Они изначально не несут знаковой окраски, положительными или отрицательными их делает «возникший». Одно несомненно: в вашем распоряжении большие силы и подарки судьбы. Распорядитесь ими верно и не проспите свое счастье.

В магическом отношении Эваз способствует переходу количества в качества, оживлению любого процесса, началу реального движения. Это касается и внутренних процессов человека и внешних – на социальном уровне. Представьте себе сильного горячего скакуна, который готов вас нести куда угодно. Вам останется крепко держать поводья и удержаться в седле. Иной раз и безо всякого седла.



20. Манназ. Руна человека.

Ключевые слова: человек, «Я».

Манназ - это руна, символизирующая отношения человека и человечества, человека и Вечности, самого себя со своей Тенью и со своими масками-шкурами.

Психологический смысл руны в самопознании, постижении своей сути, того главного, что является духовным стержнем личности, того места, которое человек призван занимать в мире, своей миссии. Воспоминания об этом периоде в жизни никогда не оставят человека, хотя могут впоследствии показаться наивными. Это период начала буйного расцвета плоти и ее призыва, а с другой стороны – такого мощного импульса одухотворенности, какой бывает только весной нашей жизни. Психологический механизм этого периода – сублимация, т.е. вознесение и преобразование сексуальности в творческую энергию, жажду исследования мира внешнего и внутреннего.

Мантика и магия. Руна сообщает о необходимости скромности и избегания излишеств. Даже ее графический символ напоминает позу человека со смиренно скрещенными на груди руками. Она зовет к тишине и внутреннему покою, отказу от суеты и навязанного цивилизацией сумасшедшего ритма жизни, переключения телепрограмм, суматошного побега от себя самого. Она просит: «остановись, присядь, смотри и слушай». Она подарит нам сон, о котором хочется думать и понять его, стихи и песню, от которых замрешь. Она подарит любовь, в которой ничего не надо, кроме счастья любимого человека. Она подарит тебе тебя.

В магическом отношении Манназ поможет постигать человеку самого себя и свою Тень, освободить свою божественную искру.



21. Лагуз. Руна интуиции, того, что ведет.

Ключевые слова: вода, поток, интуиция. Имеется в виде не просто вода, а вода в потоке, в движении, в русле.

Это самое скользкое (вода) место Футарка. Руна связана с образом светлого Бальдра, сына Одина, в чертогах которого никогда не происходило несправедливости, и существование которого не имело никакого воздействия на реальность, пока он не принял смерть. Это история о том, как прийти к людям, уходя от них. И еще эта руна традиционно является женской, следующей в ряду женских рун – после Перт и Берканы. Лагуз - это образ матери и жены, отдающей миру свое дитя. Отдающей потому, что не разумом, а сердцем понимает – по-другому нельзя, и, как ни больно расставаться с любимым существом, это неизбежно. Поэтому Лагуз это руна интуитивного озарения, постижения смысла и цели происходящего и мужества доверять своему ощущению. Это руна, отпускающая и освобождающая движение по воле волн и провидения.

Психологический смысл руны в умении достичь такого доверия к самому себе, что при отсутствии защит и масок позволяет проникнуть очень глубоко внутрь и одновременно ясно видеть то, что снаружи; то и другое чудесным образом объединившись, дают нам вдруг точное знание. Защититься от знания можно самообманом, ложным выгодным или поверхностным

знанием, которое не меняет картину мира и ничего не дает для развития человека.

Мантика и магия. Руна предлагает расслабиться и прислушаться к голосу интуиции. Это сосредоточение на внутреннем круге магии, это не Мощь, но знание, Сила - то, что ведет. Вместе с тем, руна предупреждает об опасности самообмана, о трудностях доступа к своему внутреннему миру, к верному восприятию ситуации.

Магическое применение связано с усилением своей интуиции, внутренней психической силы. Ее форма может свидетельствовать об обращении своего внимания «вверх», к светлым силам.



22. Ингуз. Руна Фрейра (Инга, Ингви), плодородия, завершения.

Ключевые слова: плодородие, завершение.

Это продолжение мира явленного, все происходящее сейчас и далее, становится сугубо земным и реальным.

Смысл руны в завершении предыдущего периода, духовного становления антропоморфного бога, и начале нового, животворного, земного и простого по своей сути периода. Его мощь сопоставима с подвигом травинки, пробивающейся через асфальт, с неприхотливым упорством мхов и сосенок, растущих на камнях. Это неукротимая гелиотропная, сугубо мужская сила, существующая, пока существует солнце.

Это одна из самых мощных рун в Футарке. Ее приход однозначно благодатен и плодотворен.

С психологической точки зрения руна символизирует творчество, но не итоговое (как Кано), а стартовое. Это щедрое рассеивание семян по влажной пашне - неизвестно, что взойдет, но есть радость от самого процесса.

Мантика и магия. Получая руну, мы можем быть уверены, что завершается некий важный период, нечто уходит в прошлое, как прошлогодний лист в землю при весенней пахоте. Важно без сожаления и с благодарностью отпустить это нечто. И у вас есть карт-бланш для начала нового периода. Вы можете начать жизнь с чистого листа, освободив место от всего старого. Ингуз в магии хорошо применять для пробуждения дремлющих способностей, энергии человека, направляя ее вовне.



23. Дагаз. Руна прорыва, трансформации, наступления дня.

Ключевые слова: день, прорыв, трансформация.

Дословно, «Даг» это день. Это сын ночи Нотт, той самой, которая олицетворяет руны нужды и необходимости Науд.

Считается, что Дагаз посвящена белому асу Хеймдаллю, стражу радужного моста Биврест, что соединяет Мидгард и Асгард. Как и мост, руна отражает собой взлет, воспарение от земных корней к высшим духовным сферам внезапно открывающихся возможностей человека.

Психологический смысл - в готовности к прорыву, бесстрашному вылету из любого гнезда или даже с голого места и свободному взлету в восходящих потоках воздуха. Посмотрите на парение орла или ястреба высоко в небе. Когда-то он решился на это в первый раз!

Защитное образование при столкновении с этой руной – страх, либо еще большая глупость – бесшабашная (она же безбашенная) удаль.

Мантика и магия. Дагаз – непереворачиваемая руна. Ее получение – не только большая радость и удача, но и ответственность. Потому что мало порадоваться подвернувшемуся шансу, им надо уметь воспользоваться, и кто-то первый раз прыгнет с парашютом, чтобы победить свой страх высоты, кто-то признается в долго скрываемой любви, кто-то прочитает свои стихи друзьям. Произойдет что-то новое, небывалое в вашей жизни. И это будет действительно ваше достижение, ваш подвиг. Только тогда вы действительно примете эстафету мужества всех ваших доблестных предков. Мне хочется назвать эту руну руной подвига в самом широком смысле.

Магия руны огромна. Она поможет вырваться из привычного круга представлений, осветить неожиданные пути и способы существования, обрести удачу и мужество.



24. Отила. Руна наследства и разделения.

Ключевые слова: наследство, разделение, земля предков, владение.

Должно быть, воплощениями Одадь-Отилы являются юные боги, только что оперившиеся, только постигающие свои связи с предками и их наследием, еще только строящие свое гнездо во многом по образу и подобию, но уже с неясной сначала потребностью сделать по-своему, так, как никто еще не делал

Психологический смысл знака – в осознании характера своей связи с предками, выделения своего и унаследованного, умении быть благодарным и вместе с тем независимым, имеющим корни и вместе с тем умеющим летать.

Собственные достижения еще пока не совсем твоя заслуга, а результат получения наследства. К этому периоду относится английская пословица о том, что в каждом шкафу есть свой скелет, т.е. своя семейная тайна. Разгадка ее – задача Отилы.

Мантика и магия. Одадь говорит о балансе между зависимостью и свободой, необходимостью постижения этой мистической связи, обращения

взгляда к своим корням, своему происхождению, памяти рода. Она сообщает нам о возможности свободы в пределах известных границ. Пересадка юного существа на другую почву, прививание ветки на другое дерево имеет некоторый риск, но, в сущности, не опасна при бережном исполнении, а иногда это единственная возможность спасти растение или человека.

В духовном плане медитация над руной может способствовать решению проблемы взаимоотношений со своими корнями, предками, границами, определении своего личного пространства.

Приложение 3. Решетка Келли для миров

Асы	Ваны	Ётуны	Люди	Альвы	Карлики	Сыны Муспелля	НифльгеймаОбитатели	Обитатели Хель	Выявленный полюс	Противоположный полюс
○	○	○								
○			○					○		
			○	○	○					
						○	○	○		
○	○		○							
○				○	○					
	○	○	○							
			○			○	○			

○				○			○			
	○	○						○		
		○			○			○		

Приложение 4 Скандинавские имена

Мужские

1. Бейнир («помощник»)
2. Биргир («помощник»)
3. Эйд («клятва»)
4. Хёгни («защитник»)
5. Ёдур («защитник»)
6. Лейв («наследник»)
7. Облауд («не трусливый»),
8. Офейг («не обреченный на смерть»)
9. Скули («защитник»)
10. Траусти («заслуживающий доверия»)
11. Трюгви («верный, надежный»)
12. Траин («упорный»)
13. Уни («друг, довольный»)
14. Гнуп («крутая гора»)
15. Халли («камешек»)
16. Клепп («скала»)
17. Кньюк («вершина»)
18. Мули («мыс»)
19. Стейн («камень»)
20. Тинд («вершина»).
21. Кнут («узел»).
22. Бьярт («яркий»)
23. Харри («правитель»)
24. Синдри («искра»)
25. Даг («день»)
26. Дюри («дорогой, любимый»)
27. Тейт («веселый»)
28. Эльвир («счастливый»)
29. Хродгейр («копье славы»)
30. Хродкетиль («шлем славы»)
31. Хродмар («известность славы»)
32. Хродольв («волк славы»)
33. Хродвальд («власть славы»)

- 34.Хродню («юность славы»)
- 35.Хродгерд («ограда славы»).
- 36.Боги («лук»)
- 37.Бранд («меч»)
- 38.Бродди («остриё»),
- 39.Дарри («метательное копьё»)
- 40.Эгиль («лезвие»)
- 41.Гейр («копьё»)
- 42.Геллир («громкий» или «меч»)
- 43.Гюрдир («опоясанный мечом»)
- 44.Клёнг («коготь»)
- 45.Надд («остриё, копьё»)
- 46.Одди, Одд («острие»)
- 47.Хьяльм («шлем»)
- 48.Хьяльти («рукоять меча»)
- 49.Кетиль («шлем»)
- 50.Скафти («рукоять оружия»)
- 51.Скъёльд («щит»)
- 52.Эрлюг («щит»)
- 53.Эйрик («очень могучий»)
- 54.Оспак («не мирный»)
- 55.Освивр («безжалостный»)
- 56.Стюрмир («грозный, бурный»)
- 57.Стюр («битва»)
- 58.Сёрли («в броне»)
- 59.Тидранди («смотрящий»)
- 60.Угги («страшный»)
- 61.Ульв («волк»)
- 62.Вигфус («стремящийся сражаться, убивать»)
- 63.Виги («боец»)
- 64.Андотт («ужасный»)
- 65.Агнар («прилежный воин» или «грозный воин»)
- 66.Эйнар («одиноким воин; тот, кто воюет в одиночку»).
- 67.Сигар («воин победы»)
- 68.Сигбьёрн («медведь битвы»)
- 69.Сиггейр («копьё победы»)
- 70.Сигват («победа храброго»)
- 71.Сигмунд («рука победы»)
- 72.Сигстейн («камень победы»)
- 73.Сигтрюгт («верная победа»)
- 74.Сигурд («страж победы»)
- 75.Сигвальди («правитель победы»)
- 76.Ари или Эрн («орел»)
- 77.Бирнир («медведь»)
- 78.Бьярки («медвежонок»)

79. Бьёрн («медведь»)
80. Бруси («козел»)
81. Гаук («кукушка»)
82. Хаук («ястреб»)
83. Хьёрт («олень»)
84. Храфн, Хравн («ворон»)
85. Хрейн («северный олень»)
86. Хрут («баран»)
87. Хунди («собака»)
88. Игуль («ёж»)
89. Мёрд («куница»)
90. Орм («змея»)
91. Рэв («лисица»)
92. Старри («скворец»)
93. Сван («лебедь»)
94. Укси («бык»)
95. Валь («сокол»)
96. Хеймир («тот, у кого есть дом»)
97. Офейг («не обреченный на смерть»).
98. Атли («грубый»)
99. Барди («бородатый»)
100. Флоки («кудрявый»)
101. Форни («древний»)
102. Фроди («мудрый, ученый»)
103. Грани («усатый»)
104. Грейп («человек с большими или крепкими руками»)
105. Хёскульд («седоволосый»)
106. Хёсвир («седой человек»)
107. Колли («лысый»)
108. Крум («сутулый»)
109. Кьётви («мясистый»)
110. Лодин («мохнатый»)
111. Нарви («худой, тощий»)
112. Рауд («рыжий»)
113. Рейст («прямой и высокий»)
114. Скарв («жадина»)
115. Скегги («бородач»)
116. Сёльви («бледный»)
117. Глум («темноглазый»)
118. Храпп («быстрый, пылкий»)
119. Хвати («пылкий, быстрый»)
120. Снеррир («трудный»)
121. Стурла («нетерпеливый, беспокойный»)
122. Гест («гость»)
123. Гаут («гаут, швед»)

- 124. Хальвдан («полудан»)
- 125. Хёд («человек из Хадаланда в Норвегии»)
- 126. Хёрд («человек из Хёрдаланда в Норвегии»)
- 127. Скиди («лыжник»)
- 128. Смид («кузнец»)
- 129. Свейн («юноша, мальчик, парень; слуга»).
- 130. Грима («маска», «шлем», «ночь»)
- 131. Кольфинн («черный финн», имя колдуна)

Богу Ингви — Фрейру были посвящены мужские имена:

- 132. Ingí — Инги
- 133. Фрейстейн («камень Фрейра»)
- 134. Ингимар («славный Ингви» — в тв. Падеже)
- 135. Ингимунд («рука Ингви»)
- 136. Ингьяльд («правитель (помощью) Ингви»)
- 137. Ингольв («волк Ингви»)

Ингвар («воин Ингви»)

Мужские имена в честь Тора:

- 138. Торальв (Торольв) («волк Тора»)
- 139. Торарин («очаг Тора»)
- 140. Торберг («скала Тора»)
- 141. Торбьёрн («медведь Тора»)
- 142. Торбранд («меч Тора»)
- 143. Торд («защищенный Тором»)
- 144. Торфинн («Торов финн»)
- 145. Торгейр («копье Тора»)
- 146. Торхадд («волосы Тора»)
- 147. Торкель («шлем Тора»)
- 148. Торлейв («наследник Тора»)
- 149. Тормод («храбрость Тора»)
- 150. Тородд («острие Тора»)
- 151. Торорм («змея Тора»)
- 152. Торстейн («камень Тора»)
- 153. Торвард («страж Тора»)

Торвид («дерево Тора»)

- 154. Рагнар («войско богов»)
- 155. Вебьёрн («священный медведь» или «святилище медведя»)
- 156. Вебранд («святилище меча»)
- 157. Вегейр («священное острие»)
- 158. Вегест («священный гость»)
- 159. Велейв («наследник священного места»)
- 160. Вестейн («священный камень»)

Женские

1. Бьёрг («спасение, защита»)
 2. Бот («помощь»)
 3. Эрна («умелая»)
 4. Уна («подруга, довольная»).
 5. Халлотта («скалистая»)
 6. Бирта («яркая»)
 7. Далла («яркость»)
 8. Льот («светлая, яркая»)
 9. Фрида («прекрасная»)
 10. Фрид («прекрасная; любимая»)
 11. Оск («желание»)
 12. Эльвёр («счастливая»).
 13. Брюнья («кольчуга»)
 14. Хлив («щит»)
 15. Хильд («битва»).
 16. Сигню («новая победа»)
 17. Сигрфльод (нечто вроде «девочка победы»)
 18. Сигтруда («сила битвы»)
 19. Сигрун («руна или тайна битвы или победы»)
 20. Бера или Бирна («медведица»)
 21. Эрла («трясогузка»)
 22. Хревна («ворона»)
 23. Мэва («морская чайка»)
 24. Рьюпа («скалистая куропатка»)
 25. Свана («лебедь»).
 26. Хёдд («женщина с красивыми волосами»)
 27. Лута («сутулая»)
 28. Гро («растительница; та, что растит», но возможно, и от кельтского слова *gruach* — «женщина»)
 29. Хульд, Хульда («тайна», «покрывало» или «эльфийская дева»).
 30. Кольфинна («Черная финка» - имя колдуньи)
- Богу Ингви — Фрейру были посвящены женские имена:
31. Inga — Инга
 32. Фрейдис («диса Фрейра или Фрейи»)
 33. Ингигерд («защита Ингви»)
 34. Ингилейв («наследница Ингви»)
 35. Ингунн («довольная, подруга Ингви»)
 36. Ингвёр («ведающая Ингви»)
 37. Ингвильд («битва Ингви»)
- Женские имена в есть Тора:
38. Торарна («орлица Тора»)
 39. Тордис («диса Тора»)
 40. Торельв («река Тора»)
 41. Торей («удача Тора»)

42. Торхильд («битва Тора»)
43. Торлейв («наследница Тора»)
44. Торльот («свет Тора»)
45. Торню («юная, посвященная Тору»)
46. Тородда («острие Тора»)
47. Торунн («любимица Тора»)
48. Торве («священная ограда Тора»)
49. Торвёр («ведающая (силу) Тора»)
50. Рагнейд («честь богов»)
51. Рагнхильд («битва богов»)
52. Регинлейв («наследница богов»)
53. Ведис («священная дика»)
54. Вефрид («священная защита»)
55. Веню («священная и юная»).
56. Кара («кудрявая»)

Приложение 5. Словарь скандинавских имен и наименований.

Альвис. Цверг, сватавшийся к дочери Тора. Тор устроил ему испытание мудрости, предложив рассказать, как разные вещи и явления называются в разных мирах. Альвис успешно справился с заданием, но с первыми лучами солнца превратился в камень.

Альвы. Природные духи, делятся на светлых (собственно альвы, обитают в Альвхейме) и темных (*цверги*, обитают в Свартальвхейме).

Ангрбода ("Сулящая горе"). Великанша, породившая от Локи волка *Фенрира*, мирового змея *Ёрмунганда*, и богиню царства мертвых *Хель*.

Аск и Эмбла ("ясень" и "ива"). Первые люди на земле, созданные асами из соответствующих деревьев.

Асы. Группа небесных богов, возглавляемых Одином, образуют скандинавский пантеон.

Один – верховный бог, божество неба, покровитель воинской доблести, бог мудрости и священного знания;

Тор – сын Одина, громовник, защитник богов и людей от чудовищ и великанов;

Тюр – однорукий бог войны и воинских правил;

Хеймдалль – страж богов, родоначальник трех людских сословий – конунгов, бондов и трэлей;

Браги – сын Одина, покровитель скальдов;

Хёд – сын Одина, слепой бог, убийца своего брата Бальдра;

Видар – сын Одина, «молчаливый ас», в Рагнарек отомстит Фенириру за смерть Одина;

Форсети – сын Бальдра, бог правосудия;
Уль – покровитель охоты и стрельбы из лука;
Хёнир – спутник Одина в путешествиях; отдан в заложники ваннам как «лучший вождь»;
Локи – побратим Одина, трикстер;
Вали – сын Одина, бог-мститель; мстит Хеду за смерть Бальдра;
Бальдр – сын Одина, «светлый ас», божество весны и мира;
Фригг – супруга Одина, богиня любви, брака, семейного очага, деторождения;
Сив – жена Тора, богиня с золотыми волосами (видимо, символ плодородия);
Идунн – жена Браги, хранительница омолаживающих яблок;
Нанна – жена Бальдра;
Эйр – богиня врачевания;
Гевьон – покровительница девственности;
Фулла – богиня-девушка, служанка Фригг;
Сьёвн – склоняет к любви сердца мужчин и женщин;
Ловн – помогает преодолеть запрет богов на союз мужчины и женщины;
Вар – покровительница брачных обетов;
Вёр – покровительница ума и любопытства;
Сюн – богиня-адвокат (к ней прибегают для защиты от речей, которые хотят опровергнуть);
Хлин – охраняет тех, кого Фригг хочет сберечь от опасности;
Снотра – богиня сдержанности и рассудительности;
Гна – богиня – вестница;
Сигюн – жена Локи, оставшаяся ему верной в испытаниях;
Соль – богиня солнца;
Биль – богиня Луны.

Аудумла. Божественная корова, возникшая из инея, заполнявшего Мировую Бездну *Гинунгаган* и вскормившая своим молоком *Имира*.

Бельторн. Инеистый великан, дед Одина по матери, из рук которого Один получил руны.

Биврест. Мост - радуга, соединяющая небо и землю.

Бор ("рожденный"). Сын первого человека, *Бури*, отец Одина.

***Брисингамен*,** пояс Брисингов. Ожерелье, атрибут Фрейи, полученный ею от четырех *цвергов* - Брисингов после того, как она провела с ними четыре ночи. Символ плодородия, оказывает помощь при родах.

Бури ("родитель"). Отец *Бора*, дед Одина. Возник в три дня из соленых камней, которые лизала *Аудумла*.

Валькирии ("выбирающие мертвых"). Воинственные девы, распределяющие победы и поражения в битвах. Отбирали воинов, павших в сражениях наиболее славной смертью, сопровождали *эйнхериев* в Вальгаллу и прислуживали им там. Вместе с *норнами* образуют класс низших женских божеств - дис.

Вальгалла ("палата мертвых"). Местопребывание *эйнхериев*, ожидающих *Рагнарека*. Находится в чертоге Одина в Асгарде. В Вальгалле 540 дверей, из каждой из которых в Рагнарек выйдет по 800 воинов. Освещена блестящими мечами.

Вафтруднир. *Етун*, вступивший с Одином в состязание в мудрости и не сумевший ответить на последний его вопрос о том, что Один сказал Бальдру, лежащему на погребальном костре.

Ведрфёльнир ("полиявший от непогоды"). Ястреб, сидящий между глазами орла на верхушке *Иггдрасиля*. Безымянный орел олицетворяет небо, верхний мир так же, как дракон *Нидхегг* олицетворяет преисподнюю, нижний мир. Орел и дракон обмениваются ругательствами, которые переносит белка *Рататоск*.

Ваны. Боги земли, воевавшие с богами неба асами. После заключения мира асы и ваны обменялись заложниками. Из всех ванов нам известны только Ньерд, покровитель мореплавания и рыболовства и его дети - Фрейр и Фрейя, олицетворяющие соответственно мужскую и женскую сексуальность.

Вили и Вё ("Вё" означает "жрец"). Братья Одина, вместе с ним участвуют в творении мира.

Вёльва. Провидица, поднятая Одином из могилы и предсказавшая смерть Бальдра и *Рагнарек*.

Гарм. Чудовищный пес, который в *Рагнарек* сразится с Тюром.

Гинунгаган ("зияющая бездна"). Мировая бездна, на южном краю которой находится огненный Муспелльхейм, а на северном - ледяной Нифльхейм. Из их взаимодействия появляется иней, из которого родился *Имир*.

Гулльвейг ("сила или жажда золота"). Колдунья из *ванов*, провоцирующая войну между асами и ванами.

Гунгнир. Копье Одина, бьющее без промаха. Изготовлено *цвергами*.

Гьяллархорн. Рог Хеймдалля, который возвестит начало *Рагнарека*.

Даин, Двалин, Дунейр, Дуратрор. Олени, бегающие среди ветвей *Иггдрасиля* и поедающие его листву. Символизируют средний мир, землю. Верхний мир, небо символизирует орел, нижний - дракон *Нидхегг*.

Драупнир ("капающий"). Кольцо Одина, изготовленное *цвергами*. Каждый девятый день приносило восемь колец того же веса. Один отправил его Бальдру в Хель с Хермодом, но Бальдр вернул его Одину.

Ёрд ("земля"). Богиня, родившая от Одина Тора.

Ёрмунганд. Мировой змей, лежащий в море и обвивающий весь земной круг. Отпрыск Локи и *Ангрбоды*. Постоянный противник Тора, вступающий с ним в схватку в *Рагнарек*.

Ётуны (они же турсы). Великаны, потомки *Имира*. Противники *асов* и людей. Обладают силой и мудростью, в частности, знанием прошлого. В *Рагнарек* высупают на стороне хтонических чудовищ (*Ермунганда* и *Фенрира*) и обитателей *Хель*.

Иггдрасиль ("конь Игга", то есть Одина). Мировое Древо, ясень, связывающий между собой девять миров скандинавской мифологии. У ясеня три корня, протянувшиеся в верхний, средний и нижний миры - соответственно, к источникам *Урд* (*асы*), *Мимира* (*етуны*) и *Кипящий Котел* (Нифльхейм). На верхушке Иггдрасиля сидит орел, между глаз которого расположился ястреб *Ведрфёльнир*. Листву ясеня объедают четыре оленя - *Даин, Двалин, Дунейр и Дуратрор*. Снизу его корни подгрызают змеи и дракон *Нидхегг*.

Имир. Первое живое существо на земле, родился из первозданного инея, был вскормлен коровой *Аудумлой*. Один, *Вили и Ве* убили Имира и из частей его тела создали мир.

Кипящий Котел. Источник, находящийся в Нифльхейме. Сыграл свою роль при рождении мира - воды, вытекающие из Котла встретились с искрами Муспелльхейма и образовали первичную материю - иней. После построения мира в Кипящий Котел стекает влага с рогов *Эйктюрнира*, отсюда берут начало все реки. В источнике обитает дракон *Нидхегг*, олицетворяющий нижний мир и змеи, подгрызающие корни *Иггдрасиля*.

Конунг. Правитель в Скандинавии.

Лив и Ливтрасир ("жизнь" и "пышущий жизнью"). Женщина и мужчина, пережившие *Рагнарек*. Родоначальники нового поколения людей.

Мимир ("память"). По одной версии, бог из *асов*, отданный после войны с *ванами* в заложники и злодейски умерщвленный. Один оживил его голову и часто с ней советуется. По другой версии, *етун*, владеющий источником, дающим мудрость, за право пить из которого Один пожертвовал глазом.

"Младшая Эдда". Прозаическое произведение, составленное в XIII веке исландцем Снорри Стурлуссоном. Основные ее части - "Видение Гюльви" и "Язык поэзии" содержат изложение мифологических сюжетов. Кроме того, "Язык поэзии" представляет собой наставление по скальдическому стихосложению.

Мьёлльнир (слово родственно русскому "молния"). Молот громовника Тора, признанный *асами* наиболее полезным изделием *цвергов*. Предназначен для истребления *етунов*, имеет свойство возвращаться к своему хозяину. В качестве приложения необходимы железные рукавицы, без которых к молоту нельзя прикоснуться.

Нагльфар ("корабль мертвых"). Корабль, сделанный из ногтей мертвецов, на котором мертвецы под руководством Локи отправятся на Последнюю Битву. Чтобы замедлить его постройку, нужно опасаться бросать остриженные ногти наземь.

Нидхёгг. Дракон, грызущий корень *Иггдрасиля*, расположенный в Нифльхейме. Символизирует нижний мир так же, как орел, сидящий в ветвях ясеня, символизирует верхний мир. Белка *Рататоск* переносит ругательства, которыми они обмениваются.

Норны. Божества, определяющие судьбу ребенка при рождении. Три главных норны - Урд ("судьба"), Верданди ("становление") и Скульд ("Долг") - обитают в Асгарде возле источника *Урд*, водами которого они поливают ясень *Иггдрасиль*. Существуют и другие норны, происходящие от *асов*, *альвов* и *цвергов*. Норны, вместе с *валькириями*, образуют класс низших божеств - дис.

Рагнарёк ("гибель (судьба) богов"). Гибель богов, происходящая во время Последней Битвы, когда боги сражаются с *етунами*, хтоническими чудовищами (*Ермунганд* и *Фенрир*) и обитателями *Хель*. После гибели богов огненный великан *Сурт* уничтожает своим мечом весь мир. Однако мир возродится, и в нем будет править младшее поколение богов. Благодаря тому, что выживут *Лив* и *Ливтрасир*, появится и новое поколение людей.

Рататоск ("грызозуб"). Белка, снующая вверх-вниз по стволу *Иггдрасиля* и передающая ругательства, которыми обмениваются орел и дракон *Нидхёгг*.

Риг. Имя бога Хеймдалля, странствуя под которым среди людей, он ввел классовые различия.

Скидбладнир ("сложенный из тонких досок"). Корабль Фрейра, которому всегда дует попутный ветер. Может вместить любое количество воинов в полной амуниции и с лошадьми. Когда он не нужен, его можно сложить наподобие платка и спрятать за пазуху. Изделие *цвергов*.

Скирнир. Слуга Фрейра. Помог Фрейру добыть понравившуюся тому девушку, но потребовал за эту услугу меч Фрейра. В результате в *Рагнарек* Фрейр оказался безоружным в поединке с *Суртом*.

Скрюмир ("хвастун"). Имя, под которым владыка *Утгарда Утгард-Локи* впервые посрамил Тора во время его путешествия на восток.

Слейпнир ("скользящий"). Восьминогий конь Одина, которого Локи родил, находясь в образе кобылицы.

"Старшая Эдда". Свод мифологических преданий, записанный в XIII веке. В отличие от "Младшей Эдды", эти предания записаны в виде стихотворных песен, поэтому "Старшую Эдду" иногда называют "стихотворной" или "песенной".

Сурт ("черный"). Огненный великан, охраняющий вход в Муспелльхейм. В *Рагнарек* Сурт побеждает Фрейра и огненным мечом уничтожает весь мир.

Тинг. Судебное и законодательное собрание всех свободных людей, обладающих имуществом в определенной области. Тинг разбирал имущественные и уголовные тяжбы, однако исполнение приговора ложилось на истца. Общее собрание всех норвежцев или исландцев называлось альтингом.

Турсы. То же, что етуны.

Тьяльви. Слуга и спутник Тора.

Тьяцци. Великан, отец Скади, похитивший богиню Идунн и ее молодильные яблоки, чем обрек *асов* на старение. Асы убили Тьяцци и один забросил его глаза в небо и превратил в две звезды.

Урд ("судьба"). Источник, находящийся в Асгарде. Здесь живут *норны*, поливающие из источника корни *Иггдрасиля*. Возле источника находится место, куда ежедневно по мосту *Биврест* съезжаются *асы* вершить суд. Все, что попадает в источник, становится белым. В самом источнике плавает пара лебедей.

Утгард ("то, что за оградой"). В горизонтальной модели мира - пространство на окраине мира, которое Один отвел великанам. Географически располагается на востоке. В вертикальной модели Утгарду соответствует Етунхейм.

Утгард - Локи. Великан, правящий в *Утгарде*. Испытывал силу Тора и обманом победил.

Фенрир. Чудовищный волк, сын Локи и *Ангрбоды*. *Асы* обманом сковали волка, но в *Рагнарек* он вырвется из пут и растерзает Одина.

Хейдрун. Коза, объедающая листья *Иггдрасиля* с крыши *Вальгаллы*. Ее молоко пьют *эйнхерии*.

Хель. 1. Преисподняя, мир мертвых. 2. Имя великанши, хозяйки этого мира, дочери Локи. Обитатели Хель в *Рагнарек* будут воевать на стороне великанов и хтонических чудовищ (*Ермунганд*, *Фенрир*), сестрой которых является Хель.

Хлидскъяльв ("сторожевая башня"). Престол Одина, с которого он и его жена Фригг обозревают все миры.

Хугин и Мунин ("думающий" и "помнящий"). Вороны Одина, облетающие весь мир и сообщающие ему новости.

Цверги (они же темные альвы, карлики). Сотворены богами из червей, заведшихся в теле *Имира* (то есть в земле). От солнечных лучей каменеют. Руками цвергов сотворены все атрибуты власти *асов*. Четыре цверга, именующихся по сторонам света, поддерживают небесный свод.

Эгир. Великан, владыка морских пучин.

Эйктюрнир ("с дубовыми кончиками рогов"). Олень, щиплющий листву *Иггдрасиля*, стоя на крыше *Вальгаллы*. Влага с его рогов попадает в источник *Кипящий Котел*, находящийся в Нифльхейме. Оттуда берут начало реки, часть из которых возвращается в Асгард, а часть течет к людям, а оттуда - в Хель.

Эйнхерии. Воины, с честью павшие в битве и отобранные в *Вальгаллу* *валькириями*. В *Рагнарек* составят дружину Одина. К тому времени их число достигнет 432000 воинов. В ожидании Последней Битвы эйнхерии сражаются, оттачивая свое мастерство. Погибшие в этих сражениях вновь оживают и отправляются пировать.

Элли ("старость"). Старуха - великанша, с которой безуспешно боролся Тор в своем путешествии в *Утгард*. Впоследствии оказалось, что это сама старость.

Список литературы

1. Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. - М.: Художественная литература, 1975. – 636 с.
2. Кемпбелл Дж. Герой с тысячью лицами. - М.: София, 1997. – 335 с.
3. Лейнер Х. Кататимное переживание образов: Основная ступень; Введение в психотерапию с использованием техники сновидений наяву; Семинар: Пер. с нем. - М.: Эйдос, 1996. - 253 с., схемы.
4. Лопухина Е.В. Архетип сезонности в психотерапии.//Уrania, 1998, №3, с. 9-19.
5. Лоуэн А., Лоуэн Л. Сборник биоэнергетических опытов. - М.: Издательство «АСТ», 2004. – 188 с..
6. Мак-Вильямс Н. Психоаналитическая диагностика. Понимание структуры личности в клиническом процессе. - М.: Независимая фирма «Класс», 2004. 480 с.
7. Мелетинский Е.М. Скандинавская мифология как система.//Труды по знаковым системам, VII. Памяти Петра Григорьевича Богатырева. Уч. зап. Тартусского гос. ун-та. Вып. 365. Тарту, 1975. С. 38-51.
8. Мировое древо Иггдрасиль. Сага о Вёльсунгах. - М.: Эксмо, 2002. 425 с.
9. Морено Я.Л. Социометрия: экспериментальный метод и наука об обществе. - М., Академический проект, 2001. 384 с.
10. Морено Я. Психодрама. - М., Эксмо-пресс. 2001. 521 с.
11. Нойманн Э. Происхождение и развитие сознания. – М.: «Рефл-бук», 2003. – 325 с.
12. Петрухин В. Я. Мифы древней Скандинавии. - М., Астрель, АСТ, 2003. 463 с.
13. Пятигорский А.М. Мифологические размышления. Лекции по феноменологии мифа. - М.: «Языки русской культуры», 1996. – 280 с.
14. Романова Е.С., Потемкина О.Ф. Графические методы в психологической диагностике. - М.: «Дидакт», 1992. – 256 с., илл.
15. Рудестам К. Групповая психотерапия. Психокоррекционные группы: теория и практика. - М.: «Прогресс», 1993. – 368 с.
16. Перлз Ф. Опыты психологии самопознания. - М.: «Гиль – Эстель», 1992. – 240 с.
17. Скандинавская мифология. Энциклопедия. - М., Эксмо, Спб, Мидгард, 2004. 588 с.
18. Смирницкая О. А. О поэзии скальдов в «Круге Земном» и ее переводе на русский язык.// Снорри Стурлусон. Круг Земной. М.: Наука, 1980.
19. Стурлуссон С. Младшая Эдда. – М., 1994.
20. Торссон Э. Северная Магия мистерии германских народов. -

21. Франселла Ф., Баннистер Д. Новый метод исследования личности. - М.: Прогресс, 1987. – 236 с.
22. Фрейд З. Введение в психоанализ: лекции. - М.: Наука, 1989. – 456 с.
23. Хеллингер Б. Порядки любви: решение семейно-системных конфликтов и противоречий. - М.: Изд-во Института Психотерапии, 2003. – 400 с.
24. Элиаде М. Мефистофель и андрогин, или тайна целостности.// "Литературное обозрение", № 3 1994 (с. 40 – 44).
25. Эллис А. Психотренинг по методу Альберта Эллиса. - СПб.: «Питер», 1999. – 222 с.
26. Юнг К.Г. Символы и метаморфозы либидо. - - с. 281
27. Юнг К.Г. Аналитическая психология. СПб.: МЦНК и Т «Кентавр», 1994. – 136 с.