

Кононов Р.А.
Парадокс в аналитической ситуации^[1].

Термин «парадокс» не относится к официальному психоаналитическому лексикону, поскольку едва ли вписывается в структурированную систему психоаналитической теории и техники. «Парадокс» всегда подразумевает непредсказуемость, неожиданность и исключение из правил. Он – болезненный вызов «ясному и непредвзятому уму» аналитика и жестокая насмешка над его «проясняющими» интеллектуальными усилиями. А еще «парадокс» – это ежедневная реальность рабочих отношений, с которой, так или иначе, приходится считаться. Мое собственное отношение к «парадоксу» достаточно противоречиво. С одной стороны, «парадокс» приносит удивительные открытия в контакте и уникальные психотехнические «новинки», которые никаким другим образом не получить, с другой – заставляет переживать мучительное унижение и бессилие, глумясь над проверенными временем убеждениями и обесценивая идеалы. Трудно быть благодарным за это. И все же лучшее, что может предпринять аналитик по отношению к «парадоксу» – это честно прожить его. Тем более что другие варианты не предоставляются. Обо всем этом нижеследующий текст.

1. Определение и смысл термина.

Большой энциклопедический словарь дает такое определение: «парадокс (от греч. *paradoxos* – неожиданный, странный). 1) Неожиданное, непривычное, расходящееся с традицией утверждение, рассуждение или вывод. 2) В логике – противоречие, полученное в результате логического формально правильного рассуждения, приводящее к взаимопротиворечащим заключениям». Относительно аналитической ситуации термин «парадокс» можно использовать вполне адресно. В сферу его действия попадает сравнительно узкий, но, в то же время, отчетливый перечень явлений. В первом приближении их можно объединить под примерно следующей «шапкой»: «*нечто не должно было случиться, но, тем не менее, случилось!*». На наш взгляд аналитический «парадокс» может существовать в двух формах – Свободной и Инструментальной.

2. Свободный парадокс.

«Свободным» парадокс назван по ряду причин. Во-первых, он, как правило, возникает без предупреждения («заходит не постучавшись»). Во-вторых, то, что он приносит с собой (содержание парадокса), как правило, противоречит теоретическим, инстинктивным или основанным на жизненном опыте *ожиданиям* обоих участников контакта. В-третьих, он имеет собственную динамику, под которую никого не спрашивая, подстраивает коммуникативный процесс^[2].

2.1. Свободный парадокс как Игра.

Для описания психодинамики свободного парадокса удобно воспользоваться частью «системной» метамоделю^[3], поскольку интересующие нас процессы я уже описывал прежде через образ «Повелителя Игры»^[4].

Повелитель Игры – значимый системный узел. Наряду с Героем, он является эффективным инструментом системного обновления и коррекции. Но если Герой путем организации нового системного конфликта осуществляет *глобальную* перестройку «состарившейся» формации^[5], то Повелитель Игры осуществляет лишь частичную коррекцию в ситуации, когда время полного системного обновления еще не подошло^[6].

Повелитель Игры выступает *компенсаторным* «острием» по отношению к негибкой, чрезмерно формализованной эго-установке. Ригидность и жесткость такой эго-установки приводит к отчуждению «чувствующего Я». Это означает, что теряются связи между инстинктивными потребностями и Эго (человек не знает, чего он хочет от себя и от объекта). Из взаимодействия с объектом исчезают элементы живости и спонтанности, а само взаимодействие становится интеллектуализированным и отстраненным – «контакт перестает дышать» - маятник естественных колебаний «приближение-отдаление» застывает в каком-то одном положении. Чаще всего, в самом отдаленном. Повелитель Игры со своими антикризисными мерами объявляется прежде, чем связи совсем заостенеют^[7]. Главным его инструментом коррекции является Игра, или в терминологии данного сообщения – свободный

парадокс. Сущность свободного парадокса – это также и сущность Игры, поэтому то, что мы будем говорить об Игре справедливо и для него.

Дать исчерпывающее определение Игры довольно трудно, поскольку это многоплановое и сложное явление^[8]. Однако интересующая нас рабочая формулировка вполне может быть такой: Игра – это компенсаторно обусловленный самопроизвольный процесс неструктурированного (свободного) взаимодействия между субъектом и объектом, сознанием и бессознательным с временной утратой фиксированных коммуникативных границ и системообразующей иерархии, при этом обладающий следующими свойствами:

- *Императивность*. Невозможно игнорировать приглашение к Игре – «ты в ней просто оказываешься!». То же самое распространяется и на, казалось бы, второстепенные детали. Частью Игры могут оказаться едва уловимые телесные ощущения, фрагментарное «случайное» воспоминание «здесь и теперь», цвет волос клиента и даже крики с улицы (синхрония).
- *Организованность*. Игра имеет две фазы, четко следующие одна за другой (об этом немного ниже). Волевая попытка ускорить процесс в любой из фаз в лучшем случае тормозит Игру, в худшем – прерывает ее. Также Игра отчасти способна сохранять свою непрерывность во времени и пространстве^[9].
- *Спонтанность*. Внутренний «порыв» стремится заявить о себе не как намерение, но как действие. Субъект Игры лишен опоры на мета-позицию, функция Свидетеля практически недоступна (справедливо для первой фазы Игры). Если один из участников Игры решает «понаблюдать со стороны» или сосредотачивается на контроле своего «порыва» с целью его «обуздания», то Игра прерывается с деструктивными последствиями для обоих ее участников. Главным образом страдает контакт – открытость и доверие замещаются защитным отстранением.
- *Паритетность*. Все, что вовлекается в Игру, вне зависимости от исходной силы или слабости, «выравнивается в правах» между собой. Иначе говоря, могущественная «дневная» эго-установка в Игре будет иметь не больше реализационной власти, чем какое-нибудь периферическое содержание, которое из-за низкого энергетического тона прежде не замечалось сознанием. Все фрагменты или «частички» Игры могут свободно взаимодействовать друг с другом, образуя невероятные для дневного сознания комбинации (характерно для второй фазы). Статус рядовых «частичек» получают прежде несопоставимые величины: высшие и строгие моральные ценности влияют на Эго не сильнее, чем ощущение щекотки в носу.
- *Креативность*. Процесс Игры естественным образом приводит к образованию (сотворению) новых связей (образов, переживаний, значений). Результатом Игры является «итоговый кластер» (совокупность старых и новых связей), обладающий свойством *символа* (устойчивость; способность выражать бессознательное напряжение в чувствах и образах; способность быть источником *смысла*, не нуждающегося в рациональном объяснении).
- *Иррациональность*. Для вовлеченного субъекта все происходящее «внутри» Игры лишено рационально постигаемого смысла (нечто происходит, но неясно почему, и что из этого получится). Также Игра лишена фиксированного сюжета и, теоретически, никогда не повторяется в одном виде. В этом смысле, содержание процесса Игры не структурируется каким-либо паттерном^[10]. Механизм образования связей также не может быть объяснен лишь рациональными конструкциями. Часть связей образуется по *экономическому* принципу (с минимумом энергетических затрат)^[11], а часть – по *потелеологическому* принципу (т.е. вопреки экономическим соображениям и логически обусловленным ожиданиям)^[12].
- *Конечность*. Длительность Игры ограничена во времени естественными законами. Она длится, пока не будет израсходована отпущенная на процесс психическая энергия (к этому вопросу мы также вернемся немного позже).

Игра имеет две фазы – Трикстера и Демиурга. Их также можно рассматривать и как два облика Повелителя Игры. В первом приближении, Трикстер – это инструмент *разрушения* существующей ригидной структуры, тогда как Демиург – инструмент *созидания* новых, «витализированных» связей.

2.2. Фаза Трикстера.

Приход Трикстера^[13] создает в текущем коммуникативном пространстве и времени «область», где все прежде установившиеся вертикальные (иерархия) и горизонтальные (дистанция) связи лишаются структуры и перестают упорядочивать внешнюю и внутреннюю реальность всех участников коммуникации. Утрата внутренней иерархии может означать уравнивание в правах «высокого» и «низкого» - на одной доске оказываются и высшие духовные ценности, и низменные инстинктивные потребности. Аналогично, утрата структуры горизонтальных связей означает освобождение от «ролевых образцов» (Персон), регулирующих психологическую дистанцию между аналитиком и клиентом. На некоторое время (иногда счет идет на секунды!) два человека оказываются в ситуации коммуникативной неопределенности – дезориентированные, лишены опоры в опыте и моральных ценностях, они «распахнуты» друг перед другом, потому что на некоторое время их привычных границ не существует. В этот момент каждый из них – открытая наружу дверь, через которую внутренний «порыв» проникает во внешний мир и в Другого. Это ситуация практически абсолютной спонтанности «здесь и теперь», свободная от каких-либо социальных влияний. С точки зрения обескураженного сознания это – полный хаос!

Как он это делает? Совершенно ясно, что не при помощи грубой силы, как это обычно делает системный Герой! Практически все культурные и мифологические образы, передающие мотивы архетипа Трикстера лишены физического могущества. Шут, скоморох, юродивый, Братец Кролик, Дятел Вуди и другие хотя и лишены собственной силовой доминанты, но зато способны извлекать энергию из существующих системных связей. Поскольку, как показывает опыт, Трикстер существует вне всех текущих правовых и моральных норм, его «точка опоры» явно находится где-то за пределами господствующей формации. Опираясь на нее, Трикстер может безо всякого риска оперировать с текущими системными установками и идеалами. Для субъекта формации системные ценности обладают *абсолютной* истинностью, поскольку от этого зависит его благополучие. Когда человек знает, что «хорошо», а что «плохо», он способен организовать свой аффективный опыт, руководствуясь изменением интенсивности тревоги (ближе к идеалу – меньше тревоги)^[14].

Для Трикстера эти системные ценности *относительны*, для него нет разницы между «плохо» и «хорошо». Таким образом, его активность в непосредственной близости от Эго вносит тревожные искажения в стройную картину мира – утрачиваются, обесцениваются доселе четкие нравственные ориентиры. При этом происходит интересный процесс, которому можно подобрать частичную аналогию из квантовой физики, в частности теорию Резерфорда-Бора о стационарных *состояниях* атома, образующих своего рода «иерархию». Чем большей энергией обладает состояние, тем выше его уровень в «иерархии». *Когда атом переходит на нижележащий уровень, он испускает энергию*. С психологической точки зрения, ценности также организованы иерархически. Соответственно, когда какой-либо идеал обесценивается, он переходит на нижележащий уровень, также *высвобождая энергию*^[15]. Присутствие Трикстера, в *максиме*, обрушивает всю системную структуру, все представления, распределенные прежде по уровням, теперь свалены в одну кучу^[16]. Теперь вытесненное представление оказывается «на одной доске» с идеальным образом – теперь они всего лишь равные в реализационных возможностях «частички» беспорядочного целого. Но самое важное в другом: высвобождено гигантское количество психической энергии – практически вся, что была сосредоточена в системе. И теперь она с помощью Трикстера, попадает в Игру, питая хаотический (на манер броуновского движения) процесс. Все интенсивно отталкивается от всего! Однако по мере того, как энергия расходуется (а ее в системе все-таки ограниченное количество), интенсивность процесса снижается, а «частички» начинают объединяться в группы (кластеры), например, «по смежности» или «сходству». С этого момента можно говорить о переходе процесса Игры во вторую фазу: Трикстер уступает место Демиургу.

2.3. Фаза Демиурга.

Демиург – один из синонимов слова «творец» и принят к использованию из-за характера деятельности в рамках Игры – сотворения новых связей (объединения старых в новый порядок), в своей полноте образующих законченную вселенную. Демиург работает на «остатках» энергии, изъятой Трикстером из системных связей. Главной целью Игры в фазе Демиурга является создание единого *итогового кластера* (всей совокупности объединенных связей). В основе этого процесса лежат уже упоминавшиеся выше *экономический* и *телеологический* принципы. Первый выражает консервативные

интересы системы (цель: сохранение гомеостаза), второй – инновационные (цель: развитие). Эти две системные тенденции – антагонисты, но Демиург способен создать итоговый кластер, удовлетворяющий и тем и другим интересам. При этом в бесконфликтной связи могут оказаться содержания, которые до Игры были принципиально непримиримы. Например, аскетический идеал и телесное удовольствие^[17] могут быть опосредованы чем-то третьим, качественно снижающим их исходную взаимную напряженность. Также иначе могут быть расставлены приоритеты. То, что было весомым и значимым теперь отходит на задний план, и наоборот – второстепенная прежде деталь приобретает влияние и силу.

Одним из основных результатов Игры является возвращение «чувствующего Я», которому в прежней формализованной системе уже не оставалось места. Сперва Трикстер обрушивает эту систему, освобождая пространство для «чувствующего Я», затем Демиург встраивает его в итоговый кластер^[18], возвращая системе утраченную «живость». Благодаря «чувствующему Я», Эго способно постигать итоговый кластер как сложно организованное целостное эмоциональное переживание.

Итоговый кластер обладает следующими свойствами.

- *Внутренняя упорядоченность* (новая структура в вертикальных и горизонтальных связях). Это не означает, что прежняя полностью утрачена. Скорее, она теперь существует как «частный случай», как одна из возможностей, а не «истина в последней инстанции». На практике исходная эго-установка может даже сохранить свою основную доминанту (направленность), но вот средства ее реализации будут теперь иными. Как правило, они становятся более вариативными и теснее связанными с текущим опытом (контактом).
- *Топологическая неопределенность*. Невозможно определить, где именно локализован итоговый кластер. Он существует одновременно и внутриспсихически, и как измененное объектное отношение. С одной стороны он – «нематериальная субстанция», с другой – привязан к физическим объектам (телу, стенам кабинета и прочее). Определенно можно сказать лишь то, что он атрибут отношений, их новое свойство.
- *Выразимость в эмоциональном переживании*. Итоговый Кластер – это осознаваемое телесно-центрированное, чувственно окрашенное и объектно-связанное переживание. Для участников Игры их чувства и телесные ощущения, их отношение друг к другу, их идеи и фантазии являются частью единого целого. Переживание является комплексным, сложным «по составу» и разнится от Игры к Игре. Однако в любом случае присутствует чувство облегчения, связанное с завершением напряженного процесса.
- *Выразимость в смысле (идее)*. Итоговый кластер может субъективно переживаться как «инсайт»^[19] обоими участниками Игры. Они ощущают свой текущий опыт как нечто цельное и наделенное собственным особенным смыслом. Он также может существовать как бесспорное убеждение в чем-либо (внутренняя правда), которое настолько устойчиво, что способно выстоять перед сколь угодно изощренной рациональной критикой. Это убеждение может быть, как основой для новой, так и корректирующим фактором для прежней эго-установки.

С образованием итогового кластера Игра завершается – исчерпывается потенциал Свободного парадокса. Опыт, полученный при его честном проживании, как правило, служит отправной точкой в последующих аналитических изысканиях. Он вносит качественные изменения в контакт, укрепляя «рабочий альянс», увеличивая его контейнирующую способность. Параллельно с «приращением» взаимного доверия, усиливается и внутренняя «связность» участников контакта – увеличивается их способность гибко взаимодействовать со своими внутренними психическими содержаниями.

2.4. Свободный парадокс как техническая проблема.

Никто не любит неожиданностей. Особенно таких, которыми не удастся управлять. Это в полной мере справедливо для Свободного парадокса, который всегда «сложнее» чем текущая система аналитических отношений. Аналитик может прогнозировать психодинамику, если она организована в соответствии с тем или иным паттерном, но Свободный парадокс – практически непредсказуем и неуправляем.

Главную неприятность доставляет Трикстер, избирающий в качестве мишени для своих «выходок»^[20] существующую систему аналитических отношений, по тем или иным причинам утративших «живость». Поскольку аналитик из-за специфики своей роли тяготеет к полюсу порядка, Трикстеру (слуге хаоса) легче выразить себя через клиента, сперва тонко

обесценивая, а затем и грубо нападавая на усилия аналитика. Последний может попытаться интерпретировать атаки, разумно предполагая обострение трансферентного невроза или начать еще совершеннее следовать аналитической технике. Но поскольку автором атак является Трикстер, обнаружить интегрирующий смысл в происходящем практически невозможно. Через некоторое время аналитик начнет чувствовать «инфернальную» угрозу не только своему авторитету, но и своей жизни. Возникает острая ситуация: либо меняется аналитик, либо разрушаются отношения. Справедливости ради отметим: только что сказанное может быть справедливым и для клиента, ведь и его вклад в аналитические отношения может увеличивать их ригидность и формализацию. В этом случае Трикстер неуправляемо приходит через фигуру аналитика.

Согласно Карлу Кереньи существует три способа ассимилировать Трикстера. «Первый и наиболее радикальный – сведение его изначальной функции к безобидному развлечению, акцентируясь на смешных сторонах...Второй состоит в том, чтобы слить его с культурным героем...Третий путь – превращение его в дьявола»^[21]. В аналитической (т.е. закрытой) ситуации «посмеяться, но ничего при этом не изменить» означает спровоцировать Трикстера на более тяжеловесный выпад, от которого будет некуда деваться. «Превращение в дьявола» мы уже описали выше и приращение «благочестия» (идеальное соблюдение техники) также лишь обостряет ситуацию. И только вариант с «культурным героем» дает конструктивный импульс кризису в отношениях. Это подразумевает отношение к Трикстеру, как к настоящему «реформатору» (культурному герою), чья миссия имеет первоочередной приоритет. И если целью «реформации» является та или иная эго-установка аналитика, она должна быть изменена. В противном случае аналитический процесс остановится.

Демииург гораздо более приятен в обращении, чем Трикстер, но и здесь возможны сложности. Речь идет о тревожном стремлении аналитика интерпретировать происходящее, ради восстановления потерянного при Трикстере своего ощущения контроля. Таким образом, вместо участия в таинстве сотворения итогового кластера (а это тонкий и чувствительный процесс) аналитик «вываливает» в алхимический сосуд грубые, угловатые формы своих панических интерпретаций. «Бегемот в гостиной» наносит меньший ущерб!

Игра, нарушенная в фазе Демииурга, оставляет у участников сильное раздражение и досаду, «ощущение испорченного праздника». Спустя некоторое время Игра сделает еще одну^[22] попытку завершить фазу Демииурга, требуя от аналитика большей чуткости и терпения.

3. Инструментальный парадокс.

Полноценно прожитый Свободный парадокс ретроспективно предоставляет ищущему уму аналитика доступ к «технологическим новинкам». Поведение в рамках Игры спонтанно и, по сути, является неуправляемым экспериментом, в котором то или иное действие может случайно привести к благожелательному результату (уменьшению тревоги, прояснению и прочее). А что, если при осознанном повторении этого действия результат снова окажется таким же или близким? А если еще раз повторить, но с другим человеком и при других обстоятельствах? Сработало? Тогда можно говорить о новом технологическом приеме или принципе. На моей памяти, практически каждый Свободный парадокс приносил что-то новенькое для моего психотерапевтического инструментария. Со временем я даже стал думать о нем, как об основном источнике профессионального роста. Все, что теперь существует как техника (технология) когда-то было частью Свободного парадокса, т.е. получилось случайно.

Инструментальный парадокс – это осознанное привлечение в рабочий процесс специфической энергии и свойств полноценно прожитой Игры^[23]. Другими словами, это *технология* коррекции эго-установок клиента и рабочих отношений в целом с целью оптимизации аналитического процесса (преодоления сопротивления, облегчения процесса свободного ассоциирования). Инструментальный парадокс – это не обязательно внешне активная технология. Например, аналитик может что-то целенаправленно *не* делать, заставляя этим клиента реагировать. В любом случае здесь уместнее будет говорить не об анализе, а о психодинамической психотерапии^[24].

В парадоксальной технологии обязательно присутствует «дух» Трикстера, с его свободным отношением к психологической дистанции и бестрепетным взглядом на ригидные ценности клиента^[25]. Аналитик также должен быть проникнут этим «духом», что практически исключает слепое следование образцам и типическим толкованиям. В идеале ни одно из убеждений

аналитика относительно клиента не должно быть устоявшимся (застывшим): «люди способны удивлять»! В то же время, как и любая технология, Инструментальный парадокс позволяет самому аналитику быть личностно закрытым, внутренне не вовлеченным в процесс взаимодействия (быть функцией или манипулятором). Быть «не Я». Поэтому парадоксальная технология имеет ограниченную сферу применения и может рассматриваться как частичная модификация установок первой группы (например, военной или манипулятивной)^[26]. Это может пригодиться в ситуации, когда идентичность клиента построена на «сильном» полюсе архетипического паттерна: все серьезно, торжественно, угрожающе, важно, болезнь неприкосновенна, страдание возвышенно и прочее. Умение аналитика организовать Инструментальный парадокс в такой ситуации, с одной стороны, позволяет снизить риск собственной идентификации со «слабым» полюсом паттерна клиента (а это полная профессиональная недееспособность), с другой – помогает клиенту «отклеить» свое Эго от «сильного» полюса паттерна. При переходе рабочего процесса к установкам второй группы (коммерческая и, особенно, партнерская) от услуг Инструментального парадокса лучше отказаться – личностный контакт не переносит манипуляции. К тому же вновь возникает опасность утратить свое «чувствующее Я».

Инструментальный парадокс реализуется через идентификацию аналитика с Повелителем Игры в разных его ипостасях. При этом связь между ипостасями сохраняется, и активизация одного (в аналитике) пробуждает и другого (в клиенте).

Аналитик-Трикстер способен организовать для клиента ситуацию, в которой ригидные ценности внутреннего авторитета на время перестанут быть абсолютными. С ними можно играть, переключивать, комбинировать, переворачивать и прочее. Все это может пробудить в клиенте Демиурга, который принесет с собой освобождающие инсайты.

Аналитик-Демиург способен эмпатически поделиться с клиентом своим итоговым кластером – эго-синтонным опытом собственного проживания аналогичной проблемы. Главный лейтмотив: «я там был, и я выжил, смог – и ты тоже сможешь!». Это мощный сигнал поддержки, который на короткий срок позволяет клиенту почувствовать вдохновляющее присутствие Трикстера и рискнуть выступить против незыблемого внутреннего авторитета (создать прецедент).

Примеры практического применения Инструментального парадокса весьма многочисленны, разнообразны и...громоздки, поскольку требуют привлечения «сессионных протоколов». Поэтому я ограничусь ссылкой на «библию» Инструментального парадокса. Речь идет о «провокационной терапии» Фрэнка Фарелли^[27].

4. Инструментальный парадокс как техническая проблема.

С первого взгляда трудно понять, каким образом Инструментальный парадокс может оказаться препятствием для аналитического процесса, ведь он, кажется, не таит в себе неприятных неожиданностей Свободного парадокса. Все дело в упомянутой выше идентификации с Повелителем Игры, которая может быть использована аналитиком в качестве *инструмента защиты от тревоги*. Например, идентификация с Трикстером дает ощущение собственной неуязвимости перед лицом практически любой угрозы. Внешний (карающий) авторитет бессилен перед человеком, Эго которого все время спрятано под чередой быстро меняющихся масок («карнавал абсурда»)^[28] и который, «сбивая прицел» отказывается от любого своего тезиса. В современном фольклоре даже существует выражение «включить дурака». Однако таким же образом можно защищаться и от контакта вообще, в той степени, в какой он сулит увеличение беспокойства. Это означает, что идущая от клиента обратная связь будет изощренным образом обесценена, а сам клиент переживет различной силы отвержение. Длительное «зависание» в Трикстере приводит к остановке в развитии или разрушению рабочих отношений (утрате доверия, потере личностного присутствия, усилению архетипических фантазий фобического вида и прочее). В лучшем случае отношения сохраняются силами установок первой группы с выраженным архетипическим фактором (военной, соседской, альтруистической и манипулятивной). Это иерархические и авторитарные отношения со всеми вытекающими последствиями^[29].

Идентификация с Демиургом также таит в себе некоторые опасности. Быть Творцом приятно! Это подразумевает близость к божественному всемогуществу в рамках специфической фантазии, которую хочется сохранить вопреки сигналам обратной связи. Они – «мирская суета», норовящая помешать космогоническому процессу. Всякие мелкие детали и

«неуместные» противоречия нарушают гармонию уже созданной интерпретации. Но их можно по ходу включить в божественный замысел. Такова, например, вполне рядовая ситуация работы с клиентским сновидением. Аналитик-Демидург построил толкование еще до того, как узнал личностные ассоциации клиента к образам сновидения. На основе своего опыта и типических значений он *сотворил* свой гармоничный, связный, логичный конструкт, прекрасно разъясняющий клиенту смысл сновидения (а заодно и всей его жизни). Когда клиент указывает на противоречащие толкованию детали, аналитик блистательно и практически непротиворечиво встраивает их в основной конструкт. Реально же сновидение так и остается непроработанным.

Мы все и не по разу попадали в ловушку идентификации с Демидургом, поскольку быть светлым источником смысла в хаотическом мире клиента...это волшебное переживание! Быть креативным, проясняющим, нужным, добрым, не иметь сомнений (быть уверенным), это ли не то, к чему следует стремиться? В конце концов, неуправляемая идентификация с Демидургом превращает аналитика в эгоцентричного проповедника, которого ничего не интересует кроме собственного «мессианского образа».

В идентификации с Демидургом связи выстраиваются легко. Кажется, что иногда ты просто обнаруживаешь уже готовый ответ, который, как будто, знал всегда. Эта «инструментальная благодать» не падает с неба – она результат когда-то честно прожитого Свободного парадокса. Кроме того, она не является чем-то неисчерпаемым. Наблюдения показывают, что при слишком частой эксплуатации того или иного технического элемента, он «изнашивается» (аналитик теряет к нему интерес и незаметно для себя перестает использовать). Если злоупотреблять идентификацией, то проявится тенденция к аффективному выхолащиванию. Аналитический конструкт теряет витальность и явственно тяготеет к ригидной интеллектуализации и догматизму. Так можно незаметно для самого себя снова потерять «чувствующее Я». В конечном счете, это делает аналитическую ситуацию бесплодной, поскольку интерпретационный конструкт и соответствующий психический процесс будут существовать отдельно.

5. Вместо заключения: парадоксальный цикл.

1. Система связей рабочих отношений становится ригидной. Из контакта уходит «чувствующее Я», унося «живость», спонтанность, ощущение контакта «здесь и теперь». Система теряет гибкость, а значит и адаптивность. В рамках какой-то из обсуждаемых тем, ригидность достигает критической величины, что запускает компенсацию.
2. Компенсаторный механизм пробуждает Повелителя Игры, который «с головой» вовлекает клиента и аналитика в Свободный парадокс, разрушая или обесценивая существующий порядок.
3. Игра завершается образованием уникального *итогового кластера*, на основе которого клиент и аналитик образуют обновленные рабочие отношения, в большей степени, чем прежде связанные с моментом «здесь и теперь», а также более «живые» и спонтанные.
4. В какой-то момент в рабочие отношения возвращается тема, которая прежде послужила поводом для запуска компенсаторного процесса^[30]. Но теперь аналитик может работать с ней в режиме Инструментального парадокса, т.е. технологически.
5. Поскольку технология позволяет уменьшить личностное присутствие в рабочих отношениях, то параллельно с этим процессом из контакта начинает уходить и «чувствующее Я». Что, в конечном счете, приводит к формализации отношений – система связей становится ригидной. Далее, цикл возвращается к первому пункту.

Нетрудно понять, что полный парадоксальный цикл не является обязательным. Поскольку второе (инструментальное) явление парадокса – процесс осознаваемый, то аналитику не обязательно целиком полагаться на технологию и лично покидать контакт.

^[1] Опубликовано: Кононов Р.А. Парадокс в аналитической ситуации/Парадоксы в психоаналитическом процессе. Екатеринбург, Горизонт-Авиа, 2007.

^[2] По отношению к этой психодинамике все психические структуры, которые на данный момент оказываются в распоряжении у клиента и у аналитика находятся в положении «содержимого» (См. «Брак как психологическое отношение»/К.Г. Юнг. Конфликты детской души. М.: Канон плюс. ОИ

Реабилитация, 1997). Практически это означает, что они не могут быть использованы для управления процессом. Свободный парадокс – это «надличностное», «надролевое», «надсоциальное» и «надценностное» явление. Таким и надлежит быть настоящему коррекционному инструменту.

^[13] Прежде в ее рамках рассматривались архетипы Часового, Героя, Свидетеля и другие.

^[14] Доклад «Повелитель Игры. Комментарии к системным процессам» был прочитан 24 ноября 1999 года, на одной из «аналитических сред».

^[15] См. об этом: Кононов Р.А. Свидетель. Реконструкция архетипических источников./Уральский психоаналитический вестник №2. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2005.

^[16] Тем не менее, Повелитель Игры активный участник и трансформационного процесса, он – автор и организатор так называемых «хаотических атак» (системной «смуты»), которая обязательно предшествует драме новой исходной битвы. Там же, С. 127-128.

^[17] Тогда это уже работа для системного Героя.

^[18] В психологии Игра - объект регулярного и пристального интереса, поэтому существует множество концепций, призванных объяснить ее сущность, «внутреннее устройство» и цели. В формате данного сообщения я отказываюсь даже от попытки как-либо систематизировать эти взгляды, ограничиваясь лишь изложением собственных идей. Неплохой тематический обзор см.: Миллер С. Психология игры. СПб.: Университетская книга, 1999. В некоторой части предлагаемые идеи перекликаются с концепциями других авторов, однако и эти «связи» останутся за рамками доклада. Тем не менее, упомяну важнейшие из них. Винникот Д. Игра и Реальность. М.: Институт общегуманитарных исследований. 2002. Юнг К.Г. Психология переноса. Ваклер, Рефл-Бук, 1997. В последнем случае речь идет о скрытой аналогии между Игрой и «Orus» (алхимическое Делание).

^[19] В фильме «Джуманджи» самый маленький из героев решил схитрить и поскорее закончить Игру, за что был ею оригинальным образом наказан (превращен в обезьяну) и отброшен на ход назад.

^[20] Как, например, это рассматривается в транзактном анализе. Термин «игра» используется Эриком Берном скорее как синоним термина «паттерн» («Игры в которые играют люди»).

^[21] Аналогично механизму конденсации (сгущения) в работе сновидения.

^[22] Реализация телеологического принципа может вызывать у вовлеченного в Игру субъекта непонимание – новые связи образуются неудобно, зачастую затратно и потому явным образом противоречат экономическому «здоровому смыслу». Дело в том, что из-за своей вовлеченности в процесс субъект не способен видеть некие скрытые цели («телео»), расположенные за пределами Игры. Это подразумевает присутствие в Игре некоего стороннего надличностного фактора (Самости), чьи «интересы развития» как раз и выражаются через телеологический принцип. Эта тема взаимодействия «консервативной» и «инновационной» частей системы (см.: «Свидетель»).

^[23] Психологические комментарии к образу Трикстера см.: Юнг К.Г. Психология образа Трикстера./Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Port-Royal, 1996. См. также: Радин П. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев. С-Пб.: Евразия, 1999.

^[24] Кононов Р.А. Источник и перспективы морального опыта./Уральский психоаналитический вестник. Екатеринбург: Издательство Университета, 2005.

^[25] Это относится не только к позитивным, но и негативным идеалам, поскольку дело не в «знаке», а в количестве энергии, которое необходимо для поддержания идеала.

^[26] Для инициализации Игры Трикстеру необязательно обрушивать все «уровни». Интенсивность Игры напрямую зависит от степени ригидности системных связей. Чем ригидней, тем выраженной разрушающей деятельностью Трикстера.

^[27] Можно было бы ожидать, что по мере ослабления Трикстера, существующая до начала Игры структура начнет восстанавливаться, однако, по какой-то неизвестной мне причине этого никогда не происходит.

^[28] Итоговый кластер обладает природой *lapis* и в алхимической метафоре переноса отображается Десятой иллюстрацией «Rosarium philosophorum». См.: Юнг К.Г. Психология переноса. Ваклер, Рефл-бук, 1997. С. 259.

^[29] От англ. «*insight*» - проникновение в суть, внезапное понимание, «схватывание» отношений и структуры проблемной ситуации. Как термин введен В. Келером (1917) для описания парадоксального разрешения проблемной ситуации, которую невозможно было решить прямым путем (Психологический словарь. Под ред. Зинченко В.П. и Мещерякова Б. Г. М.: Педагогика-Пресс, 1996. С. 137-138).

^[30] Список «выходок» может оказаться весьма длинным, прежде чем дело дойдет до прямых обесцениваний. Оговорки, опоздания, пропуски, спонтанные гримасы, рвущаяся одежда, нелепые действия, отрывка и прочее. Самый колоритный проход Трикстера в моей практике выглядел так: очень сдержанный мужчина-клиент вдруг неожиданно громко «пустил ветры». В маленьком кабинете это было равносильно «газовой атаке». По некой социальной инерции мы постарались сделать вид, что ничего не произошло (это, кстати, означало, что я не мог встать и открыть окно). Через минуту все повторилось, и лишь тогда я захохотал, шурясь и кашля. Затем ко мне присоединился клиент и мы, наконец, смогли открыть спасительное окно.

^[31] Кереньи К.К. Трикстер и древнегреческая мифология/Пол Радин. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев. С-Пб.: Евразия, 1999. С. 258-259.

^[32] Мой опыт показывает, что третьей попытки не дается, если первые две были «завалены» совсем уж бездумно. В этом случае, Повелитель Игры начинает все по-новой.

^[33] В рамках Инструментального парадокса структура аналитических установок более «сложна», чем организованная Игра, поскольку аналитик может ею отчасти управлять через идентификацию с Повелителем Игры. По сравнению со Свободным парадоксом ситуация поменялась на противоположную - аналитические связи «содержат» в себе Инструментальный парадокс.

^[34] Однако термины «аналитик» и «клиент» я хотел бы сохранить для использования и в данном контексте.

^[35] В этом смысле аналитик подобен мастеру Дзен, который толкает своего излишне интеллектуального ученика в иррациональный, непредсказуемый опыт в надежде на «раскрепощение сознания». См.: Бхагаван Шри Раджнеш. Медитация. Искусство внутреннего экстаза. Екатеринбург: Издательство Уральского университета. 1993.

^[36] Кононов Р.А. Внутренняя динамика и структура профессиональной Персоны./Выживание и безопасность терапевта в условиях аналитического сессинга. Материалы III и IV выездных конференций Уральского психоаналитического общества. Екатеринбург, Горизонт-Авиа, 2006.

^[37] Фарелли Ф. Брандсма Д. Провокационная терапия. Екатеринбург: Издательство «Екатеринбург», 1996.

^[38] О вкладе Трикстера в карнавальную культуру см.: Юнг К.Г. Психология образа Трикстера./Душа и миф: шесть архетипов. Киев: Port-Royal, 1996.

^[39] Кононов Р.А. Внутренняя динамика и структура профессиональной Персоны./Выживание и безопасность терапевта в условиях аналитического сессинга. Материалы III и IV выездных конференций Уральского психоаналитического общества. Екатеринбург, Горизонт-Авиа, 2006.

^[40] Вопрос о том, почему эта тема вернулась, почему ее не удалось «проработать» сразу после окончания Игры связан с присутствием в аналитических отношениях т.н. «Социального Третьего», который также, как и Повелитель Игры является функцией рабочих отношений, но при этом действует как его «диалектический противник». Это отдельная и довольно «объемная тема», потому ограничимся лишь этой маркировкой.