

# Как оживить Голема?

Однажды рабби Иегуда из Праги взял да и слепил из глины великана. Назвал он его Голем — имя это означало «ком глины». А вот что же известный мудрец сделал, чтобы Голем ожил, доподлинно никто не знает — легенды до нас донесли разные версии. Как никто не знает в точности, что потом с Големом стало — есть истории о том, как и когда он был сделан, какие подвиги и глупости совершил, а вот куда делся и видел ли его кто-нибудь впоследствии — никто не знает. Одним словом, таинственная история у пражского Голема... Но тем интереснее попробовать самим слепить своего маленького Голема и попытаться его оживить!

## Вам понадобятся:

- застывающая масса для лепки — полимерная глина
- стеки и доска для лепки
- палочки или зубочистки
- канцелярский нож



Мы выбрали для творчества удобный материал, который нетрудно найти, — полимерную глину. Из неё легко слепить что угодно, она не требует обжига — наша фигурка сама застынет на воздухе и станет твёрдой. А чтобы было больше похоже на настоящую глину, мы возьмем массу терракотового цвета. Терракота — буквально «красная земля» — так по-итальянски называли красную глину, из которой делали посуду, черепицу, кирпичи. Быть может, именно из такой глины и был когда-то слеплен настоящий Голем. Но наша задача — не научиться лепке, тут нет ничего сложного, все это умеют. Давайте поразмышляем — что же сможет сделать нашего глиняного человечка живым?

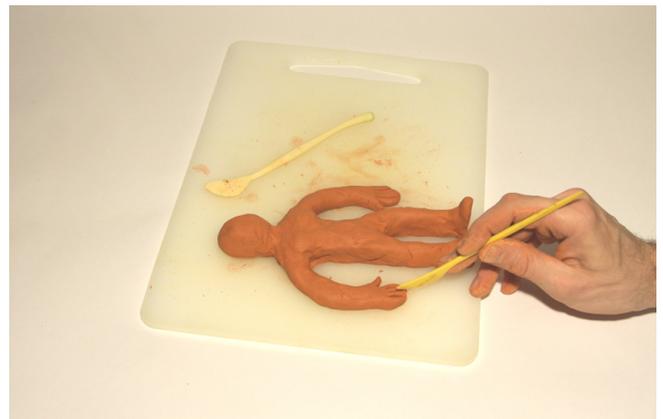


Для начала возьмите комочек массы для лепки — как раз такой, чтобы его можно было взять в руку, не слишком маленький и не слишком большой. Конечно, у нас есть

инструменты — палочки, лопатки, стеки. Но главным инструментом каждого человека остаются руки — пусть они и определяют размер нашего творения.

Разомните комок в руках, обозначьте голову, руки, ноги. Попробуйте всё сделать из одного куска, не прилепляя детали, а извлекая их из пока бесформенного глиняного комка — не просто для того, чтобы наша фигурка была прочнее. Это хороший повод подумать и поговорить во время работы о том, что такое **цельность**. Может, это одно из тех важных качеств, которые делают человека человеком? Каждый из нас состоит из множества проявлений, даже тех, что нам не нравятся. Но нельзя их взять и просто выкинуть. Как и нельзя прилепить к нам что-то ещё. Все изменения, которые возможны в человеке, — это постепенная работа, и человек меняется только при одном условии — если сам этого захочет и приложит к этому усилия. Каждый из нас — как кусок глины, мы пластичны, способны к изменениям. В руках мастера глина меняет форму, но остаётся той же глиной... Не знаю, как вы, но я уверен — Голем был сделан именно так, из одного куска!

У Голема появились ноги — сделайте их потолще, поустойчивее. Поставьте фигурку, добейтесь того, чтобы Голем прочно стоял на ногах. И руки — пусть они будут побольше: Голему нужно справляться с самой разной работой. Сделайте ладони, слепив сначала «варежку» с большим пальцем, а потом обозначьте стеклом остальные пальцы. Как сделать лицо? Выделим нос — побольше, позаметнее. А по сторонам от носа вдавите пальцами углубления — получатся глазные впадины и обозначатся брови. Глаза прилепите из маленьких шариков, обозначьте палочкой зрачки. Может, Голем будет смотреть прямо, может, глаза его будут скошены и он будет рассматривать кончик собственного носа. Нестрашно, если выражение лица у Голема получится глуповатым (определённо, интеллект не был его отличительной чертой), но пусть он будет добрым и симпатичным. Рот нужно прорезать с



помощью стека и придать ему форму. Широкая радостная улыбка, грустные опущенные уголки рта, круглый рот, открытый от удивления, — вы можете менять своему Голему выражение лица, как захочется. **Эмоции** — это то, что мы умеем читать по лицу, ещё один важный дар, которым наделён человек. Согласитесь, пока у Голема не было глаз и улыбки, никто не назвал бы его живым. Даже нос не мог придать ему характер. Даже уши (не забудьте, к слову, прилепить уши — они необходимы Голему, чтобы слышать приказания своего хозяина). А вот меняющиеся глаза и улыбка оживили его лицо. Можно поиграть, меняя выражение лица Голема, как в пластилиновом мультфильме. Можно даже сделать свой мультик, фотографируя каждое новое выражение его лица, а потом соединив снимки один за другим. Играйте, пока глина мягкая — когда она станет твёрдой, вместе с ней застынет и лицо Голема.



По легенде, рабби Иегуда оживил глиняного великана, написав волшебное слово на его лбу. Никто точно не знает, какое — это осталось тайной. А если бы тайное слово было известно всем, то тогда каждый мог бы делать големов и по улицам ходило бы множество глиняных истуканов. Нет уж, даже от одного Голема было немало проблем, пусть уж тайна останется тайной. В нашей книжке на лбу Голема написано слово «эмет» — «правда», «истина», — и мы так же написали его на иврите, выдавливая буквы кончиком ножа. **Правда** — ещё одно человеческое качество. Мы умеем отличать правду от лжи, хорошее от плохого, доброе от злого. Не всегда легко разобраться, но мы это умеем. И не только отличить одно от другого — мы способны выбирать правильное решение. Или неправильное — право на ошибку у нас тоже есть. **Свобода выбора** — вот что есть у человека, в отличие от куска глины.

А ещё легенда рассказывает, что рабби Иегуда оживлял Голема, вкладывая ему в рот пергаментный свиток, на котором что-то было написано. Что именно — это тоже

тайна, которую никто не знает. Наверное, слова из Торы, псалмы или молитвы, а может быть, что-то, известное лишь одному пражскому мудрецу. Но мы тоже можем спрятать внутри своего Голема маленький свиток. С помощью круглой палочки сделайте во рту фигурки тайник-углубление, сверните в трубочку маленькую бумажку и спрячьте в этом надёжном месте. Что будет написано на нашем свитке, какую тайну мы доверим хранить нашему Голему? Напишите на свитке своё самое-самое заветное желание, и вместе мы будем надеяться, что в своё время оно обязательно исполнится. Желания — это ещё одно чудесное качество, делающее человека живым. Пока мы желаем — мы живём, движемся вперёд, ставим перед собой новые цели и достигаем их. И без желаний жизнь была бы совсем скучной.

Но, как мы ни старались, пока наш Голем — всего лишь глиняный человечек, правда, уже очень напоминающий настоящего. Просто у настоящего живого человека есть то, что из глины никак не сделать и даже не изобразить — это душа. Что такое душа? Наверное, это самая главная часть человека. Никто точно не знает, какая она — ведь душу нельзя увидеть. Говорят, что душа — эта та часть каждого из нас, что живёт в невидимом мире. Если человек обнаруживает что-то очень важное, что нельзя потрогать или увидеть, то говорят, что это живёт в невидимом мире, там, где душа, — печаль и радость, любовь, наши мысли, наши фантазии, наши сны. А где же душа находится? Где-то внутри у каждого у нас.

Вот в чём разгадка! Мы слепили Голема, а места для души не оставили — внутри у



него как была одна лишь только глина, так и осталась. Давайте попробуем ещё раз, немножко иначе — попробуем сохранить внутри Голема пространство, которое можно будет заполнить. Ведь каждому нужно обширное пространство для внутреннего мира, даже Голему.

Слепим Голема на основе пластикового или стеклянного стаканчика, который потом, когда полимерная глина застынет, легко будет вынуть. Облепим основу комком глины, сделаем что-то вроде колокольчика — это будет телом Голема, сверху будет голова, руки сложим на животе. Когда глина начнёт застывать, ножом прорежем в фигурке окошки — например, сделаем сквозными глаза и рот, на груди сделаем прорезь в виде сердечка. Палочкой можно сделать повсюду множество круглых отверстий. Зачем они? Неужели вы ещё не догадались — у нас получился не просто Голем, а светильник. Отверстия нужны для того, чтобы внутрь поступал воздух и свечка ровно горела.

Когда глина застынет и фигурка станет твёрдой, зажгите маленькую свечку, поставьте её на тарелочку и накройте фигуркой Голема. Кажется, произошло то, что мы хотели — Голем оживает... Посмотрите, как меняется выражение его лица. Посмотрите, как трепещет с мерцанием пламени его огненное сердце. А главное, теперь мы видим, что внутри него есть что-то, так похожее на душу — свет и тепло.



