

К. А. Грачкова

**Джайнский ритуал в свете игровой концепции культуры**

Одним из ответов на вопрос, как среди природного мира возник сам феномен культуры, стала игровая концепция культуры Й. Хейзинги. По теории ее создателя, человек всегда имел склонность облекать в формы игрового поведения многочисленные стороны своей жизни. Игра была структурным основанием человеческих действий, и такая высокая и сакральная реальность, как религиозный культ, также имела игровой характер. В данной статье мы постараемся разобраться, справедливо ли это по отношению к джайнской ритуальной традиции и, если да, то в чем заключается смысл этой игры.

Ключевые слова: джайнизм, ритуал, игра, храм

Kseniya A. Grachkova

**Jain ritual in light of play-concept of culture**

The play-concept of J. Huizinga became one of the responses to the question how the phenomenon of culture has arisen in the natural world. According to the theory of its creator, human has always had a tendency to invest many aspects of his life in forms of play behavior. The game was the structural foundation of human actions, and such a high and sacred reality as a religious cult also had a play character. In this article we will try to find out whether this is true with respect to the Jain ritual tradition, and, if yes, what is the meaning of this game.

Keywords: Jainism, ritual, play-concept of culture, temple

Йохан Хейзинга определил игру как некое действие, ограниченное определенным местом, временем и смыслом, не обусловленное материальной необходимостью, протекающее по добровольно принятым правилам, и сопровождающееся отрешенным или восторженным настроением<sup>1</sup>. То обстоятельство, что в ее процессе появлялись разнообразные культурные формы деятельности, предоставляет нам возможность видеть в игре один из механизмов образования человеческой культуры, которая сама, в свою очередь, существует как игра.

Что касается индийской культуры, то о масштабе значения игры в ней красноречиво говорит тот факт, что мировые периоды существования Вселенной получили свои названия в честь сторон игральной кости – крита, трета, двапара и кали<sup>2</sup>. Но что еще более важно для нас, игра в Индии с древнейших времен представляла собой один из способов получения знаний о мире и взаимодействия с сакральным. Анализируя гимны Ригведы, Хейзинга делает вывод, что они несут в себе отражение состязаний в священном знании, протекавших в форме ритуальных загадок, раскрывая таким образом генетическую связь между игрой и священной философией<sup>3</sup>. По всей видимости, в арийском обществе игра была хронологически более ранней формой познания истины, нежели ритуалы, связанные с декламацией священных гимнов Вед, или аскетические практики. Однако игра сохранила свое значение в качестве способа

получения религиозно-философского знания и в дальнейшем.

В эпоху Упанишад зарождается представление о мире как игре Бога: он осуществляет творение «через игру, в процессе игры и ради самой игры»<sup>4</sup>, которая обозначается термином «лила». У Бога нет желаний, его действия не обусловлены кармой, а потому лила не несет в себе никакой необходимости, причины или цели, Брахман движим лишь свободой и радостной активностью, которые являются частью него самого.

Идея божественной игры продолжила свое органичное развитие в последующей религиозной философии. Ее новым этапом стало появление Бхагавадгиты и культа Кришны Гопалы. Внутреннее тождество человека и Брахмана, лишь намеченное в Упанишадах, в Бхагавадгите находит свое полное воплощение, и, буквально, переносит на человека образ Абсолюта, играющего в космическую игру. Отныне мирская деятельность людей приобретает ритуальный характер и начинает рассматриваться как своего рода «внутреннее жертвоприношение», выполнение которого обеспечивает победу организованного космоса над хаосом. А поскольку одним из движущих мотивов человека всегда является познание истины, то это же стремление должно определять и характер деятельности Брахмана. Таким образом, как и в Ригведе, игра в Бхагавадгите становится инструментом обретения сакрального знания.

Однако в неортодоксальной религиозно-философской школе джайнизма, где отсутствует идея Бога-творца, игровая парадигма культуры развивалась в ином русле, найдя себе выход главным образом в культовой практике. Культ в джайнизме неразрывно связан с храмами. Именно в храмах проходят все наиболее значимые празднества и ритуалы джайнского календаря. Среди них особенно выделяется церемония под названием «панч кальянак», или «пять благоприятных моментов». Речь идет о пяти событиях из жизни каждого тиртханкара, т. е. о зачатии, рождении, отречении, достижении Всеведения и Освобождении. В течение года верующие в храмах по всей Индии отмечают эти события в соответствии с датами, установленными традицией для того или иного тиртханкара, особенной же пышностью отличается день Освобождения последнего тиртханкара Махавиры, совпадающий с общендийским празднеством Дивали. Так же во время строительства и освящения нового храма однодневная церемония панч кальянак проводится в честь того тиртханкара, чье изображение станет главной святыней здания.

Описание данного ритуала подробно изложено в особом тексте, автором которого был выдающийся деятель шветамбарской монашеской общины Кавиндрасагар (1905–1960)<sup>5</sup>. Суть церемонии неизменна вне зависимости от того, длится ли она один день или разбивается на пять. Одним из ее основных элементов является избрание среди группы верующих двух человек – одной женщины и одного мужчины, которые, надевая короны и богатые одежды, принимают на себя роль божеств, а именно – Индры и Индрани, царя и царицы Небес. Для проведения ритуала используют небольшое скульптурное изображение, с помощью которого разыгрываются основные события мифологической биографии Джинны, в которых Индра всегда является активным участником. По его указу, согласно шветамбарской версии, зародыш Махавиры переносят из лона брахманки Девананды в лоно кшатрийки Тришалы; также царь богов совершает ритуал омовения новорожденного Джинны, унося его на вершину горы Меру; затем Индра собирает вырванные во время обряда инициации волосы с головы тиртханкара; также верховный бог индийской мифологии является архитектором зала религиозных собраний – Самавасараны, для тиртханкара, ставшего Всеведущим; и он же зажигает лампы после смерти тиртханкара. Все эти события тщательно инсценируются с использованием символических изображений, недоступных для людей священных гор и островов джайнской космографии, куда для проведения различных ритуалов отправляются боги и бо-

гини. Участники церемонии, не принимающие на себя роль богов, поют священные гимны, держащие пересказ жизнеописаний тиртханкаров, и сразу после рецитации соответствующего фрагмента мифологического повествования происходит его обыгрывание актерской парой «Индра–Индрани». Только они непосредственно контактируют со священным изображением, в то время как остальные участники представляют собой скорее зрителей. Тем не менее джайны верят, что одобрение благочестивых действий других людей приносит кармические плоды, и посредством разделения функций в этом ритуале неограниченное количество людей может воспользоваться его преимуществами<sup>6</sup>. Пение отделяется от действия с помощью звука гонга, который носит очищающий характер. После рецитации фрагмента о зачатии тиртханкара мирянин, изображающий Индру, проводит по статуе тканью, смоченной в воде, и наносит сандаловую пасту. То же самое происходит и после отрывка о рождении, что символизирует не только первое омовение тиртханкара, но и его помазание на царство как чакравартина, т. е. идеального правителя. Далее следует описание инициации и повторение предыдущих действий, а также подношение различных субстанций и фруктов. Символическое представление обретения Всеведения и, наконец, Освобождения тиртханкара, в целом, схоже с остальными действиями, с тем отличием, что во время последней части ритуала участники осыпают статую цветным рисом и лепестками цветов, знаменуя цветочный дождь с Небес, а также зажигают два светильника, как это делал Индра, согласно мифологическому повествованию.

Тема отождествления участников ритуала с богами обязывает нас вновь обратиться к основам ведийского культа. В рамках проведения жертвоприношения, жрец постигал божественное начало, приобретал богоподобный статус и отправлялся в путешествие на Небеса. Однако это было лишь временным состоянием: после завершения ритуала он возвращался к своей обыденной жизни, ведь постоянное пребывание на Небесах было возможно лишь после смерти. Возможно, соответствие между почитателем и небожителем в джайнской ритуальной традиции частично восходит к этим ритуалам<sup>7</sup>. Однако их символический и идеологический фон крайне разнятся. Для участника ведийских жертвоприношения (яджна) попадание на Небеса было высшей целью, для джайнов же это не так. Если верующий попадал на Небеса, а это возможно при условии накопления большого количества благоприятной кармы, то его божественное состояние становилось препятствием на пути

к Освобождению, так как в джайнизме боги не могут практиковать аскезу, а, следовательно, достижение Освобождения для них невозможно.

Возникает закономерный вопрос: зачем же джайны возлагают на себя роль божеств во время проведения ритуалов? Наиболее простым ответом на него можно было бы считать то, что сам ритуал нацелен на достижение верующими такого же богатства и процветания, как у царя богов. Тем не менее, как мы видим, главным объектом почитания в этой церемонии становятся отнюдь не божества, а тиртханкар. Однако краеугольным камнем в джайнской ритуальной практике является то, что после Освобождения, Джинны более не взаимодействуют с верующими, не могут отвечать на их просьбы и молитвы, так как находятся за пределами нашей части Вселенной. Они вечно пребывают на вершине космоса в состоянии Всеведения и блаженства. Соответственно, тиртханкары служат, в первую очередь, как духовные идеалы, и, поклоняясь их изображениям, джайны почитают высшие добродетели. Акт поклонения в джайнизме считается подвижничеством, поскольку приносятся дары тиртханкару, который уже не нуждается ни в каких дарах в силу своего состояния, верующий отказывается от материальных ценностей, т. е. практикует один из корневых обетов данной религии – нестяжание.

Но для мирян, принимающих участие лишь в минимальных аскезах, в отличие от монахов, достижение Освобождения невозможно, а, следовательно, полностью следовать пути тиртханкара они не могут. В этом их сходство с богами, которые в силу своего рождения на Небесах, наполненных райскими удовольствиями, также не могут освободиться. Отсюда следует, что роль божеств в джайнизме раскрывается не в качестве объектов поклонения, а в качестве архетипа идеального верующего. Ведь, будучи царем Небес, Индра не только отринул свою гордыню, но и стал служить аскету, оставившему все материальные блага. Отдельно следует выделить также и тот факт, что абсолютно все тиртханкары принадлежали к варне кшатриев, т. е. сословию военной аристократии, чьим богом-покровителем как раз и был Индра. Кроме того, многие современные джайнские кланы считают себя выходцами из раджпатов, обращенных в джайнизм влиятельными учителями прошлого и ныне являющихся вайшьями – торговцами, банкирами и ювелирами. Это означает, что, перевоплощаясь в царей и цариц богов, участники ритуала проникают в мифологическое прошлое. Также, хотя тиртханкары и не могут оказать помощи верующим, события их биографий оставили за собой нечто наподобие метафизического эха, которое

продолжает отражаться в космосе, сконцентрировано в священном изображении и может быть усилено с помощью описанного ритуала.

Очевидно, что в этой «священной игре» немаловажное значение отводится и пространству, в котором она протекает. Джайнский автор VIII–IX вв. Харибхадра I указывает, что монах не должен был присутствовать при строительстве храма, поскольку оно неизбежно связано с насилием – вырубкой деревьев, рытьем земли и т. д.<sup>8</sup> В то же время мирянин, по чьей инициативе и благодаря чьей финансовой поддержке совершалось строительство, сразу же уподоблялся Индре, возводящему Самавасарану для тиртханкара, т. е. в этом случае игровой концепт развивался с самого начала. Если продолжить проведение параллелей между монахами и тиртханкарами, мирянами и богами, то становится ясно, что храмы появились и были санкционированы джайнизмом исключительно для нужд мирян, тогда как монахи и вовсе в них не нуждались. По словам Косамби, монах должен был постоянно перебирать в уме доктрины учения, размышляя над его элементами, но сосредоточение на аскетических ценностях джайнизма представляется довольно затруднительным, во время пребывания в роскошных храмах этой религии, богато украшенных множеством изображений божеств и ослепительных красавиц в великолепных одеяниях<sup>9</sup>. В джайнских храмах мы никогда не встретим ни образов истощенных подвижников, ни каких-либо других отталкивающих сцен – ничего, что могло бы нарушить идеальную гармонию здания. Впрочем, монахи в силу своих обетов и не могут оставаться ни в одном месте, будь то святилище или дом мирянина, дольше трех дней, что еще раз доказывает, что для них не существовало необходимости наличия постоянного крова над головой. Прекрасно выполненные скульптуры, которые так часто встречаются на наружных стенах, изображающие пары красивых и богато одетых мужчин и женщин, на конях и слонах, проникнуты чувственным восприятием мира. Чего-то подобного действительно трудно ожидать в монашеской обители, но это именно то, что могло бы удовлетворить вкусы богатых купцов.

Известный исследователь джайнской архитектуры М. А. Дхаки среди прочих элементов храма также упоминает индрамандапам, т. е. «зал Индры» – элемент, появившийся в некоторых священных зданиях, построенных в средние века<sup>10</sup>. Термин «индрамандапам» не встречается в Васту-шастрах, трактатах о системе архитектурного планирования, и единственным источником информации об этом зале служат надписи, связанные с деятельностью

джайнского министра XIII в. Ваступалы. Из них известно, что он возвел зал с таким названием на горе Шатрунджая, но, к сожалению, не сохранилось никаких свидетельств о его назначении. На основании приведенных нами фактов предположим, что этот зал мог служить прибежищем для Индры, незримо присутствующего в стенах храма, а также для ритуального экстаического танца небесного царя, который он исполняет во время рождения Джинны перед статуей тиртханкара. В этот момент небесные музыканты и апсары окружают его, в то время как он преподносит тиртханкару лотосы – знак абсолютной чистоты. Вполне вероятно, что этот мифологический сюжет разыгрывался в индрамандапаме при участии мирян, как и панч кальянак, о которых мы писали выше.

Анализируя полученные в ходе нашего исследования данные, мы приходим к заключению, что невозможность коммуникации с главным объектом почитания в джайнизме, тиртханкаром, обуславливает необходимость разыгрывания мифологических событий, дабы верующие могли стать сопричастны им. Отождествляя себя с богами, они принимают участие в мифологическом действе. Согласно Хейзинге, воплощая через игру представленные события, участники ритуала помогают тем самым поддержанию мирового порядка<sup>11</sup>, что мы и можем наблюдать на примере описанного священнодействия, которое усиливает и концентрирует благое «эхо», оставленное тиртханкарами.

Автор «Человека играющего» также считал, что внутренняя связь религиозного культа с игрой определяется, прежде всего, странственной обособленностью сакральной деятельности из обыденной жизни, т. е. ритуал должен происходить в специальном месте<sup>12</sup>. Это четко прослеживается на примере джайнской ритуальной деятельности, которая протекает строго в храмовых комплексах. Отгороженность от мира (как игры так и религиозного культа) объясняется общей целью: нивелировать все возможные угрожающие извне пагубные воздействия. Это очень хорошо иллюстрируется на примере максимально закрытых для глаза

стороннего наблюдателя джайнских храмовых комплексах.

Таким образом, мы можем заключить, что джайнский ритуал вполне согласуется с формальными характеристиками игры, сформулированными Й. Хейзингой. Изучение описанного нами ритуала через призму игровой концепции культуры также дало нам ключ к трактованию джайнского храма как «земной декорации», символизирующей райскую обитель и в процессе ритуального представления переносящей и основных действующих лиц, и зрителей за пределы мирского бытия в сферу мифологического пространства, где миряне перевоплощаются в богов, выполняющих главную из предписанных им духовных практик – почитание тиртханкара. Это подтверждается и изначальным предназначением храма не монахам, а мирянам, и декоративным убранством священных зданий, и наличием специальных залов для игровых представлений, и существованием особых святынь, символизирующих недоступные для человека места джайнской космографии.

### Примечания

<sup>1</sup> Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во И. Лимбаха, 2011. С. 188.

<sup>2</sup> Бэшем А. Чудо, которым была Индия. М.: Наука, 1977. С. 224.

<sup>3</sup> Хейзинга Й. Указ. соч. С. 157.

<sup>4</sup> Мезенцева О. В. Концепция Бога в индийской философии нового и новейшего времени // Универсалии восточных культур / РАН. М.: Вост. лит., 2001. С. 130.

<sup>5</sup> Babb L. A. Absent Lord // Here now 4 U. 2008. URL: <http://herenow4u.net> (дата обращения: 29.06.2017).

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Dundas P. How to install an image of Jina // Intern. j. of Jaina studies. 2009. Vol. 5, № 3. P. 2.

<sup>9</sup> Косамби Д. Культура и цивилизация Древней Индии. М.: Прогресс, 1968. С. 184.

<sup>10</sup> Dhaky M. A. The Western Indian Jaina temple // Aspects of jaina art and architecture. Ahmedabad: L. D. Inst. of indology, 1975. P. 359.

<sup>11</sup> Хейзинга Й. Указ. соч. С. 44.

<sup>12</sup> Там же. С. 55.