

ВВЕДЕНИЕ

УРОК МАСКИ

Глаз художника, как сказал Томас Манн¹⁶, склонен к мифологическому взгляду на жизнь; и следовательно, нам также надлежит совершить первое приближение к мифологической сфере — к миру богов и демонов, карнавалу их масок и любопытной игре в «как будто», в которой празднество проживаемого мифа отменяет законы времени, позволяя мертвым вернуться к жизни, когда «давным-давно» становится настоящим моментом — в первую очередь глазами художника. Поскольку, действительно, в первобытном мире, где нам следует искать большинство ключей к происхождению мифологии, боги и демоны не зарождались словно определенные и точные факты. Бог одновременно может быть в двух, и более, местах — подобно мелодии, или подобно форме традиционной маски. И где бы он ни явился, эффект его воздействия всегда одинаков: он не зависит от умножения количества его манифестаций. Более того, маска в первобытном празднестве чтилась и воспринималась, как истинное проявление мифического существа, которое она представляла, — даже несмотря на то, что все знают, что это человек создал маску и он же ее носит. Более того, тот, кто ее носил, отождествлялся с богом во время ритуала, в котором использовались маски. Такой человек не просто изображает бога; он и есть бог. Факт, заключающийся в том, что данное явление состоит из А — маски, В — представляемого ею мифологического существа, С — человека, ускользает от сознания, и представлению дозволяется воздействовать без поправки на чувства как наблюдающих, так и актера. Другими словами, происходит сдвиг восприятия от логики секулярной сферы, — где явления воспринимаются отличными друг от друга, — к театральной или игровой сфере, где эти явления воспринимаются именно так, как они переживаются, и логика этого переживания заключается в том, что «делают вид» здесь «как будто».

16 Манн, Фрейд и будущее

Мы все знакомы с этой условностью — разумеется! Ведь она является первичным приспособлением детства, магическим приспособлением, посредством которого в одно мгновение банальный повседневный мир может превращаться в мир магический, — и его неизбежность в детстве является одной из тех универсальных черт человека, которая объединяет всех нас в одну семью. Это основа представления о мифологии как науке, которая занимается именно феноменом самоиндуцированной (self-induced) веры. Лео Фробениус писал в своем знаменитом труде, посвященном психическим силам мира детства, полного демонов:¹⁷

Профессор — работает за своим столом и его маленькая четырехлетняя дочь бежит взад и вперед по комнате. Ей нечем заняться и она отвлекает отца от работы. Поэтому он дает ей три сгоревших спички, говоря, «Вот! Играй!» и, сидя на ковре, она начинает играть со спичками — Гензель, Гретель и ведьмой. В течение довольно значительного промежутка времени профессор смог сосредоточенно работать, оставаясь не побеспокоенным. Но затем, внезапно, ребенок в ужасе закричал. Отец вскакивает. «Что такое? Что случилось?» Маленькая девочка подбегает к нему, она выглядит очень испуганно. «Папа, папа, — закричала она, — заведи эту ведьму! Я больше не могу дотрагиваться до ведьмы!».

Фробениус отмечает:

Всплеск эмоций, характерен для спонтанного сдвига идеи с уровня рассудка (Gemüt) на уровень чувственного восприятия (sinnliches Bewusstsein). Более того, появление такого всплеска очевидно говорит о том, что определенный духовный процесс подошел к завершению. Спичка не является ведьмой, и не являлась ею в начале игры. Суть явления, таким образом, заключается в том, что спичка стала ведьмой на уровне рассудка и завершение данного процесса совпадает с переносом этой идеи в плоскость сознания. Наблюдение за явлением проходит без испытания сознательной мыслью потому, что процесс входит в сознание только после или в момент своего завершения. Однако, поскольку идея существует, она должна явиться. Это творческий процесс, в самом высоком смысле слова; ибо, как мы увидели, для маленькой девочки спичка может превратиться в ведьму. Коротко говоря: фаза явления имеет место на уровне рассудка, в то время как фаза существования находится на сознательном плане.

¹⁷ Лео Фробениус, «*Paideuma, Umriss einer Kultur- und Seelenlehre*», 3 издание, (Франкфурт, 1928), стр. 143-45.

Этот яркий, убедительный пример одержимости ребенка ведьмой во время игры может наглядно отражать уровень интенсивности демонического мифологического опыта. Однако, состояние ума, представленное самой игрой, до наступления одержимости, также входит в сферу рассмотрения нашего предмета. Потому что, как указывает И. Хёйзинга в своем блестящем исследовании по определению игрового элемента культуры, весь смысл, по началу, заключается в удовольствии от игры, а не в восторге от одержимости. «В каждом из тех причудливых образов, в которые миф облакает все сущее, изобретательный дух играет — пишет он, — на границе шуточного и серьезного». «Насколько мне известно, этнологи и антропологи сходятся во мнении о том, что психическое состояние, в котором проходили великие религиозные праздники у дикарей, не являлось полной иллюзией. Существовало подспудное осознание вещей как "не являющихся реальными"»¹⁸. И он цитирует, среди прочих, Р.Р. Маретта, который в своей работе «Преддверие религии» (*The Threshold of Religion*) в главе «Первобытное легковерие», разрабатывает идею об определенном элементе «притворства» (*make-believe*), который оказывается задействован во всех первобытных религиях. «Дикарь, — пишет Маретт, — является хорошим актером, который может быть полностью поглощен своей ролью, подобно играющему ребенку; и также, подобно ребенку, он еще и хороший зритель, который может быть до смерти напуган ревом того, кто, как он прекрасно знает, не является "настоящим" львом».

«Рассматривая всю сферу так называемой первобытной культуры, как игровую сферу, — говорит в заключение Хёйзинга, — мы прокладываем путь к более непосредственному и более общему пониманию ее характера, чем любой самый скрупулезный психологический или социологический анализ может предложить».¹⁹ И я полностью и от всей души согласен с этим мнением, добавив от себя только то, что мы должны расширить применение данного соображение на всю область рассматриваемого нами предмета.

В римско-католической мессе, например, когда священник, цитируя слова Христа на Тайной Вечере, произносит формулу освящения — с особой торжественностью — сначала над облаткой (*Hoc est enim Corpus meum*: «сие есть Тело Мое»), затем над чашей с вином (*Hic est enim Calix Sanguinis mei, novi et aeterni Testamenti: Mysterium fidei: qui pro vobis et pro multis effundetur in remissionem peccatorum* «ибо это есть чаша Крови Моей, нового и вечного завета: Тайна веры: которая за вас и за многих прольется

18 Дж. Хёйзинга, «*Homo Ludens*», перевод Р. Ф. Халла (Лондон: Рутледж и Кеган Пол, 1949), стр. 5 и далее.

19 Там же, стр. 25.

во отпущение грехов»), можно предположить, что хлеб и вино стали телом и кровью Христа, что каждый кусочек облатки и каждая капля вина являются живым Спасителем мира. Таинство, так сказать, не происходит как всего лишь отсылка, знак или символ, необходимый для того, чтобы побудить нас к мыслительному процессу, но является самим Богом, Создателем, Судьей, Спасителем Вселенной, воздействующим непосредственно на нас прямо здесь и сейчас, чтобы освободить наши души (созданные по Его подобию) от последствий грехопадения Адама и Евы в Эдемском Саду (который, как мы в тот момент чувствуем, существовал как географический факт).

Аналогично, в Индии считается, что в ответ на освященные формулы, божества милостиво спустятся, чтобы влить свою божественную сущность в образы храма, которые, в таком случае, называются их пьедесталом или местом (pītha). Также возможно, — и в некоторых индийских сектах даже ожидается, — что сам человек должен стать таким местом божества. В Гандхарва Тантре написано, например, что «Тот, кто сам не является божеством, не может успешно поклоняться божеству»; и снова, «Став божеством, необходимо предложить божеству жертву»²⁰.

Более того, для действительно талантливого игрока, возможно обнаружить, что абсолютно все стало телом бога, или станет возможным раскрыть вездесущность Бога, как основу всего сущего. Среди бесед бенгальского духовного мастера девятнадцатого столетия, Рамакришны, есть один пассаж, в котором он описывает подобный опыт. «Однажды, — говорит он — мне внезапно открылось, что все является Чистым Духом. Посуда для поклонения, алтарь, дверь — все Чистый Дух. Люди, животные, всё живое — все Чистый Дух. Затем, как сумасшедший, я начал посыпать цветами все вокруг. Я поклонялся всему, что я видел».²¹

Вера — или по крайней мере игра в веру — первый шаг в направлении к подобной божественной одержимости. Хроники святых изобилуют записями об их долгих испытаниях сложными практиками, которые предшествовали моментам, когда их «уносило прочь»; и мы также имеем более спонтанные религиозные игры и упражнения народа, чтобы проиллюстрировать задействованный здесь принцип. Дух фестиваля, церковного праздника религиозного обряда, требует того, чтобы привычное отношение к мирским заботам было временно отложено в пользу определенного настроения маскарада. Сам мир украшен флагами. Или в религиозных святилищах — хра-

20 Генрих Циммер, *Философия Индии*, изд. Джозеф Кэмпбелл (Нью-Йорк: Книги Пантеона, Серия XXVI Боллинга, 1951).

21 Свами Нихилананда, *Провозвестие Шри Рамакришны* (Нью-Йорк: Центр Рамакришны-Вивекананды, 1942), стр. 396.

мах и соборах, где в воздухе постоянно витает чувство святости — логике холодного, жесткого факта не должно быть позволено вторгаться и портить созданное данным местом очарование. Иноверец, шпильбрехер²², позитивист — те, кто не может или не собирается играть, должны держаться в стороне от игры. Отсюда происходят фигуры стражей, стоящих с каждой стороны у входов в святые места: львы, быки, или внушающие страх воины с оружием наготове. Они находятся там, чтобы не пускать «шпильбрехеров», адвокатов аристотелевской логики, для которых А никогда не может являться В; для которых актер никогда не должен потеряться в своей роли; для которых маска, образ, святое причастие, дерево, или животное не могут стать Богом, но только отсылают к нему. Подобные тяжелые умы должны оставаться вне игры. Ибо вся суть посещения святилища или участия в празднестве заключается в том, что человек должен быть охвачен состоянием, известным в Индии как «другой ум» (санскр. ану-манас: отсутствие ума, одержимость духом), когда человек «вне себя», замороженный, когда логика привычного самообладания пересиливается логикой «неразобщенности» — в которой А является В, и С также является В.

«Однажды, — рассказывает Рамакришна, — поклоняясь Шиве, я собирался положить лист билвы на голову статуи, как мне вдруг открылось, что вся вселенная есть Шива. На другой день я срывал цветы и вдруг осознал, что каждое растение было букетом, украшающим универсальную форму Бога. С того момента я перестал срывать цветы. Я смотрел и на людей подобным образом. Когда я вижу человека, я вижу, что это есть Сам Бог, который ходит по земле, раскачиваясь туда и сюда, как будто подушка качающаяся на волнах».²³

С такой точки зрения вселенная является местом (pītha) божества и его взгляд на обычное состояния сознания человека исключает наше существование. Но, участвуя в игре богов, мы делаем шаг в направлении этой реальности — которая, в конечном счете, является реальностью нас самих. Отсюда возникает чувство восторга, ощущение обновления, гармонии и воссоздания (re-creation). В случае святого, игра приводит к захваченности переживанием — как и в случае с маленькой девочкой, для которой спичка стала ведьмой. Привычная ориентировка в реальности может быть утеряна и ум оказывается поглощен иным состоянием.

В этом случае становится невозможным вернуться к другой игре, игре в жизнь в мире. Такие люди одержимы Богом; это все, что они знают и все, что

²² Участник игры, который действует вопреки правилам или обходит их, нарушитель игры.

²³ Там же.

им нужно знать. Они даже могут заразить целые сообщества ради того, чтобы люди, вдохновленные их одержимостью, могли так же разрушить контакт с внешним миром и отвергнуть его как нереальный, или как злой. Светская жизнь тогда может быть воспринята как впадение в грех, уход от благодати участия в празднестве Бога.

Но есть и другой подход, согласно которому можно признавать красоту и любить оба мира: а именно, *lila*, «игра», так это называется на Востоке. Мир при этом не осуждается и не избегается как греховный; человек добровольно входит в него как в игру или танец, где играет дух.

«Рамакришна закрыл глаза. "И только так? — сказал он, — Бог существует только, когда глаза закрыты, и исчезает, когда глаза открываются?" Он открыл глаза. "Игра принадлежит Ему, кому принадлежит Вечность, и Вечность для Него, кому принадлежит Игра... Некоторые люди забираются на седьмой этаж здания и не могут спуститься вниз; но некоторые взбираются на самый верх и, затем, по собственному желанию, посещают нижние этажи"».²⁴

Тогда встает только один вопрос: Насколько низко можно спуститься или высоко подняться без утраты смысла игры? Профессор Хейзинга в вышеупомянутой работе указывает на то, что в японском языке глагол *asobi*, который относится к игре в целом — отдыху, расслаблению, развлечению, поездке или прогулке, азартным играм, лежанию без дела, пребыванию в праздности, — также означает учебу в университете или занятия с учителем; так же оно означает притворную драку; и, наконец, — участие в очень строгих формальностях чайной церемонии. Он продолжает:

Необычайная серьезность японского жизненного идеала маскируется представлением, что это всего лишь игра. Подобно *chevalerie* (рыцарству) христианского Средневековья, японское *bushido* полностью оказывалось в сфере игры, проявляло себя в игровых формах. Язык сохраняет это представление в *asobase-kotoba*, то есть, в учтивой речи, дословно — игровом языке, употребляемом в разговоре с лицами более высокими по своему статусу. Высшие классы, чем бы они ни занимались, делают всё играя. «Вы прибываете в Токио», произнесенное с учтивостью, в буквальном переводе звучит как «вы играете прибытие в Токио». Подобным же образом «я слыхала, что ваш отец умер» превращается в «я слыхала, что господин ваш отец сыграл свою смерть». Высокопоставленная пер-

24 Там же, стр. 778-779.