

ЛИДОВА Наталья Ростиславовна

к.ф.н., с.н.с., Отдел теории литературы

Институт мировой литературы РАН, Москва, Россия

Ли́ла. К истокам понятия

ТЕЗИСЫ

Немало сказано и написано об индийской концепции *лилы*, изучающейся в науке с религиозно-философской, космологической, эстетической, перформативной и др. точек зрения. Букв. существительное *līlā* (ж.р.) означает «игра», хотя, по мнению многих исследователей данное значение является слишком общим, не передает глубину этого понятия и не выражает всего многообразия заключенных в нем оттенков и смыслов. Как следствие, не раз предпринимались попытки уточнения значения слова *лила*, которые в своем подавляющем большинстве оказывались не слишком успешными. Причин для этого было несколько: ранняя история этого слова в санскрите не прослеживается, этимология его неочевидна, терминологический статус расплывчат, а контексты употребления слишком сильно различаются.

Культурно-историческая значимость этого понятия во многом была предопределена его употреблением в религиозно-философском контексте. В недуалистических философских школах понятие *лила* используется для обозначения той легчайшей и необременительной деятельности Абсолюта, по ходу которой бог, не прикладывая никаких усилий, бесцельно и спонтанно, как бы в игре созидает и разрушает мир. В дуалистических школах понятие *лила* интерпретируется иначе и служит для описания той высшей формы пронизанной любовью трансцендентной игры, которая объединяет бога и его преданных. В различных школах йоги *лила* характеризует божественную игру мужского и женского начал, а в эстетико-поэтическом контексте выступает синонимом женской эротической игры, наполненной прелестью, красотой и очарованием и нередко проявляющейся в своего рода травестии, когда женщина подражает манерам, речи и походке своего возлюбленного. И, наконец, перформативный контекст, опирающийся на связь *лилы* с иллюзией и воображаемой или имитируемой реальностью, представлен разнообразными костюмированными мистериальными представлениями, называемыми *раса-лила*, *рама-лила*, *пандава-лила* и т.д. Инсценируя мифы и традиционные истории из эпоса эти, распространенные по всей Индии, зрелища призваны создавать ту особую игровую реальность, в которой возможно прямое взаимодействие актера-божества и адептов-зрителей.

В докладе будет проведено сравнение понятия *лила* с другими терминами древнеиндийского, связанного с игрой, тезауруса и высказана гипотеза о том, почему, начиная с «Брахма-сутр» Бадараяны (II до н.э. – II н.э.) это необычное, и, скорее всего, звукоподражательное слово стало использоваться как основной термин для обозначения божественной игры Абсолюта.