

1

СОСТАВЛЯЮЩИЕ ЧУДОВИЩА

Белый автомобиль проезжает через лес. За деревьями, чуть поодаль от дороги, скачет кентавр. Машина скользит вдоль пыльных гор, и Медуза горгона, держа в руках змей, провожает ее взглядом. Колеса вращаются под проливным дождем, и Минотавр запрокидывает голову и бьет себя в грудь. На поверхности пруда показывается сирена, разбрызгивая хвостом воду. Из тумана появляется Пегас, хлопая крыльями; и в сгущающемся мраке автомобиль включает фары. За кадром звучит голос: «В мире гибридов одни следуют, другие ведут».

Это краткое резюме рекламного ролика автомобиля *Mitsubishi Outlander PHEV*, гибридного внедорожника с электрическим приводом и традиционным двигателем внутреннего сгорания¹⁴. Посыл ясен —

¹⁴ Ролик можно посмотреть на хостинге YouTube (организация, признанная нарушителем законодательства РФ. — Прим. ред.) по ссылке <https://www.youtube.com/watch?v=LTC7zlCR2w0> (я смотрела 2 апреля 2019 г.), а видео о съемках по ссылке <https://www.youtube.com/watch?v=GF-xUDcP7Ac> (смотрела в тот же день). На видео о создании рекламного ролика сирена фигурирует под наименованием «русалка»: позволю назвать это вольностью, хотя сирену и русалку в самом деле связывает близкое родство. Более подробно о тонких различиях между ними пишет Рут Берман [Berman R.] в статье *Sirens* в справочнике *Mythical and Fabulous Creatures: A Source Book and Research Guide* под ред. М. Саута (1988).

любой гибрид уступает технологии *PHEV* с низким уровнем выброса углекислого газа. Тем не менее эта реклама эффективна за счет использования образов античных чудовищ. Создатели ролика предполагают, что зритель узнает их и поймет, что в этой иерархии гибридов *PHEV* занимает высшую ступень. Почему античные чудовища до сих пор обладают такой властью над современной культурой, что даже создатели рекламы используют их узнаваемые образы без каких-либо пояснений? Прежде чем ответить на этот вопрос, я хочу обратиться к некоторым существующим моделям рецепции чудовищ в современной культуре, а также поделиться собственными соображениями по этому поводу. Создается впечатление, что сегодняшняя монстрология не занимается вопросом о том, каким образом античные чудовища попадают в наш мир. Эта дисциплина, сама по себе относительно новая, сложилась в 1997 году после публикации значимой статьи Джеффри Коэна «Культура монстров: семь тезисов» в сборнике-хрестоматии «Теория монстров: прочтение культуры»¹⁵. Исследователи, базировавшиеся на этих тезисах, рассматривали чудовищ в рамках их собственной хронологической шкалы. В качестве примера приведем вампира. Можно рассматривать «Дракулу» Брэма Стокера в контексте того времени, когда роман был написан, и воспринимать графа как воплощение викторианских

¹⁵ См. статью Дж. Коэна [Cohen J. J.] *Monster culture (seven theses)* в сборнике *Monster Theory: Reading Culture* под. ред. Дж. Коэна (1997).

страхов перед миграцией, неумным сексуальным желанием, развитием технологий и так далее. В классической экранизации, возглавляющей серию фильмов *Hammer Horror*, он предстает уже как исторический персонаж, в окружении, характерном для его эпохи. В популярной саге «Сумерки» вампир-миллениал транслирует тему сексуальной угрозы, которую нужно рассматривать в контексте влияния идеологии мормонов на автора саги Стефани Майер. Вампир страдает, но всё же адаптируется к тому периоду времени, в котором живет. То же происходит и с зомби: они не исчезают, но приспосабливаются к новым социальным и временным обстоятельствам.

В отличие от них Минотавр, Медуза, Химера и прочие античные чудовища остаются неизменными на протяжении долгого времени. Хотя в отдельных своих воплощениях они и обретали новые черты, в глобальном отношении они не менялись, ибо не было необходимости менять облик в процессе путешествия во времени. Монстрология не занимается чудовищами, которые воспринимаются как таковые не только в породившей, но и в перенявшей их культуре. В эту область исследований попадают разве что чудовища вендиго, которые принадлежат к фольклорной традиции алгонкинской культуры¹⁶, но до сих пор являются предметом культа.

¹⁶ Вендиго — дух-людоед, символ ненасытного голода и предостережения против любых излишеств человеческого поведения. Алгонкины — группа индейских народов на севере Америки, объединенных родственными языком. — Прим. ред.

О чудовищах в античной литературе можно говорить очень долго¹⁷, но тот факт, что они перебрались из своих логовищ на наши экраны и книжные полки, остается непризнанным. При обсуждении античных чудовищ всегда предполагается, что они не нарушают свои временные границы. Иными словами, с точки зрения монстрологии античные чудовища существуют только в античности. Если повезет, можно услышать упоминание о них в разговоре о средневековых бестиариях, однако принято считать, что все, что происходило в Греции и Риме, осталось в Греции и Риме.

Однако с точки зрения массовой культуры все выглядит иначе. У античных чудовищ нет причин отставать от героев. В этой главе я объясняю, что бывает, когда чудовища следуют за героями, и почему это имеет значение. Может показаться, что мы уже знаем, что ищем — увидев чудовище, мы тотчас его опознаем. Однако полезно провести границу между чудовищами, ассоциирующимися с конкретными мифами и героями, и понятием чудовищности, то есть между конкретными созданиями и абстрактными представлениями, лежащими в их основе. Эти понятия разделимы, а в случае появления мифических чудовищ в массовой культуре разделять их особенно важно, ведь механизмы, действующие в процессе создания,

¹⁷ Об этом, к примеру, писали Д. Фелтон [Felton D.] в книге *Rejecting and embracing the monstrous in ancient Greece and Rome*, и Д. Лоу в книге *Monsters and Monstrosity in Augustan Poetry* (2012).

могут никак не влиять на их дальнейшую жизнь. В последующем изложении эти две сферы могут пересекаться, но, надеюсь, это пойдет нам на пользу.

Существуют разные способы осмысления концепта чудовищности в целом и поведения отдельных чудовищ в частности. Я хочу рассмотреть эти способы и выяснить, насколько они полезны или бесполезны для изучения чудовищ, живущих среди нас.

Каталогизация и криптозоология

Наиболее привычный способ сладить с чудовищами — перечислить их. Тот, кто знаком с ролевыми играми, понимает, что я имею в виду: огромные справочники, напичканные разнообразными чудовищами с набором индивидуальных особенностей, перечисленными в алфавитном или категориальном порядке, которых мастер¹⁸ может натравить на зазевавшегося игрока. К примеру, справочник чудовищ для игры «Подземелья и драконы» начинается с ааракров, продолжается булливагами, горгульям и пикси и завершается юголотами и зомби¹⁹. Традиция идентифицировать и считать монстров восходит к средневе-

¹⁸ В ролевых играх мастером называют организатора и координатора игры. Он решает спорные ситуации и имеет право изменить ход игры или прервать ее в любой момент. — *Прим. ред.*

¹⁹ Рецепцию античности в игре «Подземелья и драконы» исследует профессор К.У. Маршалл [Marshall C.W.] в работе *Classical reception and the Half-elf Cleric* (2018).

ковым бестиариям, этим богато иллюстрированным фолиантам, описывающим как фантастических тварей, так и обычных зверей. Они содержат описания не только внешности, но и повадок животных и зачастую сопровождаются нравоучительными комментариями. В них, например, говорится, что загнанный в угол бобер отгрызает свои яички, символизируя потребность человека избавиться от пороков. Популярность покемонов свидетельствует о стойкой вере в то, что чудовищ нужно отслеживать и классифицировать независимо от того, пойманы они в родной Японии или после западных странствий²⁰. Участие в этой с виду простой детской игре, на самом деле представляющей собой «псевдонаучную классификацию по мотивам системы Линнея», требует немалых знаний о поведении покемонов²¹. Без сомнения, процесс каталогизации важен, но считать его конечной целью изучения чудовищ нельзя²².

²⁰ Средневековые бестиарии и приведенных в них чудовищ исследует Д. Хэссиг [Hassig D.] в книге *Medieval Bestiaries: Text, Image, Ideology* (1996). В монографии под редакцией Дж. Тобин и А. Эсереда *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon* (2004) рассматривается феномен покемонов, а также проблемы культурной локализации за пределами Японии.

²¹ См. статью Д. Бекингом и Дж. Сефтон-Грин [Buckingham D. and Sefton-Green J.] *Structure, agency and pedagogy in children's media culture* (2004) в сборнике Дж. Тобин и А. Эсереда *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*.

²² К. Роуз [Rose C.] в монографии *Giants, Monsters, and Dragons: An Encyclopedia of Folklore, Legend and Myth* (2000) в целом применяет к монстрам энциклопедический подход.

Параллельно с желанием упорядочить чудовищ возникает соблазн рационализировать их. Такой подход, известный как «криптозоология», в большей степени применим к чудовищам, бытовавшим в донаучный период. Логика подсказывает, что древние явно *чего-то* боялись. Но только не настоящих чудовищ. Ведь сейчас нам прекрасно известно, что ни великанов, ни гарпий, ни грифонов в действительности не существовало. Чтобы понять, что скрывается под чешуйчатым покровом вымышленных созданий, обратимся к археологии. Нам известны случаи несоответствия повествования и иллюстрации: на одном из древнегреческих папирусов иллюстратор сопровождал рассказ о подвигах Геракла рисунками, настроение которых противоречит героическому тону повествования: вместо того чтобы бороться с Немейским львом, Геракл обнимает статую на постаменте, и Стимфалийских птиц он вовсе не преследует, а провожает недоуменным взглядом, не выпуская из рук удочки.

Эти легкомысленные рисунки компрометируют повесть о великом герое, наглядно демонстрируя, что даже во времена античности далеко не каждый относился к рассказам о чудовищах всерьез²³.

В стремлении дать чудовищам рациональное объяснение криптозоологи идут еще дальше и пытаются выяснить, что именно скрывается под масками чудищ, тревожащих наших предков. Быть может, это общая

²³ См. статью Г. Нисбета [Nisbet G.] An ancient Greek graphic novel: Р. Оху. XXII 2331 в сборнике Classics and Comics под ред. Дж. Ковакса и К. У. Маршалла (2011).

память о саблезубых тиграх, принявшая новый облик с тех пор, как люди вышли из пещер?

Что если необходимость выдумать грифонов возникла после обнаружения окаменелостей динозавров с целью найти объяснение этой находке²⁴? А вдруг мы боялись Кракена лишь потому, что не понимали, как устроен обычный кальмар? Этот методологический подход связан с эвгемеризмом, более общим методом из области герменевтики. Сторонники данного метода рассматривают мифы и легенды как результат сакрализации истории и полагают, что с их помощью можно восстановить реальные события. Как бы мы ни относились к этому методу, в реальности любые попытки применить его к чудовищам античности неизбежно обречены на провал, поскольку сохранилось крайне мало свидетельств. Лично я боюсь, что, пытаясь установить происхождение Минотавра или Медузы, мы рискуем столкнуться с дикими предположениями. Мне больше интересно понаблюдать, как эти древние чудовища ведут себя в современном мире.

Базовая теория монстров

Воспользуемся оптикой, предложенной Джефффри Коэном. В одной из глав хрестоматии «Теория мон-

²⁴ В рамках более широкой дискуссии в книге *The First Fossil Hunters: Paleontology in Greek and Roman Time* (2000) А. Мейор [Mayor A.] приходит к выводу, что греки и римляне находили ископаемые останки крупных древних позвоночных.

стров: прочтение культуры» он формулирует семь краеугольных тезисов, помогающих понять, как культура порождает чудовищ²⁵:

1. Тело монстра — это тело культуры. Монстры обусловлены культурой и созданы в определенный момент.

2. Монстр неизменно ускользает: каждый раз, когда кажется, что он уже мертв, он возрождается в новом культурном контексте в ответ на новые страхи.

3. Монстр — предвестник кризиса категорий: отнести его к той или иной категории нельзя. Он не приемлет бинаризма, стирая привычные границы между человеком и животным, мужчиной и женщиной и т. д.

4. Монстр обитает у врат различий и отражает страх перед иным. Это может быть страх перед другим полом, [REDACTED] гражданством, этнической принадлежностью. Словом, перед всем, что выходит за рамки доминантной идентичности той или иной культуры.

5. Монстр охраняет границы дозволенного и следит, чтобы человек не нарушал общепринятых норм как внутри общественных образований, так и между ними, чтобы общество продолжало существовать.

6. Страх перед монстром на самом деле является желанием — ужас перед ним создает пространство для выражения скрытых порывов, обеспечивая реализацию запретных мечтаний. Неизбежное уничтожение

²⁵ Cohen, J. J. Monster culture (seven theses) in J. J. Cohen (ed.), *Monster Theory: Reading Culture*. MN: University of Minnesota Press, 1997.

монстров избавляет нас от греховных удовольствий, которые они нам дарят.

7. Монстр стоит на пороге становления — всякий раз возвращаясь из изгнания, он напоминает нам о том, что значит быть человеком. Мы противопоставляем себя чудовищности, попутно спрашивая, остаются ли монстры такими же чудовищными, как раньше.

Тезисы Коэна легли в основу разнообразных исследований чудовищного в определенных контекстах: неизученные монстры обитают и в Средневековье, и в современном медиапространстве. Существовало ли чудовище на самом деле, к делу не относится (разве Гидра действительно существовала?) — важно лишь то, как культура реагирует на проявление чудовищности. Профессор Миттман²⁶ изящно резюмирует эту идею, утверждая, что «монстра познают по его воздействию, по произведенному им *эффекту*»²⁷. Ужас и дискомфорт, которые мы испытываем при виде монстра, проистекает из его чудовищных свойств, которые Коэн определяет в вышеперечисленных тезисах: это нарушение установленных границ, поступки, ставящие под сомнение наше понимание мира, а также все, что так или иначе расшатывает нашу благополу-

²⁶ Аса Саймон Миттман [Mittman A.S.] — профессор факультета искусства и истории искусств Калифорнийского университета. Преполагает искусство древности и Средневековья, а также читает тематические курсы лекций по монстрологии и кино. — Прим. ред.

²⁷ Mittman, A. S. Introduction: The impact of monsters and monster studies (p. 1–14), in Mittman (ed.) with Dendle, Ashgate Research Companion.VT: Ashgate, 2012.

ную уверенность в устоявшемся порядке вещей во вселенной²⁸. Теория монстров изучает не отдельных чудовищ, а их абстрактную подоплеку.

Тем, кто интересуется античностью, теория монстров предлагает набор принципов, с помощью которых можно понять, как древние представления о чудовищности могут проявляться в конкретных ситуациях. Опираясь на них, исследователь понимает, почему, к примеру, древнеримский обвинитель сравнивает обвиняемого с кентавром²⁹. Однако в случае с восприятием античного наследия теория монстров работает хуже. На первый взгляд никаких проблем нет; можно сказать, что бегство и возрождение монстра означает, что Минотавр, неизменно появляющийся в той или иной культуре, всегда оказывается изобретенным заново. Такое объяснение работает до тех пор, пока мы не сталкиваемся с проблемой, которую Миттман называет «эффектом монстра». Все дело в том, что большинство античных чудовищ, которых мы видим в массовой культуре, не вызывают леденящего кровь ужаса.

Если бы вам довелось изучать произведения массовой культуры, к которым применима теория монстров, вы могли бы задаться вопросом, зачем нужна эта книга. Наибольшей популярностью сегодня пользуются серийные убийцы, кровожадные пришельцы, загадочные вирусы, превращающие людей

²⁸ Ibid. P. 8.

²⁹ См.: Köster, I. Feasting centaurs and destructive consuls in Cicero's *In Pisonem*. *Illinois Classical Studies*, 2014. P. 63–79.