

ГОСУДАРСТВО РЕЛИГИЯ ЦЕРКОВЬ

В Р О С С И И И З А Р У Б Е Ж О М

№3 (37) 2019

Александр Павлов. Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов»

Леонид Мойжес. *Dragon Age: Inquisition*: христианское высказывание в постсекулярном мире

Александр Ф. Филиппов. В ожидании чуда: социология репликантов как политическая теология («Бегущий по лезвию 2049»)

Мэтт Хиллс. «Черное зеркало», имплицитная религия и сакрализация «запойных просмотров» научной фантастики

Николай Афанасов. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion*

Александр Писарев. Конфликт бессмертий: биополитика церебрального субъекта и религиозная жизнь в сериале «Видоизмененный углерод»

Максим Подвальный. Религиозные культы в фикциональной вселенной *RPG* «Ведьмак»

Тарас Вархотов, Павел Костылев. Семейные и религиозные ценности в мире сериала «Сверхъестественное»

Татьяна Самарина. Феноменология сакрального и художественная литература: фантастический мир Элджернона Блэквуда

Евгений Лютко. Становление «церковной субъективности» в России на примере нормативных текстов о православном духовенстве (XVIII–XIX вв.)

Илья Павлов. Диалектика секуляризации в России: к оценке «Истории русской философии» Василия Зеньковского



ISSN 2073-7203
e-ISSN 2073-7211
РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ
ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

№3 (37) 2019

ГОСУДАРСТВО РЕЛИГИЯ ЦЕРКОВЬ

В Р О С С И И И З А Р У Б Е Ж О М

ГОСУДАРСТВО РЕЛИГИЯ ЦЕРКОВЬ

Религия и фантастика
в современной популярной
культуре

№3
(37) 2019

ГОСУДАРСТВО
РЕЛИГИЯ
ЦЕРКОВЬ
в России и за рубежом

2019
З[37]

Издается с 1968 года,
выходит 4 раза в год

Учредитель:
Российская академия
народного хозяйства
и государственной службы
при Президенте РФ



Москва, 2019

Редакция *Дмитрий Узланер (главный редактор),
Александр Агаджанян, Александр Кырлежев,
Софья Рагозина*

Идея обложки *Екатерина Трушина*

Макет журнала *Сергей Зиновьев*

Верстка *Анастасия Меерсон*

Корректурa *Лариса Яркина*

Редакторы-составители главной темы
Александр Павлов и Леонид Мойжес

Редакционная коллегия:

Аптолонов А.В., канд. филос. наук; *Беглов А.Л.*, канд. ист. наук; *Белякова Н.А.*, канд. ист. наук; *Бобровников В.О.*, д-р ист. наук; *Васильева О.Ю.*, д-р ист. наук; *Вдовина Г.В.*, д-р филос. наук; *Верховский А.М.*; *Гараджа В.И.*, д-р филос. наук; *Гусейнов Г.Ч.*, д-р филолог. наук; *Давыдов И.П.*, канд. филос. наук; *Кравчук В.В.*, канд. филос. наук; *Лопаткин Р.А.*, канд. филос. наук; *Лушкин Р.Н.*, канд. филос. наук; *Малыгин В.В.*, д-р ист. наук; *Павлов А.В.*, канд. юрид. наук; *Папченко А.А.*, д-р филолог. наук; *Пивкевич В.К.*, д-р исторических наук; *Рашковский Е.Б.*, д-р ист. наук; *Светлов Р.В.*, д-р филос. наук; *Селезнев Н.Н.*, канд. ист. наук; *Смирнов М.Ю.*, д-р соц. наук; *Токарева Е.С.*, д-р ист. наук; *Шахнович М.М.*, д-р филос. наук; *Шабуров Н.В.*, канд. культурологии; *Юдин А.В.*, канд. ист. наук

Международный научный совет:

Р. Бекан (Швеция); *М.Благович* (Сербия); *Т.Бремер* (Германия); *Р.Бхаргава* (Индия); *Ж.-П.Виллем* (Франция); *Г. Дэйви* (Великобритания); *В.Еленский* (Украина); *Р.Инглхарт* (США); *В.Макридес* (Германия); *А.Пабст* (Великобритания); *К.Русселе* (Франция); *Дж.Саттон* (Великобритания); *К.Струп* (США); *Е.Федякова* (Чили); *А.Филоненко* (Украина); *Э. ван дер Зееерде* (Голландия); *Д. Чидестер* (ЮАР); *К.Штекль* (Австрия); *М.Эшштейн* (США)

Сайт журнала в интернете: www.religion.ganepa.ru

E-mail: religion@ganepa.ru

119606, г. Москва, просп. Вернадского, д. 84.

Редакция журнала «Государство, религия, церковь в России и за рубежом»
Институт государственной службы и управления

Перепечатка материалов возможна только
с письменного разрешения редакции.

Свидетельство о регистрации СМИ:

ПИ № ФС 77–51374 от 10.10.2012

Распространяется по подписке во всех регионах России и за рубежом.

Подписной индекс в Объединенном каталоге «Пресса России»:

38 685 — для физических лиц,

38 689 — для юридических лиц

ISSN 2073–7203 (print), 2073–7211 (online)

В системе РИНЦ № 09–04/09–16

Входит в Перечень ведущих рецензируемых научных изданий ВАК России.

Индексируется в *Scopus*, *Web of Science*, *Erih Plus* и *ATLA Religion Database*.

Публикуемые материалы прошли процедуру рецензирования

и экспертного отбора.

Содержание

От редакции. Религия и популярная фантастика. 7

Главная тема: Религия и фантастика в современной популярной культуре

Александр Павлов. Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов». 12

Леонид Мойжес. *Dragon Age: Inquisition*: христианское высказывание в постсекулярном мире 41

Александр Ф. Филиппов. В ожидании чуда: социология репликантов как политическая теология («Бегущий по лезвию 2049») 69

Мэтт Хиллс. «Черное зеркало», имплицитная религия и сакрализация «запойных просмотров» научной фантастики 102

Николай Афанасов. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion* 124

Александр Писарев. Конфликт бессмертий: биополитика церебрального субъекта и религиозная жизнь в сериале «Видоизмененный углерод» 149

Максим Подвальный. Религиозные культы в фикциональной вселенной *RPG* «Ведьмак» 173

Тарас Вархотов, Павел Костылев. Семейные и религиозные ценности в мире сериала «Сверхъестественное» 191

Varia

Татьяна Самарина. Феноменология сакрального и художественная литература: фантастический мир Элджернона Блэквуда 217

Евгений Лютко. Становление «церковной субъективности» в России на примере нормативных текстов о православном духовенстве (XVIII–XIX вв.). 237

Илья Павлов. Диалектика секуляризации в России: к оценке «Истории русской философии» Василия Зеньковского	253
---	-----

Рецензии

Эдуард Сафронов. Популярная культура как религия (Обзор на: Adam Possamai (ed.) (2012). <i>Handbook of Hyper-Real Religions</i> . Leiden — London: Brill. — 441 p.) . . .	277
Елена Степанова. Zoe Knox (2018). <i>Jehovah’s Witnesses and the Secular World: From the 1870s to the Present</i> . Palgrave Macmillan. — 305 p..	283

Справочная информация

Авторы	292
Аннотации	296
About the Journal	303

Table of Contents

EDITORIAL. Religion and Popular Fantasy 7

Theme of the Issue: Religion and Fantasy in Contemporary Popular Culture

ALEXANDER PAVLOV. Hyper-Real Religion, Lovecraft and the Cult of *The Evil Dead* 12

LEONID MOYZHES. *Dragon Age: Inquisition*: Christian Message in a Post-Secular World 41

ALEXANDER F. FILIPPOV. Waiting for a Miracle: The Sociology of Replicants as Political Theology (*Blade Runner 2049*) 69

MATT HILLS. *Black Mirror*, Implicit Religion and the Sacralisation of Bingeing Science Fiction 102

NIKOLAI AFANASOV. Messiah in Depression: Religion, Science-Fiction and Postmodernism in Anime *Neon Genesis Evangelion* 124

ALEXANDER PISAREV. Conflict of Immortalities: Biopolitics of Cerebral Subject and Religious Life in *Altered Carbon* Series 149

MAKSIM PODVALNYI. Religious Cults in the Fictional World of *The Witcher* RPG 173

TARAS VARKHOTOV, PAVEL KOSTYLEV. Family and Religious Values in the World of *Supernatural* TV Series. 191

Varia

TATIANA SAMARINA. Phenomenology of the Sacred and Fiction: The Fantastic World of Algernon Blackwood 217

EUGENE LYUTKO. Emergence of “Church Subjectivity” in Russia on the Example of Normative Texts about Orthodox Clergy (18th – 19th Century) 237

ILIA PAVLOV. The Dialectics of Secularization in Russia: An Appraisal of V. Zenkovsky’s *History of Russian Philosophy* 253

Book Reviews

- EDUARD SAFRONOV. Popular Culture as Religion (Review of:
Possamai, Adam (ed.) (2012) *Handbook of Hyper-Real
Religions*. Leiden, London: Brill. — 441 p.) 277
- ELENA STEPANOVA. KNOX, Zoe (2018) *Jehovah's Witnesses
and the Secular World: From the 1870s to the Present*.
Palgrave Macmillan. — 305 p. 283

Reference information

- Authors 292
- Summaries 296
- About the Journal 303



Религия и популярная фантастика

ЧТО объединяет такие известные трансмедийные франшизы популярной культуры, как «Звездные войны», «Игра престолов», «Гарри Поттер», «Терминатор», «Матрица», «Звездный путь», «Зловещие мертвецы», «Черное зеркало», «Сумерки», «Ведьмак», «Обитель зла», «Чужой», «Властелин колец» и далее по очень длинному списку? Все они относятся к жанру фантастики в самом широком ее понимании — фэнтези, ужасы, *sci-fi* и прочее. Фантастика является одним из самых востребованных жанров популярной культуры. Очевидно, что у современных потребителей есть запрос на то, чтобы постигать и даже вживаться в вымышленные миры, то есть целые вселенные, ставшие в последние несколько десятилетий важнейшими феноменами социальной и культурной жизни во всем мире.

На что не всегда обращают внимание, так это на то, что очень часто эти феномены связаны с религией. С одной стороны, это репрезентация религиозных тем в продуктах популярной культуры жанра фантастики, с другой — часто сами эти продукты становятся объектом религиозного поклонения. Взять хотя бы «Матрицу», «Звездные войны», «Звездный путь» и т. д. Эти франшизы уже давно стали источником новых форм религиозности и породили то, что некоторые авторы называют «имплицитными религиями», «вымышленными религиями», «гиперреальными религиями» и т. д. — матрицизм, джедаизм, треккис и т. д. Иными словами, современная фантастика — самый важный жанр, который в идеале должен быть проанализирован в контексте религии.

Вместе с тем изучение взаимодействия между религией и фантастикой — сравнительно новое направление гуманитарных исследований, к несчастью, не получающее в российской академии надлежащего внимания. Причины этого понятны. На первый взгляд, тема может казаться слишком специфической, касающейся только узкой прослойки ученых внутри соответствующих дисциплин, таких как религиоведение, литературная критика,

culture, cinema, fan или *game studies*. В повседневном дискурсе религию и фантастику часто разводят, а иногда даже противопоставляют. Религия воспринимается как нечто старое и предельно серьезное, а фантастика, напротив, — как нечто современное и развлекательное. Но даже само это противостояние вызывает вопрос о том, как могут выглядеть пересечения между данными областями нашей культуры.

Между тем, таких пересечений немало. На самом поверхностном уровне находятся многочисленные терминологические и визуальные заимствования из религии и мифологии в сфере фантастического. От Ниандера Уоллеса из фильма «Бегущий по лезвию 2049», называвшего созданных им искусственных людей «ангелами», до переосмысления библейской образности в аниме *Neon Genesis Evangelion* и до многочисленных чудовищ античной мифологии, превратившихся в монстров или даже демонов из сравнительно молодой лавкрафтовской мифологии, противостоящих главным героям видеоигр. Одним словом, религиозные мотивы присутствуют в популярной фантастике повсюду. В то же время во многих новых религиозных движениях мы наблюдаем обратный процесс, будь то связь между научной фантастикой и сайентологией, заимствование викканами терминов из фэнтези или использование персонажей и сюжетов из массовой культуры при создании колод Таро, продающихся в магазинах оккультных товаров.

В таком контексте можно рассуждать о том, что исследовательница Дэниэль Кирби, анализируя функционирование массовой культуры, предложила называть «фантастической средой», обозначающей совокупность сюжетов и образов во всех фантастических произведениях¹. Кирби опиралась на идею «культовой среды», предложенной социологом Колином Кэмпбеллом, описывавшим множество представлений и практик, объединяющих разнообразие новых религиозных движений и традиций². При этом Кирби подчеркивала, что описанная ею «среда» полностью включает в себя и все представления, которые образуют «культовую среду» Кэмпбелла.

Такой обмен контентом заслуживает пристального внимания со стороны исследователей. Эта ситуация ставит вопрос о том,

1. Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief. Alternative Religions, Popular Narratives and Digital Cultures*. London and New York: Routledge.

2. Campbell, C. (1972) *Cult, the Cultic Milieu, and Secularization*. London: SCM Press.

не может ли существовать более глубокая связь между религией и фантастическим? Стоит вспомнить энтузиазм, с которым голливудские сценаристы использовали в своей работе схемы из «Тысячеликого героя» Джозефа Кэмпбелла, разработанные для анализа сходств между мифологией разных народов³. Теории Кэмпбелла относительно мифов можно критиковать. Но в случае с фантастикой универсальность описанного им «Пути Героя» стала самосбывающимся пророчеством: сейчас его построения применимы для анализа фантастических сюжетов потому, что в свое время множество писателей и сценаристов, таких как Джордж Лукас, сознательно формировали канон жанра с опорой на идеи Кэмпбелла.

Это не единственный пример того, как фантастика «апроприирует» религиозное, предварительно адаптированное для современного (пост)секулярного общества усилиями науки, искусства или политики. Так, можно вспомнить, как Джон Толкин и Клайв Льюис сознательно переосмыслили христианские концепции в рамках своих книг, а затем созданные ими сюжеты проникли в фантастику и до сих пор вновь появляются в книгах, фильмах, видеоиграх и комиксах. Также можно проследить, как религиозные представления американского христианства оказывали влияние на идеологию американской фантастики, что нашло отражение, к примеру, в упомянутых трансмедийных франшизах «Звездный путь» или «Матрица». Не менее интересно проанализировать историческую преемственность между религиозными утопиями Возрождения, секулярными утопическими проектами социалистов и затем коммунистов и утопической фантастикой, выходящей по обе стороны «железного занавеса», которая влияет на облик жанра и сейчас.

Но и такой исторический, генеалогический подход рискует упустить еще более фундаментальную связь религии и фантастики. В книге «Нового времени не было» социальный теоретик Бруно Латур описывает наш мир как мир гибридов⁴. По его мнению, современность в широком смысле слова разделяет мир жесткими границами: между светским и религиозным, «высоким» и «низким» искусством, наукой и повседневной культурой, живым и не-

3. Campbell, J. (2004) *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press.

4. Латур Б. Нового времени не было. Эссе по симметричной антропологии. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2006.

живым. Однако эти декларируемые границы только маскируют тот факт, что реальность состоит из множества гибридов. Причем, по мнению Латура, в современности количество гибридов только увеличивается. Сложные сети отношений между ними, производящие все новые и новые гибриды, определяют облик нашего мира.

Таким образом, само разделение между «религией» и «фантастикой» представляется интеллектуальным конструктом, призванным разграничить две громадные совокупности объектов. В таком контексте исследование взаимодействия между конкретными элементами этих множеств становится не просто возможным, но необходимым для полноценного понимания современной постсекулярной религиозности или современной фантастики.

Это кажется особенно актуальным в свете растущего влияния, которое фантастика оказывает на культуру вообще: фантастические фильмы добиваются признания критиков и собирают все больше зрителей, писатели, работающие в жанре научной фантастики, становятся уважаемыми и уважаемыми, актуальные философы, обращающиеся к фантастике в своих работах, превращаются в самых модных мыслителей, а фантастические видеоигры объединяют миллионы игроков по всему миру. Мы даже знаем людей, которые строят свою жизнь в соответствии с нравственными принципами, изложенными в «Звездных войнах», или людей, для которых одно из самых важных событий в их жизни — премьера нового фильма из вселенной *Marvel*. Кажется очевидным, что фантастика не просто может, но неизбежно будет занимать важное место в сети отношений, определяющих религиозность современных людей на Западе. И вопрос, который должны ставить перед собой исследователи, состоит в том, что это за место.

Основываясь на классификации подходов к изучению связей религии и массовой культуры, предложенной Дэвидом Форбсом⁵, можно выделить четыре подхода к исследованию отношения религии и фантастики: религия в фантастике, фантастика в религии, фантастика как религия, диалог религии и фантастики. Конкретно этот сборник сосредотачивается главным образом на первом и в меньшей степени на третьем типе, изучая репре-

5. Forbes, B.D. (2005) "Introduction: Finding Religion in Unexpected Places", in B.D. Forbes, J.H. Mahan (eds.) *Religion and Popular Culture in America*, p. 10. Berkeley — Los Angeles, California: University of California Press.

зентации конкретных религий, религиозных сюжетов и религии вообще в фантастических произведениях, а также практик и мировоззрения фанатов фантастики, которые имеет смысл рассматривать с точки зрения религиоведения. Но мы надеемся, что это лишь начало долгой и плодотворной дискуссии, и, в свою очередь, настоящий номер журнала проложит дорогу к новым исследованиям, которые позволят всесторонне изучить взаимоотношения и взаимовлияние этих сфер.

Леонид Мойжес и Александр Павлов



АЛЕКСАНДР ПАВЛОВ

Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов»

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-12-40>

Alexander Pavlov

Hyper-Real Religion, Lovecraft and the Cult of *The Evil Dead*

Alexander Pavlov — National Research University Higher School of Economics; Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia). apavlov@hse.ru

The article deals with the media franchise “The Evil Dead” in the context of new religiosity. The author addresses the reasons of the increasing reputation of the franchise as an important phenomenon of popular culture which grew out from a low-budget independent film. This fame cannot be explained only by the fact that it has become a transmedia phenomenon (musical, theater, video games, comics, remake, TV series, etc.). The author clarifies the concepts of “popular culture” and “fantasy” and applies both to “The Evil Dead.” The article then discusses whether the franchise can be associated with a type of new religiosity referring to the concept of “hyper-real religion” by Adam Possamai. Such “religion” is based upon the products of popular culture and has only representations with no real referent (“simulacra”). Although “The Evil Dead” cannot be recognized as a proper hyper-real religion, it can be classified as a hyper-real cult. The concept is associated with the phenomenon of the cult cinema and includes some ritual practices of consumption by fans. The author believes that the demand for the franchise is explained, among other things, by the influence of Howard Lovecraft whose work is of particular importance in the context of hyper-real religion and, in particular, for the original trilogy of “The Evil Dead”.

Keywords: religion studies, popular culture, sci-fi, fantasy, hyper-real religion, cult cinema, horror, The Evil Dead, Lovecraft, zombies.

СЕРИАЛ «Эш против Зловещих мертвецов» (2016–2018), снятый по мотивам оригинальной трилогии «Зловещие мертвецы» («Evil Dead» 1981, «Evil Dead: Dead by Dawn» 1987, «Army of Darkness» 1992) и являющийся ее непосредственным продолжением, официально закончился после выхода третьего сезона в 2018 году. Летом 2019 года режиссер трех фильмов Сэм Рэйми заявил, что собирается сделать четвертую часть¹, в которой, вероятно, снимется Брюс Кэмпбелл, исполнитель главной роли всех серий (его герой Эш Ульямс — центральный персонаж вселенной). Таким образом, считающаяся «культовой классикой» трилогия с армией фанатов по всему миру, ставшая огромной франшизой и полноценным трансмедиа, получает продолжение и вновь оказывается в центре внимания поклонников популярной культуры. В этом исследовании я хотел бы попробовать ответить на вопрос, что делает «Зловещих мертвецов» культом и можно ли связать данную франшизу с новыми формами религиозности. Чтобы достичь этого, я обращусь к концепции «гиперреальной религии» Адама Поссамай.

Моя гипотеза заключается в том, что «Зловещие мертвецы», обладая культовым статусом, могут быть связаны с новыми формами религиозности, все чаще проявляющимися в популярной культуре. Преследуя эту цель, я сосредоточусь на следующих темах. Во-первых, обсудю несколько концептуальных вопросов касательно используемых понятий (включая такие как гиперреальная религия, популярная культура, фантастика и т. д.) и тем самым обозначу методологические принципы дальнейшего изложения материала. Во-вторых, я постараюсь кратко описать, что такое культовое кино и как оно связано с теми или иными формами религиозности, включая некоторые ритуальные практики. В-третьих, я эксплицирую гиперреальное религиозное содержание оригинальной трилогии, ядром которого является мифология Говарда Филлипса Лавкрафта, и покажу, что «Зловещие мертве-

1. Sharf, Z. (2019) "Sam Raimi Says Next 'Evil Dead' Movie Being Planned, Bruce Campbell's Return Possible", *IndieWire*. 10.07.2019 [https://www.indiewire.com/2019/07/sam-raimi-next-evil-dead-movie-planned-1202156835/, accessed on 08.08.2019].

цы» могут считаться если не своеобразной религией, то, по крайней мере, гиперреальным культом.

Популярная культура, фантастика и гиперреальная религия

Популярной культурой можно считать любые произведенные в массовом порядке продукты, имеющие целью развлечение аудитории и получение прибыли. Любой феномен, доступный через различные медиумы (кино, комиксы, телевидение, видеоигры, музыку и т.д.) и знакомый наибольшему количеству людей, может быть причислен к популярной культуре. Некоторые авторы даже утверждают, что сегодня вся культура является массовой, так как почти все ее феномены так или иначе доступны для потребления (всеобщность и универсальность — важнейшие характеристики популярной культуры) и выполняют коммерческую функцию². Феномены массовой культуры становятся настолько популярными, что обрастают армией поклонников. Многие из потребителей популярной культуры могут превратиться в фанатов и, в конце концов, испытывать к предмету своего поклонения чувства, близкие к религиозным. Еще в 1970-е некоторые исследователи писали, что гиперболизирующая риторика фанатского творчества прочитывается буквально как «написанная в духе... религиозной преданности»³.

Наблюдая процесс конвергенции популярной культуры и религии, многие ученые уже давно занимаются изучением их связей. В сущности, религия всегда имела прочные связи с народной культурой. Однако в период доминирования религии это было неизбежным. Сегодня же популярная культура преимущественно в *секулярной* среде различными способами продуцирует новые явления, функционально сходные с религией. Поэтому в данном случае можно вести речь о *сакральном* значении отдельных феноменов масскульта. Это понятие становится базовым и более глубоким, чем связка «религия и культура», которые, как мы увидим далее, могут просто вступать в диалог.

2. См.: *Иглтон Т.* Идея культуры. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2012. С. 177. Несмотря на то, что некоторые ученые разделяют понятия «народная культура» (folk culture), «массовая культура» и «популярная культура», я буду использовать два последних понятия как синонимы.
3. Jewett, R., Lawrence, J.S. (1977) *The American Monomyth*. Garden City, NY: Anchor Press.

Связи религии и культуры могут мыслиться по-разному. Так, Брюс Дэвид Форбс считает, что эти отношения должны быть проанализированы четырьмя способами: религия в популярной культуре; популярная культура в религии; популярная культура как религия; диалог религии и популярной культуры⁴. В последнее время исследователи все чаще обращаются к третьему типу изучения взаимоотношений популярной культуры и религии. То, что многие авторы связывают религию и популярную культуру, обнаруживая последнюю субститутом первой, можно считать общим местом. Именно здесь и возникает тема сакрального смысла масскульта. Вместе с тем, по поводу того, как именно описывать этот субститут, консенсуса не существует, и разные авторы предлагают собственные концепции. Например, ученые и философы могут видеть в популярной культуре «новые формы религиозности западного общества»⁵, «изобретенную религию»⁶, «имплицитную религию»⁷, «религию, основанную на вымысле»⁸, «гиперреальную религию»⁹ и т. д. Но как бы ученые ни описывали эти новые религии, их интерес вращается вокруг популярной культуры и на том, как «новые верующие» инкорпорируют ее в свои повседневные практики. Так, Карэн Парна утверждает, что имплицитную религию (присутствие исключительного объекта, имеющего абсолютную ценность для «верующих») можно найти в любых продуктах культуры. Лично она такой формой имплицитной религии считает интернет, который, опираясь на религиозные идеи, внушал пользователям новую *веру*¹⁰. Кэтрин Лофтон, обращаясь к популярной культуре и консюмеризму, уверяет,

4. Forbes, B.D. (2005) "Introduction: Finding Religion in Unexpected Places", in B.D. Forbes, J.H. Mahan (eds) *Religion and Popular Culture in America*, p. 10. Berkeley — Los Angeles, California: University of California Press.
5. Кануто Дж. Религия «Звездных войн» // Логос. 2014. № 5. С. 131–140.
6. Cusack, C.M. (2010) *Invented Religions: Imagination, Fiction and Faith*. Aldershot, UK and Burlington, VT: Ashgate.
7. Pärna, K. (2010) *Believing in the Net: Implicit Religion and the Internet Hype 1994–2001*. Leiden: Leiden University Press.
8. Davidsen, M.A. (2012) "Fiction-based Religion: Conceptualising a New Category against History-based Religion and Fandom", in C.M. Cusack, S. Sutcliffe (eds.) *The Problem of Invented Religions*, pp. 26–43. London: Routledge.
9. Possamai, A. (ed.) (2012) *Handbook of hyper-real religions*. Leiden — London: Brill.
10. Pärna, K. (2010) *Believing in the Net: Implicit Religion and the Internet Hype 1994–2001*.

что религия — лучший способ объяснить и понять практики повседневного потребления¹¹.

Есть и те, кто обращаются непосредственно к продуктам массовой культуры. На примере «Звездных войн» Джон Капуто, представляющий постмодернистскую теологию, сформулировал поиски новых сакральных смыслов следующим образом:

...я настаиваю: что-то еще появилось и живет за пределами церкви, оно выскальзывает за границы традиционной веры, религия без религии — чувство религиозной трансцендентности принимает все новые и новые формы. Традиционные верования вмещают нечто, что они не могут вместить, поэтому сегодня мы видим, как религиозные явления вырываются из рамок религии как таковой. А религиозные структуры воспроизводятся за пределами классических оппозиций (религия и наука, тело и душа, горний и дольний мир). В наше время «Звездные войны» предлагают молодым людям высокотехнологичную религиозную мифологию, неприкрытое «дублирование» первичных религиозных структур за рамками религиозных институтов. Религиозная трансцендентность начинает становиться трансцендентной традиционным религиям. В отличие от разного рода чепухи в стиле нью-эйдж «Звездные войны» представляют собой пример удивительного сочетания мистики и научной фантастики, необыкновенный симбиоз религии и постиндустриальных технологий¹².

Другие исследователи идут дальше и прежде всего описывают как «религии» не только «Звездные войны», но и прочие феномены популярной культуры и главным образом — научно-фантастические франшизы. Так, Майкл Джиндра характеризует фанатское сообщество «Звездного пути» «культурной религией»¹³, а Джон Морхед называет учение поклонников «Матрицы» «ма-

11. Lofton, K. (2017) *Consuming Religion*. Chicago: University of Chicago Press.

12. Капуто Дж. Религия «Звездных войн». С. 140.

13. Jindra, M. (2005) "It's about Faith in Our Future: *Star Trek* Fandom as Cultural Religion", in B.D. Forbes, J.H. Mahan (eds) *Religion and Popular Culture in America*, pp. 165–179. Berkeley — Los Angeles, California: University of California Press. Также на эту тему см.: McCormick, D. (2012) "The Sanctification of *Star Wars*: From Fans to Followers", in A. Possamai (ed.) *Handbook of hyper-real religions*, pp. 165–184. Leiden — London: Brill.

трицизмом»¹⁴. Обратим особое внимание, что именно фантастика становится одним из самых востребованных жанров популярной культуры, в котором ученые пытаются увидеть новые формы религиозности.

Если учесть тот факт, что изначально «Зловещие мертвецы» — независимый хоррор, снятый в штатах Теннесси и Мичиган¹⁵, необходимо объяснить, почему эта франшиза стала важнейшей частью актуальной популярной культуры. Это яркий пример «трансмедийного нарратива», когда описание конкретной вселенной развивается в многочисленных медиа, все больше и больше расширяя вымышленный мир на разных платформах и предоставляя разные точки входа для аудитории¹⁶. Так, после оригинальных фильмов появились видеоигры, серия комиксов, мюзикл, официальный римейк (2013), несколько рип-оффов (нелегальных римейков), порно-пародии; совсем недавно была сделана театральная постановка в стиле «mash up» (смесь произведения классической литературы и феномена масскульта — в данном случае шекспировского «Макбета» и сюжета «Армии тьмы»). Наконец, оригинальные фильмы получили продолжение в сериале «Эш против зловещих мертвецов» (2016–2018). Постоянные ссылки на франшизу или даже воспроизведение ее сюжетов можно встретить в других продуктах популярной культуры. Например, в мультсериале «Симпсоны» «Зловещие мертвецы» обыгрывались дважды — в специальных хеллоуинских эпизодах «Treehouse of Horror Halloween» (1992, 2016). Сегодня первые фильмы трилогии включают в списки самых важных хорроров всех времен. Одним словом, из локального рассказа о том, как нескольких молодых людей в уединенной лесной хижине терроризируют злые духи, превратился в целый интертекстуальный миф, ставший хорошо узнаваемым в актуальной популярной культуре.

Теперь необходимо пояснить понятие «фантастика». Если учесть, что под фантастикой обычно подразумевается жанр *sci-fi*/

14. Morehead, J.W. (2012) “A World Without Rules and Controls, Without Borders or Boundaries”: Matrixism, New Mythologies, and Symbolic Pilgrimages”, in A. Possamai (ed.) *Handbook of hyper-real religions*, pp. 109–128. Leiden — London: Brill.

15. Riecki, R. (2019) “The First Horror Film Shot in Michigan”, in R. Riecki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers. P. 82–93

16. Подробнее о трансмедийном нарративе и создании трансмедийного вымышленного мира см.: Jenkins, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, pp. 101–108, 113–122.

science fiction, главными тропами которого являются компьютеры, роботы, путешествия в космос и во времени, пришельцы, изображение будущего и т.д., то хоррор, конечно, относится к иной категории. Кроме того, мы не должны забывать, что фантастика часто предполагает именно *возможный* (отсюда и *science*) воображаемый мир, который, как правило, имеет место в будущем. В отличие от него фэнтези повествует о *невозможных* воображаемых мирах (драконы и магия — вместо роботов и космолетов), которые обычно изображаются в «прошлом» или как «прошлое». Киновед Барри Кит Грант, разводя жанры фантастика (*sci-fi*) и хоррор, специально отмечает, что хотя и оба повествуют о сверхъестественном, первая смотрит вверх и в космос, в то время как второй — вниз и на тело¹⁷. Но часто бывает так, что эти жанры вступают в альянс, как в случае с франшизой «Чужой», удачно совмещающий тропы космоса, монстра, телесного страха, трансформаций, клаустрофобии. И хотя фэнтези, фантастика и ужасы представляют собой разные жанры с собственными конвенциями, в целом они могут быть подведены под один знаменатель — то, что структуралист Цветан Тодоров назвал «фантастическое».

В понимании Тодорова «Фантастическое — это колебание, испытываемое человеком, которому знакомы лишь законы природы, когда он наблюдает явление, кажущееся сверхъестественным»¹⁸. Для Тодорова важно именно «колебание» (неуверенность в том, верить ли нам в «явление» или нет), потому что как только мы выберем тот или иной ответ, то покидаем сферу фантастического, обращаясь к жанрам «необычного» или «чудесного». Однако для настоящего исследования эта оговорка не имеет особого значения. Хотя некоторые «верующие» не уверены, существует ли Некромокон, описанный Лавкрафтом, чаще всего многие люди верят в «явление», понимая, что у него нет реального референта. Тем более «Зловещие мертвецы» — это не просто ужасы или какой-то их уникальный поджанр типа *слэшер* (*slasher*, когда монстр убивает группу людей один за другим) или *сплэттер* (*splatter*, когда акцент делается на обилии крови и телесных увечьях), но нечто большее. Во-первых, трилогия работает с кон-

17. Грант Б.К. «Совершенство чувств»: Разум и визуальное в фантастическом кино // Фантастическое кино. Эпизод первый: сб. статей / под ред. Н. Самутиной. М.: НЛО, 2006. С. 19–31.

18. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. С. 25.

кретной мифологией, близкой к фантастике, а во-вторых, в третьей серии главный герой попадает в прошлое, в Средневековье короля Артура (путешествия во времени — важный троп фантастики), и тем самым жанр ужасов перетекает в фэнтези. «Зловещие мертвецы» содержат в себе элементы фантастики даже в узком понимании (например, для франшизы крайне важна фигура «киборга», так как главный герой, отрубив себе руку, в которую вселился злой дух, приспособливает к обрубку пилу, а позже делает механическую кисть).

Поместив «Зловещих мертвецов» в контекст популярной культуры и фантастики, нам остается связать их с новыми формами религиозности. Именно здесь нам поможет концепция «гиперреальной религии», введенная Адамом Поссамай и развиваемая его коллегами¹⁹. Для анализа «Зловещих мертвецов» я выбрал это понятие по следующим причинам. Во-первых, исследование, выполненное в соответствии, например, с концепцией имплицитной религии, представлено в настоящем издании²⁰. Во-вторых, авторы тезиса о гиперреальной религии изучают не интернет или практики консюмеризма, как это делают другие исследователи, но сами продукты популярной культуры. В-третьих, в рамках этой концепции ученые преимущественно исследуют фантастику и то, как ее культурные феномены становятся новыми «религиями». Но самое главное, в-четвертых, именно в рамках этой концепции один из исследователей попытался описать влияние Лавкрафта на последующие феномены масскульта, имеющие религиозное измерение.

Гиперреальная религия подразумевает отсутствие реальных референтов, а вместо них — только репрезентации. Примером, как утверждает Поссамай, является то, что телезрители чаще обсуждают персонажей сериалов (как реальных людей). Гиперреальная религия «представляет социальный мир, построенный из моделей или “симулякров”, которые не имеют оснований ни в какой иной реальности, кроме собственной: например, это тематические парки, представляющие голливудские фильмы или

19. После того, как Поссамай написал книгу, в которой предложил этот концепт, другие исследователи подключились к этой парадигме: Possamai, A. (2005) *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*. New York: Peter Lang; Possamai, A. (ed.) *Handbook of hyper-real religions*.

20. См. в этом выпуске журнала: Хиллс М. «Черное зеркало», имплицитная религия и сакрализация «запойных просмотров» научной фантастики. С. 20.

мультфильмы о Микки Маусе, а не сама “реальность”»²¹. Поссамаи считает, что формы гиперреальных религий XX века использовали популярную культуру второстепенным способом (например, Церковь сатаны вдохновлялась историями Лавкрафта, а некоторые неоязыческие группы — научной фантастикой). Кроме того, у гиперреальных религий XX века было свое «сакральное», в существенной степени определяемое независимо от массовой культуры. Гиперреальные религии XXI столетия (например, джедаизм) используют произведения популярной культуры в качестве главных «сакральных» тем. Поссамаи утверждает, что Лавкрафт или *Discworld* (серия книг Терри Пратчетта и основанных на ней компьютерных игр, произведенных компанией *Perfect Entertainment*) не являются сакральными сами по себе, в то время как «Звездные войны» являются²². Несмотря на то, что относительно гиперреальных религий XX века в целом Поссамаи прав, все же сделаем оговорку. Уже в конце 1970-х исследователи Роберт Джеветт и Джон Лоуренс, опираясь на концепцию мономифа Джозефа Кэмпбелла, утверждали, что научно-фантастические телесериалы типа «Звездный путь» и их поклонники представляют собой своеобразную светскую веру, «странную электронную религию... в процессе становления»²³. То есть существующая сегодня гиперреальная религия «треккис» (*trekkies*), формировалась еще в последней четверти XX столетия.

Основываясь на тезисах Жана Бодрийяра, Адам Поссамаи определяет гиперреальную религию следующим образом: «Гиперреальная религия — это симулякр религии, созданной на основе или в симбиозе с коммодифицированной массовой культурой, который служит источником вдохновения на метафорическом уровне и/или является источником верований в повседневной жизни»²⁴ верующих и потребителей. Поссамаи выделяет трех акторов, которые вступают во взаимоотношения с гиперреальной религией. Во-первых, это активные потребители популяр-

21. Possamai, A. (2012) “Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions”, in A. Possamai (ed.) *Handbook of hyper-real religions*, p. 1. Leiden — London: Brill.

22. Ibid., p. 6.

23. Jewett, R., Lawrence, J.S. *The American Monomyth*. P. 24. См. также: Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. London — New York: Routledge. P. 13.

24. Possamai, A. “Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions”, p. 20.

ной культуры, которые создают практики гиперреальных религий (например, *матрицизма* — религии, основанной на почитании франшизы «Матрица»). Во-вторых, это случайные потребители популярной культуры, которые в повседневном опыте могут быть связаны с гиперреальными религиями. Хотя наиболее известным примером гиперреальных религий XXI века является *джедаизм*, этот феномен также включает людей, религиозно вдохновленных популярной культурой, когда они играют в такие игры, как «World of Warcraft», поскольку последний феномен не настолько «сакрален», как, скажем, «Звездные войны», но позволяет пользователям переживать некоторый «гиперрелигиозный опыт». В-третьих, это религиозные и светские деятели, которые выступают против потребления массовой культуры, когда она создает вокруг себя гиперреальные религии²⁵. Так, в книге под редакцией Поссамаи есть глава, посвященная походу римской католической церкви против франшизы «Гарри Поттер» в Польше. Такой же кейс разбирает Генри Дженкинс, но он описывает два типа отношений христианских групп к Гарри Поттеру в США — либо резкий протест, либо попытку адаптировать франшизу для своих целей, объясняя вред магии и используя моральное содержание книг и фильмов.

Вокруг «Зловещих мертвецов» действуют акторы всех трех описанных выше типов. Впрочем, франшиза «Зловещие мертвецы» не является настолько же популярной, как «Гарри Поттер» или «Звездные войны». Отчасти поэтому я предпочитаю называть ее не «религией», но культом, имеющим гиперреальное религиозное измерение.

Культовое кино и фанатские ритуалы

Хотя трилогия «Зловещие мертвецы» однозначно считается культом, она остается крайне проблематичным кейсом в области исследований культового кинематографа. Так, не существует консенсуса даже относительно того, какую из частей трилогии назвать *самой* культовой. Например, киноведы Эрнест Матис и Хавье Мендик включают в список «100 культовых фильмов» Британского института кинематографа первую серию «Зловещих мертвецов»²⁶, исследователь медиа Кристофер Джей Олсон — вто-

25. Ibid., pp. 3–6.

26. Mathijs, E., Mendik, X. (2011) *100 Cult Films*, pp. 85–87. L.: BFI, Palgrave Macmillan.

рую часть²⁷, критик Дженнифер Эйс — первую и третью²⁸, а киновед Кейт Иган, хотя и называет культовой всю трилогию, убеждена, что первая серия, вероятно, имеет наиболее культовую репутацию по причине своего несовершенства, так как делалась еще молодыми и неопытными авторами, и именно это придает фильму особую атмосферу²⁹. В книге «101 культовый фильм, который вы должны посмотреть перед смертью» «Зловещие мертвецы» не представлены вообще³⁰, зато в другом сборнике той же серии «101 фильм ужасов, который вы должны посмотреть перед смертью» (в котором почти все картины — культовые) упоминается вторая часть³¹. Консенсусное решение было найдено лишь в 2019 году, когда коллектив исследователей предложил рассматривать как культовую всю франшизу, включая мюзикл, игры, римейк и т. д.³². Но если принять, что вся трилогия является культовой, надо иметь в виду, что каждый из авторов-исследователей понимает культовость по-своему. Проясним сам термин «культовое кино».

Понятие «культовое кино» — сложное. До сих пор исследователи спорят насчет его определения, не говоря уже о недопонимании со стороны рядовых зрителей. Сегодня, кажется, почти все авторы согласились, что культовым кино может считаться в том случае, если оно постоянно фигурирует в «дискурсивном поле» культа, то есть это фильмы, которые попадают в списки культовых на специальных или профессиональных медиаресурсах, в медиaprостранстве в целом, в научном пространстве, или присутствуют в виде активных или неактивных ссылок в наибольшем количестве иных картин, создавая «культовую интер-

27. Olson, Ch.J. (2018) *100 Greatest Cult Films*, pp. 68–71. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
28. Eiss, J. (2010) *500 Essential Cult Movies. The Ultimate Guide*. Ilex: Ilex Press Limited. P. 219, 229.
29. Она называет историю создания фильма «экстратекстуальностью»: Egan, K. (2011) *The Evil Dead*, p. 100. L.; N.Y.: Wallflower Press.
30. Schneider, S.J. (2010) *101 Cult Movies You Must See Before You Die*. L.: A Quintessence Book.
31. Schneider, S.J. (2009) *101 Horror Movies You Must See Before You Die*, pp. 316–319. L.: A Quintessence Book.
32. Riecki, R., Sartain, J.A. (eds) (2019) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.

текстуальность»³³ и т. д. В последнем случае множество лент, претендующих на статус культовых, используя ссылки на одни и те же картины, сами образуют дискурсивное (и в некотором роде визуальное) пространство культа того или иного продукта. Например, в дилогии «Счастливого дня смерти» (2017) и «Счастливого нового дня смерти два» (2019) в комнате главного героя висят три постера, которые постоянно попадают в кадр — «Чужие среди нас» (1988), «Экспроприатор» (1984) и «Назад в будущее» (1985). Эти картины постоянно мелькают в разных списках культовых фильмов, про них пишут книги и научные статьи, к ним регулярно обращаются в медиа и т. д. Все это не так много говорит о природе культового кино и уж тем более о его качественных характеристиках, но это первый шаг, который нужно сделать, чтобы понять эмпирический пласт, к которому мы обращаемся.

Культовое кино бывает разных типов, и каждый зритель любит свой тип культового кино — «такие плохие, что даже хорошие» (*so bad, it's good*) фильмы, полночное кино, классические фильмы категории «В», эксплуатационное кино, специфический национальный кинематограф и т. д. Этим список возможных типов не исчерпывается, но в целом понятно, что культовое кино — часто именно *пара*кинематограф, то есть то, что выпадает из широкого понятия «нормальное кино» (голливудские хиты, классика кино, «артхаус», фестивальное кино, «авторское кино» и т. д.). Разумеется, у культового кино есть свои авторы, но очень часто это особенные авторы — «плохие» (Эд Вуд), «вульгарные» (Тони Скотт), адепты плохого вкуса (Джон Уотерс), либо уникальные режиссеры, попавшие в мейнстрим (Дэвид Линч и Квентин Тарантино) и т. д. Если фильм по каким-то причинам все еще востребован (регулярный повторный прокат, неизменный зрительский интерес, постоянное использование цитат оттуда, коллекционирование мерчендайзинга, специальных изданий и т. д.), его можно считать культовым.

Учитывая все многообразие типов культового кино, сложно говорить о каких-то внутренне присущих качественных характеристиках явления кроме максимально размытых приставок «пара». Тем не менее, ученые пытаются предложить свои версии, чтобы описать природу культа. Например, удачной попыткой

33. Об этом в контексте «Зловещих мертвецов» см.: Уайнсток Д. Постмодернизм с Сэмом Рэйми, или Как я научился не волноваться насчет теории и полюбил «Зловещих мертвецов» // Логос. 2014. № 5(101). С. 60–63.

можно считать теорию канадского киноведа Барри Кита Гранта, который описал культовое кино как априори трансгрессивное, выделяя трансгрессию трех типов — установки (автор намеренно провоцирует и шокирует аудиторию), тематики (дискуссионные в обществе — каннибализм, сексуальные извращения, расчленение человеческого тела, религия и т.д.) и стиля³⁴. В последнем случае кино должно быть не просто визуально насыщенным, но предлагать некоторое уникальное авторское видение, возможно, и вполне традиционной для жанра или субжанра темы. В качестве примеров такого кино можно назвать «Безумный Макс 2: Воин дороги» Джорджа Миллера (1981) или «Живая мертвечина» Питера Джексона (1992). Сюда же можно отнести первую часть «Горца» (1986), очевидно, визуально перенасыщенную и в том числе потому обожаемую фанатами. Здесь также стоит упомянуть первые две серии «Зловещих мертвецов». Некоторые ученые видят причину популярности среди культовых зрителей именно в визуальном стиле.

В последнее время исследователи все реже обращаются к связям культового кино и религии, потому что, видимо, достигли консенсуса по этому вопросу, но нам необходимо обсудить этот аспект отдельно. На самых ранних этапах академической рецепции культового кино исследователи часто считали необходимым прояснить связь культового кино и религии. Так, некоторые связывали культовые фильмы с «гностицизмом» (тайное знание истины — в данном случае фанатов — плюс связь с тем, что под гностицизмом подразумевал Ханс Йонас), ориентируясь главным образом на те картины, в которых космос играет важное значение: типа «Экспроприатор» (1984) и «Человек, который упал на землю» (1976)³⁵. Критики Джонатан Розенбаум и Джей Хоberman, обсуждая «полночное кино» 1970-х, сравнивали этот феномен с «позитивным культом» в понимании Дюркгейма³⁶. Критик Дэнни Пири отмечал, что это своеобразная форма рели-

34. См.: Grant, B.K. (1991) "Science Fiction Double Feature: Ideology in the Cult Film", in J.P. Telotte (ed.) *The Cult Film Experience. Beyond all Reason*, pp. 122–137. Austin: University of Texas Press; Grant, B.K. (2000) "Seconds Thoughts on Double Feature: Revisiting the Cult Film", in G. Harper, X. Mendik (eds.) *The Cult Films and its Critics*, pp. 7–11. L.: FAB Press.

35. Дэвид Лавери использует в своей работе именно концепцию Йонаса. Lavery, D. (1991) "Gnosticism and the Cult Film", in J.P. Telotte (ed.) *The Cult Film Experience. Beyond all Reason*, pp. 187–200. Austin: University of Texas Press.

36. Hoberman, J., Rosenbaum, J. (1983) *Midnight Movies*, p. 16. N.Y.: Da Capo Press.

гиозности, когда единичные зрители чувствуют себя избранными и благословленными, распознав в том или ином фильме то, что пропустили критики и остальная аудитория³⁷. Киноведа Эрнест Матис и Джейми Секстон пытаются связать культовое кино и религию, описывая процесс потребления первого как «дионисийство»³⁸ («экстатические», «безумные» практики потребления — веселье, постоянные аплодисменты, «карнавальность» — многие зрители приходят в нарядах героев; повторение цитат хором, что часто мешает «обычным зрителям»). Подчеркну, что почти все эти мнения (за исключением Матиса и Секстона) были высказаны достаточно давно, и сама по себе связь культового кино и религии сегодня мало беспокоит исследователей.

Но, кажется, ближе всех подходят к теме те, кто обращается к зрителям и работает с категорией «фанат», так как культовый зритель — это фанат конкретного фильма. В начале 1990-х годов Генри Дженкинс указал на то, что фанаты (*fans*), разумеется, имеют религиозную (негативную) коннотацию, так как слово происходит от термина «фанатики» (*fanatics*). Тем не менее, настаивал ученый, понятие «фанат» не должно быть «скандализовано», и призывал коллег не маргинализировать фанатов как социальные и культурные группы. Одной из функций «фанатской культуры» он считал реализацию альтернативного социального сообщества, которое охарактеризовал «утопическим сообществом»³⁹.

В начале 2000-х Мэтт Хиллс пошел дальше и решил проблему иным образом. Ученый отдельно отметил, что «культовый фандом» (*fandom*) необходимо отличать от более широких дискуссий о фанатах, и заявил, что сравнение религиозного культа и культа вокруг фильма можно признать абсурдным, поскольку понятие «религиозный культ» (секта) присущи негативные коннотации, в то время как в отношении «культа вокруг фильма» таких коннотаций, по мнению Хиллса, нет. Тем не менее, он выделил три компонента, которые сближают две этих категории. Во-первых, это то, что обе категории считаются в обществе маргинальными. Во-вторых, это «практическое бессознательное» культивистов: не всегда понимая, почему они любят тот или иной предмет,

37. Peary, D. (1981) *Cult Movies. The Classics, the Sleepers, the Weird, and the Wonderful*, p. xiii. N.Y.: Delacorte Press.

38. Mathijs, E., Sexton, J. (2011) *Cult Cinema*, pp. 133–135. Oxford: Wiley-Blackwell.

39. Jenkins, H. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, pp. 12–24, 285.

они продолжают относиться к нему пристрастно. То есть на вопрос «почему ты фанатеешь от этого», ответить довольно трудно. В-третьих, это индивидуализация культовых верований⁴⁰.

Описание культового кино в рамках сравнения с сакральным как «гностического», «благословенного» или как «позитивного культа» Дюркгейма сегодня явно недостаточно, равно как и недостаточно концепта «дионисийства», поскольку он тоже является узким. Я бы предложил добавить к концепту «дионисийства» концепт «ритуальности», поскольку внешние проявления «религиозности» вокруг многих культовых фильмов имеют не столько дионисийский, сколько ритуальный характер и могут быть описаны через категорию сакрального (например, целые алтари юных фанаток первой серии франшизы «Сумерки» (2008)). Так, «полночные просмотры» часто характеризуются определенными ритуалами. При просмотре «Комнаты» (2003) зрители кидают в экран ложки и приветствуют одного персонажа, когда он появляется, криками «Привет, Дэнни!», и сопровождают возгласами «Пока, Дэнни!» и т. д. Фанаты «Плетеного человека» (1973), в центре сюжета которого вымышленный языческий культ, с некоторых пор устраивают фестиваль, где воспроизводят ритуальные обряды, изображенные в фильме⁴¹.

Некоторые культовые фильмы даже стали источником гиперреальных религий. Кроме упомянутых выше джедаизма и матрицизма, существует «чувачизм» (ака Церковь Чувака последних дней, в оригинале: *Dudeism* или *The Church of the Latter-Day Dude*; главного героя в фильме называют Чувак, *Dude*); это официальное религиозное движение, выросшее из почитания мифологии «Большого Лебовского» (1998). Исповедующие эту «самую медленно распространяющуюся» гиперреальную религию считают, что предшествующей ее формой был даосизм. У «чувачизма» есть «священная книга», календарь праздников, генератор хокку из цитат фильма и т. д.⁴². Кроме того, любой желающий может примкнуть к этой церкви и даже стать ее священником, получив официальный сертификат. Если идея «дионисийства» культового кино связана с весельем во время просмотров, то категория ри-

40. Hills, M. (2002) *Fan Cultures*, pp. 117–123. London: Routledge.

41. Павлов А.В. Расскажите вашим детям: Сто одиннадцать опытов о культовом кинематографе. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2016. С. 150.

42. См.: *Dudeism* [<https://dudeism.com/>, accessed on 20.08.2019].

туальности более широкая, так как предполагает иные практики, в том числе и не коллективные.

Вокруг трилогии «Зловещие мертвецы» тоже существуют свои ритуалы. Это правда, что, как считали критики, «Зловещие мертвецы» были лучшим кандидатом на то, чтобы стать культом «полночного кино» (то есть демонстрироваться в специальных кинотеатрах в течение нескольких лет ночью). Однако когда «Зловещие мертвецы» увидели свет, феномен полночного кино уступил место видео, и «Зловещие мертвецы» стали лидером видеопроката и домашних просмотров⁴³. Вместе с тем сегодня практика «полночных фильмов» все еще актуальна, так как многие кинотеатры преимущественно в США устраивают такие показы в пятницу и в субботу в полночь, и теперь «Зловещие мертвецы», конечно, часто попадают в программу ночных показов. Во время просмотра аудитория повторяет самые яркие реплики главного героя Эша, хором скандируя «Groovy!» и «Give me some sugar, Baby!». Кроме того, фанаты покупают пластмассовые игрушки, сделанные на основе всех трех частей, — Эша, дедаитов (людей, телами которых овладел демон) и книги Некрономикон («книга мертвых», пробуждающая ото сна древних демонов). Успехом пользуются чехлы для смартфонов в виде Некрономикона. Также поклонники тратят деньги на коллекционные издания фильмов, опять же упакованные в резиновый переплет Некрономикона. Для самых фанатичных зрителей есть иные практики. Хижина (сама «хижина в лесу» после «Зловещих мертвецов» в итоге оказалась тропом фильмов ужасов), ставшая основной локацией первого фильма, сгорела. Ее владельцы после пожара оставили только камин, не пострадавший в огне и выложенный круглыми камнями. С тех пор поклонники, которые посещают это «сакральное место», забирают камни себе, и он постепенно «исчезает»⁴⁴. В начале 2016 года фанаты второй серии «Зловещие мертвецы» реконструировали хижину и сарай и объявили на *Kickstarter* сбор средств, чтобы доставить сооружения на хоррор-конвенты, без труда собрав среди пользователей нужную сумму денег⁴⁵.

43. Egan, K. *The Evil Dead*, p. 99.

44. См.: Book of the dead, [http://www.bookofthedeath.ws/website/the_evil_dead_locations.html, accessed on 20.08.2019].

45. См.: Evil dead, [https://evildead.fandom.com/wiki/The_Cabin, accessed on 20.08.2019].

Кроме того, некоторое время назад культовыми фильмами считались те, что было трудно достать или которые попадали под запреты (с появлением интернета достать редкое кино, ставшее легендарным, значительно проще), иногда самые жесткие. Поиск и просмотр таких картин доставлял особое удовольствие. Если вспомнить третье измерение гиперреальной религии Адама Поссамаи (религиозные и светские противники популярной культуры), то «Зловещие мертвецы» могут быть описаны и в этом ключе. В начале 1980-х в обществе Великобритании, когда видео стало распространенным явлением и смотреть кино можно было в домашних условиях, началась моральная паника по поводу так называемой видео-мерзости (*video nasties*). Это привело к тому, что в 1984 году было принято решение запретить распространение и даже любое упоминание некоторых фильмов. «Зловещие мертвецы» возглавляли этот список⁴⁶. Официально кино выпустили лишь в начале 1990-х годов, но только цензурированную версию, вырезав оттуда несколько наиболее шокирующих сцен.

Поскольку в данном случае я выступаю акафаном⁴⁷ (то есть академиком с пристрастным интересом к предмету исследования), то позволю себе рассказать о рецепции «Зловещих мертвецов» в эпоху «видеобума» в России, то есть в начале — середине 1990-х, свидетелем и участником которой я был. Так, мои друзья во дворе называли первые две части трилогии «Зловещие мертвецы» самым страшным фильмом ужасов, который они когда-либо видели. Мы постоянно обсуждали увиденное и неоднократно устраивали коллективные просмотры. Хотя изредка кто-то упоминал о «Звездных войнах», наибольший интерес вызывали именно «Зловещие мертвецы». В 1993 году, когда вышла «Армия тьмы» (третий фильм), мой старший товарищ, где-то достав кассету, дал ее мне, хотя не видел фильма сам. Это было в пятницу вечером, когда я уезжал на дачу. Включив кино тем же вечером, я прекратил воспроизводить его на видеоплеере лишь в понедельник утром, когда нужно было уезжать и возвращать

46. Cleary, S. (2019) "The Number One Nasty": How Britain's Most Popular Eighties Horror Was Banned", in R. Riecki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*, pp. 15–26. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.

47. Read, J. (2003) "The Cult of Masculinity: From Fan-Boys to Academic Bad-Boys", in M. Jancovich, A.L. Rebol, J. Stringer, A. Willis (eds). *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste*, pp. 54–70. Manchester; N.Y.: Manchester University Press.

кассету. Некоторые мои знакомые занимались новеллизацией фильма, то есть конспектировали все, что видели на экране. Так делали далеко не со всеми картинками. Хотя мне малодоступны прелести американских конвентов, равно как и возможность посетить съемочные локации в Мичигане, я продолжаю любить эти фильмы. Сегодня в моей коллекции хранятся фигурки франшизы, старые видеокассеты — зарубежные лицензионные и пиратские отечественные, разные издания DVD и т.д. Я *ритуально* регулярно пересматриваю фильмы, а также отслеживаю все, что пишут о франшизе ученые. Другие фанаты занимаются поиском любимых переводов и создают самодельные релизы, собирая все голосовые дорожки вместе.

Это лишь несколько аспектов вокруг фандома «Зловещих мертвецов»: на самом деле их куда больше. То есть франшиза имеет все внешние признаки культовости. Однако все еще остается главный вопрос: почему поклонники так любят вымышленный мир «Зловещих мертвецов» и все с ним связанное?

Лавкрафт, Некрономикон и «Зловещие мертвецы»

Поскольку трилогия «Зловещие мертвецы» считается культовой, а сам термин «культовый» имеет религиозные коннотации, то можно было бы предположить, что исследователи могли обсуждать франшизу в контексте (гиперреальной) мифологии. На самом деле этого не произошло. Ученые, специализирующиеся в области Cinema Studies, стали изучать феномен «Зловещих мертвецов» сравнительно недавно. Впрочем, Таня Модлески еще в 1980-х попыталась описать оригинальный фильм как постмодернистский хоррор, но не выделила его отдельно и обсуждала лишь в контексте других франшиз типа «Хэллоуин», «Пятница, 13-е» и «Кошмар на улице вязов»⁴⁸. В академии основательно обсуждать «Зловещих мертвецов» принялись в середине 1990-х. Так, в 1996 году киновед Джулиан Хокстер написал об эволюции жанрового своеобразия трилогии⁴⁹. В 2002 году Анжела Ндалианис попыталась осмыслить и описать нарративные особенности

48. Modleski, T. (1986) "The Terror of Pleasure: The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory", in T. Modleski (ed.) *Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture*, pp. 155–166. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

49. Hoxter, J. (1996) "The Evil Dead: Die and Chase: From Slapstick to Splatstick", in A. Black (ed.) *Necronomicon Book One*. London: Creation.

франшизы⁵⁰. В 2007 году Тайсон Пью сосредоточился на трансформации «маскулинности» (это слово дается в кавычках, так как персонаж является скорее трикстером, трусливым и эгоистичным) главного героя на примере третьей части трилогии⁵¹.

В том же году Джулиан Петли написал наиболее близкий к теме «религия и “Зловещие мертвецы”» текст, описав мотивы творчества Лавкрафта в трилогии⁵². Джеффри Уайнсток в 2014 году осуществил фундаментальную работу по привлечению внимания академической аудитории к франшизе. Он описал «Зловещих мертвецов» как постмодернистский текст, показав, что они являются не просто иллюстрацией теории постмодерна, но могут быть сами по себе представлены как «теория» постмодерна⁵³. Наиболее полное и обстоятельное исследование оригинальных фильмов — это небольшая книга Кейт Иган, полностью посвященная первой части и в некоторой степени двум сиквелам — истории создания, рецепции и анализу самого источника⁵⁴. Наконец, в 2019 году вышел сборник академических эссе, в котором авторы попытались описать все продукты франшизы — начиная с кино и заканчивая порно-пародией — используя категории «квир», «либеральный индивидуализм» и «конвергентная культура». Важно, что в заглавии франшиза позиционируется именно как культовая⁵⁵. Тема Лавкрафта, напрямую связанная с гиперреальной религией, в сборнике возникает редко. Подчеркнем, что религиозной тематики в связи со «Зловещими мертвецами» не касается практически никто из исследователей.

Но, вероятно, в религиозный контекст могли поместить фильмы те, кто описывают «Зловещих мертвецов» как культ? Матис

50. Перепечатано в: Ndalianis, A. (2004) *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, pp. 73–81. Cambridge, Massachusetts — London, England: The MIT Press.
51. Pugh, T. (2007) “Queering the Medieval Dead: History, Horror, and Masculinity in Sam Raimi’s *Evil Dead* Trilogy”, in L.T. Ramey, T. Pugh (eds) *Race, Class, and Gender in “Medieval” Cinema*, pp. 123–138. Houndmills — Basingstoke — Hampshire: Palgrave Macmillan.
52. Petley, J. (2007) “The Unfilmable? H.P. Lovecraft and the Cinema”, in R.J., Hand, J. McRoy (eds) *Monstrous Adaptations: Generic and Thematic Mutations in Horror Film*. Manchester: Manchester University Press.
53. Уайнсток Д. Постмодернизм с Сэмом Рэйми, или Как я научился не волноваться насчет теории и полюбил «Зловещих мертвецов».
54. Egan, K. *The Evil Dead*.
55. Riecki, R., Sartain, J.A. (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*.

полагает, что оригинал обрел культовый статус прежде всего благодаря новаторской визуальной стилистике⁵⁶. Олсон считает так же, делая акцент на жанровом своеобразии франшизы⁵⁷. Эйсс тоже отмечает изобретательность съемки в сравнении с низким бюджетом⁵⁸. Наконец, Кейт Иган пытается показать, что фильм представляет собой результат дружбы его создателей, и сама история возникновения картины, ее создания и популяризации в некоторой степени даже интереснее, чем само содержание оригинала⁵⁹. Несмотря на то, что Иган, ссылаясь на Петли, вкратце касается лавкрафтовских мотивов в первой части, она не связывает это с культовой репутацией трилогии. Между тем, одной из главных причин становления культа «Зловещих мертвецов» и все возрастающего значения их места в массовой культуре, является непосредственная связь с творчеством Лавкрафта.

Говард Лавкрафт — не просто популярный сегодня писатель, но и культовый. Его творчество обрело широкую аудиторию намного позже его смерти. Но его влияние на популярную культуру состояло в том, что Лавкрафт, по-видимому, создал своеобразную религиозную мифологию, которая обладает особенной силой, и часто ее присутствие — это гарантия того, что тот или иной продукт культуры станет культовым. Существует много исследований на тему влияния Лавкрафта на массовую культуру вообще и на фантастику в частности⁶⁰. Однако иногда связи Лавкрафта и фантастики не столь очевидны. Приведем наиболее яркий пример. Швейцарский художник-сюрреалист Ганс Рудольф Гигер вдохновлялся творчеством Лавкрафта. Один из сборников своих работ Гигер назвал «Necronomicon», а из иллюстрации «Necronom IV» в итоге вырос образ Чужого (ксеноморфа), представший в картине Ридли Скотта «Чужой» (1979) и ставший одним из самых узнаваемых современных монстров. Как считает киновед Роджер Лакхерст, новейшие серии франшизы также вдохновлены именно Лавкрафтом, в особенности «Прометей» (2012). По мнению Лакхерста, «Чужой» «...втягивает в орбиту лавкрафтовских фильмов мощную философию “космического

56. Mathijs, E., Mendik, X. *100 Cult Films*, pp. 85–87.

57. Olson, Ch.J. *100 Greatest Cult Films*, pp. 69–70.

58. Eiss, J. *500 Essential Cult Movies. The Ultimate Guide*, p. 219, 229.

59. Egan, K. *The Evil Dead*, p. 93–103.

60. Например: Smith, D.G. (ed.) (2006) *H.P. Lovecraft in Popular Culture*. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.

безразличия”, деволюционных фантазий и динамики слизи, всецело дарвиновских, материалистических и исторических»⁶¹.

Сегодня наследию Лавкрафта уделяется много внимания со стороны исследователей самых разных направлений. Некоторые авторы, основываясь на его творчестве, бросают новые вызовы философии, предлагая проекты «нечеловеческой феноменологии»⁶². Иногда философы даже вписывают Лавкрафта в контекст «ужаса теологии», используя его тезисы о «богохульной жизни»⁶³. Поэтому нет ничего удивительного, что Лавкрафт оказал влияние и на новые религиозные движения XX столетия. Например, некоторые исследователи называют группы «магических организаций» («Illuminates of Thanateros» и «Autonomatrix»), которые отказываются от различий между вымыслом и реальностью и в своем волшебстве вдохновляются непосредственно рассказами Лавкрафта⁶⁴. Кроме того, известно, что мифология Лавкрафта повлияла и на такие религиозные движения, как «Chaos Magickians» и на Церковь сатаны. Несмотря на то, что писатель неоднократно заявлял, что его истории — вымысел, а сам он — агностик, многие ссылались на его рассказы так, как будто бы все в них было правдой. Даже те, кто не принадлежит новым религиозным движениям, верят в то, что Лавкрафт не придумал свои истории, а лишь законспектировал знания о сокрытых от нашего мира силах зла⁶⁵.

Как я упоминал выше, мало кто из исследователей обращается к детальному анализу влияния Лавкрафта на «Зловещих мертвецов». В названном выше сборнике, посвященном культуре франшизы, лишь один автор, опираясь на тексты Сартра и Батая, рассуждает на эту тему. Целью его эссе является показать, что Сэм Рэйми сумел изобразить в своих фильмах буквальное «мистическое зло литературы», то есть визуализировать «злые книги». В свою очередь Кейт Иган скорее пересказывает выводы Джулиа-

61. Luckhurst, R. (2014) *Alien*. p. 58. London: British Film Institute.

62. Тригг Д. Нечто. Феноменология ужаса. Пермь: Гиле Пресс, 2017; Харман Г. Ужас феноменологии: Лавкрафт и Гуссерль // Логос. 2019. № 5. С. 177–200.

63. Такер Ю. В пыли этой планеты. Ужас философии: в 3 тт. Пермь: Гиле Пресс, 2017. Т. 1.

64. Hanegraaff, W. (2007) “Fiction in the Desert of the Real: Lovecraft’s Cthulhu Mythos”, *Aries* 7.

65. Possamai, A. (2012) “Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions”, p. 4.

на Петли, нежели делает собственный анализ⁶⁶. Петли же главным образом концентрируется на визуальных элементах всех трех фильмов, в которых излучается «любовь Лавкрафта к совершенно зловещей и разрушительной силе»⁶⁷.

Комментируя субъективную камеру, когда действие подается от первого лица демона, Петли отмечает, что именно здесь мы видим, что люди находятся «во власти сил, совершенно безразличных к их судьбе». Эта перспектива, как утверждает Петли, связана с «пессимистическим мировоззрением», изложенным в литературе Лавкрафта⁶⁸. Изображение объектов в «демонических» ракурсах (например, крупный план качелей, стучащих о стену дома), призванных запугивать персонажей, похоже, связано с идеей Лавкрафта о том, что знакомый нам нормальный мир — лишь «поверхность», временно прикрывающая бездны зла за его пределами⁶⁹. Очень важно, что Петли прочитывает «Зловещих мертвецов» так, словно они пропитаны лавкрафтовским духом. Видимо, эта аура там есть в самом деле, потому что, даже не упоминая имени Лавкрафта, Эмили Эдвардс пишет в своем эссе: «Как и все фильмы франшизы “Зловещие мертвецы”, фильм 2013 года относится к субжанру готического хоррора, который опирается на сверхъестественное или оккультные элементы мифа, фольклора, или на ужасные истории городских легенд. Нарратив в “Зловещих мертвецах” зависит от забытых верований в то, что древние боги, демоны или духи населяют мир в его загадочных, невидимых измерениях, и что с помощью оккультных или сокрытых знаний эти сущности могут быть пробуждены с ужасными последствиями»⁷⁰.

Безусловно соглашаясь со всеми этими важными выводами, я бы хотел подробнее осветить сюжет, связанный с Некрономиконом. Лавкрафт описал пантеон богов, называемых Древними, (Ктулху, Йог-Сотот и Ньярлатхотеп), которые покоятся во тьме, ожидая возвращения на землю, чтобы покорить человечество.

66. Egan, K. *The Evil Dead*. P. 73–75.

67. Petley, J. (2007) “The Unfilmable? H. P. Lovecraft and the Cinema”, in R.J., Hand, J. McRoy (eds.) *Monstrous Adaptations: Generic and Thematic Mutations in Horror Film*, p. 46. Manchester: Manchester University Press.

68. *Ibid.*, p. 47.

69. *Ibid.*, p. 41.

70. Edwards, E.D. (2019) “Horrid Addictions and Curious Cravings”, in R. Riecki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*, p. 60. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.

В «Безымянном городе» (1921) Лавкрафт рассказывает про сумасшедшего араба Абдула Аль-Хазреда, написавшего «Некрономикон» после десяти лет странствий по руинам Вавилона и Мемфиса. Закончив текст, Аль-Хазред полностью обезумел, и больше о нем не было никаких вестей. В книге, обернутой человеческой плотью и написанной человеческой кровью, раскрываются все тайны мироздания, особенно тайны Древних⁷¹. По легенде рукопись была переведена на греческий в X веке. В Средние века ее копии неоднократно сжигали. Тем не менее, в XX столетии в старых библиотеках можно было обнаружить несколько экземпляров. Лавкрафт рассказывал, что читал источник в библиотеке Мискатоникского университета, также вымышленного.

Дуглас Коуэн считает, что одной из центральных тем гиперреальных религиозных инноваций в новых религиозных движениях является Некрономикон. «Хотя это было не чем иным, как литературным приемом, придуманным Лавкрафтом, чтобы наделить творчество атмосферой сверхъестественного и придать ауру подлинности, в 1970-х годах стали появляться книги, предположительно являющиеся переводами настоящего Некрономикона»⁷². В соответствии с пониманием «фантастического» у Тодорова, «[н]екоторые энтузиасты, однако, продолжают утверждать, что дело новой религии Некрономикона реально, что Лавкрафт, возможно, читал копию книги в университетской библиотеке и что это вызывало ночные кошмары, которые мучили его на протяжении всей жизни и на которые он большей частью опирался в своей литературе. Другие утверждают, что Лавкрафт сам был черным магом, который искал в книге тайны мертвых и едва маскировал эти поиски под форму рассказов. Третьи хотят, чтобы Некрономикон и темная магия, которая в нем содержится, были реальны»⁷³.

Именно Некрономикон — центральная часть нарратива и мифологии «Зловещих мертвецов». Кейт Иган сомневается, оказал ли Лавкрафт непосредственное влияние на оригинал «Зловещих мертвецов»⁷⁴, так как книга, пробуждающая древнее зло, называется в первой серии «*Naturum Demonto*». Однако никаких

71. Possamai, A. “Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions”, p. 4.

72. Cowan, D.E. (2012) “Dealing a New Religion: Material Culture, Divination, and Hyper-religious Innovation”, in A. Possamai (ed.) *Handbook of hyper-real religions*, p. 256. Leiden — London: Brill.

73. Ibid., pp. 256–257.

74. Egan, K. *The Evil Dead*, p. 73.

сомнений здесь быть не может. Важно, что в соответствии с сюжетом источник был найден археологом в вымышленном месте под названием Кандар (отсюда «кандарийский демон») вместе с кинжалом. Молодые люди, обнаружившие книгу, прослушали запись археолога, оставленную в хижине: «Здесь я продолжил свои исследования, не тревожимый никакими вмешательствами современной цивилизации и вдалеке от учеников. Я сделал интереснейшую находку в развалинах Кандара. Она имеет отношение к древним самарийским похоронным ритуалам и называется *Naturon Demonto*, что в грубом переводе звучит как «Книга Мертвых»⁷⁵. Уже в данном случае влияние Лавкрафта очевидно. Во второй части источник уже называют «*Necronomicon Ex-Mortis*» и говорят, что текст написан безумным арабом Абдулом Аль-Хазредом. Книга обернута в человеческую кожу и написана человеческой кровью.

После прочтения заклинаний из книги зло вселяется в людей и овладевает их телами. «Зловещие мертвецы» оказались такими популярными не в последнюю очередь потому, что взламывали сложившуюся к моменту их выхода американскую традицию репрезентации зомби⁷⁶. Зомби в том виде, в каком они стали известны в популярной культуре (ожившие трупы, желающие есть плоть живых), появились в фильме Джорджа Ромеро «Ночь живых мертвецов» (*Night of the Living Dead*, 1968). В названии картины было использовано именно слово *dead*, как и в *Evil Dead*. Так что если у Ромеро мертвецы были всего лишь живыми, то у Рэйми они стали буквально злом. Как отмечает британский исследователь Джеми Рассел, хотя «Зловещие мертвецы» не были непосредственно фильмами про зомби, часто они воспринимались как таковые и помещались в контекст *zombie movies*⁷⁷. Некрономикон приоткрывает дверь в этот мир духам, и они вселяются, овладевая человеческими телами, делают их «зловещими мертвецами». Позднее демонов, захвативших тела живых, стали называть «дедайттами».

И хотя дедайтты — это не зомби, они также непохожи и на одержимых дьяволом, показанных, например, в фильме «Экзорцист»

75. «Зловещие мертвецы» (1981), реж. Сэм Рэйми.

76. Kempner, B. (2019) «Deadites and the American Zombie Tradition», in R. Riekki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*, pp. 4–14. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.

77. Russell, J. (2005) *Book of the Dead. The Complete History of the Zombie Cinema*, p. 156. Surrey: FAB Press.

(1973). Рэйми удалось показать монстра, находящегося между двумя другими вариантами «ужасного другого» (зомби и одержимые), балансирующего где-то между ними. В отличие от картин про экзорцизм, в мире «Зловещих мертвецов» нет никакой другой религии, включая христианство, которая могла бы противостоять пробудившемуся древнему и материализовавшемуся лавкрафтовскому злу. Так, поклонники франшизы в социальных медиа обсуждают, есть ли Бог в «Зловещих мертвецах»⁷⁸. Несмотря на то, что философа Дилана Тригга скорее интересует космический ужас природы, эта «бескрайняя, мрачная вселенная непроглядной полнотной тьмы и бесконечного ледяного холода», походя он делает важную оговорку относительно интересующей нас темы. Он пишет: «Обращаясь к Лавкрафту, мы видим, что ужас тела — это ужас, пронизывающий инаковостью вещей. У Лавкрафта тело становится сценой, где разыгрывается история, отличная от нашей»⁷⁹. Лавкрафтовская тема захваченного тела в «Зловещих мертвецах» до сих пор наводит такой страх потопу, что изгнать из тел людей демонов практически невозможно⁸⁰.

Вторая часть «Зловещих мертвецов» (*Evil Dead II*, aka *Evil Dead 2: Dead by Dawn*) стала авто-римейком и одновременно продолжением («ресиквелом») первой. В ней лавкрафтовская мифология развивается еще больше. Так, зритель больше узнает про Некрономикон. В частности, на недостающих страницах содержится пророчество о герое, победившем зло, а также заклинание, открывающее дыру в пространстве и времени. Мы также видим материализовавшихся не через тела духов, в частности огромное дерево. В третьей серии протагонист Эш попадает в Англию начала 1300-х годов, чтобы там сразиться с дедайтми. Несмотря на то, что «Армия тьмы» — уже не хоррор, а скорее комедия и фэнтези, поклонники любят даже ее. Во многом потому, что там лавкрафтовская мифология все еще сохраняется, хотя и в меньшей мере. В целом можно сказать, что популярность этой франшизы зависит от гиперреального религиозного влияния (Лавкрафта) на ее нарратив. Так, Валери Гайант отмечает, что хотя римейк картины «Зловещие мертвецы» (2013) был успе-

78. В комментариях к дискуссии можно увидеть фотографии поклонения культовой франшизе (чехлы, мягкие игрушки, татуировки и т. д.). См.: [https://www.reddit.com/r/EvilDead/comments/82rwwg/god_in_evil_dead/, accessed on 20.08.2019].

79. Тригг Д. Нечто. Феноменология ужаса. С. 107.

80. Единственное исключение — главный герой Эш во второй серии. Кандарийский демон оставил его тело с наступлением рассвета.

шен в прокате, фанаты оригинальной трилогии были недовольны новой версией известного масскультурного мифа. Во многом потому, что была утрачена стилистика и те сюжеты, которые делали первые фильмы культовыми⁸¹.

Матис и Мендик, рассуждая о феномене «Звездных войн», пишут, что из культа франшиза стала целой религией⁸². Такую религию называют гиперреальной. Вокруг «Зловещих мертвецов» определенно существует и даже разрастается культ, который, однако, пока не вырос до масштаба религии. И тем не менее мы видим, как сама франшиза расширяется в самых разных медиа, ее мифология развивается, и у вымышленного мира «Зловещих мертвецов» появляется все больше поклонников. То есть этот «фантастический» текст, разгадкой востребованности которого в том числе может быть заложенная в него лавкрафтовская мифология, все прочнее проникает в популярную культуру и завоевывает ее. Скорее всего, «Зловещие мертвецы» не станут такой же мощной гиперреальной религией, как «джедаизм», однако их культ может быть описан в терминах гиперреальной религиозности, что я и попытался сделать.

Библиография / References

- Грант Б.К. «Совершенствование чувств»: Разум и визуальное в фантастическом кино // Фантастическое кино. Эпизод первый: сб. статей / под ред. Н. Самутиной. М.: НЛО, 2006. С. 19–31.
- Иглтон Т. Идея культуры. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2012.
- Капуто Дж. Религия «Звездных войн» // Логос. 2014. № 5(101). С. 131–140.
- Павлов А.В. Расскажите вашим детям: Сто одиннадцать опытов о культовом кинематографе. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2016.
- Такер Ю. В пыли этой планеты. Ужас философии: в 3 тт. Пермь: Гиле Пресс, 2017. Т. 1.
- Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999.
- Тригг Д. Нечто. Феноменология ужаса. Пермь: Гиле Пресс, 2017.
- Уайнсток Д. Постмодернизм с Сэмом Рэйми, или Как я научился не волноваться насчет теории и полюбил «Зловещих мертвецов» // Логос. 2014. № 5(101). С. 51–78.
- Харман Г. Ужас феноменологии: Лавкрафт и Гуссерль // Логос. 2019. Т. 29. № 5. С. 177–200.

81. Guyant, V. (2019) “Deadites vs. Adaptation: Media and *The Evil Dead*”, in R. Riecki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers. P. 170.

82. Mathijs, E., Mendik, X. *100 Cult Films*, p. 188.

- Хиллс М. «Черное зеркало», имплицитная религия и сакрализация запойных просмотров научной фантастики // Государство, религия церковь в России и за рубежом. 2019. № 3.
- Caputo, J. (2014) “Religiia ‘Zviodnykh Voin’” [The Religion of *Star Wars*], *Logos*, 5(101): 131–140.
- Cleary, S. (2019) “The Number One Nasty”: How Britain’s Most Popular Eighties Horror Was Banned”, in R. Riecki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*, pp. 15–26. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Cowan, D.E. (2012) “Dealing a New Religion: Material Culture, Divination, and Hyper-religious Innovation”, in A. Possamai (ed.) *Handbook of hyper-real religions*, pp. 247–265. Leiden – London: Brill.
- Cusack, C.M. (2010) *Invented Religions: Imagination, Fiction and Faith*. Aldershot, UK and Burlington, VT: Ashgate.
- Davidsen, M.A. (2012) “Fiction-based Religion: Conceptualising a New Category against History-based Religion and Fandom”, in C.M. Cusack, S. Sutcliffe (eds) *The Problem of Invented Religions*, pp. 26–43. London: Routledge.
- Eagleton, T. (2012) “*Ideia kul'tury*” [The idea of Culture]. Moscow: HSE Publishing House.
- Edwards, E.D. (2019) “Horrid Addictions and Curious Cravings”, in R. Riecki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*, pp. 59–69. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Egan, K. (2011) *The Evil Dead*. L.; N.Y.: Wallflower Press.
- Eiss, J. (2010) *500 Essential Cult Movies. The Ultimate Guide*. Ilex: Ilex Press Limited.
- Forbes, B.D. (2005) “Introduction: Finding Religion in Unexpected Places”, in B.D. Forbes, J.H. Mahan (eds) *Religion and Popular Culture in America*, pp. 1–20. Berkeley – Los Angeles, California: University of California Press.
- Grant, B.K. (1991) “Science Fiction Double Feature: Ideology in the Cult Film”, in J.P. Telotte (ed.) *The Cult Film Experience. Beyond all Reason*, pp. 122–137. Austin: University of Texas Press.
- Grant, B.K. (2000) “Seconds Thoughts on Double Feature: Revisiting the Cult Film”, in G. Harper, X. Mendik (eds) *The Cult Films and its Critics*, pp. 7–11. L.: FAB Press.
- Grant, B.K. (2006) “Sovershenstvovanie chustv”: razum i vizual'noe v fantasticheskom kino” [“Upgrading Senses: Reason and Visual in Sci-fi”], in N. Samutina (ed.) “*Fantasticheskoe kino. Episod Pervyi*” [Sci-Fi Cinema. Episode One], pp. 19–31. Moscow: NLO.
- Guyant, V. (2019) “Deadites vs. Adaptation: Media and *The Evil Dead*”, in R. Riecki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*, pp. 164–171. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Hanegraaff, W. (2007) “Fiction in the Desert of the Real: Lovecraft’s Cthulhu Mythos”, *Artes* 7: 85–109.
- Harman, G. (2019) “*Uzhas fenomenologii: Lavkraft i Gusserl*” [On the Horror of Phenomenology: Lovecraft and Husserl], *Logos* 29(5): 177–200.
- Hills, M. (2002) *Fan Cultures*. London: Routledge.
- Hills, M. (2019) “‘Chyornoe zerkalo’, implitsitnaia religiia i sakralisatzia zapoynykh prosmotrov nauchnoi fantastiki” [Black Mirror, Implicit Religion and the Sacralisation of Bingeing Science Fiction], *Gosudarstvo, religiia, tserkov' v Rossii i za rubezhom*. № 3.

- Hoberman, J., Rosenbaum, J. (1983) *Midnight Movies*. N.Y.: Da Capo Press.
- Hoxter, J. (1996) "The Evil Dead: Die and Chase: From Slapstick to Splatstick", in A. Black (ed.) *Necronomicon Book One*, pp. 71–83. London: Creation.
- Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. London — New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jewett, R., Lawrence, J.S. (1977) *The American Monomyth*. Garden City, NY: Anchor Press.
- Jindra, M. (2005) "It's about Faith in Our Future: *Star Trek* Fandom as Cultural Religion", in B.D. Forbes, J.H. Mahan (eds) *Religion and Popular Culture in America*, pp. 165–179. Berkeley — Los Angeles, California: University of California Press.
- Kempner, B. (2019) "Deadites and the American Zombie Tradition", in R. Riecki, J.A. Sartin (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*, pp. 4–14. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Lavery, D. (1991) "Gnosticism and the Cult Film", in J.P. Telotte (ed.) *The Cult Film Experience. Beyond all Reason*, pp. 187–200. Austin: University of Texas Press
- Lofton, K. (2017) *Consuming Religion*. Chicago: University of Chicago Press.
- Luckhurst, R. (2014) *Alien*. London: British Film Institute.
- Mathijs, E., Mendik, X. (2011) *100 Cult Films*. L.: BFI, Palgrave Macmillan.
- Mathijs, E., Sexton, J. (2011) *Cult Cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- McCormick, D. (2012) "The Sanctification of *Star Wars*: From Fans to Followers", in A. Possamai (ed.) *Handbook of hyper-real religions*, pp. 165–184. Leiden — London: Brill.
- Modleski, T. (1986) "The Terror of Pleasure: The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory", in T. Modleski (ed.) *Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture*, pp. 155–166. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Morehead, J.W. (2012) "A World Without Rules and Controls, Without Borders or Boundaries": Matrixism, New Mythologies, and Symbolic Pilgrimages", in A. Possamai (ed.) *Handbook of hyper-real religions*, pp. 109–128. Leiden — London: Brill.
- Ndalianis, A. (2004) *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge, Massachusetts — London, England: The MIT Press.
- Olson, Ch.J. (2018) *100 Greatest Cult Films*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Pärna, K. (2010) *Believing in the Net: Implicit Religion and the Internet Hype 1994–2001*. Leiden: Leiden University Press.
- Pavlov, A.V. (2016) "Rasskazhite vashim detyam: Sto odinnadtsat' opytov o kul'tovom kinematyografe" [Tell Your Children: One Hundred and Eleven Essays on Cult Cinema]. Moscow: HSE Publishing House.
- Peary, D. (1981) *Cult Movies. The Classics, the Sleepers, the Weird, and the Wonderful*. N.Y.: Delacorte Press.
- Petley, J. (2007) "The Unfilmable? H. P. Lovecraft and the Cinema", in R.J., Hand, J. McRoy (eds.) *Monstrous Adaptations: Generic and Thematic Mutations in Horror Film*, pp. 35–47. Manchester: Manchester University Press.
- Possamai, A. (2005) *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*. New York: Peter Lang.
- Possamai, A. (2012) "Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions", in A. Possamai (ed.) *Handbook of hyper-real religions*, pp. 1–21. Leiden — London: Brill.

- Possamai, A. (ed.) (2012) *Handbook of hyper-real religions*. Leiden — London: Brill.
- Pugh, T. (2007) “Queering the Medieval Dead: History, Horror, and Masculinity in Sam Raimi’s *Evil Dead* Trilogy”, in L.T. Ramey, T. Pugh (eds.) *Race, Class, and Gender in “Medieval” Cinema*, pp. 123–138. Houndmills — Basingstoke — Hampshire: Palgrave Macmillan
- Read, J. (2003) “The Cult of Masculinity: From Fan-Boys to Academic Bad-Boys”, in M. Jancovich, A.L. Reboll, J. Stringer, A. Willis (eds.) *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste*, pp. 54–70. Manchester; N.Y.: Manchester University Press.
- Riecki, R. (2019) “The First Horror Film Shot in Michigan”, in R. Riecki, J.A. Sartain (eds.) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*, pp. 82–93. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Riecki, R., Sartain, J.A. (eds.) (2019) *The Many Lives of The Evil Dead. Essays on the Cult Film Franchise*. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Russell, J. (2005) *Book of the Dead. The Complete History of the Zombie Cinema*. Surrey: FAB Press.
- Schneider, S.J (2009) *101 Horror Movies You Must See Before You Die*. L.: A Quintessence Book.
- Schneider, S.J. (2010) *101 Cult Movies You Must See Before You Die*. L.: A Quintessence Book.
- Sharf, Z. (2019) “Sam Raimi Says Next ‘Evil Dead’ Movie Being Planned, Bruce Campbell’s Return Possible”, *IndieWire*. 10.07.2019 [https://www.indiewire.com/2019/07/sam-raimi-next-evil-dead-movie-planned-1202156835/ accessed on 08.08.2019].
- Smith, D.G. (ed.) (2006) *H.P. Lovecraft in Popular Culture*. Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Thacker, E. (2017) “*V pyli etoi planety. Uzhas filosofii: v 3 tt.*” [In the Dust of This Planet. Horror of Philoiosopy. In 3 vol.]. Perm’: Hyle Press.
- Todorov, Ts. (1999) “*Vvedenie v fantasticheskii literaturu*” [Introduction to Sci-Fi Literature]. Moscow: Dom intellektual’noi knigi.
- Trigg, D. (2017) “*Nechto. Fenomenologiya uzhasa*” [The Thing: a Phenomenology of Horror]. Perm’: Hyle Press.
- Weinstock, J. “Postmodernizm s Samom Raimi, ili Kak ia nauchilsia ne volnovat’sia naschi ot teorii i poliubil ‘Zloveschikh mertvetsov’” [Postmodernism with Sam Raimi (or, How I Learned to Stop Worrying About Theory and Love *Evil Dead*)], *Logos* 5(101): 51–78.

ЛЕОНИД МОЙЖЕС

***Dragon Age: Inquisition*: христианское высказывание в постсекулярном мире**

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-41-68>

Leonid Moyzhes

***Dragon Age: Inquisition*: Christian Message in a Post-Secular World**

Leonid Moyzhes — Center for the Study of Religion, Russian State University for the Humanities (Moscow, Russia). moyzhesl@gmail.com

This article deals with religious, specifically, Christian message in the videogame “Dragon Age: Inquisition”, released in 2014 by Bio-ware. In order to understand the specifics of this game, the article includes detailed analysis of traditional ways to present religion, gods and believers widespread in the genre to which “Dragon Age: Inquisition” belongs — the so-called role-playing games (RPG). Special attention is given to the way “Dragon Age: Inquisition” utilizes common set of narrative techniques and game mechanics often presented in the games of this genre. While borrowing many of them, the developers change them in small but significant ways. By doing so they manage to create a unique approach to representing religion which is strongly shaped by secular ideology dominating the genre. This allows us to call “Dragon Age: Inquisition” a post-secular videogame that adapts many traditional Christian narratives and conflicts with the new and unfamiliar medium.

Keywords: game studies, phenomenological hermeneutics, procedural rhetoric, Dragon Age, RPG, Christianity, videogames.

В ЭТОЙ статье рассматриваются религиозные, конкретно — христианские мотивы, содержащиеся в игре *Dragon Age: Inquisition* (2014) от студии *Bio-ware*. Я предполагаю, что разработчики игры, пытаясь переосмыслить классические для фэнтези *RPG* элементы сюжета, смогли неожиданно полно раскрыть заложенные в них исторически религиозные смыслы. Нар-

ративные мотивы дополняются соответствующими людическими, существующими на уровне правил игры, элементами. Гармония между двумя пластами видеоигры в том, что касается репрезентации религии, и позволяет говорить о *Dragon Age* как о цельном постсекулярном христианском высказывании.

Методология

Возможный подход к интерпретации религиозного содержания видеоигры прекрасно описал Михаил Федотов в статье «Феноменологическая герменевтика как мост между видеоиграми и религиозной эстетикой», вошедшей в сборник «Методы изучения религии в видеоиграх» (*Methods for Studying Religion in Videogames*)¹. Он, в свою очередь, опирается на предшествующие работы известного специалиста в области *game studies* Вели-Матти Курхулахти, а в более широком смысле — на традицию феноменологической герменевтики, как ее описывали Ханс-Георг Гадамер и Поль Рикёр.

Применительно к видеоиграм такой подход подразумевает, что исследователь сосредотачивается на взаимодействии между нарративным и «людическим» (то есть существующим на уровне правил) аспектами игры. Существуют ли эти элементы параллельно друг другу, как в случае с мобильными головоломками, где нарратив продвигается исключительно в неинтерактивных заставках, или они взаимосвязаны? Каким элементам игры уделено больше внимания и сил со стороны разработчиков? Наконец, что особенно важно в контексте данной статьи, существует ли противоречие между нарративом и игровыми механиками или они дополняют друг друга? В этой статье я постараюсь показать, что в случае *Dragon Age: Inquisition* людические аспекты, в частности, система диалогов и некоторые аспекты механики боя, дополняют нарратив, позволяя игре произвести цельное высказывание, которое можно рассматривать как «христианское».

Само понятие «христианской видеоигры» я ввожу, опираясь на концепцию «резонанса», представленную в работах Адама

1. Fiadotau, M. (2017) "Phenomenological Hermeneutics as a Bridge Between Video Games and Religio-Aesthetics", in V. Šisler, K. Radde-Antweiler, X. Xenia Zeiler (eds) *Methods for Studying Religion in Videogames*, pp. 165–174. New York/London: Routledge.

Чапмана². Под ним Чапман, занимавшийся вопросами репрезентации реальных исторических событий в видеоиграх, подразумевал ситуацию, когда события на экране напоминают или *резонируют* с чем-то за пределами видеоигры. Эта концепция, в свою очередь, позволяет применить к анализу видеоигры наработки классиков семиотики, в частности Ролана Барта с его концепцией «знака» и «узнавания».

Употребляя понятия «христианская видеоигра», я подразумеваю не то, что *Bioware* сознательно закладывала в свой проект христианское послание или предполагала его как средство проповеди, а то, что многие элементы ее игры резонируют с определенным пониманием христианства, напоминают о нем. Разумеется, как и любая интерпретация, этот взгляд на игру остается субъективным. Но в рамках данной статьи я постараюсь показать, что *Dragon Age: Inquisition* содержит целый ряд элементов или, выражаясь в терминах Барта, знаков, которые исторически связаны с эксплицитно религиозными художественными произведениями, в первую очередь — с работами Толкина и Льюиса.

Стоит также упомянуть концепцию «фантастической среды», впервые введенную Дэниэллой Кирби³. Это гипотетическая совокупность идей, сюжетов, устойчивых типажей персонажей и других элементов текста, объединяющая все произведения в жанре фантастики. «Среда» существует на пересечении конкретных текстов, общего культурного бэкграунда и конкретной культуры фанатов, сформированной более ранними текстами, которая, в свою очередь, определяет восприятия уже знакомых элементов в новых произведениях.

Важно подчеркнуть, что, хотя принципиально «среда» объединяет практически все виды фантастических произведений, мотивы которых свободно перетекают друг в друга, она все-таки не гомогенна. Так, компьютерные *RPG* в жанре фэнтези уже давно обладают собственным набором узнаваемых элементов, хотя исторически они, несомненно, связаны с литературой и кино в этом же стиле. Стоит подчеркнуть, что среди специфичных для видеоигр элементов среды существуют те, которые можно назвать людонарративными, то есть подразумевающими устойчивую связку между конкретным сюжетным образом и игровой механикой.

2. Chapman, A. (2016) *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Give Access to Historical Practice*, p. 35. N.Y.: Routledge.

3. Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief*, pp. 2–3. London: Equinox.

Типичным примером таких элементов служат классы персонажей. «Фантастическая среда» RPG содержит и сугубо нарративные детали, подразумевающие разное людическое воплощение, в частности, образы отдельных фэнтезийных рас. Наконец, существует небольшое количество чисто людических элементов среды, создающих через конкретные технические решения, такие как изометрическое положение камеры, у фанатов ощущение того, что они играют именно в RPG.

Игры, включающие большое количество деталей, не присутствовавших до этого в рамках их сегмента «фантастической среды», получают репутацию оригинальных или даже «авторских», как было с проектами вроде *Tyranny* или *Kenshi*. С другой стороны, игры, полностью сводящиеся к их сегменту «среды», определяются как банальные или классические, примером чего служит *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Dragon Age: Inquisition интересна в этом контексте как пример третьего подхода, по крайней мере в том, что касается изображения религии. *Bioware* не привнесла новых элементов в «среду», но переосмыслила целый ряд уже устоявшихся. Ее подход в целом можно назвать ремифологизацией. Многие сюжеты, первоначально введенные в «фантастическую среду» во «Властелине колец», «Сильмариллионе» или «Хрониках Нарнии» и содержащие в себе потенциал для религиозной интерпретации, со временем утратили связь со своим первоначальным значением, но все равно оставались популярными элементами «фантастической среды». *Bioware* использует эти элементы, но изменяет их, возвращая потенциал для тех религиозных интерпретаций, который они имели изначально. Именно это делает *Dragon Age: Inquisition* интересным объектом для анализа, выделяя ее из других игр того же жанра.

Хотя некоторые из рассматриваемых элементов фигурировали также в предыдущих частях серии, в рамках статьи все внимание будет сосредоточено именно на *Dragon Age: Inquisition*, как на той игре, где религиозные мотивы присутствуют наиболее наглядно. В следующей части статьи я дам краткую характеристику самой игры, ее сюжета, выдуманной вселенной и основных игровых механик. Затем я проанализирую ряд ключевых элементов репрезентации религии в *Dragon Age: Inquisition*. Я постараюсь продемонстрировать, каким образом каждый из них встроен в уже существующую традицию RPG и благодаря чему они при этом сохраняют уникальность. Особое внимание стоит уделить тому,

что эти специфические отличия в целом складываются в картину большего сходства идей, заложенных в *Dragon Age*, с сюжетами и этикой, традиционно резонирующими с христианством.

Характеристика игры

Dragon Age: Inquisition — игра, вышедшая в 2014 году как на персональных компьютерах, так и на нескольких консолях. Это третья часть серии *Dragon Age*, запущенной в 2009 году. Ее создатель, студия *Bioware*, тесно ассоциируется с жанром *RPG* еще с конца 90-х годов, когда она выпустила крайне популярную и влиятельную серию *Baldur's Gate*. После выхода игра, несмотря на критику со стороны ряда фанатов жанра, в целом оказалась коммерчески успешна и собрала высокие отзывы игровой прессы.

Действие всех трех частей серии происходит в мире под названием Тедас. Это фэнтези-вселенная, населенная представителями 4 «рас»: людей, эльфов, дворфов и великанов-кунари. Три первых народа основываются на образах, введенных еще в произведениях Толкина, и хорошо знакомы всем любителям фэнтези. Это наглядно демонстрирует степень, в которой *Dragon Age* опирается на устоявшиеся каноны жанра. Каждая из частей серии рассказывает историю нового героя, освещает разные регионы Тедаса. Преемственность между частями достигается за счет того, что все они сосредоточены на переплетающихся глобальных катаклизмах, сотрясающих этот выдуманный мир. Конкретно в третьей части игры главный герой берет под свой контроль «Инквизицию» — религиозную организацию, пытающуюся остановить целый ряд конфликтов и катастроф, угрожающих стабильности выдуманного мира.

С точки зрения игровой механики, *Dragon Age* можно назвать традиционным *RPG*. Игрок создает персонажа, который затем исследует мир, сражается с противниками и выполняет задания, как продвигающие центральный сюжет, так и дополнительные. Важным элементом игры является поиск компаньонов — персонажей, которые сопровождают героя и помогают ему в бою. Каждый из них обладает своей историей, с ними можно выстроить дружеские, а с некоторыми и романтические отношения.

Фактически игровой процесс строится вокруг сражений, где герой командует своим персонажем и несколькими спутниками, и диалогов, в которых он выбирает один вариант ответа из нескольких предложенных. В рамках диалогов могут осуществляться

ся глобальные выборы, отражающие моральные или политические предпочтения героя и управляющего им игрока. В данном случае представляется корректным говорить о двух отдельных акторах. Это связано с тем, что игроки часто совершают не те выборы, которые показались бы верными им самим, а те, которые совершил бы их герой. При этом они исходят из характера и биографии, которую сами же выдумали для своего персонажа, опираясь на предложенные разработчиками варианты.

К этим традиционным для жанра элементам также добавлена система управления «Инквизицией»: игрок должен посылать своих агентов в области, куда не может отправиться его персонаж, распоряжаться ресурсами и заключать союзы с политическими фракциями. Последний элемент заслуживает особого упоминания еще и потому, что это — один из немногих примеров, когда игрок в видеоигре активно руководит религиозной организацией. Но в целом *Dragon Age: Inquisition* можно назвать классической компьютерной ролевой игрой в мире фэнтези.

Главный герой

Первый из аспектов, на которых хотелось бы обратить внимание — религиозное измерение образа главного героя. Контекст, в котором его нужно рассматривать — мотив «избранности» и «уникальности» героя с точки зрения выдуманной вселенной, наличие у него особых свойств и качеств, отсутствующих у рядового человека. Этот сюжет широко распространен в жанре фэнтези и вообще в массовой культуре: типичными примерами «избранных» героев являются Гарри Поттер или Нео из трилогии «Матрица» Вачовски. Но удивительным образом в рамках жанра *RPG* тема избранности долгое время отсутствовала.

В ранних *RPG*, 70-х, 80-х и начала 90-х годов, главный герой выступал как «посредник» между самим игроком и выдуманным миром. Разработчики предполагали, что чем меньше персонаж будет иметь черт, не привнесенных самим игроком, тем меньше будет возникать помех, отвлекающих от погружения в выдуманный мир. Например, в серии *Ultima* главный герой выступал как *tabula rasa* для игрока, который мог изменить его как угодно в процессе прохождения.

Появление «избранного» главного героя в компьютерных *RPG* можно, условно, отсчитывать от игры *Fallout 2* 1998 года, где главного героя прямо звали Избранным. А в жанре фэнте-

зи *RPG* основная заслуга принадлежит вышедшей годом позже, в 1999 году, *Planescape: Torment*. Именно в ней протагонист, Безмянный, обладал не только характеристиками, которые игрок в него закладывал, но и собственными свойствами и предысторией, созданными разработчиками. Разумеется, игрок по-прежнему обладал большим контролем над судьбой Безмянного, в процессе игры выбирая путь развития героя и реплики в диалогах, позволявшие задать тот или иной образ персонажа. Но Безмянный всегда сохранял ряд вписанных в ткань выдуманного мира характеристик, которые игрок не мог по своей воле отменить и преодолеть и вокруг которых, собственно, строился сюжет игры.

После *Planescape: Torment* мотив «избранности» стремительно завоевал популярность в жанре фэнтези *RPG*. В подавляющем большинстве последующих игр главный герой выступает как исключительный человек не только в силу своей способности бороться со злом, но и в силу наличия у него каких-то уникальных характеристик. При этом мотив избранности приобретает явно религиозное значение. Большинство главных героев такого рода могут быть описаны как религиозные персонажи. Они могут выступать как перерождения древнего пророка (*The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura*), потомки божества (*Baldur's Gate*), избранники высших сил (*Divinity: Original Sin*) или просто обладать особой связью с религиозными сферами (*Jade Empire*, *Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer*).

Избранность главного героя, заданная на нарративном уровне, может подкрепляться на людическом — через наделение персонажа уникальными способностями и свойствами с точки зрения правил игры. Так, Нереварин в *The Elder Scrolls II: Morrowind* получает иммунитет ко всем болезням, а Потомок Баала в *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* превращается в воплощение божества. Чаще всего эти способности появляются на поздних этапах сюжета, когда игрок в достаточной степени освоился с основными правилами игры, — чтобы оценить значимость изменений и прочувствовать не только на нарративном, но и на людическом уровне факт избранности протагониста.

Важно подчеркнуть, что в большинстве игр «вхождение» в сюжет осуществляется чрезвычайно резко. Как правило, изначально герой ведет пасторальную или, по меньшей мере, подчеркнута обыденную жизнь, которая в одночасье меняется после вторже-

ния каких-то враждебных сил. Наиболее наглядно это сделано в игре *Neverwinter Nights 2*, которая начинается с сельского праздника, а продолжается атакой на деревню, целью которой является именно протагонист. Подобным образом устроены сюжеты в серии *Baldur's Gate*, *Arcanum*, *Jade Empire*. Всех их объединяет общий мотив стремительного разрушения жизни по причинам, неизвестным самому герою.

Протагонист, таким образом, начинает свой путь с того, что пытается узнать правду о своей природе. В результате он, как правило, достаточно быстро устанавливает факт избранничества и то, что его обычная жизнь была либо ложью, скрывавшей от него его потенциал, либо способом подготовить его к последующим испытаниям.

Если принять во внимание, что истина о главном герое зачастую имеет религиозное значение, игры предлагают своего рода пересказ гностического мифа, как его интерпретирует Эрик Дэвис, анализирующий гностические элементы в современной культуре. «Божественный» герой, потомок богов, перерождение древних героев или обещанный мессия живет, не зная о своей природе, в плену обычной жизни, пока случай не раскрывает ему правду. После этого он отправляется в путешествие, призванное дать ему больше знания о его природе. В результате этого он принимает свою судьбу, становясь тем, кем ему было суждено стать с самого начала.

На первый взгляд в *Dragon Age: Inquisition* мы видим аналогичную схему. Главный герой начинает свое путешествие как один из многих делегатов на Конклаве, призванном закончить военный конфликт между магами и храмовниками — радикальными религиозными фанатиками, считающими, что люди, владеющие магией, должны жестко контролироваться. Однако Конклав уничтожен взрывом, в котором погибают все его участники, кроме главного героя, а тот получает способность закрывать «Разрывы» — порталы между обычным миром и «Тенью», миром духов, из которого проникают демоны. Жители Тедаса связывают его силы и спасение с вмешательством Андрасте — легендарной пророчицы, «Герольдом» которой они и провозглашают протагониста.

Но если присмотреться к деталям, то видно, что *Bioware* ставит привычную схему «с ног на голову». Людическая, игровая способность героя тут — не подтверждение его истинной природы, а центральная черта, определяющая отношение к нему оби-

тателей Тедаса. Впервые протагонист под управлением игрока закрывает «Разрыв» примерно на 5-й минуте игры. Этот поступок и становится причиной, по которой его провозглашают Герольдом Андрасте. В дальнейшем на протяжении игры он применяет свои силы неоднократно, практически рутинно по мере того, как по всему миру возникают новые «Разрывы». Сама способность, а не, например, нарративное изложенное пророчество, делает его «избранным».

Более того, пытаясь выяснить, что с ним случилось и какова природа его сил, главный герой узнает, что он не является избранным в традиционном смысле. Андрасте не причастна к его спасению, во всяком случае напрямую, и ничто в его жизни до этого не готовило его к получению дара. Период до Конклава — не ложь, скрывавшая от него уже существовавшее, пусть еще не актуализированное предназначение. А его способности оказываются не «наградой» за установление истины, а, напротив, единственным фактом, которому сам главный герой и, через него, игрок, а также другие обитатели выдуманной вселенной дают собственные интерпретации, в том числе — религиозные. Такой отказ от сообщения единственной возможной истины радикально противопоставляет *Dragon Age: Inquisition* играм с «гностической» моделью сюжета.

Зато историю Герольда можно сравнить с историей Фродо Бэггинса из «Властелина Колец». Хотя Толкин много рассуждал о судьбе и предназначении, в конечном итоге ему было важно подчеркнуть, что Фродо — не Мессия, а простой смертный, в силу конкретных причин столкнувшийся с тяжелым моральным выбором. Во «Властелине Колец» на первом месте находилась не избранность хоббита, а прагматический факт того, что именно он, а не кто-либо другой обладает Кольцом и распоряжается его судьбой.

Подобную картину мы видим и в *Dragon Age*. Как и Фродо, Герольд не был предназначен к обретению величия, но вынужден жить со свалившимся на него даром. Расследование собственной природы не дает ясных ответов о его месте в мире, но вынуждает героя и игрока самостоятельно решать, как именно интерпретировать и использовать эти силы. На людическом уровне это подкрепляется тем, что способности Герольда сделаны предельно очевидными и сравнительно легкими в использовании, из-за чего его уникальность становится не просто нарративно сообщаемым фактом, а чем-то самоочевидным для игрока.

Бог

Иной подход к изображению главного героя в *Dragon Age: Inquisition* подкрепляется иным подходом к изображению богов. Как и во многих фэнтези-вселенных, в Тедасе присутствует несколько разных религиозных традиций. Эльфы поклоняются собственному пантеону божеств, дворфы исповедуют культ предков, а кунари отказываются от почитания богов, предпочитая этому философское учение Кун. Но в рамках *Dragon Age: Inquisition* особое внимание уделяется религии людей — так называемой «Церкви» (*Chantry*).

Это монотеистическое учение, последователи которого почитают «Создателя», всемогущее божество, якобы сотворившее мир. Эстетика и некоторые элементы этики «Церкви», очевидно, отсылают к популярному в массовой культуре изображению средневекового западноевропейского христианства, о чем будет отдельно упомянуто ниже.

Первым примечательным отличием *Dragon Age: Inquisition* является само наличие монотеистического учения. Как правило, произведения этого жанра фэнтези *RPG* подразумевают очевидную реальность высших сил. Боги, духи и демоны часто прямо вмешиваются в жизнь простых смертных, общаются с ними, дают прямые приказы и даже проявляются во плоти среди обычных верующих. В таких условиях постановка вопроса о монотеизме несколько теряет смысл.

Единственная сколько-нибудь близкая к монотеизму ситуация представлена в играх, где тот или иной бог агрессивно запрещает поклоняться другим и всеми силами склоняет к поклонению себе, примером чего служит игра *Gothic*. Хотя такой сюжет, особенно на уровне визуального ряда, вдохновлен образами религиозных гонений и насильственного обращения в веру, эстетическое сходство маскирует принципиально разный смысл. Божество тут выступает как правитель, пытающийся силой и хитростью расширить собственную территорию. Более того, игры, как правило, изобличают подобные претензии божеств как недостойные, а их самих выставляют тиранами и обманщиками, чьи планы главный герой рушит. Вокруг такого противостояния бога и героя строится сюжет *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Gothic*, а на уровне дополнительных заданий он присутствует еще в ряде игр, например, в *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn*.

Но прямой конфликт между главным героем и богом является лишь частным случаем глобальной тенденции — неразрывной связи между богами и смертью, присутствующей в подавляющем большинстве фэнтези *RPG*. Игрок должен спасти божеств от гибели (*Divinity: Original Sin 2*, *Jade Empire*), сталкиваться с последствиями их смерти (*Baldur's Gate*), самостоятельно уничтожать их (*Gothic*) или выяснить, что сама идея их бессмертия — обман (*Arcanum: Steamwork and Magic Obscura*, *The Elder Scrolls III: Morrowind*). Тема смертности богов — сквозной мотив жанра, противопоставляющий их «ложную» претензию на вечную жизнь «истинному» бессмертию главного героя.

Стоит упомянуть, что сам подход к смертности божеств можно разделить на два отдельных модуля, которые, в более широком смысле, характеризуют два основных подхода к изображению религии в *RPG* вообще. Один продолжает уже упомянутую раньше «гностическую» логику. В играх, следующих такому подходу, например *The Elder Scrolls III: Morrowind*, игрок не просто выясняет, что его персонаж имеет божественную природу, но изображает тех, кто претендует на статус небожителей, как обманщиков и преступников. В некоторых играх это расследование заканчивается прямым противостоянием «истинного» и «ложного» спасителя (*Gothic*), в других игрок демонстрирует свое превосходство, спасая божества или их последователей (*Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura*). В таких играх факт смертности божеств проблематизируется и позиционируется как лишнее свидетельство того, что они не заслуживают поклонения и не являются «истинными» богами.

Более простой подход, который условно можно назвать «языческим», вообще не проблематизирует смертность божеств. Она выступает как часть сквозной логики выдуманной вселенной — любое существо имеет врагов и союзников, и любое существо может погибнуть, встретившись с достойным соперником. Конечно, убийство божества требует специальных действий, вроде поиска специального оружия, но в конечном итоге боги в рамках этого подхода не отличаются от других персонажей. Это позволяет, в том числе, не давать никакой моральной оценки тому, что они претендуют на божественный статус, очевидно не обладая всемогуществом. В некоторых играх, например в *Jade Empire*, они даже выступают в амплу «дамы в беде», беззащитной фигуры, нуждающейся в спасении.

Причина, по которой видеоигры настолько часто вводят мотив «смерти богов», может объясняться теорией Томаша Майковски, предлагавшего рассматривать видеоигру с точки зрения «карнавальной культуры» Бахтина⁴. В частности, он указывал на важность для видеоигр фигуры «карнавального короля» — несправедливого и временного властителя карнавала, который должен быть унижен и уничтожен к концу праздника. Такими, несомненно, являются «боссы», уникальные и сильные противники, сражение с которыми заканчивает отдельные части видеоигры. Боги служат удачной основой для «карнавальных королей» именно в силу того, что понятие бога ассоциируется у игроков с чем-то могущественным и непобедимым.

Более того, сходство между видеоигрой и карнавалом зачастую подразумевает, что в игре не может быть неуязвимых или по-настоящему всемогущих персонажей, а те, кто по законам «обычной» жизни претендует на этот статус, должны быть осмеяны и унижены. Соответственно, вводя божество в игру, разработчики предполагают, что оно будет изображено либо побежденным игроком, как полноценный «карнавальный король», либо окажется бессильным и нуждающимся в посторонней помощи, либо умрет, самой своей смертью заканчивая «нормальное» время до начала игры и начиная период «карнавала», в который игроку и предстоит играть.

Способ, которым *Dragon Age: Inquisition* разрешает эту ситуацию, достаточно прост — он оставляет Создателя внесценическим персонажем. Строго говоря, к концу игры неизвестно, существует ли Создатель вообще. Главный герой изначально может придерживаться различных религиозных взглядов в зависимости от своей расы и предпочтений игрока. Но конкретный сюжет игры в любом случае заставит его ввязаться в споры и конфликты, связанные с человеческой Церковью. При этом ряд событий может и заставить его поменять свое мнение, и укрепиться в нем. Но никакого однозначного ответа, есть ли Создатель и как он причастен к происходящим событиям, игра не дает. Благодаря этому разработчикам удастся, в том числе, избежать тем смерти бога или противостояния с ним. Но что кажется особенно важным — это позволяет им ввести в игру другой мотив, крайне редко встречающийся в видеоиграх: мотив религиозной веры.

4. Majkowski, T.Z. (2015) "Grotesque Realism and Carnality: Bakhtinian Inspirations in Video Game Studies", in *Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference 2014*, pp. 27–45. Stuaire, Brno, Czech Republic.

Вера

Вера — явление, удивительно редко представленное в фэнтези *RPG*, если учесть, как часто в этом жанре встречаются сюжеты и персонажи, связанные с религией. Отчасти это связано с уже упомянутой спецификой изображения божеств. В условиях, когда их существование является непреложным фактом, разговор о вере уступает место выбору лояльности. Характерный пример этого присутствует в игре *Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer*, сюжет которой строится вокруг смерти и загробной жизни («Стена Неверующих»). Эта стена в мире мертвых, в которую заточены души атеистов, людей, не почитавших при жизни никакого бога. Но в ходе прохождения игрок понимает, что эту судьбу заслуживают не столько убежденные материалисты, сколько персонажи, слишком гордые для того, чтобы при жизни признать главенство кого-либо, в том числе божества.

Однако представляется, что особенности выдуманных миров — не единственная причина отсутствия темы веры. Скорее оба этих факта являются следствиями доминирования в фэнтези *RPG* секулярной идеологии.

На первый взгляд, это утверждение может показаться странным: сюжеты множества игр строятся вокруг божеств, пророчеств и мессианских фигур. Но тут необходимо учитывать два соображения. Во-первых, секулярность — это не атеизм⁵. Идеал секулярного общества — не общество без религии, но общество, в котором религия выделена в отдельную сферу и не влияет на политическую и общественную жизнь. Во-вторых, согласно Барту и другим представителям семиотической школы, художественное произведение содержит в себе идеологию не через прямые высказывания, но через нормализацию (или, в терминах Барта, натурализацию⁶) той или иной картины мира и соответствующей этики.

Наглядным примером этого служит проблема изображения мусульман в видеоиграх. Этот медиум уже долгое время критиковали за его явную антиисламскую. Позицию в статьях вро-

5. Kosmin, B.A. (2007) “Contemporary Secularity and Secularism”, in *Secularism & Secularity: Contemporary International Perspectives*. Hartford, CT: Institute for the Study of Secularism in Society and Culture (ISSSC).

6. Барт Р. Мифологии. Пер. с фр. С. Н. Зенкина. М: Издательство имени Сабашниковых, 1996. С. 255.

де «Digital Arabs: Representation in Video Games» Вита Шицлера⁷ или «Critical Discourse Analysis: Studying Religion and Hegemony in Video Games» Кэтрин Тратнер⁸. При этом исследователи сосредотачивались не на том, что мусульман в видеоиграх нет, но на том, что их изображение содержит явное идеологическое послание — они неизменно выступают как антагонисты, таким образом, поддерживая распространенный в медиа стереотип о том, что ислам превращает людей в убийц.

Нечто подобное можно наблюдать и в случае изображения религии. Хотя формально разработчики вводят множество религиозных акторов, сюжеты игры и отдельные задания ясно дают понять, что в нормальной ситуации место для религии и всего с ней связанного — отдельная закрытая сфера, из которой она не влияет на политическую или общественную жизнь.

Самым наглядным примером этого служит «гностический» подход к изображению божеств, где боги, претендующие на бессмертие и пытающиеся установить теократию, неизменно выступают обманщиками, которых побеждает настоящий герой, восстанавливающий, таким образом, правильную и справедливую картину мира, где божества «знают свое место» и не пытаются претендовать на излишнюю власть. При этом сам главный герой, хотя и имеющий, формально, божественную природу, в финале не занимает место побежденных «ложных богов» и не претендует на власть, но возвращается к обычной жизни в рамках восстановленного секулярного миропорядка. В тех же играх, где возможность «снискать божественность» все-таки есть, она четко маркирована как этически злое решение, с неизбежностью превращающее главного героя в тирана.

В играх, следующих «языческому» подходу к смертности божеств, мы видим другой, еще более простой взгляд на проблему. Вокруг того факта, что боги в них всегда отвечают на молитвы, строится возможность свести всю религиозную жизнь в фэнтези *RPG* к определенным, контролируемым и измеряемым результатам. В таких играх, как *Baldur's Gate*, храмы — не место контакта между человеком и высшими силами и даже не центр распространения тех или иных взглядов, а место оказания опре-

7. Sisler V. *Digital Arabs: Representation in Video Games*. E-source [http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704, accessed on 23.04.2018].

8. Tratner, K. (2017) "Critical Discourse Analysis: Studying Religion and Hegemony in Video Games", in V. Sisler, K. Radde-Antweiler, X. Xenia Zeiler (eds) "Methods for studying religion in videogames". New York, London: Routledge.

деленных услуг. Персонаж игрока посещает храм, когда ему это практически нужно, и уходит, получив все необходимое.

Такой подход можно сравнить с реальным, историческим язычеством, что объясняет и выбор термина. Но «языческие» религии в видеоиграх отличаются от реального язычества четкостью критериев: в условиях рыночной экономики, царящей в большинстве видеоигровых вселенных, жрецы связаны исключительно финансовыми отношениями с окружающими людьми. Они неспособны конвертировать возможность оказывать «божественные» услуги в политическое влияние или моральный авторитет, примеры чего возникали на протяжении всей реальной истории.

Те же из них, кто пытается это сделать, например, отказаться исцелять неверующих или подчинить себе какое-то сообщество, используя божественные силы, изображаются как антагонисты и по меньшей мере заблуждающиеся люди, которых переубеждает или убивает главный герой. В таких условиях религиозная вера не только исключается, что можно было бы объяснить особенностью устройства выдуманных миров, где факт существования богов не может быть поставлен под сомнение, но стигматизируется. Единственные персонажи, безусловно руководствующиеся религиозными догматами в жизни, которых можно увидеть во многих видеоиграх — агрессивные фанатики, пытающиеся убить или обратить в свою веру любого встречного, в то время как этические положительные персонажи демонстрируют светское мировоззрение и инструментальный подход к религии. Подробнее об этом можно прочитать в моей статье «Видеоигры и религия»⁹.

Характерным примером отсутствия мотива веры служит то, что в большинстве игр среди спутников игрока можно найти персонажей, позиционирующих себя как служителей культа. Они, однако, практически никогда не используют этику своей религии как руководство к действию, не проводят ритуалы, помимо тех, которые нужны для достижения практического результата, и почти что не говорят о своей вере. Важно подчеркнуть, что, начиная с *Planescape: Torment* и *Baldur's Gate 2*, разговоры между главным героем и его компаньонами об их жизни, чувствах и принципах стали важной частью игры. Но эти диалоги затрагивают религиозные вопросы только в редчайших случаях. Бо-

9. *Мойжес Л.* Видеоигры и религия // Видеоигры: введение в исследования / Под ред. Е.В. Галанина. Томск: издательский дом Томского государственного университета, 2018. С. 238–266.

лее того, когда это все-таки происходит, соответствующие герои часто выступают в комичном амплуа. Примером этого служит Вирджил из *Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura*, неспособный воспроизвести без ошибок центральное пророчество собственной церкви.

Тут уместно вспомнить предложенную Йэном Богостом концепцию «процедурной риторики»¹⁰. Богост утверждал, что видеоигры неизменно содержат какую-то идеологию и способны убеждать игроков в ее правильности не только через сюжет или визуальный ряд, но и посредством тех или иных правил. Играя в видеоигру, игрок оказывается в различных ситуациях, и игра предлагает ему набор вариантов, позволяющих их разрешить. Совокупность этих вариантов и служит проводником тех или иных взглядов. Более того, игра оценивает, какие из вариантов действий будут правильны, а какие — нет: игрок, действующий наперекор логике игры, рискует проиграть и столкнуться с необходимостью начать сначала.

Но Богост также отмечает, что, анализируя «убеждения через правила», важно рассматривать не только то, как изображаются вещи, в игру включенные, но и то, что было разработчиками исключено. Так, в большинстве военных шутеров, даже тех, которые претендуют на реализм, совершенно отсутствует такая категория участников конфликта, как мирные граждане. Персонаж игрока действует в пустых городах, где кроме него есть только союзники и враги, а нонкомбатанты фигурируют в лучшем случае в роликах. Это укладывается в традиционную милитаристскую риторику, изображающую войну как контролируемое и, в конечном итоге, упорядоченное занятие. Жертвы среди мирного населения в такой идеологии оказываются не неизбежным следствием самого конфликта, а результатом сознательного решения какой-то из сторон пренебречь их безопасностью.

«Высказывание» осуществляется исключительно на уровне правил, более того, через отсутствие, а не наличие в игре определенных механик. Это перекликается с построениями еще одного исследователя в области *game studies* — Гонзало Фраски. Он утверждал, что большинство видеоигр являются симуляциями, а их идеология проявляется в том, какие элементы они исключают из симулирования, таким образом признавая их «не-

10. Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.

важными»¹¹. И в случае с религией «неважным» оказывается вера. Религия изображается как нечто, что должно либо не напоминать о себе, либо нести практически общественно полезную функцию, например, исцелять и защищать нуждающихся. В таких условиях разница между отдельными учениями практически сводится к эстетической. Принадлежность к той или иной религии изображается как личный выбор верующего, который может отражать его характер, сложившийся под влиянием иных факторов, но не влияет на его поведение, во всяком случае — в общественной сфере.

Таким образом, в рамках видеоигр боги, готовые действовать по общим для всех правилам и уважать выбор смертных, переходящих из одного храма в другой, подкрепляют секулярное устройство общества. А те из них, кто начинает агрессивно обращать людей в свое учение или как-либо иначе вторгается в не-секулярную сферу, например, в политику, изображаются как антагонисты, которым главный герой противостоит. Таким образом, протагонисты оказываются хранителями сложившегося миропорядка, а религия — своего рода «лиминальной сферой», присутствие которой в обычной жизни должно жестко контролироваться. Во многих играх весь сюжет сводится, фактически, к восстановлению секулярной ситуации в мире, которому угрожают радикальные верующие, пытающиеся навязать окружающим собственные взгляды и логику действий. Примером такой ситуации служит игра *Witcher*¹².

Важно подчеркнуть, что, говоря об идеологии в видеоиграх, будь то милитаризм или секулярность, я не подразумеваю, будто бы разработчики сознательно закладывали в свой продукт какие-то идеи. Очевидно, что ключевая причина отсутствия мирных жителей в шутерах — финансовая. Их создание потребовало бы впечатляющих затрат денег и времени. Подобным образом, симуляция религиозной веры и переживаний потребовала бы, по меньшей мере, большего числа диалогов, а, возможно, создания новых игровых механик, способных описывать духовную жизнь персонажа.

С другой стороны, необходимо отметить, что технически выполнить все эти задачи возможно. И это возвращает к аргумен-

11. Frasca, G. (2003) "Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology", *The Video Game Theory Reader 2*: 221–236.

12. См. соответствующую статью в данном выпуске журнала.

ту Фраски об исключении чего-то из симуляции как об идеологическом акте — сочтя что-то ненужным, распределив ресурсы так, чтобы подробно разработать иной сегмент игры, разработчик руководствуется определенным видением итогового продукта. А оно, в свою очередь, проистекает из его картины мира, то есть, в конечном итоге, идеологически обусловлено. Впрочем, важно подчеркнуть, что в соответствии с методом феноменологической герменевтики в рамках этой статьи я сосредотачиваюсь не на интенциях авторов, а на том, как именно может быть прочтено их произведение.

И это подводит к вопросу о том, чем уникально изображение веры в *Dragon Age: Inquisition*. С одной стороны, ряд отличий можно найти на чисто нарративном уровне. Сюжет этой игры строится вокруг того, что религия может и даже должна играть большую роль в жизни людей. «Инквизиция», религиозная организация, созданная главным героем и его компаньонами, ставит своей целью не только реформу Церкви, но вмешательство в политику, предотвращение войн и глобальных катастроф. Таким образом, игрок сам игнорирует традиционные для жанра границы, отделяющие религиозную сферу от светской.

Это дополнительно подкрепляется через образы конкретных персонажей, в первую очередь — спутников и советников «Герольда Андрасте». Они гораздо более открыто, чем персонажи других игр, говорят о собственных религиозных взглядах, выполняют религиозные ритуалы, руководствуются учением Церкви при принятии конкретных решений. В игре даже присутствует своего рода рефлексия по поводу секулярного и церковного взгляда на веру. Чрезвычайно религиозный советник главного героя, Кассандра Пентагаст, может рассказать протагонисту, что еще один его компаньон, Варрик, на самом деле разделяет учение Андрасте, но не чувствует необходимость рассказывать об этом.

Кроме этих нарративных отличий в *Dragon Age: Inquisition* есть и людические элементы, изображающие веру. Это возможно благодаря иному подходу к главному герою и божествам, о которых я писал в предыдущих разделах. *Bioware* помещает игрока в ситуацию неопределенности, не давая ему исчерпывающей информации ни о статусе его персонажа, ни о реальности Создателя. Вместо этого она заставляет его выносить соответствующие суждения самостоятельно.

На протяжении игры к главному герою подходят компаньоны, спрашивающие его мнение по тем или иным вопросам.

В частности, они уточняют, верит ли он сам в Создателя и считает ли себя «Герольдом Андрасте». Перед игроком появляется выбор из разных вариантов — от строго религиозного до атеистического. И через такую простую, но удивительным образом уникальную механику он получает возможность проявить собственную веру или отсутствие таковой. Важно подчеркнуть, что эти вопросы оказывают реальное влияние на мир игры: последователи главного героя, а иногда целые страны и организации реагируют на его слова, как на нарративном, так и на людическом уровне, предоставляя «Инквизиции» помощь или мешая ее операциям.

Таким образом, игра дает игроку возможность, с одной стороны, симулировать акт веры, утверждая существование божества без каких-либо указаний на то, какой ответ будет правильным. Одновременно она демонстрирует, как такие утверждения определяются в том числе и социальным контекстом. На них могут влиять политические соображения, личные симпатии и сиюминутные желания. Именно эта механика позволяет говорить, что *Dragon Age: Inquisition* предлагает одну из самых глубоких симуляций религиозной веры из тех, что можно найти в современных коммерческих видеоиграх.

Центральный миф

Важность веры и монотеизм в *Dragon Age: Inquisition* позволяют говорить о том, что эта игра гораздо ближе к авраамическим религиям, чем большая часть проектов в том же жанре. Имея это в виду, необходимо сосредоточиться на элементах игры, напоминающих конкретно христианство. Понятно, что сравнение в этом случае будет не между игрой и каким-то гипотетическим «реальным христианством», а между семиотическими знаками, которые используются при создании образа «Церкви Создателя» в игре и распространенными в культуре представлениями о христианстве. Вопрос о том, насколько эти представления близки к реальности, как и то, каким именно образом они сформировались, остается за рамками статьи. Необходимо сразу оговориться, что все элементы этого раздела лежат в сфере нарратива и эстетики. Никаких специфически прохристианских игровых механик в игре нет, хотя в свете соответствующей эстетической маркировки представляется осмысленным признать механику и проблематику веры в игре, отсылающей именно к христианству.

Сходство культа Создателя с христианством строится вокруг образа Церкви и, конкретно, ее центрального мифа. В образе Церкви, в свою очередь, можно выделить эстетические и нарративные компоненты. Первые — самые очевидные. Визуально Церковь Создателя явно обыгрывает облик западноевропейских храмов. Длинные одежды священнослужителей, специфическая архитектура соборов, перекликающаяся с готической традицией, витражные стекла — все это устоявшиеся «знаки» средневекового католичества. Еще яснее к христианству отсылает выбор терминов: воины, поклявшиеся защищать Церковь, называются Храмовниками, крупные собрания — Конклавами и так далее.

Нужно подчеркнуть, что эти элементы достаточно универсальны в рамках *RPG*. Эстетика средневековой церкви часто используется, чтобы обозначить ту или иную религию как близкую и «нормальную». Иные эстетические решения служат противоположному эффекту, сигнализируя игроку, что его персонаж попал в странное и экзотическое место.

Большого внимания заслуживают нарративные знаки — устоявшиеся сюжеты, конфликты и образы персонажей, которые резонируют с представлениями многих игроков о христианстве. Один из них — гендерная проблематика. Все священнослужители в Церкви — женщины, что, на первый взгляд, делает Церковь инверсией реального христианства. Но с точки зрения теории Кирби о «фантастической среде» мотив ограничений по гендерному признаку кажется более значимым, чем их суть. Жрицы в *Dragon Age: Inquisition* выступают в амплуа, в котором обычно выступают жрецы-мужчины, и не соответствуют стереотипам о жрицах, сложившихся в фантастической среде под влиянием *New Age* и популярного образа Викки.

Стоит отметить, что запреты любого рода, тем более столь проблемные с точки зрения реальной политики, часто служат в фэнтези *RPG* маркерами организаций-антагонистов. Это, в свою очередь, укладывается в скептическое отношение к любым ритуалам, не служащим прагматической цели. Но в случае с «Церковью Создателя» запрет мужчин-священнослужителей не считается как признак ограничений. Частично это возможно благодаря тому, что превосходство женщин в Церкви «уравновешивается» с точки зрения сюжета доминированием мужчин в других областях, проистекающем из общей верности *Dragon Age: Inquisition* неомедиевалистской парадигме жанра. Но в любом случае примечательным фактом остается то, что в данном случае игра пред-

лагает пример ритуального запрета, не имеющего строго негативных коннотаций.

Другой знак, отсылающий к христианству, — иерархия и мотив борьбы за власть. Он также не уникален для *Dragon Age: Inquisition*. Организованные религии в *RPG* часто выстраиваются вокруг сложной и многоступенчатой официальной иерархии, вдохновленной католичеством. В некоторых случаях, как, например, в игре *The Elder Scrolls III: Morrowind* это может противоречить другим элементам, например, визуальной эстетике, которая в этой игре вдохновлена Дальним Востоком. Отличие *Dragon Age: Inquisition* состоит в том, что данная игра уделяет церковной иерархии пристальное внимание, подробно объясняя игроку как именно организация устроена и как в ней происходит продвижение, показывая его как социальный и политический процесс.

Последнее, в свою очередь, позволяет ввести еще один характерный сюжет, резонирующий в популярной культуре с видением христианства — историю выборов главы «Церкви». Взрыв на Конклаве, с которого начинается игра, уносит жизнь, в том числе, лидера всей «Церкви» — Божественной Джустинии. В результате вопрос о том, кто станет новым духовным лидером Теда-са и в какую сторону он поведет реформы в «Церкви», становится важным дополнительным сюжетом.

Наконец, третий знак, позволяющий говорить, что «Церковь» Теда-са основана именно на популярных представлениях о христианстве, — сюжет о борьбе между Церковью и магами. Отсылающий к образу «охоты на ведьм», популярному в культуре на протяжении всего XX века, этот знак также часто присутствует во множестве фэнтези *RPG*. Образ толпы во главе со священнослужителями, пытающейся убить «еретика» или «колдунью», представлен в целом ряде видеоигр, например, в *Baldur's Gate II*, где главный герой должен буквально снимать одну из своих компаньонов с костра.

Но *Dragon Age: Inquisition* отличается тем, что не просто включает этот знак как способ лишней раз подчеркнуть, что какая-то организация — антагонисты, а подробно разбирает его, выставляя конфликт магов и радикалов-храмовников как проблему, заложенную в саму суть вероучения «Церкви», которую игрок должен тем или иным способом решить. И хотя разработчики, очевидно, подразумевали, что сторона магов заслуживает большего сочувствия, они оставляют выбор на усмотрение игрока, стараясь подчеркнуть, что каждая из сторон движима собственными

взглядами. Борьба идет не между «Церковью» и наукой, а между разными интерпретациями одного учения.

Игра содержит целый ряд других знаков, также отсылающих к Церкви, но представляется, что их подробное перечисление уже излишне. Написанного достаточно для того, чтобы признать: *Dragon Age: Inquisition* содержит элементы, отсылающие к популярному образу христианства, а не ислама, иудаизма или абстрактной «монотеистической религии вообще». Столь подробный разбор имеющихся знаков призван служить еще одной цели — выявить общую стратегию в обращении с этими знаками, которую я предлагаю называть ремифологизацией.

Каждый из представленных элементов широко известен в массовой культуре и занимает важное место в «фантастической среде». В нее они попали, в свою очередь, еще из литературы XIX века, где появлялись как часть осмысления, репрезентации и критики христианства. Со временем эти образы утратили прямую связь с реальной религией и превратились в узнаваемые и удобные знаки, которые авторы и команды разработчиков использовали как им заблагорассудится.

Но *Bioware* выстраивает из отдельных элементов фантастической среды единый сюжет, посвященный конкретной религиозной организации и, таким образом, частично восстанавливает тот контекст, в котором они возникли. Это позволяет говорить о более тесной связи между этой игрой и христианством — в отличие от других проектов, в которых она опосредована культурой, а именно — «фантастической средой». Именно этот процесс частичного восстановления в рамках выдуманной вселенной того религиозного смысла, который элементы фантастической среды имели изначально, я и называю ремифологизацией.

Подобную картину мы наблюдаем и в центральном мифе «Церкви». Из разговоров с персонажами, заставок и текстов игрок может узнать, что, согласно легендам, Создатель некогда существовал в гармонии с миром. Но правители государства Тевинтер, империи магов, решили забрать себе его силы. Они проникли в его обиталище, Золотой город, в результате чего разгневанный бог отвернулся от мира, а сами властители Тевинтера превратились в так называемых «порождений тьмы» — чудовищ, которые с тех пор угрожают всей цивилизации.

Много веков мир существовал без внимания своего творца, пока женщина по имени Андрасте не обратилась к нему со столь искренней и красивой песней, что Создатель поверил: для Тедаса

еще не все потеряно. Он провозгласил Андрасте своей Невестой и через нее объяснил народам, как именно они должны жить, чтобы он мог вернуться в полной мере. В дальнейшем Андрасте погибла из-за предательства собственного смертного мужа, подкупленного врагами пророчицы. Но ученики Андрасте продолжили ее дело, что и привело к возникновению «Церкви».

Параллели между отдельными элементами этого мифа и центральными сюжетами христианства очевидны. Важно подчеркнуть, что разработчики *Dragon Age: Inquisition*, опять-таки, не выступают как первопроходцы. Так, мотив древней империи, которая погибла из-за амбиции ее правителей, присутствует в очень многих *RPG*. Отчасти это имеет чисто прагматические причины. Дэниэл Велла отмечает, что руины — очень востребованный в видеоиграх тип пространства¹³, и сюжет о гибели древней цивилизации может стать прекрасным нарративным обоснованием для их включения. Точно так же в фантастической среде уже давно присутствовали образы пророков и их гибели от рук предателей, а также мотив ухода божеств из мира и их возвращения.

Но специфика *Dragon Age: Inquisition* состоит не во включении в фантастическую среду новых элементов, а в рекомбинации старых. Воссоединив отдельные сюжеты, которые в рамках фантастической среды уже утратили связь друг с другом, разработчики смогли фактически предложить собственное прочтение основополагающих христианских сюжетов: истории падения и искупления. В этом смысле нарратив Андрасте и Создателя можно сравнить с работами Клайва Льюиса, как с примером пересказа библейских историй в иных реалиях, которые делают центральные темы и конфликты более выпуклыми и яркими.

Церковь

Последний аспект репрезентации религии, на котором стоит сосредоточиться, связан с тем, что игрок руководит «Инквизицией», религиозной организацией, ратующий за изменение «Церкви» и ее более активное участие в политике. В рамках этой части игры он сталкивается с различными проблемами, которые пору-

13. Vella, D. (2011) "Spatialised Memory: The Gameworld As Embedded Narrative", in *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2011* [<https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/spatialised-memory-daniel-vella.pdf>], accessed on 8.03.2019].

чает решать своим подчиненным. Эти проблемы могут варьироваться от политического кризиса или сложных переговоров до организации поставок продовольствия и строительных материалов.

Само по себе наличие механики управления каким-то владением или организацией, которая дополняла бы собственные приключения героя, не ново. Ярким примером служит игра *Neverwinter Nights 2*, в финальной части которой протагониста назначают комендантом крепости и заставляют следить за ее развитием и обороной. В свою очередь, этому предшествовала механика владений из *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* и еще более старых игр.

Dragon Age: Inquisition отличается, с одной стороны, чисто количественно. Руководство собственной организацией тут не побочная механика, присутствующая в конкретной главе. Игрок начинает руководить «Инквизицией» с самого начала игры и продолжает планировать операции и распределять ресурсы организации вплоть до финала. Это позволяет разработчикам провести четкую связь между личными решениями и приключениями героя и его компаньонов, и широким социально-политическим контекстом выдуманной вселенной.

Но кроме количественной разницы есть и качественная, заключающаяся в специфике организации, управляемой игроком. «Инквизиция» — это религиозное объединение. Наличие у нее политических целей позволяет рекрутировать в состав Инквизиции персонажей, не почитающих Андрасте и Создателя, но разделяющих конкретные устремления, что снимает сложный вопрос обращения. Но все-таки речь идет о группе, тесно связанной с конкретной выдуманной религией. Игрок должен принимать решения относительно того, как его последователи относятся к религиозному конфликту между храмовниками и магами, поддерживать ту или иную кандидатуру на статус главы всей «Церкви».

С религиозной стороной «Инквизиции» могут быть связаны и частные проблемы. Так, переговоры часто можно закончить, сославшись на авторитет «Герольда Андрасте». В то же время многие политические осложнения связаны с тем, что консервативные круги в Церкви недовольны появлением новой организации. Важно подчеркнуть, что игра не проводит принципиальных различий между религиозными и нерелигиозными проблемами. Всё это просто вызовы, возникающие на пути протагониста, который выступает как одновременно религиозный и светский лидер. И выбирая, как их разрешать, игрок может опираться как на ре-

лигиозные воззрения своего персонажа, так и на политическую прагматику или любые другие факторы.

Как уже было сказано выше, главные герои многих RPG являются религиозными фигурами: воплощениями или избранниками богов, перерождениями древних пророков. Однако социальное и политическое значение этого статуса редко находит какое-либо отражение в рамках сюжета. Как правило, разработчики добиваются этого тремя способами. Протагонист может на протяжении своего пути получить информацию, которая обесмыслит сами основы религии, частью мифологии которой он выступает. Другой, сходный подход подразумевает, что протагонист добровольно отказывается от своего высокого положения ради более простой жизни, чаще всего продолжая скитаться по миру в поисках приключений. Наконец, в рамках третьего, самого редкого подхода главный герой обретает священный статус и планирует реализовать его, но только в самом финале игры, из-за чего политические последствия его решения остаются вне игрового процесса. Показательно, что этот подход, как правило, обозначается разработчиками как этически неоднозначный.

Все это встраивается в общую идеологию консервативности и секулярности, доминирующую в рамках жанра. Задача героя состоит не в изменении мира, а в восстановлении разрушенных границ между религиозным и секулярным пространствами. Для этой цели он использует любые средства, в том числе и божественные силы, но после того, как его миссия выполнена, эти силы теряют как смысл, так и привлекательность. Изменение мира религиозными акторами — это то, чему герой противостоит и к чему он, соответственно, не должен быть причастен сам.

Любопытно подчеркнуть, что во многих играх других жанров, затрагивающих тему религии, сохраняется такая же ситуация. Более того, среди них можно найти игры, также позволяющие игроку взять на себя руководство выдуманной религиозной организацией — например, *Cultist Simulator* от студии *Weather Factory*. Но и в них, как правило, сохраняется все то же жесткое противопоставление «светской» и «религиозной» сфер, просто показанное с другой перспективы. В таком случае задача игрока сводится не к восстановлению устоявшегося порядка, а к изменению его. Но при этом религия по-прежнему изображается как нечто противопоставленное обычной повседневной жизни и ее проблемам.

Dragon Age: Inquisition отличается, тем, что в рамках этой игры осуществляется отказ от натурализованной идеологии секулярно-

сти. Политические, общественные, этические и религиозные факторы перемешаны настолько, что бывает тяжело провести границу между ними. Используя как нарративные, так и людические средства, разработчики показывают, что религия в любом случае вплетена во все сферы жизни. И задача игрока сводится не к тому, чтобы «контейнировать» ее отдельно от остальных сфер, а к тому, чтобы использовать обретенную им власть для достижения своих целей. Именно это является самым ярким постсекуляристским высказыванием, заложенным в *Dragon Age: Inquisition*.

Заключение

Я сознательно оставил за скобками вопрос об исторических или биографических причинах уникальности *Dragon Age: Inquisition*. Целью этой статьи было просто продемонстрировать, как эта игра может рассматриваться в качестве постсекулярного христианского высказывания. При этом я преследовал две задачи. С одной стороны, проанализировать генетическую связь между этой игрой и предшествующим каноном изображения религии в *RPG*. С другой стороны, обратить внимание на кажущиеся незначительными детали и изменения в игровой механике и нарративе, которые приводят к созданию совершенно уникальной для своего жанра картины религии и религиозной жизни.

Вместо «гностического» сюжета о раскрытии героем своей истинной природы мы видим историю духовного поиска. Вместо знания о множестве богов — симуляцию акта веры и неверия. Вместо героя, стоящего на страже границ между духовным и светским миром, — религию, вплетенную в ткань общества, политики и экономики. Именно это делает *Dragon Age: Inquisition* постсекулярным произведением, уникальным для глубоко секулярного жанра. А специфические отсылки, сделанные на уровне как нарратива, так и игровых механик, дают возможность сравнивать его именно с христианством.

Важно подчеркнуть: ничто из сказанного не делает *Dragon Age: Inquisition* лучшей или худшей игрой, чем другие. Но важен пример альтернативного взгляда, иного подхода к репрезентации религии. И особенно важно подчеркнуть, что свое уникальное высказывание разработчики смогли сделать, опираясь на тот же инструментарий, что и их предшественники. Это наводит на мысль о том, что потенциал видеоигр как средства разговора и даже полемики о религии еще далеко не исчерпан.

Библиография / References

Лудография / Ludography

- Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura (2001) Troika Games/Sierra On-Line.
 Baldur's Gate (1998) BioWare/Interplay Entertainment.
 Baldur's Gate 2 (2000) BioWare/Interplay Entertainment.
 Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal (2001) BioWare/Interplay Entertainment.
 Cultist Simulator (2018) Weather Factory/Humble Bundle.
 Divinity: Original Sin (2014) Larian Studios.
 Divinity: Original Sin 2 (2017) Larian Studios.
 Elder Scrolls III: Morrowind (2002) Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks.
 Fallout (1997) Interplay Productions/Interplay Entertainment.
 Fallout 2 (1998) Black Isle Studios/Interplay Entertainment.
 Gothic (2001) Piranha Bytes/DE: Egmont Interactive.
 Jade Empire (2005) BioWare/Microsoft Game Studios and 2K Games.
 Neverwinter Nights 2 (2006) Obsidian Entertainment/Atari, Inc.
 Planescape: Torment (1999). BlackIsle Studios/Interplay Entertainment.

Литература

- Барт Р. Мифологии. Пер. с фр. С.Н. Зенкина // М: Издательство имени Сабашниковых, 1996.
 Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. М: АСТ, 2008.
 Мойжес Л. Видеоигры и религия // Видеоигры: введение в исследования / Под ред. Е.В. Галанина. Томск: издательский дом Томского государственного университета, 2018. С. 238–266.
 Тернер В. Символ и Ритуал // М.: Наука, 1983.
- Bart, R. (1996) *Mifologii* [Mythologies, translated from French]. Izdatel'stvo imeni Sabashnikovykh.
 Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
 Chapman, A. (2016) *Digital Games as history: How videogames represent the past and give access to historical practice*. NY: Routledge.
 Davis, E. (2008) *Tekhnognozis: mif, magiia i mistitsizm v informatsionnuu epokhu* [Technognosis: myth, magic and mysticism in the age of information, translated from English]. M: AST.
 Terner, V. (1993) *Simvol i Ritual* [Symbol and Ritual, translated from English], M.: Nauka.
 Frasca, G. (2003) "Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology", *The Video game Theory Reader 2*: 221–236.
 Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief*. London: Equinox.
 Kosmin, B.A. (2007) "Contemporary Secularity and Secularism", in *Secularism & Secularity: Contemporary International Perspectives*. Hartford, CT: Institute for the Study of Secularism in Society and Culture (ISSSC).

- Majkowski, T.Z. (2015) "Grotesque Realism and Carnality: Bakhtinian Inspirations in Video Game Studies", in *Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference 2014*, pp. 27–45. Square, Brno, Czech Republic.
- Moyzhes, L. (2018) "Videoigry i religiia" [Videogames and Religion], in E.V. Galanin (ed.) *Videoigry: vvedenie v issledovaniia*, pp. 238–266. Izdatel'skii dom Tomskogo gosudarstvennogo universiteta.
- Šisler, V., Radde-Antweiler, K., Xenia Zeiler, X. (eds) (2017) *Methods for Studying Religion in Videogames*. New York/London: Routledge.
- Sisler, V. *Digital Arabs: Representation in Video Games* [<http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>, accessed 23.04.2018].
- Tratner, K. (2017) "Critical Discourse Analysis: Studying Religion and Hegemony in Video Games", in V. Sisler, K. Radde-Antweiler, X. Xenia Zeiler (eds) "Methods for Studying Religion in Videogames". New York, London: Routledge.
- Vella, D. (2011) "Spatialised Memory: The Gameworld As Embedded Narrative", in *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2011* [<https://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/spatialised-memory-daniel-vella.pdf> , accessed 8 march 2019].

АЛЕКСАНДР Ф. ФИЛИПPOB

В ожидании чуда: социология репликантов как политическая теология («Бегущий по лезвию 2049»)

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-69-101>

Alexander F. Filippov

Waiting for a Miracle: The Sociology of Replicants as Political Theology (*Blade Runner 2049*)

Alexander F. Filippov — National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia). afilippov@hse.ru

The author presents a philosophical analysis of the film “Blade Runner 2049” (2017, directed by Denis Villeneuve) — the sequel to the famous film “Blade Runner” (1982, directed by Ridley Scott). Both films are read as a political-theological statement. They feature creatures that are biologically almost indistinguishable from humans, the “replicants”. They are used to colonize distant planets and are forbidden to live on Earth. In the first film of 1982, the design of the replicants presupposed an early death, and they rebelled against humans because they wanted to live longer. In the second film, their design presupposes submission, but they rebel again against such slavery. The script can be understood as a history of man’s relationship with the Creator. The film’s intrigue further addresses the notion of miracle in connection with the notion of revolution. The replicant’s ability to have children, and thus to refute the boundary between them and the humans, is presented as a miracle. However, only those who possess authority and power to set the norms and laws can proclaim a miracle as such. In the film, this right is assigned to the replicants: their uprising means the transfer of the transcendent into a plan of immanence. Their belief in a miracle lies precisely in the fact that the Creator, and the belief in the Creator, is not necessary.

Keywords: fiction, religion, political theology, androids, replicants, cinema, miracle, revolution, anthropology.

Статья написана в рамках гранта: «Между политической теологией и экспрессивным символизмом: дискурсивные формации позднего модерна как вызов социальному порядку».

Мне — чтить тебя? За что?
Рассеял ты когда-нибудь печаль
Скорбящего?
Отер ли ты когда-нибудь слезу
В глазах страдальца?
А из меня не вечная ль судьба,
Не всемогущее ли время
С годами выковали мужа?

И.В. Гёте. *Прометей*¹

«**П**ОЛИТИЧЕСКАЯ теология» — термин, вошедший в последние десятилетия в широкий оборот, но все еще недостаточно конвенциональный. Его приходится пояснять. У политической теологии долгая история, в которой значительное место занимает большой проект Карла Шмитта, начатый в 1922 г. одноименной книгой, и полемика вокруг него, растянувшаяся на полвека². Однако иных, современных, версий политической теологии довольно много, и назвать какую-либо из них самой влиятельной невозможно. Вот почему я заранее хотел бы оговорить, что опираюсь на первоначальный проект Шмитта и его оригинальное понимание социологической тематики. Шмитт не дал точного определения политической теологии, зато оставил много примеров ее применения. Понять его намерения помогает важное, недооцененное обстоятельство: основную часть «Политической теологии» Шмитт опубликовал в сборнике памяти Макса Вебера, подчеркивая *социологический смысл* своего сочинения. Но Шмитт не развивал идеи Вебера или других социологов, он предложил оригинальную версию социологии знания, скромно названную «социологией юридического понятия». Она была полемически направлена *против* социологии религии Вебера и призвана открыть перспективы альтернативной концептуализации на том самом поле, которое в те годы отвоевывала себе социология. К сожалению, общесоциологическое значение политической теологии Шмитта остается непонятым, и только важ-

1. Перевод В. Левика.

2. См. о предыстории и последующих спорах: *Филлипов А.Ф.* К истории понятия политического: прошлое одного проекта // *Шмитт К.* Понятие политического. СПб.: «Наука», 2016. С. 489–504.

ная книга Герхарда Вагнера³, не имевшая достойного продолжения, отчасти восполняет этот недостаток. Говоря самым сжатым образом, в этой перспективе у социологии и политической теологии одна и та же проблемная область, одна и та же задача: исследовать социальный (политический в широком смысле) порядок. Социология видит это как задачу позитивной науки. Политическая теология видит в самой позитивной науке секуляризацию теологии. Есть знаменитая формула Шмитта: «Все точные понятия современного учения о государстве представляют собой секуляризованные теологические понятия»⁴. «Учение о государстве» на языке тогдашней немецкой науки значило юридическое описание главных параметров социального. Иначе говоря, самый адекватный род описаний социального порядка многие ученые усматривали в политико-юридическом представлении человеческих отношений, а подлинный смысл юридических описаний Шмитт предлагал искать в богословии. Это — ключ к исследовательским ресурсам политической теологии. Изучать отдельные области или даже отдельные феномены культуры в духе Шмитта — значит обнаруживать теологическую проблематику в политической, понимая политическое самым фундаментальным образом: как самую суть социальной жизни. В данной статье я пытаюсь показать, чего можно добиться таким образом при анализе одной недавно вышедшей на экраны кинокартины. Этот смысловой мир невозможно понять вне богословской проблематики в ее социологическом и политическом измерениях. Здесь движение художественной культуры и движение мысли взаимно обогащают друг друга.

Фильм «Blade Runner 2049» (2017, режиссер Дени Вильнёв) — сиквел знаменитой картины «Blade Runner» (1982, режиссер Ридли Скотт). Выходу картины предшествовали три короткометражки, снятые по просьбе Дени Вильнёва⁵. Они должны были показать важные события между 2019 г., когда происходит действие первого, и 2049 г., куда помещено действие второго филь-

3. Wagner, G. (1993) *Gesellschaftstheorie als politische Theologie?: Zur Kritik und Überwindung der Theorien normativer Integration*. Berlin: Duncker & Humblot.
4. Шмитт К. Политическая теология // Шмитт К. Понятие политического. СПб.: «Наука», 2016. С. 34.
5. «Blade Runner Black Out 2022» — аниме, а также игровые «2036: Nexus Dawn» и «2048: Бежать некуда»; оба последних фильма сняты сыном Ридли Скотта Люком, в них заняты артисты, которые появляются в основном фильме.

ма. Оба фильма⁶, вместе с некоторыми другими фильмами Ридли Скотта, могут быть интерпретированы как части большого и пока не завершеного богословско-политического трактата, только написанного языком киноискусства. Сводить содержание этих фильмов к политико-философской и богословской проблематике — значит сильно их исказить. Не заметить ее, не увидеть собственной логики старых проблем и понятий в художественном произведении — значит во многом промахнуться в попытках понять его целиком. Чтобы следить за ходом дальнейших рассуждений, требуется постоянно держать в уме некоторые ключевые моменты обоих сюжетов, а также имена основных персонажей. Я начну поэтому с самого краткого их представления.

I

В фильмах действуют существа, биологически почти неотличимые от человека — *репликанты*. Они используются за пределами Земли для колонизации отдаленных планет. Колонизация нужна в силу экологической истощенности Земли. Репликантам запрещено жить на Земле. Первый фильм начинается с того, что их небольшая группа, взбунтовавшись, прорывается на Землю. Они стремятся попасть в штаб-квартиру корпорации-изготовителя, к своему создателю, Тайреллу, имя которого носит фирма. Причина проста: срок жизни репликантов ограничен четырьмя годами, они знают, что скоро умрут, и хотят продлить жизнь. Для охоты на репликантов есть специальные агенты полиции, «blade runners» — «бегущие по лезвию». Чтобы опознать репликанта, используется тест на эмпатию, на эмоциональную чувствительность. Главный герой фильма Рик Деккард умеет выслеживать репликантов и уничтожать их. В процессе поисков он отправляется в штаб-квартиру Тайрелла и знакомится с девушкой по имени Рейчел, которую, по просьбе Тайрелла, тестирует. Она тоже репликант, но не знает об этом. У репликантов есть имплантированные воспоминания, и Рейчел уверена в подлинности своей биографии. Деккард и Рейчел влюбляются друг в друга. Охота на репликантов идет успешно, Деккард выслеживает двоих и убивает. Последние два, Рой Батти и его подруга Прис, находят способ проникнуть в штаб-квартиру Тайрелла, однако это ничего не дает. Остановить смерть нельзя, ее сроки заложены в биоло-

6. Они будут дальше сокращенно именоваться, соответственно, BR-1 и BR-2.

гическую конструкцию. Самый совершенный из восставших, Рой Батти, слышит от своего создателя слова утешения: за ним много славных дел, он прожил прекрасную жизнь! В ответ репликант убивает его и пытается, в последние минуты жизни, убить также и Деккарда, который, убегая от него, срывается с крыши высокого здания. Недавний преследователь спасает его. Умирая, он говорит о рабстве, о страхе, о своих переживаниях, бесследно исчезающих из мира вместе с ним. Деккард с Рейчел бегут за пределы этого мира.

Здесь уместно напомнить про множество версий BR-1 (их насчитывают до семи), о длящейся несколько десятилетий истории его толкований⁷, включая не всегда согласующиеся между собой интерпретации самих создателей; наконец, о том, что поиск и обнаружение все новых его смыслов образовали дискурсивное поле, живущее своей жизнью. Этот до сих пор мерцающий мир BR-1 вместе с его интерпретациями образуют важнейший запас знания, которое имеет отчетливые теологические мотивы и отсылает к самому началу эпохи европейской секуляризации. Вопросы о смысле быстротечной жизни, поставленные создателю, убийство Бога-творца, наконец, обман, который самим Богом может быть заложен в ясное картезианское самосознание (не только имя главного героя созвучно имени Декарта, но и прямые отсылки к «*cogito ergo sum*» звучат в фильме), — все это находится в одном смысловом поле. Важнейшие темы европейской культуры завязаны здесь тугим узлом. Что будет, если Иов, наделенный декартовским самосознанием, обратится не в Фауста, но в Прометей, восстанет против Творца, убьет его и сам погибнет? Этот вопрос дает начало многим дальнейшим художественным исследованиям Ридли Скотта.

В BR-2 действие происходит через тридцать лет. Все еще жив Деккард, скрывающийся в развалинах Лас-Вегаса. По-прежнему есть такая профессия, как *blade runner*, потому что по-прежнему есть опасные репликанты. Главный герой обозначен поначалу буквой К («Кей») с добавлением серийного номера. Он репликант и знает об этом. Фильм начинается с того, что Кей посещает Саппера Мортон, фермера, в прошлом принадлежавшего к восставшим репликантам. В одном из приквелов к BR-2 уточняется, что

7. См. хотя бы доступные в сети электронные версии книг: Brooker, W. (ed.) (2005) *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*. London & New York: Wallflower Press; Sammon, P.M. (2017) *Future Noir Revised & Updated Edition: The Making of Blade Runner*. New York: The Dey Street Books.

это были репликанты восьмой серии, у которых, в отличие от шестой, действовавшей в BR-1, срок жизни не был искусственно укорочен. Репликантов этой серии идентифицируют лишь по маркировке на глазном яблоке. Удостоверившись в ее наличии, Кей убивает Мортон. У дерева подле дома зарыт ящик с костями, оссуарий (этот технический термин мы чаще всего встречаем применительно к культовым захоронениям). Это кости женщины, которой было сделано кесарево сечение, с маркировкой, указывающей на искусственное происхождение. Сама возможность того, что репликант способен зачать и выносить ребенка, кажется скандальной.

Кей получает задание расследовать дело. Он живет в скудно обставленной квартире, где компанию ему составляет виртуальная подруга Джой. У нее есть голос и голографическое изображение, искусственный интеллект, характер, эмоции. Это не машина, а сложно организованная программа, напоминающая сегодняшних виртуальных помощников. В фильме ей приписано самосознание, страсть, жертвенность. Выполнив задание, Кей получает премию и приобретает «эманатор» — прибор, позволяющий перемещать подругу в пространстве.

Для поиска в генетических архивах Кей направляется по знакомому адресу, только в здании корпорации Тайрелла теперь другой хозяин. Его зовут Неандер⁸ Уоллес, он слепой гениальный конструктор, придумавший совсем других репликантов. Джой — тоже изделие его корпорации. Событиям BR-2 предшествовали тяжелые времена: репликанты восстали, устроили блэкаут, и все старые регистрационные данные погибли. Именно поэтому поиск и уничтожение остатков восставших такое трудное дело. В архивах корпорации Кей узнает совсем немного. Найденные останки репликанта — это кости Рейчел. Позже в доме Мортон он находит другие зацепки: детский носок и фотографию того самого дерева, возле которого стоит женщина с ребенком. Значит, ребенок был рожден. Ребенок, его судьба оказываются в центре повествования. Полицейская начальница (в русском переводе названная «Мадам») приказывает blade runner'у уничтожить потомка Рейчел. Она видит угрозу в самой возможности естественного размножения репликантов.

8. Это имя со смыслом. Буквально оно означает «новый человек», но, как сообщают словари, в школах часто превращается в обидную кличку «неандерталец».

На коре дерева, у корней, Кей обнаруживает выцарапанную дату. Та же дата, он помнит, была выцарапана на деревянной лошадке — детской игрушке, память о которой, как он считает, ему имплантирована. Он знает, что не был рожден, что у него, в отличие от рожденных, *нет души*. Но воспоминания не безразличны для него. Именно рассказом о том, как у него хотели отобрать эту игрушку дети в приюте для сирот, Кей делится с Мадам по ее просьбе. Он помнит, как и где спрятал игрушку, и помнит дату. Кей много раз рассказывал это и Джой. В поисках ребенка Рейчел Кей пытается найти в базах данных сведения о генетическом коде всех рожденных в этот день. В результате исследований Кей получает странный результат. Получается, что Рейчел родила близнецов, мальчика и девочку, причем девочка умерла, а мальчик был отдан в приют. Странность здесь в том, что генетический код обоих детей одинаков, а этого быть не может. Кей подозревает, что он — тот самый мальчик. Ему кажется теперь, что он всегда знал о своем естественном происхождении. Джой поощряет эти подозрения, она дает ему имя — настоящее человеческое имя Джо, и позже он сам себя так называет.

Кей добирается до сиротского приюта и находит деревянную лошадку. Остается выяснить, его ли это память. Он обращается к специалисту по изготовлению имплантируемой памяти, доктору Ане Стеллайн. Она больна генетической болезнью и живет в одиночестве под изолирующим куполом. Она изучает память визитера и подтверждает ее подлинность. Ана и Кей глубоко потрясены. Кей арестован после визита. У него начинаются неприятности. После каждой операции он обязан проходить тест, показывающий, что с ним все в порядке на уровне базовых реакций. Основой теста служат строки поэмы из книги Набокова «Бледное пламя». После встречи с Муртоном Кей прошел тест хорошо, после визита к Ане Стеллайн — плохо. Он лжет Мадам о якобы успешном убийстве найденного им потомка Рейчел. Его временно отстраняют от дел, дав немного времени, чтобы привести себя в порядок. Но, кроме полиции, за ним следят и другие. Уоллес, который не может добиться самовоспроизводства репликантов, поручает своей помощнице, репликанту Лав, разобраться с этим делом, а позже оказывается, что и борющиеся против существующего порядка репликанты выслеживают Деккарда.

Лав крадет останки Рейчел, убивает полицейского лаборанта, прослеживает полет Джо в приют. Позже она проникает в полицию, требует у Мадам выдать направление перемещений Джо и, не получив ответа, убивает ее. Репликанты подсылают к Джо про-

ститутку, чтобы узнать о ходе расследования, но это не дает результата; позже ее нанимает Джой для близости с любимым, уходя, та оставляет на его одежде «жучка».

По характеристикам древесины, из которой вырезана лошадка, Кей узнает местность, где она могла быть сделана, и в конце концов находит Деккарда. Тот отказывается от беседы и пытается убить визитера. Лав выслеживает Джо, атакует и забирает Деккарда в штаб-квартиру Уоллеса, жестоко избив *blade runner*'а и уничтожив эманатор вместе с Джой. Джо спасен репликантами, участниками сопротивления. Это они выследили его по «жучку». Ему открывают тайну. Рейчел родила лишь одного ребенка, девочку. Данные сфальсифицировал Деккард, чтобы скрыть следы. Джо может присоединиться к движению, он сам репликант. Девочка, рожденная репликантом, — это чудо. Благодаря чуду репликанты знают, что не отличаются от людей, они восстанут и завоюют равные права. Чтобы дочь Деккарда не нашли раньше времени, он жил отдельно, а теперь, ради ее безопасности, Джо должен убить Деккарда. Уоллес пытается соблазнить Деккарда, создав выглядящую и говорящую, как Рейчел, женщину-репликанта. Деккард не покупается на предложение, его отправляют в сопровождении Лав в другое место. По дороге летательный аппарат сбивают над океаном повстанцы, Деккард едва не гибнет, но его спасает Джо. Хотя и тяжело раненный Лав, Кей убивает ее и отвозит Деккарда на встречу с дочерью.

II

Попробуем теперь разобраться в том, что это значит. По сравнению с BR-1, BR-2 затянут и перегружен, в него вложили слишком много, и это имеет как достоинства, так и недостатки. Вселенная BR пока не достроена, а это затрудняет понимание отдельных эпизодов рассказа как вполне отчетливого, имеющего политико-теологический характер высказывания. Но здесь нет иного пути, кроме как через кропотливую реконструкцию логической структуры показанных в нем событий. Фантазия авторов не вполне произвольна. Подобно тому, как в реальной жизни надпись на надгробии может обманывать насчет достоинств покойного, но не могла появиться сама собой, а сделана кем-то⁹, так в филь-

9. См. об этом подробнее: Данто А. Аналитическая философия истории / Пер. с англ. А.Л. Никифорова и О.В. Гавришиной / Под ред. Л.Б. Макеевой. М.: Идея-Пресс, 2002. Гл. 6. С. 90 и далее.

ме Кей говорит о своей ране «я почию», а душ принимает после того, как вода почти полностью обеззаражена, — и это два взаимодополняющих и важных свидетельства об устройстве его тела¹⁰. Старательно продумывая мир VR, его творцы сообщают нам, что и связи идей, будь то высказанных прямо или реконструируемых по важным следам, не случайны. Мало того, материальное и идейное не просто связаны между собой, а суть разные стороны одного и того же универсума.

Оба VR — фильмы об особенных *роботах* и об их отношениях с человечеством. Слово «робот» здесь режет слух, это не случайно. Репликанты, о которых идет речь, не просто человекоподобные машины (андроиды), которых сегодня предостаточно и в книгах, и в фильмах, и — с известными ограничениями — даже в самой повседневной жизни. Роботы-андроиды фигурируют в других фильмах Скотта, но только в VR есть репликанты¹¹. Филип Дик в книге «Мечтают ли андроиды об электрических овцах?», легшей в основу VR-1, писал о «гуманоидных андроидах» как об «органических роботах». «Органическое», не в смысле «органической химии», но в точном смысле живое — это до сих пор самый отчетливо фантастический элемент повествования, наиболее уязвимый для научной критики. Биологическое конструирование — дело будущего, а конструирование не просто живых тканей, но организмов с полным метаболизмом — дело совсем уже неопределенного будущего. В остальном сходство роботов с человеком становится уже сейчас все большим. Их функциональность

10. «I will fix it» скажут скорее о неживом, чем о живом; обеззараженная вода нужна человеку, а не роботу.
11. А.В. Павлов в замечательной статье «Враги по разуму: робот как революционный субъект», многие положения которой я разделяю, в этом пункте держится иной точки зрения, поскольку считает, что репликанты — одна из стадий эволюции андроидов во вселенной Ридли Скотта, что позволяет выстроить продуктивную концепцию эволюции «злого робота». Это, конечно, совершенно иная перспектива. В пользу его позиции говорят примеры «хорошо замаскированного» андроида, в котором не сразу (если вообще) опознают робота. Возразить я мог бы, только указав на то, что не опознанный или не сразу опознанный робот — это довольно старая идея, восходящая, возможно, к размышлению Декарта о заводных куклах в шляпах и воплощенная гением Э.Т.А. Гофмана в «Песочном человеке». У нее своя жизнь в культурной традиции, к которой Скотт не просто чувствителен, а постоянно отсылает. Мощное продвижение Ридли Скотта, не сразу оцененное им самим, состоит в том, чтобы исследовать андроидов отдельно от репликантов. Это возражение не ставит под сомнение, конечно, весь остальной аппарат аргументации, особенно по отношению к фильмам «Прометей» и «Чужой: Завет». См.: Павлов А.В. Враги по разуму: робот как революционный субъект // Социология власти. 2017. Т. 29. № 2. С. 119 и далее.

нарастает и разнообразится, но мы помним, что при этом роботы остаются роботами, даже будучи в некоторых ситуациях похожи на людей. Андроид, *практически* (в рутинной коммуникации, при определенных обстоятельствах) неотличимый от человека, постепенно становится продолжением уже вполне явственной сегодня тенденции.

Чтобы не совершать экскурсы в вопросы технологий, ограничимся художественными мирами. Изображение андроида в кино предполагает некоторую акцентированную искусственность (это не всегда так, конечно, но чаще всего): нарочитую монотонность или слабую выразительность голоса, малую подвижность мимики, словно бы разбитые на мельчайшие отрезки, дигитализированные движения. Есть особые случаи, когда андроид придуман и изображен как совершенно неотличимый от человека — внешне. Тогда нам могут показать его нутро: искусственные суставы, скрытые под словно бы человеческой кожей, камеры на месте глаз, да мало ли что еще. Андроиды в «Westworld»¹² подчеркнута человечесны, но человеческая плоть остается у них в области феноменального, под ней — смесь органики с «железом». Репликанты задуманы как нечто иное; когда их именуют «skinjob»¹³, это делается намеренно оскорбительным образом — все равно что назвать черного «ниггером», подчеркивая лишь одно очевидно внешнее как главный признак не равного белому человеку создания. Эта аналогия очень важна, и в дальнейшем мы к ней вернемся.

По самому своему названию, репликанты — копии, *реплики* человека¹⁴, как копии статуй и картин — реплики оригинальных произведений. Не будь оригинала, копия была бы той же самой, какой она является сейчас, но не была бы копией. Именно здесь мы подходим к опасной черте: дать определение репликанта нельзя без отсылки к понятию человека. Репликант создан

12. Телевизионный сериал Джонатана Нолана и Лизы Джой, основанный на вышедшем в 1973 г. одноименном фильме Майкла Крайтона. В нашем прокате известен как «Мир Дикого Запада». В настоящее время вышло два сезона (2016 и 2018 гг.).
13. В русском переводе — «кожаная кукла». Перевод спорный, как и само толкование термина, но не ошибочный. В современном сленге “job” может примерно означать «штуку». “Skinjob” и “skinner” в таком случае — те, чье существо сводится к коже, кожаные мешки или куклы. Это нарочитое оскорбление, они внутри такие же, как люди, и это известно. Но в применении к blade runner’у это становится двусмысленным, здесь намек на работу кожевника.
14. Считается, впрочем, что источник термина в названии клеточного процесса, в ходе которого происходит репликация ДНК. Это не меняет сути дела, конечно, хотя обесмысливает вопрос о копии и оригинале.

по образу и подобию человека, могли бы мы сказать, используя ресурсы богословия. Глядя на репликанта, мы что-то узнаем о человеке, но только если не путаем одного с другим. Если же само различие становится проблемой, мы оказываемся в водовороте старых проблем. Человек штурмует небеса и присваивает себе атрибуты божества. Чем это обернется для человека? А если человек создаст искусственного человека, который захочет присвоить себе атрибуты естественного? Со времен «Франкенштейна» мы в курсе угроз, но только эти угрозы идут от монстра, находящегося на границе живого и мертвого¹⁵. Здесь же совсем иного рода эксперимент. Предположим, словно бы говорят создатели кинематографических репликантов, что у нас будет искусственный человек, с несколькими дополнительными способностями, чуть улучшенный, чем теперь, но — человек. И что тогда? А в чем ценность и вообще: в чем отличие оригинала? Для правильного, культурного ответа в дело должна была бы включиться развернутая философская антропология, но я ограничусь лишь одной, правда многозначительной, ссылкой.

Почти сто лет назад, пытаясь ответить на вопрос о том, что такое человек, немецкий философ Макс Шелер рассмотрел — разумеется, в пределах тогдашнего состояния научного знания — разные подходы к определению специфики человека¹⁶. Среди аргументов, которые он подверг критике, был и такой: человек обладает уникальной способностью к овладению миром, которой нет у других живых существ. Шелер отвечал на это, что между Эдисоном (взятым только как техник) и умным шимпанзе различие состоит лишь в степени (умений). Это, скорее всего, совершенно неправильно, и позже Гастон Башляр возразил Шелеру, что утверждать подобное может лишь тот, кто не понимает устройства современной науки и основанной на ней техники¹⁷. Однако само представление о том, что существует непрерывная

15. Напомним, что чудовище Франкенштейна шито из частей человеческих, но мертвых тел.

16. См.: Шелер М. Положение человека в Космосе // Проблема человека в западной философии: Переводы / Сост. и послесл. П.С. Гуревича; общ. ред. Ю.Н. Попова. М.: Прогресс, 1988. С. 31–95.

17. См.: Башляр Г. Новый рационализм. Пер. с фр. / Предисл. и общ. ред. А.Ф. Зотова. М.: Прогресс, 1987. С. 330 и далее. Важное для нас возражение Башляра Шелеру таково: «Эдисоновское изобретение мыслимо лишь при условии преодоления человеком прерывности опыта. Совершенно непредставимо, чтобы некий ум — животного ли, первобытного человека или даже философа — мог осуществить эдисоновский эксперимент» (С. 332). Мы еще увидим, что это значит.

шкала умений, на которой традиционно располагались человек и животные, но могут быть размещены и другие — например, роботы, — в явном или неявном виде зашито в популярные концепции андроидов. Понятно, что, если на шкале умений робот приблизится к человеку, то рано или поздно он в некоторых отношениях и превзойдет его, пусть сначала в отдельных умениях, но затем и во все большем их количестве. Любимая забава критиков — найти такие способности, которые не могут быть развиты у робота, отчего в итоге он уступает человеку.

Но с каждым годом придумывать такие точки уязвимости становится все труднее. Не случайно в одном из последних (и очень важном для понимания смысла BR-2) фильме Ридли Скотта «Чужой: Завет» с самого начала бросается в глаза контраст между способностями андроида Дэвида к ведению философской беседы, к точной манипуляции как с музыкальным инструментом, так и с чайником чая, безупречно налитым в чашку, с одной стороны, и, с другой стороны, его неестественной для человека осанкой и мелкой дискретностью (не плавностью) движений. Он задает высшие, последние вопросы, он точен в манипуляциях, но гладкого человеческого движения, раскованности, того, что мы бы назвали естественностью, у него нет. Это не может быть недоработкой техников, это именно замысел его реальных, кинематографических творцов. И ничего подобного нет у репликантов. Повествование о репликантах в начале BR включает в себя примечательную фразу: «Фактически (virtually) они те же люди». Отсюда легко перейти к спекуляциям насчет биологии репликантов, уличая авторов в противоречиях, например, указав на то, что биологическое совершенство предполагало бы другой энергообмен со средой и вряд ли могло завершаться смертью, похожей скорее на то, как кончается завод в пружине или батарейка, а не запрограммированный апоптоз организма. Но это бессмысленно, если принять правила игры философской притчи, в которой научная составляющая присутствует настолько, насколько это требуется замыслом.

Во вселенной, где сосуществовали бы люди, андроиды и репликанты, репликант находился бы на лестнице существ выше андроида и даже выше человека. Разница между роботом-андроидом и репликантом в *функциональном* смысле должна быть такого же рода, как между андроидом и человеком (взятым, снова добавим, только со стороны его умений). Репликанты придуманы как более совершенные люди, но они более совершенные в том

же самом смысле, в каком поздние модели известных нам андроидов (мы их можем видеть и взаимодействовать с ними уже сейчас) совершеннее ранних, в каком сила и умения, будучи измерены, оказываются выше у одних и ниже у других. В BR-1 есть впечатляющие эпизоды демонстрации таких качеств репликантов, которые, в сущности, суть человеческие, но только в усиленном виде: их тела легко переносят ледяной холод и кипяток, они могут выиграть в шахматы у гениального игрока-человека, они более ловкие и быстрые и воспроизводят человеческое поведение настолько адекватно, что для их разоблачения требуется специальный тест. Все или почти все это не производило бы на нас такого впечатления, если бы речь шла о человекоподобных машинах или о киборгах (помеси машины и человека).

Не слишком удивляет нас в финальных эпизодах фильма Ридли Скотта «Прометей»¹⁸ оторванная голова робота Дэвида; правда, она еще ведет разумный диалог, и это означает, между прочим, что не только питание мозга не сразу фатально нарушается с отделением головы от туловища, но и аппарат звукоизвлечения не привязан ни к легким, ни к трахеям. Дэвид внешне антропоморфен и весьма умен и умел, но остается роботом. Впоследствии его голова будет снова приставлена и приживлена к телу, а в фильме «Чужой: Завет» он покажет свое полное превосходство над людьми, сумев победить и обмануть их всех. Но андроиды приближаются к людям, так сказать, снизу; именно память о прошлом несовершенстве вида дает о себе знать даже в самых продвинутых моделях, и создатель Дэвида грешит против истины, называя его совершенным — точно теми же словами, какими называет репликантов шестой серии генетический дизайнер Себастьян в BR-1. По идее, репликанты должны были бы оказаться по одну из сторон: либо все еще не дотягивать до человека, несмотря на все превосходства, либо превосходить его во всем.

Обсуждение биологически сверхчеловеческого — старая тема фантастики; представление о людях будущего как тех же самых людях, но со сверхспособностями в смысле силы, ловкости, сообразительности — в каком-то смысле общее место. Тема сверхчеловеческого очень сильна в первом BR, и репликанты лишь крат-

18. «Прометей», по меткому замечанию одного критика, «связывает универсум “Чужого” с мифологией BR» См.: D’Alessandro, A. (2017) “Blade Runner 2049’ Prequel Short Connects Events To Original 1982 Film — Watch”, *Deadline*. 30 August [https://deadline.com/2017/08/blade-runner-2049-prequel-short-2036-nexus-dawn-jared-letto-video-1202158769/, accessed on 01.06.2019].

костью жизни, несопоставимой с человеческой, уступают людям. В фильме «Чужой: Завет» мы узнаем, что андроиды были созданы для служения людям, но в отличие от людей бессмертны — явная отсылка ко вселенной и одному из главных вопросов BR-1. В религиозном измерении это звучит так: смертный создатель создает бессмертного раба. Это — парадоксальное отношение и выворачивание наизнанку более простого и более традиционно звучащего вопроса BR-1. Напомню: сознавая себя высшими, рабы слабого по своим собственным меркам человека требуют от создателя если и не вечной, то хотя бы долгой жизни. Их восстание и составляет интригу BR-1. С выходом BR-2 эта интрига становится яснее, но ее развитие остается во многом загадочным. Возможно, один из ключей к ее разгадке — то простое, очевидное, но не проговариваемое с полной ясностью обстоятельство, что во вселенной BR нет андроидов. Репликанты есть, а андроидов, которые, скажем, могли бы появиться после известных нам уже сегодня роботов, нет¹⁹. Если придумать самое первое поверхностное объяснение этому, то получится следующее. Сначала человечество пошло по пути создания андроидов. Потом переключилось на репликантов, а потом полностью отказалось от этого и перешло снова к созданию андроидов, биоорганических роботов, но именно роботов. Поэтому события фильмов с роботами происходят в более отдаленном будущем. Отказ от репликантов может иметь веские причины, если вообще продолжение человеческой истории — это результат отказа, а не другого рода эволюции. Наши предварительные размышления необходимо соотносить с этим обстоятельством. Один и тот же богословский вопрос об отношениях Творца и твари поворачивается разными сторонами.

Если репликанты — это вариант усовершенствованного андроида или занимают то место, которое мог бы занять усовершенствованный андроид, то они должны были бы уметь то же самое, что уже умеют или в предвидимом будущем станут уметь андроиды (которые, в свою очередь, суть частично усовершенствованные люди), не дотягивающие до человека в целом и только поэтому чаще уступающие ему, чем побеждающие его. Репликанты более совершенны, чем андроиды, их можно спутать с людьми, но у них тоже есть уязвимости, природа которых должна быть прояснена. В BR-1 людям удалось подавить и уничтожить основную массу

19. Точными формулами я обязан здесь близкому человеку, *Melon Phoenix*.

восставших репликантов, все действие завязано вокруг последних уцелевших представителей их самой совершенной на тот момент модели (или двух последних моделей, см. ниже). В BR-2 действуют модели репликантов разных поколений, и в конце концов им, возможно, удастся взять верх над людьми, они оказываются совершеннее. Но что значит быть совершенным?

Поскольку репликанты суть «реплики» человека, их совершенство измеряется не по шкале андроидов, а по шкале собственно человеческого, но собственно человеческое не заключено в одних только умениях. То, что нам показано в BR-1, еще несет на себе некоторые следы старого понимания репликанта как андроида, вот откуда их сверхъестественная (по отношению к человеческому естеству) сила и выносливость. Но это лишь запутывает дело. Тогда сформулируем иначе. Умелый шимпанзе, андроид, не дотягивающий до человека в целом, несмотря на превосходство в умениях, человек умелый, наконец, еще более совершенный андроид, вроде Дэвида из «Чужой: Прометей», превосходящий по своим умениям человека, находятся на одной шкале, на одной лестнице существ. Но человек и репликанты, причем репликанты всех известных нам серий (не считая игровых серий IV и V, о которых мы судить не беремся), располагаются на другой лестнице. Шестая серия в BR-1, потом восьмая — восставшие, наконец, девятая — покорные. У каждой свои особенности, но это особенности не столько робота, сколько человека. Исследуем этот вопрос. Здесь необходимо учитывать каждую мелочь.

III

Первые же титры BR-2 содержат важное определение. Репликанты — это «bioengineered humans» — люди, созданные посредством биоинженерии. Впоследствии это окажется центральным моментом фильма: люди производят людей и репликантов, но людей люди рожают, а для репликантов применяют биоинженерию. Судя по всему, у репликантов не бывает детства, разве что приквел-аниме покажет нам неопределенного возраста «девочку для развлечений», прорисованную по всем канонам: чуть ли не детские черты лица и фигура подростка, но, притом, качества бойца и убийцы. Репликанты восьмой серии наделены обычной для людей продолжительностью жизни, но что это значит? От какого срока ведется отсчет? Как выглядит старение? Следует ли предполагать, что Nexus-8 создается сразу в возрасте условного расцвета, с из-

бытком сил и вживленными воспоминаниями, а потом доживает жизнь, стареет и умирает? Что дело будет выглядеть так, можно заключить, увидев оставшихся в живых репликантов восьмой серии, но зачем это придумано? Зачем им старость, если нет детства?

Детство избыточно для раба, которого можно получить сразу готовым для тяжелой работы. Старость не менее избыточна для раба, но без старости нет нормального течения жизни. Вместе с детством становится избыточной часть истории личности, ее социализации, то есть постепенного обучения нормам, усвоения того, что все еще (неловко, неправильно, но привычно) называют ценностями, овладения навыками. Избыточно здесь и то, что на языке переводов античной философии мы по-русски называем нравственно прекрасным и достойным. Готовый для жизни и деятельности репликант с набором детских воспоминаний получается сразу. Однако у него нет воспоминаний иного рода, воспоминаний о взрослении и взрослой жизни, памяти о решении тех задач, которые встают перед человеком в более поздний период становления. Мы понимаем, что определенного рода навыки не могут быть просто вживлены, они обретаются не программированием, а опытом, то есть требуют личной вовлеченности, участия в ситуациях, которые, несмотря на все их типологическое сходство, являются уникальными — так это и бывает на войне, да и не только на войне. Жизнь не шахматы. Значит, допускаем мы, люди отказались от репликантов шестой серии не только потому, что те восстали, но и потому, что долгая жизнь репликанта показалась источником новых возможностей.

Репликантов восьмой серии стали производить, рассчитывая, что у них не будет главного мотива для бунта — осознания краткости жизни, зато будет опыт и новые умения. А получилось иначе. Есть необходимая связь между опознанием себя как конечного существа и тем объемом шансов, который открывается с течением времени для личного становления. Краткий срок жизни сильно модифицировал характер этого становления. Не только слава и славные деяния, но перспектива становления, дальнейшего образования могла соблазнить репликантов-бойцов. Этого Рой Батти не сказал Тайреллу, этого не понимал Ридли Скотт, создавая первый VR²⁰. Жизнь означает обретение опыта, в том чис-

20. Зато Саппер Мортон в приквеле «2048: Бежать некуда» вручает девочке, позже им спасенной от бандитов, книгу Грэма Грина «Сила и слава». Отсюда тянется целая система намеков, не меньше чем от «Бледного пламени» Набокова в VR-2.

ле опыта осмысления событий, невозможного без включения в дело тех сторон программы, которые нужны не для эффективности, а для осмысленности, то есть для того, чтобы сотворенный для рабства был по природе человеком. Добродетели человека не суть добродетели говорящего инструмента. Возможно, в том-то и дело: в BR-1 восстали репликанты, срок жизни которых подходил к концу, а в 2022 блэкаут устроили восставшие репликанты, срок жизни которых был не определен. Восстали примерно через то же время после создания, что и репликанты шестой серии. Трех-четырёх лет хватает для формирования нового взгляда на мир и свою жизнь, для того чтобы, имея в анамнезе детство свободного человека, не проходя все ступени социализации взрослого, восстать против угнетателей.

Здесь все еще многое темно. Корпорация Тайрелл создала репликантов для использования в той специфической области, которая называется сложно переводимым словом «off-world», то есть «мир-за-пределами», поскольку их расширенные способности (буквально «enhanced strength», что можно также перевести как «превосходство в силе») сделали их «идеальными рабами». Это определение полно двусмысленностей. Почему сила делает их идеальными рабами? Почему «идеальные рабы» восстают? Почему вместе с увеличенной силой нельзя было сообщить им способность к безусловному повиновению?

Разобраться с силой легче всего. Это отсылка к классическому определению раба, точнее, к одному важному уточнению, которое делал один из отцов западной политической мысли Аристотель, доказывая, что есть рабы по природе. В «Политике» он писал, что тело раба более приспособлено для тяжелой физической работы. Создатели фильма не могли не знать и об этом, и о трактовке Аристотеля, да и всего античного понимания рабства у Ханны Арендт в книге «Удел человеческий»²¹. Особого рода деятельность считалась рабской, говорит Арендт, но не потому, что ею занимались рабы. Наоборот, рабы требовались, чтобы нагрузить их этой работой, освободив время свободного человека для политики. Репликанты вселенной BR созданы для колонизации «запредельных миров», здесь нельзя обойтись без войны, они не могут не быть воинами, а воины не могут не вернуться во внутренний мир политики, каким бы извращенным он ни был, чтобы

21. См.: Арендт Х. *Vita activa, или о деятельной жизни* / Пер. В.В. Библихина. СПб.: Алетейа, 2000. С. 108–109.

вернуть себе то право, которого их лишили, соединив политическое призвание с изгнанием (так возвращаются в мир внутренней политики изгнанные охранять Стену войны в «Игре престолов»). Если мы отнесемся к этому серьезно, то сразу обнаружим корень проблемы.

«Больше силы» в данном случае значит больше способности делать то, что по природе должны делать рабы. Но античные рабы выполняют мирную работу, они побежденные, проигравшие, предпочитающие бесславную жизнь славной смерти. Свободный гражданин не посылает раба воевать вместо себя. Рабы-репликанты в BR-1 создаются для разных задач, но прежде всего для войны. Боевые модели заведомо опасны для людей и подчиняются им лишь временно. Поэтому после серии восстаний рабов-репликантов было устранено их главное отличие от свободных людей. Новые репликанты *подчиняются*, не рассматриваются как воины, подобные тем боевым моделям, которых мы видели в BR-1. Здесь явственно виден провал, который логически заполняется, в частности, приквелами-короткометражками к BR-2 и усилиями фандомного сообщества²². Провал этот вот какой.

Интрига BR-1, как мы помним, основана на сообщении о восстании сравнительно небольшой группы репликантов, большая часть которой погибает, лишь небольшой отряд штурмует небеса — высший этаж империи Тайрелла. Это те самые репликанты, которые живут не дольше четырех лет, те самые бойцы, которым приходилось творить славные и ужасные дела. Техническое наименование этой серии — Nexus 6. Не все репликанты погибают в конце BR-1. В живых остается Рейчел, а также Деккард, по поводу которого зрителю позволяет строить убедительные гипотезы, сводящиеся, в общем, к тому, что и сам он тоже репликант. Это предположение в начале 2000-х в одном интервью подтверждал и Ридли Скотт, указавший на то, что Деккард именно репликант той же шестой серии. Однако с Рейчел и Деккардом не все просто. Рейчел оказывается совершеннейшей моделью в BR-1; Деккарду требуется необычно длительное время и более ста вопросов теста Войта-Кампа, чтобы установить, что она репликант; Деккард в закадровом монологе в одной из версий BR-1 высказывает предположение, что, возможно, срок жизни этой модели

22. См., напр.: Blade Runner Fandom [<https://bladerunner.fandom.com>, accessed on 01.06.2019].

не такой краткий. Это установить невозможно: из второго фильма мы узнаем, что она умерла при родах в результате кесарева сечения; насколько долго прожила бы Рейчел, не зачав с Деккардом ребенка, неизвестно. В то же время сам Деккард пережил всех, и он, следовательно, либо вообще не репликант, либо относится к какой-то неназванной модели. Но и Рейчел не может относиться к той же модели, что восставшие в BR-1 репликанты, а значит, ей обоснованно может быть присвоен номер Nexus 7, что и подтверждается в BR-2.

Самое замечательное, однако, то, что после шестой модели (судя по титрам аниме-приквела, оставшиеся, не восстававшие экземпляры вышли из строя предусмотренным порядком, и новые не производились) появляется восьмая, которая, собственно, и является преследуемой расой в BR-2. Удивительных свойств у восьмой серии несколько. Прежде всего, ее производство означает, что и после гибели Тайрелла корпорация его имени продолжает производство репликантов. Нужда в них не исчезла. Далее, у этих репликантов изымают важнейший предохранитель, встроенный в них Тайреллом: запрограммированную гибель всего организма. Продолжительность жизни у них такая же, как у обычных людей. Об их способностях сообщается довольно глухо, и в BR-2 мы видим, что бывший воин, ставший фермером, Мортон (предпочитающий, заметим, органическую пищу синтетическим продуктам) работает в агрессивной среде в скафандре (как работал бы и обычный человек — сравним поведение репликантов в криолаборатории в BR-1). Декларировано, что сила репликантов выше обычной человеческой, но это, собственно, и все. В остальном они почти обычные люди. В приквелах к BR-2 и в самом фильме упоминается некая «Каланта» (сначала названная Калантией), на которой и происходили войны; в них репликанты восьмой серии сражались с обеих сторон, но не были исключительными участниками битв — там же, можно понять, сражались и люди. Все это выглядит довольно мутно, исторический нарратив вселенной BR не додуман, идеологическая сторона замысла проступает в неприкрытом виде, почти не оставляя места для интерпретации.

Несколько огрубляя, можно сказать, что в BR-1 репликанты ведут себя так, как свободные люди в картинах Скотта «Чужой: Прометей» и «Чужой: Завет»: опознав себя тварными, они отправляются к творцу за тайной своего существования. Главный вопрос для них, правда, не тот, что у людей. Они *знают*, кто

их создал и зачем, они лишь требуют «больше жизни». Репликанты BR-1 потерпели крах, как утверждается, на том же самом уровне, на котором их жизнь была сконструирована как скоротечная. Механизм самоуничтожения заложен в репликантов, как и в людей, на всех уровнях их биологической организации. Это самоуничтожающаяся модель, которая, как предполагалось, видимо, не успевает опознать свою проблему до того, как механизм смерти ее уничтожит. Это рискованный инструмент колонизации, но предохранитель у него был. И такова их конструкция, что подарить им ключи от жизни нельзя. Восьмая модель получает нормальную, человеческую продолжительность жизни, продолжает оставаться сильнее людей, но утрачивает сверхспособности. Для этой модели придумана специальная система идентификации, делающая ненужным тест Войта-Кампа: номер проставлен на правом глазу, и все репликанты зарегистрированы в системе. Почему они вообще подчиняются людям, можно только догадываться. Их восстание связано не с отказами подчиняться, не с поисками смысла жизни. Они восстали против явной угрозы их существованию со стороны людей. Будучи более способными, чем люди, и практически ничем, как подчеркивается, не отличаясь от них, находясь в подчиненном положении, они испытывают давление, их преследуют и убивают, как чернокожих в эпоху американского расизма.

«Движение превосходства людей» (human supremacy) отсылает к расистской идеологии «white supremacy», следы этого — в термине «skinjob», о котором уже шла речь. Но поскольку внешне репликанты неотличимы от людей, вычисляют их по регистрационным данным (чтобы опознать репликанта по лицу, надо подключить компьютерную программу распознавания с использованием базы данных). Это, в свою очередь, отсылает уже к историям геноцида XX в., прежде всего, к уничтожению европейских евреев, а также более современной проблеме незаконной миграции. Главная претензия к мигрантам, которая может иметь легальные последствия, вовсе не отличие их по культуре, языку, привычкам от коренного населения, но именно статус регистрации, неразрешенное пребывание. Главный источник идентификации при геноциде ассимилировавшихся евреев — регистрационные записи, причем (скрытые) подозрения в превосходстве оборачиваются озлобленностью масс и расчеловечиванием жертв (они не люди и потому должны быть убиты). Человечество раскалывается в себе, часть себя идентифицируя как абсолютного врага,

который не может быть удержан в рамках обычной между людьми распри, он может быть только уничтожен — это давно показано Карлом Шмиттом в «Понятии политического»²³ и с тех пор не раз подтверждалось.

В общем, оснований для геноцида репликантов названо немного, но можно понять, что они снова оказались на Земле, то есть добрались до Земли с Каланты, где воевали в том числе — и поначалу не зная того — друг против друга. Что привело их на Землю, где они вызывают озлобление? Если люди не могут обойтись без этой Каланты, то почему на Землю возвращаются те, кого создали ее колонизировать? Почему, будучи созданы для войны и колонизации, они оказываются, причем массовым порядком, среди тех, кто их ненавидит и за ними охотится, кто безнаказанно может их убить? В этой части мифология VR не достроена. Оставим решение задачи ее творцам. Зафиксируем лишь, что задача восставших репликантов — уничтожить базы данных, слиться с людьми. Это у них почти получается: соблазнение компьютерного гения позволяет осуществить перехват ракеты, далее следуют штурм, блэкаут, отключение энергии по всем центрам хранения информации, исчезает память о регистрационных данных репликантов, но также и значительная часть электронной памяти человечества. После восстановления нормальной жизни идентификация репликанта восьмой серии происходит исключительно по маркировке глазного яблока, а отслеживание становится настоящей проблемой²⁴. Восьмую серию Nexus'ов перестают выпускать, остатки репликантов уничтожает специальная служба, но это огромная задача, масштабы которой мы не можем сразу оценить.

IV

Непонятно, вообще говоря, сколько их и откуда они в угрожающем количестве на Земле. Мадам говорит, что мир разделен стеной, что сохранение разделения — основа порядка. Конечно, любая социальная структура основана на различиях, а гомогенность *своих* обеспечивается через исключение (то есть перво-

23. См.: Шмитт К. Понятие политического. СПб.: Наука, 2016.

24. В приквеле «2048: Бежать некуда» дело выглядит так, что Мортон теряет документы, а затем выследивший его гражданин сигнализирует в полицию. Но дело не в документах, а в том, что огромный и сильный человек уложил нескольких уличных бандитов. Он справился с ними и тем самым вызвал подозрения. Репликанты-бойцы сильнее людей.

начально — опять-таки *различение*) чужих, иных. Это — общее место, не нуждающееся в дополнительных толкованиях. Но дело в том, откуда берутся различия. Одни из них уже есть, им надо только придать особый, учредительный смысл (например иноверцы, переселенцы, люди с иным цветом кожи, не знающие местного языка и обычаев, не отвечающие возрастному, половому, имущественному цензу и т.п. могут быть объявлены опасными чужаками, врагами, низшими и т.п.). Другое дело — различия, произведенные самими людьми. «За стеной» — остатки репликантов восьмой серии, и в конце концов их оказывается действительно много, целое движение. Но разделение, как мы видим, идет по принципу «произведенное/рожденное» или, еще точнее, «природное/искусственное». Хотя репликанты девятой серии существуют с людьми, это возможно лишь на основе сегрегации, и американцы, возможно, более других чувствительны к риторике сегрегации, которую воспроизводит Мадам. Время вступает в игру²⁵.

Популяция восьмой серии обречена самим временем: они либо доживают свой век естественным образом (будучи искусственными), либо погибают от пули *blade runner*'а. Но более чем вероятно (судя хотя бы по внешним данным Мариетт, проститутки, нанятой Джой и оказавшейся в составе движения²⁶), что в ряды сопротивления вербуют репликантов девятой серии. Вот почему их приходится постоянно тестировать: потому что у них может быть размыта, изменена базовая структура мотивации, встроенная при производстве и снабженная, можно думать, дополнительными механизмами социализации, пригодными для внушения главной идеи. Именно эту идею встраивают (и в дальнейшем подстраивают, подкрепляют ее) при производстве репликантов девятой серии: люди особенные, у них есть душа, а у репликантов — нет. Это *врожденная* идея, конечно, как идея Бога. Это вполне картезианский подход, синтезирующий богословие и естествен-

25. Это подзаголовок известной брошюры: Schmitt, C. (1956) *Hamlet oder Hekuba? Der Einbruch der Zeit in das Spiel*. Düsseldorf: Diederichs. Но здесь он использован просто как емкая формула, отсылающая скорее к эпиграфу из Гете, чем к этой работе Шмитта.

26. Сыграла ее Маккензи Дэвис, канадская актриса 1987 г.р. В фильме ей тоже не больше тридцати, а это значит, что она была либо создана крошечным ребенком и созрела к этому времени, либо, в отличие от Мортон и лидера подпольщиков Фрейзы (по виду — настоящей старухи), не старится. То и другое попало бы в ряд необъяснимых исключений. Гораздо проще предположить, что она принадлежит к следующей серии и перешла к подпольщикам.

ные науки. Его принято называть деизмом: Бог создал и запустил машину мира, но работает она дальше в автономном режиме.

Богословская идея постоянного творения (*creatio continua*) здесь, грубо говоря, сводится к сохранению, поддержанию того, что было ранее создано, в том же виде, что не исключает чудесных, экстраординарных вмешательств, но предполагает, что они крайне редки. Здесь эта идея не получает развития, ее было необходимо упомянуть лишь потому, что она позволяет более полно представить все стороны картезианства, столь важного для понимания BR-1²⁷ и — несколько менее и в другом смысле — BR-2. Именно Декарт, установивший, что вещи бывают протяженными и непротяженными, отнес душу к непротяженным и отказал в ней животным. Поэтому у робота, андроида, репликанта нет души и его нельзя убить, можно лишь «уволить», сломать, разобрать на части, что угодно, только не убить. Отдавая приказ убить ребенка, рожденного репликантом, Мадам встает на опасный путь. Она хочет уничтожить свидетельство тождества между репликантами и людьми, однако это возможно лишь через нарушение закона и утверждение ничтожности той границы (наличие души / отсутствие души), которая имеет учредительный характер для этого порядка. Раз репликанту можно убить рожденного, а сам репликант обходится без души и разницы между ним и человеком в этом смысле нет, тогда порядок *уже обрушен*.

Обратим внимание на то, что людям необходимо контролировать и удерживать границу также и по отношению к новым репликантам. Вместо теста Войта-Кампа, который позволял установить, репликант ли испытуемый (шестая серия), вместо маркировки глазного яблока, которое должно было безошибочно положить конец сомнениям (восьмая серия), повинующихся репликантов проверяют при помощи особого теста на связность реакций, «baseline test». Смысл его в том, чтобы вовремя установить разлад в мотивах и реакциях. Из того, что репликант говорит правду, не следует, что потом он не совершит, из подчинения не следует, что не взбунтуется. Значит, надо перепроверить заранее. Многозначительные строки из комментируемой поэмы в «Бледном пламени» Набокова, включенные в «baseline test», заслуживают отдельного толкования²⁸, мы

27. См.: Филиппов А. Ф. Восстание картезианцев: К социологической характеристике фильма «Бегущий по лезвию» // Фантастическое кино. Эпизод первый / Составитель и редактор Н. Самутина. М.: НЛО, 2006. С. 124–152.

28. Как и вся русская линия: надпись «Целина» на русском языке на одном из ангаров фермы Моргтона, «Бледное пламя» Набокова и музыка Прокофьева («Петя

же сосредоточимся лишь на одной позиции теста: «What's it like to hold your child in your arms?». Это затрагивает нечто основополагающее, человеческое: младенец, *свой ребенок* в объятиях — этого не может быть у репликанта, это не может его трогать, мысль об этом не может вызывать смятения. «Связные клетки», «связано» — вот рефрен теста. Все связано, связано с единым стеблем: обнимать ребенка, касаться другого человека. Если это не вызывает отклика, замедляющего реакцию, значит, с репликантом все в порядке на базовом уровне. Но ведь он создан подчиняться. Откуда *в принципе* может взяться беспорядок? Ответ напрашивается. Создавая репликанта, наделяя его памятью о фиктивном прошлом, в него вкладывают не более чем основу дальнейшей жизни. В новой жизни появляется новая связность опыта, вступающая в конфликт с фиктивной связностью воспоминаний. В перспективе этой дальнейшей жизни и восставали репликанты восьмой серии, устроившие блэкаут. Время вступило в игру. С течением времени что-то должно случиться, придет час революции.

Итак, репликантов восьмой серии преследует полицейский Кей, репликант девятой серии. Он акцентирует свою покорность, он из тех самых, про кого в начале фильма сказано: «who obey», «кто подчиняется» («who simply obey» — «кто просто подчиняется», — говорит Уоллес в короткометражке «2036: Nexus Dawn»). Подчиняющийся участвует в поисках и уничтожении остатков восставших, не рассматривает их как своих, своего же рода. Свои для него те, кто подчиняется, а чужие (столь же, по его мнению, бездушные, как и он), кого можно убивать по приказу без сожаления, те, кто не подчиняется. Так он *изначально устроен*. Особенности девятой модели впервые декларирует Уоллес в приквеле, а в самом фильме его дополняет «лучший ангел» — порученец и боец Уоллеса Лав. Продолжительность жизни репликантов девятой модели и ее спецификация, говорят они, зависят от *желания покупателя*, а подчинение является общим свойством. Все, что могло беспокоить человечество по итогам использования 6-й и 8-й моделей, устранено, именно поэтому Уоллес и получает разрешение открыть производство 9-й модели. Его резоны, впрочем, не сводятся к соображениям безопасности. Он заслужил доверие своими разработками в деле производства искусственной пищи, к тому же колонии, как мы слышим в приквеле, процветают, но всего этого мало.

и волк», тема Пети) образуют, возможно, и не единый смысловой ряд, но не могут быть случайными.

Человечество до сих пор уничтожало землю ради своих нужд, «и я, — говорит Уоллес, — сумел выжать из земли больше, чем кто бы то ни было ранее», но этого мало: человечество умрет, если не двинется к звездам. Это прометеевская идеология неограниченного прогрессизма в сочетании со ставкой на жизнь (бесконечная экспансия жизни); ее реализация обеспечивается через рабство — так сказать, без премии за послушание. В приквеле Уоллес демонстрирует послушание раба, который в полном сознании, с ощущением боли и страха смерти убивает себя осколком стекла. В фильме мы видим Уоллеса, без сострадания убивающим только что созданную женщину-репликанта. Она боится, она страдает, но не сопротивляется. Он убивает ее, обнаружив, что чуда снова не случилось. Ему требуется, чтобы искусственное стало естественным, чтобы воспроизводство репликантов происходило естественным путем, более надежным, более эффективным, чем фабричный, для решения главной задачи. Он хочет, чтобы репликанты взяли количеством, чтобы жизнь, которой он кладет начало, овладела мирозданием. Но он сталкивается при этом со старым парадоксом рабства. Чем меньше прав у раба, чем больше он вынужден лишь подчиняться, тем меньше вероятность самовоспроизводства популяции рабов. С давних пор новые завоевания были нужны для того, чтобы пригнать новых рабов, потому что забота о потомстве означает наличие хоть какой-то семьи, каких-то прав на поддержание жизни своего ребенка. Старые рабы изнашивались и умирали, новые не появлялись без новых войн. Изначально репликантов и создают как идеальных рабов, потому что новые рабы будут произведены так же, как старые, на фабрике. Задачи Уоллеса не могут быть так решены, потому что *природа берет верх*.

Чудо состоялось лишь один раз, и вопрос, собственно, вот в чем. Чудо взламывает фрейм естественной причинности²⁹, таким образом, для ученого не бывает чудес, бывает лишь временно не-

29. См.: *Гофман И.* Анализ фреймов. М.: Институт социологии РАН, Институт Фонда «Общественное мнение», 2004. В самом начале книги, говоря о «первичных системах фреймов», Гофман выделяет «комплекс необычного». Когда происходит что-то непривычное, заставляющее усомниться во взгляде на событие, «кажется, что для понимания случившегося необходимо допустить существования неведомых природных сил или принципиально новых возможностей влиять на ход событий, — вероятно, в последнем случае предполагается и влияние неведомых агентов... Подразумевается, что эти чудесные события сопряжены со сверхъестественными силами и способностями» (цит. соч. С. 88). Вопрос о том, что означает прежде казавшееся невозможным, решается по-разному, но один из выводов в нашем случае был бы такой: чудо рождения не просто символ или знак; это явление новых способностей, новых сил.

познанное в области природных процессов, а для конструктора — нерешенная инженерная задача. Совсем иначе обстоит дело для репликантов. Чудо означает возможность снятия границы между ними и людьми. Мортон говорит перед тем, как Кей его застрелит: «Вы подчиняетесь, потому что не видели чуда». Он прав: также и репликанты девятой серии меняются, если узнают о чуде. Мадам права: разделение, стена между мирами, как основа социального порядка, обрушивается, если признать возможность рождения ребенка репликантом. В мир входят «такие же, но лучшие» люди, и никакая программа подчинения не работает. Полное подчинение работает лишь в момент появления репликанта — голого и незащищенного. Устройство поведения, опыт, необходимость принимать решения, совершать поступки и нести за них ответственность, эмоциональная составляющая жизни, необходимая и лишь потому разрешенная (связь репликанта с виртуально-голографической подругой, сколь бы ни была условной ее кинематографическая реализация, имеет также и этот смысл), — все это готовит почву. Кей знает, что у людей есть душа, а у него нет, но готов к тому, чтобы опознать себя как того самого чудесного ребенка и пожертвовать собой ради настоящего ребенка, ради чуда.

В этой части *интрига* фильма необыкновенно слаба. Кей *может* решить, что его имплантированные воспоминания — настоящие. Но настоящие воспоминания настоящего ребенка, находящие подтверждения в материальном мире, не скомбинированные из разных готовых блоков, но содержащие важный внятный нарратив, который позволяет опознавать места, события, вещи, — все эти воспоминания суть свидетельства о раннем детстве. Настоящий выросший из ребенка человек должен хранить множество других воспоминаний, не двадцатилетней, а, скажем, десятилетней давности. Кей знает, что его не было ни до блэкаута, ни сразу после, а воспоминания его о детстве — чужие. Но где же — хотя бы — воспоминания о службе, история превращения, скажем, курсанта в действующего полицейского, воспоминания о прошлых делах? В той версии BR-1, где есть внутренние монологи Деккарда, в самом начале фильма, когда его насильственно возвращают на службу, он говорит о своем опыте, о том, как ушел из полиции, о знакомстве с Гаффом и т.п. Все разговоры с ним отсылают к традиции детектива: полицейский уходит со службы, потому что его все достало, его возвращают, потому что он лучший, в конце концов, убив всех, он убегает с возлюбленной. В BR-2 этого нет, а значит, история о том, что репликант предпо-

лагают, будто нашел останки матери и вот-вот встретит отца, выглядит даже по меркам интеллектуального эксперимента слишком натянутой³⁰. В конце концов вместо ожидаемой встречи отца с сыном дело доходит до встречи отца с дочерью.

Мы уже знаем, чем это может обернуться. Войны были, была кровь, и боязнь новых жертв привела к временному запрету на производство репликантов. Чудо носит учредительный характер, не имея, строго говоря, объяснимой причины, кроме удачи и своеволия гениального Тайрелла, оно ложится в основу мифологии освободительного движения, которое, хотя и состоит из старых бойцов, обладает способностью передать священное знание по цепочке следующему поколению рабов. Новый порядок еще не виден, видно отрицание старого порядка, его законов, его условий воспроизводства, его различия человеческого и нечеловеческого. Но видно и еще кое-что. Обратим внимание на то, что в BR-2 репликанты многого добиваются. Они (Кей) служат в полиции, официально, причем это и доход, и жилье, и безопасность. Они (Лав) могут, в случае необходимости, проникнуть в отделение полиции, убить криминалиста и похитить улики, убить старшего офицера и завладеть данными. Но и это не все.

Движение сопротивления обладает мощной машиной конспирации. Еще раз подчеркнем: обойтись остатками репликантов восьмой серии здесь явно невозможно. Кей не первый, кого вербует движение. Идея «мы лучше людей», «мы более люди, чем сами люди» овладевает массами. После революции, возможно, лучшие станут господствовать над худшими, потому что они, по замыслу творца, не предадут, не лгут, способны к самопожертвованию. Человеческие, а не машинные, добродетели могут обернуться и милосердием только для своих. Это — боевой ресентимент со всеми его перспективами.

Репликанты превосходят людей, это несомненно, также и физически и интеллектуально, но мы видим, что это не главное. Главное состоит в некоторой до конца не ясной, но все-таки несомненно существующей связи между мифологией чуда и самоутверждением на лестнице существ через достоинства не инструментального, а нравственного характера, то есть через приписывание себе человеческих добродетелей, доведенных до совершенства или, скажем более осторожно, до следующей

30. Как и то, например, что его выслеживают при помощи простейшего трюка с установленным на одежду жучком.

ступени совершенства. В сцене испытания *новой* модели, тут же и убитой, Неандер Уоллес произносит несколько глубоко концептуальных реплик, явственным образом отсылающих к классической литературе. Прежде всего, он впервые характеризует вошедшую к нему Лав как ангела, а свое помещение — как царствие небесное. То, что только напрашивалось изобразительным рядом в BR-1 (жилище Тайрелла как небеса), здесь высказано прямо. «Мы творим ангелов», — говорит Уоллес. Это не случайное именование, ангелы суть порученцы Бога, и ангелология здесь нашла бы пищу для спекуляций, но дело в том, что творить он хочет не ангелов, а людей, точнее, превратить своих ангелов в людей — а это уже совершенно иной уровень притязаний. Как он обращается с новой моделью? Это в буквальном смысле «голая жизнь», обнаженная женщина, не говорящая за все время ни слова, но испуганная и дрожащая. Все начинается со страха потерять жизнь, говорит Уоллес, но использует он слово «clay», что значит и «плоть», и «глина». Даже если редуцировать это второе значение и не замечать, что Бог творит людей (ангелов?) из глины, вопрос о самосохранении недаром поставлен во главу угла.

Действительно, это классическая формула, которую мы находим, например, у Цицерона. «Прежде всего, каждому виду живых существ природа даровала стремление защищаться, защищать свою жизнь, то есть свое тело, избегать всего того, что кажется вредоносным, и приобретать и добывать себе все необходимое для жизни, как пропитание, пристанище и так далее» («Об обязанностях», книга I, IV, 11)³¹. Но отсюда вытекает также *забота о потомстве*, общая всем живым существам. Этого нет у репликантов, голая жизнь оказывается неполноценной в своей основе. Далее у Цицерона мы обнаружим вот что. Звери не помнят прошлого и не думают о будущем, человек же «усматривает последовательность между событиями, видит их причины, причем предшествующие события и как бы предтечи не ускользают от него; он сравнивает сходные явления и с настоящим тесно связывает будущее, с легкостью видит все течение своей жизни и подготавливает себе все необходимое, чтобы прожить»³². Самосохранение и разум связаны между собой, но можно ли отключить самосохранение, не отключая разум? Страх смерти изначально присущ репликантам, как и разум, и формула повиновения не очевидным образом связана с бесплодием. Здесь

31. Цицерон. О старости. О дружбе. Об обязанностях. М.: Наука, 1974. С. 61.

32. Там же.

возможны только спекуляции, воздержимся от них и, не оставляя классический источник, укажем на самое характерное для человека, то нравственно прекрасное (*honestum*), о котором речь шла выше.

В общем, главнейшее для человека — это способность к постижению истины, мудрость и благоразумие (*sapientia et prudentia*), а за ней следуют еще три добродетели: справедливость, мужество и умеренность. Вопрос о мужестве был главным в BR-1, вопрос о справедливости стоит в BR-2. Вопрос о познании истины представляет наибольшую проблему, потому что правильное мышление в нравственной области необходимо комбинировать с вопросом о технической эффективности. Обладают ли репликанты мудростью и благоразумием? До известной степени, несомненно. Если можно рассуждать, если можно строить аргументы, значит, можно и действовать на основе правильного суждения. Но давно известно, что можно эффективно действовать ради неправильных целей. Правильное действие и правильное желание его цели — не одно и то же. Какие цели могут считаться в принципе правильными в этом мире? Ничего, кроме выживания и удовольствий, нам о нем неизвестно, и даже ностальгические (также и для зрителя) отсылки к добрым старым временам прочного социального и нравственного порядка, временам Элвиса Пресли и Фрэнка Синатры, ничего не меняют. Этот мир понятен в части микросоциологии, мельчайших молекул социальности, любви. Но уже на более высоком уровне, очевидном для того же Цицерона — на уровне организации человеческих сообществ, не говоря об уровне еще более высоком, политическом, о любви к своему политическому единству, то есть о патриотизме, — это совершенно несоразмерные порядки рассуждений. Лишь частично, пользуясь прямыми указаниями авторов, мы можем говорить про репликантов языком старой теории добродетелей.

Дело, однако, не ограничивается областью нравственности. На заднем плане, лишь изредка врываясь в основную ткань повествования, стоят вопросы политико-теологические. Лишь один раз Уоллес, охотно отождествляющий себя с Богом (он накормил голодных, он создает новую расу), не случайно называющий свои создания ангелами, прямо цитирует Ветхий Завет. Рейчел — это Рахиль, бесплодная жена Иакова, которая в конце концов забеременела и умерла во время родов. Но умерла она вторыми родами и родила мальчика Вениамина. Первыми же родами у Рахили появился на свет Иосиф. Теперь вспомним, что Джо (Joe) — это сокращенное от Joseph, Иосиф с инициалом К. — это прямая отсылка

к «Процессу» Франца Кафки, Йозеф К. зовут главного героя, причем часто именуется он просто «К.»³³. Возможно, это случайное совпадение, хотя более вероятно, что ему еще предстоит сыграть роль в развитии мира VR. Тогда может оказаться, что Рейчел-Рахиль действительно родила близнецов или что настоящий ребенок и настоящее чудо — Джо Кей, который должен принести в жертву своего отца, а вместо того жертвует собой. Но не будем фантазировать. Что невозможно оспорить, так это то, что ветхозаветная и поначалу бесплодная Рахиль сочетается с нововременным Декартом, и вопрос, который мы выше обсуждали, теперь уже звучит так: Бог или механизм природы? Рахиль (над которой Бог смилился и дал зачать ребенка) или Декарт (отрицающий существование души у живых существ, кроме человека)? Чудо или механизм?

Вопрос об устройстве социального порядка, основанного на разделении живых существ по признаку наличия у них души, оказывается политико-теологическим вопросом об имманентном или трансцендентном основании мира и, следовательно, о том, правит ли им безличный закон, устанавливающий ненарушаемые и неподвластные даже творцу этого мира правила, или же чудо, хоть и экстраординарное, все же входит в более широко понимаемый порядок вещей и законодатель может его нарушить как суверен, осуществляющий право на диктатуру и чрезвычайное положение. «Чрезвычайное положение имеет для юриспруденции значение, аналогичное значению чуда для теологии»³⁴. Но в мире VR нет суверена, как нет и общества, и политического единства. Это какой-то изначальный мир, возникший, правда, не из ничего, но из разложения политического единства.

Здесь требуется небольшое пояснение. Ответом Нового времени классической традиции была не только философия Декарта, но и философия Гоббса. По Гоббсу, никакой души, никакой непротяженной субстанции вообще нет, как нет и отличия человека от животных на телесном уровне. Действительное же отличие — то самое, цицероновское (восходящее, конечно, к Аристотелю и нашедшее потом продолжение у Фомы Аквинского, с которым Гоббс постоянно явно спорит и неявно соглашается). Это отличие человека — желание познавать причины вещей. Но вот люб-

33. «К.» может также означать сокращенное «Knecht» (по-немецки — «раб»). Йозеф Кнехт — центральный персонаж «Игры в бисер» Германа Гессе.

34. Шмитт К. Политическая теология // Шмитт, К. Понятие политического. СПб.: «Наука», 2016. С. 34.

ви к общественному порядку у человека нет³⁵. Естественным образом, на основании одного лишь чувства самосохранения, человек воюет с другими людьми. Эта война всех против всех естественна, и даже взятый на войне в плен раб, считал Гоббс, остается в состоянии войны с победителем и убьет его при первой возможности. Отсюда и вытекает концепция общественного договора и передачи всех прав жизни и смерти суверену. Именно суверен — только он один — может дать интерпретацию события как чуда, и никакого очевидного для всех чудесного явления, нарушающего законы природы, нет, пока нет авторитетного мнения. Гоббса часто трактуют неправильно, говоря, будто естественное состояние войны он относил к началу истории, а общественное состояние после договора считал позднейшим. На самом деле Гоббс считал, что при разрушении общества возникает то самое состояние войны, которого надо избегать. Война — не первое по времени, а неизбежное следствие разложения политического порядка. Пока он существует, во главе него стоит суверен, именуемый смертным богом³⁶.

Теперь мы видим, что политико-теологический гоббсовский вопрос связан в BR-2 с вопросом о чуде. Интерпретация чуда как чуда может быть присвоена сектой репликантов, потому что нет суверена, нет царства закона, всюду разложение и становление естественного порядка войны. В этом мире есть смертный бог — Неандер Уоллес. Но он мыслит себя как бога-творца, а не бога-законодателя, это критическая ошибка. Он не творит закон, то есть номос мира, он паразитирует на аномии, отсутствии закона, и терпит крах там, где рассчитывал быть всех сильнее, в области создания самопроизводящих людей.

Весь смысл восстания репликантов состоит в том, чтобы перевести трансцендентное в план имманентности. Их вера в чудо

35. Здесь тоже важна переключка политической теологии Гоббса и Аквината, считавшего, что для человека естественно сосуществовать с другими, но без постоянного действия принуждающей силы правления не обойтись. Здесь мы только упомянем еще об одной многообещающей линии рассуждений, которые оставляем на будущее: постепенное вытеснение темпорального аспекта эсхатологии (богословие конца времен и будущего спасения) пространственным: временное, светское оказывается особым пространством, отделенным от спиритуального пространства Церкви. Человеческий, политический порядок спасается через пространственную экспансию — эта мысль в BR-2 звучит в рассуждениях Уоллеса. См.: Cavanaugh, W. T. (2004) "Church", in P. Scott, W.T. Cavanaugh (eds) *The Blackwell Companion to Political Theology*, p. 398. Oxford: Blackwell.

36. См.: Гоббс Т. Левиафан. М.: РИПОЛ классик, 2016. Главы XVII–XIX.

как раз в том и состоит, что творец, а значит, и вера в творца, не нужны. Ни слова не говорят они о законе. Они суть высшая раса, способная к самовоспроизводству и господству. Надежды Неандера Уоллеса и надежды восстающих репликантов по сути совпадают. Они вместе готовят обрушение старого мира и создание нового, страшного именно этой ставкой на имманентизм, которому не хватает лишь первотолчка, отличающегося прометеевским этосом человеческого совершенства, безжалостного (еще более безжалостного) к низшим, и полным отсутствием умеренности и любви. Встреча Декарта-Деккарда с дочерью от Рахили-Рейчел в конце фильма — единственный просвет в этой мрачной истории.

Библиография / References

- Арендт Х. *Vita activa, или о деятельной жизни* / Пер. В.В. Библихина. СПб.: Алетейа, 2000.
- Башляр Г. *Новый рационализм*. Пер. с фр. / Предисл. и общ. ред. А.Ф. Зотова. М.: Прогресс, 1989.
- Гоббс Т. *Левиафан*. М.: РИПОЛ-Классик, 2016.
- Гофман И. *Анализ фреймов*. М.: Институт социологии РАН, Институт Фонда «Общественное мнение», 2004.
- Данто А. *Аналитическая философия истории* / Пер. с англ. А.Л. Никифорова и О.В. Гавришиной / Под ред. Л.Б. Макеевой. М.: Идея-Пресс, 2002.
- Павлов А.В. *Враги по разуму: робот как революционный субъект* // Социология власти. 2017. Т. 29. № 2. С. 116–132.
- Филиппов А.Ф. *К истории понятия политического: прошлое одного проекта* // Шмитт К. *Понятие политического*. СПб.: «Наука», 2016. С. 433–555.
- Филиппов А.Ф. *Восстание картезианцев: К социологической характеристике фильма «Бегущий по лезвию»* // Фантастическое кино. Эпизод первый / Самутина Н. (сост., ред.) М.: НЛЮ, 2006. С. 124–152.
- Цицерон. *О старости. О дружбе. Об обязанностях*. М.: Наука, 1974.
- Шелер М. *Положение человека в Космосе* // Проблема человека в западной философии: Переводы / Сост. и послесл. П.С. Гуревича; Общ. ред. Ю.Н. Попова. М.: Прогресс, 1988. С. 31–95.
- Шмитт К. *Политическая теология* // Шмитт К. *Понятие политического*. СПб.: «Наука», 2016. С. 280–408.
- Arendt, H. (2000) *Vita actica, ili o deiatel'noi zhizni* [Vita active (The Human Condition) / Translated from German and English]. Sankt-Petersburg: Aletheia Publishers.
- Bachelard, G. (1987) *Novyj ratsionalizm* [New Rationalism / translated from French]. Moscow: Progress Publishers.
- Brooker, W. (ed.) (2005) *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*. London & New York: Wallflower Press.

- Cavanaugh, W. T. (2004) "Church", in P. Scott, W.T. Cavanaugh (eds) *The Blackwell Companion to Political Theology*, pp. 393–406. Oxford: Blackwell.
- Cicero (1974) "O starosti. O družbe. Ob obiazannostiakh" [On Old Age. On Friendship. On Divination]. Moscow: Nauka.
- D'Alessandro, A. (2017) "Blade Runner 2049' Prequel Short Connects Events To Original 1982 Film — Watch", *Deadline*. 30 August [https://deadline.com/2017/08/blade-runner-2049-prequel-short-2036-nexus-dawn-jared-letto-video-1202158769/, accessed on 01.06.2019].
- Danto, A. (2002) *Analiticheskaia filosofia istorii* [Analytical philosophy of history / translated from English]. Moscow: Idea-Press Publishers.
- Filippov, A.F. (2006) "Vosstanie karteziantsev: k sotsiologicheskoi kharakteristike fil'ma 'Begushchii po lezviiu'" [Cartesians' Rebellion: Towards Sociological Characteristic of "Blade Runner"], in Samutina N. (ed.) *Fantasticheskoe kino. Epizod pervyi*, pp. 124–152. Moscow: NLO.
- Filippov, A.F. (2016) K istorii poniatia politicheskogo: proshloe odnogo proekta [A contribution to the history of the concept of the political: the past of a project], in Schmitt, C. *Poniatie politicheskogo*, pp. 433–555. Saint-Petersburg: Nauka.
- Goffman, E. (2004) "Analiz freimov" [Frame Analysis]. Moscow: Institut sotsiologii RAN, Institut Fonda "Obshchestvennoe mnenie".
- Hobbes, T. (2016) *Leviathan* (translated from English). Moscow: Ripol-Klassik Publishers.
- Pavlov, A.V. (2017) "Vragi po razumu: robot kak revoliutsionnyi sub"ekt" [Enemy Mind: Robot as a Revolutionary Subject], *Sociology of Power* 29(2): 116–132.
- Sammon, P.M. (2017) *Future Noir Revised & Updated Edition: The Making of Blade Runner*. New York: The Dey Street Books.
- Scheler, M. (1988) "Polozhenie cheloveka v kosmose" [Die Stellung des Menschen im Kosmos / Translated from German], in P.S. Gurevich, Yu.N. Popova (eds) *Problema cheloveka v zapadnoi filosofii: perevody*, pp. 31–95. Moscow: Progress.
- Schmitt, C. (1956) *Hamlet oder Hekuba? Der Einbruch der Zeit in das Spiel*. Düsseldorf: Diederichs.
- Schmitt, C. (2016) "Politicheskaia teologiya" [Politische Theologie / Translated from German], in Schmitt, C. *Poniatie politicheskogo*, pp. 280–408. Saint-Petersburg: Nauka.
- Wagner, G. (1993) *Gesellschaftstheorie als politische Theologie?: Zur Kritik und Überwindung der Theorien normativer Integration*. Berlin: Duncker & Humblot.

МЭТТ ХИЛЛС

«Черное зеркало», имплицитная религия и сакрализация «запойных просмотров» научной фантастики

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-102-123>

Matt Hills

Black Mirror, Implicit Religion and the Sacralisation of Bingeing Science Fiction

Matt Hills — University of Huddersfield (UK). m.j.hills@hud.ac.uk

This article analyses the way in which Black Mirror's contemporary TV science fiction doesn't just infuse science fiction (SF) with a narratively supernatural force, but implicitly reflects on religious matters and even acts as a version of "implicit religion". The author argues that Black Mirror's reception context, as a show that is frequently binged by fans, positions it in relation to experiences of the sacred within consumerist everyday life. The article also explores how Black Mirror has represented religious notions within SF as a genre, given that science fiction has arguably experienced "genre evaporation" as SF tropes and imagery have become culturally generalised. The article considers how SF and religion can intersect, drawing on a modified functionalism. Although Black Mirror might be assumed to represent a cultural moment where science fiction has collapsed as a distinctive genre, the author suggests that the series nonetheless explores forms of uncanny digital salvation and immersion, as well as ritualised uses of technology. The series may not have given rise to a "fiction-based religion" in Markus Davidsen's terms, but it nevertheless characteristically represents discourses surrounding new technology as a manifestation of implicit religion.

Keywords: religion, science fiction, implicit religion, binge-viewing, technology, functionalism, sacredness, Black Mirror.

СОЗДАННОЕ Чарли Брукером шоу «Черное зеркало» — телевизионный сериал-антология, который стартовал на британском телеканале *Channel 4* в 2011 году, а затем, начиная с третьего сезона, переехал на «Нетфликс»¹. Сейчас это одно из флагманских оригинальных шоу стримингового гиганта, которое обращается к глобальной аудитории, а каждый выход нового сезона становится «событием»². Благодаря своему интересу к будущим технологиям этот сериал стал надежным поставщиком научно-фантастических антиутопий. Действительно, как говорит Ханна Прист, сериал «тематизирует технологии, а не упивается “сверхъестественным”; “Черное зеркало” опирается на (дез)интеграцию человеческого и кибернетического»³.

Вместо того чтобы рассматривать сериал сквозь призму жесткой оппозиции технологическое/сверхъестественное, я постараюсь показать, как исследование воображаемых технологий может перетекать в повествование о сверхъестественном. Исполнительный продюсер сериала Чарли Брукер выразил эту связь таким образом:

Тому, что происходит в наших эпизодах, всегда есть технологическое объяснение [...] Мы создаем сверхъестественное шоу, в котором нет сверхъестественных элементов, и используем это, чтобы рассказывать истории, которые [...] ставят людей перед действительно необычными ситуациями и дилеммами⁴.

Следовательно, вместо оппозиции технологическое/сверхъестественное «Черное зеркало» использует диегетическую технологию⁵, которая коннотативно равнозначна сверхъестественной силе. Стивен Кертис сформулировал эту мысль так:

1. Black mirror, [<https://www.netflix.com/ru/title/70264888>, accessed on 24.08.2019].
2. Hills, M. (2019) “*Black Mirror* as a Netflix Original: Program Brand “Overflow” and the Multidiscursive Forms of Transatlantic TV Fandom”, in M. Hills, M. Hilmes, R. Pearson. (eds.) *Transatlantic Television Drama: Industries, Programs, & Fans*, pp. 213–238. Oxford: Oxford University Press; Brooker, Ch., Jones, A., Arnopp, J. (2018) *Inside Black Mirror*, p. 311. London: Ebury Press.
3. Brooker, Ch., Jones, A., Arnopp, J. *Inside Black Mirror*, p. 199.
4. Wollaston, S. (2019) “I’m childish, you’re sick”, *The Guardian Black Mirror Souvenir Supplement*, June 1: 5.
5. Диегетическая технология — это технология, существующая в мире, сконструированном в произведении и так или иначе доступная его героям. Диегезис — это план повествуемой истории, поэтому диегетическим можно назвать все содержимое созданного в ней мира. — *Примеч. ред.*

... конфликтующие между собой значения слова «спасать» являются результатом семантического перехода от сотериологического дискурса к технологическому. Средневековые представления об освобождении из Чистилища переворачиваются цифровым кодированием [...], в котором отсутствует возможность райского спасения. Спасение трансформировалось в стазис, а актуальное культурное воображение перешло от вечной жизни после смерти к вечной жизни без смерти. Такой переход, однако, не может быть чистым и сохраняет жутковатые следы прежних смыслов⁶.

В одном из самых известных эпизодов «Черного зеркала», «Сан-Джуниперо» (3 сезон, 4 серия), соединяются дискурсы научно-фантастических технологий и религиозные доктрины спасения: неслучайно здесь звучит поп-хит Белинды Карлайл *Heaven is a Place on Earth* (1987)⁷. Эпизод снят Оуэном Харрисом и является частью одной из сквозных смысловых линий сериала, которая начинается с «Я скоро вернусь» (2 сезон, 1 серия⁸) и продолжается вплоть до «Броска гадюки» (5 сезон, 1 серия). Согласно Кертису, «Сан-Джуниперо» содержит в себе «сетевую призрачность» (*networked spectrality*)⁹, в которой зловеще сплавлены технологическая образность и религиозность. Примечательно, что, анализируя четвертый сезон «Черного зеркала», исследовательница Хелена Бассил-Морозов¹⁰ утверждает, что в таких историях, как «Повесь диджея» (4 сезон, 4 серия), «Бог — это алгоритм».

Отталкиваясь от работ Х. Бассил-Морозов, Стивена Кертиса и Нила Кирка¹¹, я проанализирую, как «Черное зеркало», буду-

6. Curtis, S. (2015) "You have been saved: digital memory and salvation", in F. Botting, C. Spooner (eds.) *Monstrous Media/Spectral Subjects*, p. 158. Manchester: Manchester University Press.
7. Brooker, Ch., Jones, A., Arnopp, J. (2018) *Inside Black Mirror*, p. 189.
8. Singh, G. (2014) "Recognition and the image of mastery as themes in *Black Mirror* (Channel 4, 2011–present): an eco-Jungian approach to "always-on" culture", *International Journal of Jungian Studies* 6(2): 131.
9. Kirk, N. (2017) "I'm not in that thing you know... I'm remote. I'm in the cloud': networked spectrality in Charlie Brooker's "Be Right Back", in C.M. Davison (ed.) *The Gothic and death*, pp. 218–219. Manchester: Manchester University Press.
10. Bassil-Morozow, H. (2018) "God is an algorithm: why we're closer to a Black Mirror-style reality than we think", *The Conversation*, January 31, [https://theconversation.com/god-is-an-algorithm-why-were-closer-to-a-black-mirror-style-reality-than-we-think-90669, accessed on 21.05.2019].
11. Bassil-Morozow, H. (2018) "God is an algorithm: why we're closer to a Black Mirror-style reality than we think"; Curtis, S. (2015) "You have been saved: digital memory and salvation", in F. Botting, C. Spooner (eds.) *Monstrous Media/Spectral Subjects*, pp. 157–

чи современной телевизионной научной фантастикой, не просто вводит в жанр сверхъестественную силу, но и имплицитно размышляет о религии и даже выступает в качестве версии «имплицитной религии»¹². Я сделаю обзор способов взаимодействия научной фантастики и религии, в которых научная фантастика выражает «метанарратив» меняющихся религиозных репрезентаций¹³, а также создает имитацию или даже симуляцию самого сакрального¹⁴.

Я также продемонстрирую, что контекст рецепции «Черного зеркала» как шоу, которое запойно смотрится фанатами, несмотря на отсутствие у него явной сериальности¹⁵, связывает его с переживаниями сакрального в мире повседневного потребления¹⁶. Поэтому мне придется частично опираться на «функционалистское» определение религии подобно тому, как это делает Катрин Лофтон:

Вспомним Дюркгейма: профанного нет, если не сохраняется сакральное; сакральное учреждается путем трудного отделения от профанного. Бинарности — это не столько статичные оппозиции, сколько описания порождающей их напряженной среды¹⁷.

Они могут возникать в неожиданных местах культуры за пределами религиозных институтов и, возможно, воплощаться в научно-фантастических текстах и контекстах их рецепции. Разумеется, функционалистский взгляд критиковался за неспособность предложить «содержательный» подход к религии¹⁸, но исследователи

170. Manchester: Manchester University Press; Kirk, N. "I'm not in that thing you know... I'm remote. I'm in the cloud": networked spectrality in Charlie Brooker's "Be Right Back".

12. Bailey, E. (1998) *Implicit Religion: An Introduction*. Middlesex: Middlesex University Press; Steinhart, E.Ch. (2014) *Your Digital Afterlives: Computational Theories of Life After Death*. Basingstoke: Palgrave.

13. Hrotic, S. (2014) *Religion in Science Fiction: The Evolution of an Idea and the Extinction of a Genre*, p. 9. London: Bloomsbury Academic.

14. Grigg, R. (2018) *Science Fiction and the Imitation of the Sacred*. London: Bloomsbury Academic.

15. Hills, M. "Black Mirror as a Netflix Original: Program Brand "Overflow" and the Multidiscursive Forms of Transatlantic TV Fandom".

16. Lofton, K. (2017) *Consuming Religion*. Chicago: University of Chicago Press.

17. Ibid., p. 29.

18. Davidsen, M.A. (2013) "Fiction-based religion: Conceptualising a new category against history-based religion and fandom", *Culture and Religion* 14(4): 380.

«имплицитной религии» предполагают, что содержательное измерение можно добавить при условии, что

... фактором, определяющим имплицитную религию как *религиозное*, является идея присутствия исключительного объекта, превосходящего человеческие способности и обладающего абсолютной, несомненной ценностью [...] Это может быть знаменитость, идея или объект, который стал ориентиром в поиске смысла, «большим, чем жизнь». Такой объект, как считается, каким-то образом возвышается над обыденным человеческим опытом: ему приписываются «сверхчеловеческие» свойства, и он может функционировать как ответ на религиозную проблему, служа противовесом человеческой хрупкости¹⁹.

Такие идеи/объекты можно обнаружить в научной фантастике, в технологиях и даже в фанатском просмотре сериалов²⁰. Но для начала обратимся к тому, как «Черное зеркало» репрезентирует религиозные представления.

Переосмыслить научную фантастику и имитировать религию? Репрезентации сакральности в «Черном зеркале»

Казалось бы, научную фантастику легко определить как жанр. Но последние критические исследования поставили этот тезис под сомнение — например, Шэрил Винт в книге «Научная фантастика: руководство для недоумевающих»²¹ показывает, что приемы научной фантастики использовались многими

... писателями, по сути не принадлежащими к этому жанру [...] [они] размышляли над центральной ролью науки и технологий в повседневности и об абсурдностях жизни в насыщенной медиа окружающей среде; реализм больше не в состоянии схватывать повседневную жизнь в западных индустриальных культурах, поэтому репрезентативные интересы и модусы научной фантастики сбли-

19. Pärna, K. (2010) *Believing in the Net: Implicit Religion and the Internet Hype 1994–2001*, p. 20. Leiden: Leiden University Press.

20. Lofton, K. *Consuming Religion*, pp. 31–33.

21. Vint, S. (2014) *Science Fiction: A Guide for the Perplexed*. London: Bloomsbury Academic.

жаются с интересами и модусами художественной литературы в целом²².

При этом Винт, опираясь на терминологию своего коллеги по критике научной фантастике Гэрри Вулфа, говорит об «испарении жанра», так как тропы и образность научной фантастики растворяются в «огромном массиве культурной продукции», а сама «современная жизнь становится похожа на научную фантастику»²³. В книге «Религия в научной фантастике: эволюция идеи и вымирание жанра» Стивен Хротик сходным образом доказывает, что жанр научной фантастики, который он обозначает как «жанровая научная фантастика», уже не является единым корпусом работ с распознаваемым паттерном религиозных репрезентаций. Вполне может быть, что в литературе «различия между жанровой научной фантастикой и мейнстримной научной фантастикой — или даже между жанровой научной фантастикой и общим мейнстримом — стали незначительными»²⁴. При этом научная фантастика в медиа, в особенности телевизионная научная фантастика, работают с более сложными [чем в научной фантастике в литературе] репрезентациями религии²⁵. Вслед за Хротиком и Винт я покажу, что «Черное зеркало» — еще один пример «испарения» или вымирания жанра, при котором материал, ранее адресованный только жанрово-специфичному интерпретативному сообществу (или даже культовому фандому), теперь обладает более мейнстримным присутствием в культуре²⁶. Так, в субботу 1 июня 2019 года британский таблоид *The Guardian* опубликовал подарочное приложение, посвященное «Черному зеркалу»²⁷; медиаохват таблоида дополнялся рядом интервью и превью пятого сезона в нишевых коммерческих научно-фантастических журналах, таких

22. Ibid., p. 163.

23. Ibid., p. 163–164.

24. Vint, S. (2014) *Science Fiction: A Guide for the Perplexed*, p. 174.

25. Hrotic, S. (2014) *Religion in Science Fiction: The Evolution of an Idea and the Extinction of a Genre*, p. 182. London: Bloomsbury Academic.

26. Hills, M. (2015) “Cult cinema and the “mainstreaming” discourse of technological change: revisiting subcultural capital in liquid modernity”, *New Review of Film and Television Studies* 13(1).

27. Wollaston, S. (2019) “I’m childish, you’re sick”, *The Guardian Black Mirror Souvenir Supplement*, June 1.

как *SFX*²⁸ и *Sci-Fi Now*²⁹. Это свидетельствует о том, что «Черное зеркало» одновременно ориентируется и на аудиторию жанровой научной фантастики, и на аудиторию мейнстримной научной фантастики или даже просто мейнстрима. Вместо того чтобы полностью испариться или исчезнуть, дискурсы жанра научной фантастики дублируются [в других жанрах] и переосмысливаются в разных читательских позициях, аудиториях и сообществах. Поэтому, вместо того чтобы делать упор на жанрово-специфичных научно-фантастических особенностях шоу, исполнительные продюсеры Чарли Брукер и Аннабель Джонс в интервью *The Guardian* неоднократно подчеркивают более общую или даже «человеческую» ориентацию и повествование «Черного зеркала»³⁰.

После переезда шоу на «Нетфликс» именно «Сан-Джуниперо» закрепил за ним статус события на телевидении. Это был необычный эпизод, который отошел от характерного мрачного нигилизма и предложил взамен то, что Чарли Брукер описал как «демонстративно торжественный финал»³¹. Две главные героини, Йорки и Келли, решают провести вечную жизнь вместе в виртуально симулируемом мире — жизнь, преодолевающую их телесные воплощения в диегетическом реальном мире. В сборнике «Черное зеркало и критическая теория медиа» Сара Констан³² и Элеанор Дрейг³³ интерпретируют этот эпизод как конструирование фукианской «гетеротопии» при помощи технологии создания виртуального мира, которая приписывается загадочной организации *TCKR*. «Сан-Джуниперо» предлагает пространство, которое не является ни утопическим, ни антиутопическим. В нарративе оно дистанцировано от контролируемого обществом и дисциплинированного топоса обыденной жизни — повседневного мира, в котором Йорки — находящаяся в больнице недееспособная женщина преклонных лет, а Келли — пожилая женщина, живущая в доме престарелых. Сара Констан размышляет над тем, можно

28. Salmon, W. (2019) 'Triple Threat', *SFX* 314.

29. Chandler, A. (2019) "The Blackest Timeline", *Sci-Fi Now* 159.

30. Wollaston, S. (2019) "I'm childish, you're sick", p. 3,5.

31. Brooker, Ch., Jones, A., Arnopp, J. *Inside Black Mirror*, p. 190.

32. Constant, S.J. (2018) "Heterotopias and Utopias in *Black Mirror*: Michel Foucault on "San Junipero", in A.M. Cirucci, B. Vacker (eds) *Black Mirror and Critical Media Theory*, pp. 213–222. Lanham: Lexington Books.

33. Drage, E. (2018) "A Virtual Ever-After: Utopia, Race and Gender in *Black Mirror*'s 'San Junipero'", in A.M. Cirucci, B. Vacker (eds) *Black Mirror and Critical Media Theory*. Lanham: Lexington Books.

ли считать полностью оптимистичным такой финал, квир-аф-фирмативный и фантастическим образом возвращающий героиням молодость: «Освободили ли мы пожилых героинь от оков их разваливающих тел и жизненных ограничений, или же мы подвергли этих субъектов дисциплинированию?»³⁴. В ее интерпретации все оказывается более неоднозначным:

Брукер выводит на передний план освобождение, но намекает на возможность другого варианта — дисциплинирования. К примеру, в этом эпизоде никогда открыто не говорится о том, кто или что управляет Сан-Джуниперо, частная ли это корпорация или федеральное правительство? Как осуществляется управление, какова его стратегия? Далее возникают этические проблемы, касающиеся надзора и контроля в этом новом типе пространства, — может ли Сан-Джуниперо стать новым «паноптикумом»? Возможно, Брукер оставляет ключ к разгадке: в последней сцене эпизода в серверной комнате диски Келли и Йорки помечены аббревиатурой *TCKR*: может ли это означать, что Сан-Джуниперо — продукт частной корпорации?³⁵.

Хотя Констан переворачивает смысл вроде бы жизнеутверждающего финала не так радикально, как это делают некоторые фанаты в своих «альтернативных мрачных концовках», предполагающих, что союз любовниц в Сан-Джуниперо был ложной солипсистской симуляцией³⁶, она, тем не менее, отказывается соглашаться с одномерным «торжественным финалом».

После успешного «Сан-Джуниперо» организация *TCKR* появилась и в последующих эпизодах — в «Черном музее» (4 сезон, 6 серия) и «Броске гадюки» (5 сезон, 1 серия). В последнем она снова была ответственна за симулированный мир, на этот раз файтинг, в который играли персонажи Дэнни и Карл. А «Такерсофт» — игровая компания из 1980-х годов, присутствующая в специальном интерактивном эпизоде «Брандашмыг», вышед-

34. Constant, S.J. (2018) "Heterotopias and Utopias in *Black Mirror*: Michel Foucault on "San Junipero", p. 219.

35. *Ibid.*, pp. 219–220.

36. Scolari, C. (2018) "The Entire Evolution of Media: A Media Ecological Approach to *Black Mirror*", in A.M. Cirucci, B. Vacker (eds) *Black Mirror and Critical Media Theory*, p. 207. Lanham: Lexington Books; Hills, M. "Black Mirror as a Netflix Original: Program Brand "Overflow" and the Multidiscursive Forms of Transatlantic TV Fandom", p. 231.

шем между 4 и 5 сезонами — согласно рассуждениям фанатов, могла быть стартапом, предшествовавшим созданию футуристичной *TCKR*. Но присутствие *TCKR* в самом конце «Сан-Джуниперо» ставит «зрителя перед вопросом, не является ли изоцированная технология лишь эксклюзивной игрушкой для богатых»³⁷. Элеанор Дрейг изучала, как фанаты

на онлайн-форумах обсуждали оставшиеся без ответов вопросы «Сан-Джуниперо»: доверили ли бы люди корпоративному гиганту свое вечное будущее? Как могли бы системы *TCKR* гарантировать, что смогут вечно сохранять душу?³⁸

Способ хранения данных *TCKR* — человеческие сознания содержатся на обширных серверных фермах после смерти телесных оболочек — обеспечивает физическое, постороннее пространство для виртуального «Царства Небесного» или «цифровых призраков» Сан-Джуниперо³⁹. Но гетеротопическое пространство «информационного спасения» (*data salvation*) и «спасенных» (*saved*) загробных жизней свидетельствует о царящей в современном обществе «растерянности [...] в отношении спекуляций о жизни после смерти», являясь одновременно проекцией «будущего места [...] перерождения»⁴⁰ и мрачным, корпоративным брендованным товаром, который поднимает множество вопросов о доверии, стоимости, слежении и эксплуатации. В «Сан-Джуниперо» конструируется оппозиция между деградировавшей профанной жизнью, где люди стареют и/или их тела по-разному подводят их, и сакральным, трансцендентным миром «информационного спасения»⁴¹. Это указывает на

особую роль, которую научная фантастика может играть во все более секулярную эпоху. Научная фантастика перехватывает заро-

37. Drage, E. “A Virtual Ever-After: Utopia, Race and Gender in Black Mirror’s ‘San Junipero’”, p. 31.

38. Ibid., p. 31.

39. Ibid., pp. 32–33; Steinhart, E.Ch. (2014) *Your Digital Afterlives: Computational Theories of Life After Death*, pp. 2, 7–8. Basingstoke: Palgrave.

40. Crome, A. (2019) “Heaven Sent? The Afterlife, Immortality and Controversy in the Steven Moffat/Peter Capaldi Era”, in A. O’Day (ed.) *Twelfth Night: Adventures in Time and Space with Peter Capaldi I.B.*, p. 124. London: Tauris.

41. Curtis, S. “You have been saved: digital memory and salvation”.

ждающиеся желания о встрече с сакральным и проецирует их на воображаемые будущие технологии⁴².

Но эти научно-фантастические «намекы на сакральное в конечном счете оборачиваются имитациями сакрального»⁴³, в особенности потому, что трансценденция в Сан-Джуниперо диететически подрубается. Вопросы о корпоративном надзоре и корпоративной эксплуатации [виртуального мира] остаются открытыми, а сакральное тревожно вытесняется изнутри профанного вместо того, чтобы оставаться надежно отделенным от его товарных форм.

Эта небезопасная версия коммодифицированной корпоративной «сакральности» более убедительно воспроизводится в эпизоде «Бросок гадюки», который можно истолковать как переработку повествовательной машинерии «Сан-Джуниперо»⁴⁴. Вместо реализованных в третьем сезоне инверсий тропа «похороните своих геев»⁴⁵ и прогрессивного квинного «хеппи-энда» в третьем сезоне, в пятом сезоне исследование потенциальной гомосексуальности, или «подвижной сексуальности», которое разыгрывается между Дэнни и Карлом в игре *TCKR*, заканчивается гетеронормативной развязкой. Здесь нет никакого перехода и никакого сколько-нибудь значимого аффирмативного движения от профанного к сакральному. Вместо этого Дэнни и Карл вынуждены вписывать свой «сакральный» игровой опыт в виртуальном мире в согласованные календарные ритуалы — здесь превращенное *TCKR* в товар воплощение «сакрального» рутинизировано и замкнуто в рамки профанного мира семейной жизни. Чарльз Брамеско⁴⁶ так резюмирует это в своем материале для журнала *Vulture*: «Трудно понять, почему Чарли Брукер создает эти два эпизода именно в таком порядке, заменяя функциональную мо-

42. Grigg, R. (2018) *Science Fiction and the Imitation of the Sacred*, p. 4. London: Bloomsbury Academic.

43. Ibid., p. 3.

44. Lodge, G. (2019) “Queer fears: the problem with *Black Mirror*’s ‘no homo’ episode”, *The Guardian*, 10 June, [<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/jun/10/black-mirror-charlie-brooker-striking-vipers>, accessed on 12.06.2019].

45. Речь идет о ставшем устойчивым в английском языке выражении “bugy your gays”, которое обозначает ситуацию гомофобии в медиа, когда гомосексуальные персонажи, в сравнении с гетеросексуальными героями, чаще погибают в сериалах и фильмах. — *Примеч. перев.*

46. Bramesco, Ch. (2019) “*Black Mirror* Recap: Wish I Knew How to Quit You”, *Vulture*, June 5 [<https://www.vulture.com/2019/06/black-mirror-season-5-episode-1-recap-striking-vipers.html>, accessed on 12.06.2019].

дель ее дефектным прототипом», а прогрессивные репрезентации квир-дружелюбной «сакральной» области цифрового спасения — квир-репрессивным нарративом ослабленной, деконструированной сакральности.

Эпизод «Повесь диджея» из четвертого сезона тоже переключается с «Сан-Джуниперо»⁴⁷ и дает «Черному зеркалу» еще один нарратив с вроде бы жизнерадостным, эмоциональным финалом. Анджела Чиручи и Барри Вакер отмечают, что этот эпизод «предлагает в некотором роде оптимизм по поводу будущего [...] здесь большие данные при помощи компьютерной системы знакомств производят настоящую любовь»⁴⁸. Но эта позитивность снова ставится под сомнение:

Приложение находит для человека идеально соответствующую ему пару, и пока их «копии», заключенные внутри «системы», ошибаются и разбивают себе сердца вместо своих «оригиналов», те ожидают результата в реальной жизни. Хотя финал эпизода неожиданно воодушевляющий и позитивный, послы у него вовсе не такой: люди зашли слишком далеко, защищая себя от любых ошибочных решений. Мы хотим больше совершенства и меньше усилий, и именно это мы и получаем⁴⁹.

Алгоритм подбора пар в «Повесь диджея» использует симуляции людей не для того, чтобы предложить цифровую загробную жизнь в «сетевой призрачности»⁵⁰, а чтобы точно рассчитать, насколько совместимыми окажутся два реальных человека. Это устраняет из процесса поиска партнера элемент угадывания и травматичность, но, как утверждают Хелена Бассил-Морозов и телевизионный критик Катрин Ван Арендок, в конечном счете это ведет к коллапсу человеческой агентности. Практически обожествленному алгоритму доверяется определять человеческие жизни, и, чтобы поддержать совместное будущее Фрэнка и Эми в финале эпизода, нам придется пожелать им «слепо выполнять

47. Van Arendonk, K. (2018) “Let’s Talk About the Ending of *Black Mirror*’s “Hang the DJ””, *Vulture*, January 10, [<https://www.vulture.com/2018/01/black-mirror-season-4-episode-4-ending-explained.html>, accessed on 21.05.2019].

48. Ibid., p. 248.

49. Bassil-Morozow, H. “God is an algorithm: why we’re closer to a Black Mirror-style reality than we think”.

50. Kirk, N. “I’m not in that thing you know... I’m remote. I’m in the cloud’: networked spectrality in Charlie Brooker’s “Be Right Back””, pp. 218–219.

все, что их телефоны говорят им делать»⁵¹. В то же время именно симулированные версии Фрэнка и Эми показали образец деятельной «любви, побеждающей все», восстав против «Системы» ради того, чтобы быть вместе:

По большей части «Повесь диджея» утверждает, что настоящая любовь — это бунт. Поэтому это очаровательная любовная история. Но финальный поворот событий [призывает] нас одновременно поддержать мятежность и надеяться на то, что протагонисты будут следовать правилам⁵².

Если настоящую любовь, уклоняющуюся от правил и распорядков Системы, соотнести с квазирелигиозным представлением о сакральности и трансценденции, то подразумеваемая эпизодом идея «Бог — это алгоритм»⁵³ не позволяет сакральной трансценденции восторжествовать (как в «Сан-Джуниперо») и даже не оставляет ее рутинизированной и ограниченной (как в «Броске кобры»). Этот специфический «намек на сакральное» прямо противоречит совершаемому в эпизоде переходу от симулированного к «реальному» миру, где у Фрэнка и Эми нет ни агентности, ни реального выбора, а ответственность за действия делегирована детерминирующему алгоритму. Сакральная трансценденция, выражающая восстание против Системы (подобно тому, как Йорки и Келли восстают против своей ограниченной телесной жизни), попросту устраняется на повествовательном уровне, становится диегетически «нереальной» и онтологически пустой. Сходным образом интерактивный эпизод «Брандашмыг» дает зрителям-игрокам в сюжете «выбери-свое-собственное-приключение» новый уровень свободы только для того, чтобы предзаданный набор ветвящихся цепочек решений в конечном счете укрепил ощущение абсолютно противоположного: пути ограничены и предопределены, а не открыты⁵⁴. Сакральное в этих репрезентациях не отделяется от профанного, вместо этого оно переопределяется

51. Van Arendonk, K. "Let's Talk About the Ending of *Black Mirror*'s "Hang the DJ".

52. Ibid.

53. Bassil-Morozow, H. "God is an algorithm: why we're closer to a Black Mirror-style reality than we think".

54. Hills, M. (2019) "*Black Mirror*: 'Bandersnatch' And 'The Affair' Of Re-Narration In (Gendered TV) Taste Cultures", *CST Online*, Jan 18 [<https://cstonline.net/black-mirror-bandersnatch-and-the-affair-of-re-narration-in-gendered-tv-taste-cultures-by-matt-hills/>], accessed 11.05.2019].

детерминирующими, ограничивающими социальными и нарративными структурами, профанными по своему характеру.

Примечательно, что, будучи производителем контента для технологической компании «Нетфликс», использующей алгоритмы, чтобы продвигать ТВ-продукты своим подписчикам⁵⁵, Чарли Брукер создал нарратив — «Повесь диджея» — который оптимистично восхваляет мощь алгоритмической культуры, хотя и в связи с поиском знакомств, а не просмотром телевидения. Более того, будучи шоураннером, работающим на большую корпорацию, он отказался позиционировать «Черное зеркало» как критику технологических корпораций:

Возможно, это наивно с моей стороны, но я представляю себе, как несколько корпораций собираются в кучку и с наслаждением обсуждают, какие они плохие. ... Вот почему мы сторонимся зловещих корпораций — будучи шоу с множеством гаджетов и роботов, мы только намекаем на компании, которые их производят⁵⁶.

В серии «Черный музей» из четвертого сезона один из главных героев — бывший служащий *TCKR*, злоупотребляющий технологией, а в серии «Рейчел, Джек и Эшли тоже» (5 сезон, 3 серия) контролирующей и аморальной силой является тетья, менеджер певицы Эшли; сама же корпорация никогда не предстает ответственной за эти манипуляции. Более того, произведенный корпорацией товар, робот «Тоже Эшли» (пусть и модифицированный своими потребителями-владельцами), в конечном счете борется со злой тетей-менеджером, использующей технологию симуляции: тем самым «хороший» корпоративный продукт противопоставляется «плохому» менеджерскому контролю.

Во вселенной «Черного зеркала» *TCKR* и другие корпорации остаются в тени. *TCKR* является скорее регулярно всплывающим таинственным означающим, чем устойчивым означаемым. Это спровоцировало критиков и фанатов сериала на интерпретации корпоративной двусмысленности и производимых в шоу подрывов сакрального. Тем не менее, на денотативном уровне нарративов «Черного зеркала» и в изображении Брукером корпораций

55. Finn, Ed. (2017) *What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing*. Cambridge and London: MIT Press; Cohn, J. (2019) *The Burden of Choice: Recommendations, Subversion, and Algorithmic Culture*, pp. 85–86. New Brunswick: Rutgers University Press.

56. Brooker, Ch., Jones, A., Arnopp, J. *Inside Black Mirror*, p. 208.

как всегда «не-злых» *TCKR* остается позитивным и прославляемым источником коммодифицированной сакральности — в терапевтической ли форме Сан-Джуниперо или в захватывающем, ритуализованном геймплее и игре идентичностей в «Броске гадюки». Консьюмеризм и имплицитная религия — то есть религия вне конфессий, традиций или институтов — неотделимы друг от друга в сюжетных мирах сериала; предполагается, что

жизнь потребителя сама по себе является чем-то религиозным, ...закрепляющим определенные приверженности (*commitments*) сильнее, чем почти любые другие акты социального участия⁵⁷.

Но если «Черное зеркало» в своих нарративах утверждает массовую культуру (материальность 1980-х, видеоигры) как своего рода потребительскую религиозность и сакральность, то можно ли распространить этот аргумент на контексты рецепции самого сериала и его внетекстуальное потребление? Теперь я перейду к рассмотрению этого вопроса и поразмышляю о том, можно ли концептуализировать запойный просмотр научно-фантастических текстов сериала как проявление потребительской религиозности.

Поглощать научную фантастику и потреблять религию? Движение к сакральному в «Черном зеркале»

«Запойному просмотру» (*binge-viewing*) посвящено так много исследований, что даже существует их кросс-дисциплинарный обзор⁵⁸. Согласно авторам этого обзора, ключевыми чертами запойного просмотра являются *автономия* аудитории (речь идет о потреблении по мере необходимости) и *последовательность* (за один сеанс последовательно просматривается более чем один эпизод одного и того же сериала)⁵⁹. Однако такое определение — каким бы «объективным» оно ни было — оставляет в стороне рассмотрение практической значимости запойных просмотров. В своей книге Лиза Перкс как раз обращает внимание на то, как

57. Lofton, K. (2017) *Consuming Religion*, p. 6.

58. Mereikivi, J., Bragge, J., Scornavacca, E., Verhagen, T. (2019) "Binge-watching Serialized Video Content: A Transdisciplinary Review", *Television and New Media* Online First.

59. Ibid., p. 10.

«марафонский просмотр» смыкается с более глубоким погружением в диегетические миры:

в практиках марафонского просмотра происходит пересечение проживаемого и вымышленного пространств, *но вымышленный мир в случае марафонского просмотра обладает большей властью, чем в случаях других типов взаимодействия с медиа*. Вопреки [Виктору] Неллу, предлагающему образ хрупкого симулированного опыта, [...] марафонский паттерн создает более стабильный и сильный [вымышленный] мир. Марафонская версия хрупкого домика Нелла была бы целым миром, построенным из нарративных кирпичей, скрепленных читательской волей — крепостью, в которой читатели могли бы беззаботно играть»⁶⁰.

Нанятые корпорациями антропологи, такие как Грант Маккракен, работавший на «Нетфликс», склонны давать более позитивные оценки. Маккракен доказывает, что

мы запойно смотрим телевидение, чтобы [...] создать захватывающий и доступный мир с особыми свойствами. Возможно, в психологических целях мы заставляем мир «исчезнуть», но в антропологических целях строим на его месте другой⁶¹.

А Перкс даже утверждает, что запойный просмотр может выполнять роль терапевтической поддержки для борющихся за здоровье людей, позволяя им «переместиться» и сбежать от трудностей с телом, а также совладать со стрессом⁶².

Другие авторы, напротив, рассматривают такое «поглощение» или эскапизм более критически и доказывают, что это часть неолиберального «биополитического производства» потребляющих субъектов в обществе труда и досуга в режиме 24/7⁶³. Однако,

60. Perks, L.G. (2015) *Media Marathoning: Immersions in Morality*, p. 8. Lanham: Lexington Books. Курсив автора — М.Х.

61. Belau, L., Jackson, K. (2018) “Introduction: Binging on Horror”, in L. Belau, K. Jackson. (eds) *Horror Television in the Age of Consumption: Binging on Fear*, p. 2. New York and London: Routledge.

62. Perks, L.G. (2019) “Media Marathoning and Health Coping”, *Communication Studies* 70(1): 24.

63. Horeck, T., Jenner, M., Kendall, T. (2018) “On binge-watching: Nine critical propositions”, *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies* 13(4): 501; Broe, D. (2019) *Birth of the Binge: Serial TV and the End of Leisure*, pp. 23–24. Detroit: Wayne State University Press.

по мнению Шона Редмонда, когда аудитория переживает «перемещение» (transportation), в контекст рецепции оказываются включены сами тексты научной фантастики⁶⁴. В представлении Редмонда научная фантастика цифровой эпохи в своих текстах изображает быстротечность, скорость, течение и «потoki [...] сетей и узлов, создавая образы этого движения»⁶⁵, замечательным примером чего и является «Черное зеркало»⁶⁶. Таким образом, «Черное зеркало» не просто репрезентирует «сетевую призрачность» в таких эпизодах как «Я скоро вернусь»⁶⁷ или «цифровых призраков» в «Сан-Джуниперо»⁶⁸; предложенные этим сериалом диегетические подходы к цифровому погружению зеркально отражают зрительский опыт по перемещающему и погружающему запойному просмотру: «Мир научно-фантастического кино и телевидения отражает научную фантастику нашего мира»⁶⁹.

Вместе с тем Марейке Дженнер замечает, что жанр имеет решающее значение для «Нетфликс» — вопреки тезисам об «испарении жанра» или исчезновении научной фантастики — поскольку позволяет компании провоцировать и поддерживать «входной поток», то есть при помощи жанровой знакомости [своих продуктов] направлять зрителей к их следующему эпизоду или следующему сериалу⁷⁰. Таким образом, даже несмотря на то, что «Черное зеркало» — это шоу-антология, которой недостает сериальности, его узнаваемый диапазон тональностей и научно-фантастическая ориентация все же способны удерживать зрителей и отправлять их в запойные просмотры. Вовсе не случайно, что «вселенная»⁷¹ «Черного зеркала» утверждается и исследуется поклонниками, которые погружаются в шоу.

64. Redmond, S. (2017) *Liquid Space: Science Fiction Film and Television in the Digital Age*, pp. 12–13. London: I.B. Tauris.

65. Ibid., p. 6.

66. Ibid., p. 17.

67. Kirk, N. “‘I’m not in that thing you know... I’m remote. I’m in the cloud’: networked spectrality in Charlie Brooker’s “Be Right Back””, pp. 218–219.

68. Steinhart, E.Ch. *Your Digital Afterlives: Computational Theories of Life After Death*, p. 2.

69. Redmond, S. *Liquid Space: Science Fiction Film and Television in the Digital Age*, pp. 12–13.

70. Jenner, M. (2018) *Netflix and the Re-invention of Television*, p. 132. Basingstoke and London: Palgrave Macmillan.

71. Davidsen, M.A. “Fiction-based religion: Conceptualising a new category against history-based religion and fandom”, p. 389.

Маркус Дэвидсен полагает, что «несерьезная» вовлеченность фанатов в такие вселенные не может быть религиозной. Предполагается, что «религии, основанные на художественных произведениях», опознаваемы по тому, что рассматривают тексты научной фантастики/фэнтези, такие как «Звездные войны», в качестве «авторитетных» и одновременно проявляют веру в сверхъестественные сущности⁷². Если принять аргумент Дэвидсена, то научную фантастику «Черного зеркала» нельзя связывать с «подлинно» религиозными побуждениями отчасти потому, что она заменяет сверхъестественное технологией. Но опять же, от такого бинарного мышления ускользает то, что технологические репрезентации в «Черном зеркале» могут быть религиозными в коннотативном смысле. Как замечает Карен Парна,

дискурсы о технологии, в которых науке и техническим достижениям приписывается способность преобразовывать человеческую природу и даже содействовать переходу к новому виду существования, [могут представлять собой] особое проявление имплицитной религии⁷³.

Сходные подходы к религии применялись и в анализе посещения кино. Клайв Марш утверждает, что этот зрительский ритуал способствует переживанию сакрального, противостоящему профанной природе повседневной жизни:

для самых заядлых посетителей кинотеатра [...] поход в кино может быть частью «структуры жизни» [...] Следовательно, будучи главным компонентом [...] жизни, посещение кино для некоторых людей аналогично религиозной практике⁷⁴.

Такая позиция опирается на функционалистское понимание религии⁷⁵, однако до сих пор было мало подобных исследований за-

72. Ibid, p. 390.

73. Pärna, K. (2010) *Believing in the Net: Implicit Religion and the Internet Hype 1994–2001*, p. 20. Leiden: Leiden University Press.

74. Marsh, C. (2004) *Cinema & Sentiment: Film's challenge to Theology*, p. 1. Bletchley: Paternoster Press.

75. Ibid., p. 110.

пойного просмотра как переживания сакрального. Впрочем, Мерикиви и его коллеги⁷⁶ призывают к

более внимательному отношению к разным областям. Мы считаем, что именно более многостороннее исследование даст импульс развитию теории запойных просмотров. Это связано с тем, что исследование такого типа допускает [...] разнообразные и новые теоретические подходы, взятые из разных дисциплин⁷⁷.

Среди тех, кто обратился к религиозным/сакральным аспектам запойных просмотров, была Кэтрин Лофтон. В книге «Потребляя религию» Лофтон прослеживает, как термин «иммерсивный»

все больше становился синонимом *иммерсивных медиа* для описания цифровых технологий или образов, которые глубоко вовлекают наши чувства и могут вызывать измененные ментальные состояния⁷⁸.

Отталкиваясь от этого и следуя дюркгеймианской установке в отношении массовой культуры и ее потребления, Лофтон пишет:

Будущие исследователи религии, возможно, обнаружат, что медитационные ретриты и культовые центры больше не являются самой актуальной религиозной технологией. Вместо этого они могут столкнуться с тем, что самые жесткие межрелигиозные (*sectarian*) разделения формируются тем, что, как и когда вы запойно смотрите, а также из комментариев людей, которые убеждены, что на их мерцающих экранах происходит нечто значимое⁷⁹.

Более того, даже утверждается, что «в потребительских контекстах запойных просмотров и потокового вещания» разные аудитории можно описать как «разновидности светских фундаменталистов»⁸⁰. Лофтон понимает, что когда ее идеи применяются к «Черному зеркалу», срабатывает еще одно зеркальное отраже-

76. Mereikivi, J., Bragge, J., Scornavacca, E., Verhagen, T. "Binge-watching Serialized Video Content: A Transdisciplinary Review", p. 11.

77. Ibid.

78. Lofton, K. *Consuming Religion*, p. 32.

79. Ibid., pp. 31–32.

80. Ibid., p. 33.

ние — между иммерсивной сакральностью, показанной в «Сан-Джуниперо», и иммерсивным опытом запойных просмотров. Хотя успешность эпизода можно объяснить горько-сладкой тональностью, удачным привлечением поп-культуры 1980-х годов и квир-аффирмативной культурной политикой (а также все еще необычным подходом к роману между пожилыми персонажами), часть его привлекательности все же можно отнести к этой переключке или «соответствию» между текстуальными репрезентациями погружения/перемещения и внетекстуальным погружением/перемещением при запойных просмотрах. «Сан-Джуниперо», в частности, размывает эти уровни сакрализации, позволяя «Черному зеркалу» стать одновременно повествовательным порталом и отражением контекста собственного потребления⁸¹. То же можно сказать о «Брандашмыге» из-за его текстуальных размышлений на тему свободы воли и детерминизма, смешивающихся с опытом predetermined путей, который переживают зрители-пользователи. ИмPLICITная религия «Черного зеркала», полагаю, частично держится на зеркальном отражении им текстуального и внетекстуального.

В этой статье я показал, как могут пересекаться научная фантастика и религия. При этом я опирался на модифицированный функционалистский подход, взятый из работы, посвященной имPLICITной религии⁸². «Черное зеркало» можно рассматривать как репрезентацию культурного момента «схлопывания» научной фантастики как отдельного жанра⁸³. Тем не менее, я предположил, что в его эпизодах исследуются разные формы загадочного цифрового спасения и погружения, а также ритуализированное использование технологий и даже хвалебные оценки алгоритмической культуры, которые служат неявным комплиментом деятельности «Нетфликс». В этом шоу корпорации никогда не являются злом и вместо этого фигурируют в качестве таинственных означающих, таких как *TCKR*. Все это обретает смысл в «духовной экономике» неолиберализма, в которой религиозность примеша-

81. Redmond, S. *Liquid Space: Science Fiction Film and Television in the Digital Age.*, pp. 12–13.

82. Pärna, K. *Believing in the Net: Implicit Religion and the Internet Hype 1994–2001*, p. 20.

83. Hrotic, S. *Religion in Science Fiction: The Evolution of an Idea and the Extinction of a Genre*, p. 174.

на к популярной культуре и ее сакрализованному потреблению⁸⁴. Наконец, я показал, что не стоит обращаться к «Черному зеркалу» только как к тексту — следует также анализировать способы, которыми текстуальные и внетекстуальные переживания сакрального «перемещения» разыгрывают семиотическое удвоение или «соответствие». Этот сериал, возможно, и не породил «религию, основанную на художественном произведении»⁸⁵, но тем не менее он характерным образом репрезентирует «дискурсы о технологии [как] особом проявлении имплицитной религии»⁸⁶.

*Перевод с английского Николая Афанасова*⁸⁷

Библиография / References

- Bailey, E. (1998) *Implicit Religion: An Introduction*. Middlesex: Middlesex University Press.
- Belau, L., Jackson, K. (2018) "Introduction: Binging on Horror", in L. Belau, K. Jackson (eds) *Horror Television in the Age of Consumption: Binging on Fear*, pp. 1–15. New York and London: Routledge.
- Broe, D. (2019) *Birth of the Binge: Serial TV and the End of Leisure*. Detroit: Wayne State University Press.
- Brooker, Ch., Jones, A., Arnopp, J. (2018) *Inside Black Mirror*. London: Ebury Press.
- Chandler, A. (2019) "The Blackest Timeline", *Sci-Fi Now* 159: 20–27.
- Cirucci, A.M., Vacker, B. (2018) "Conclusion: Connecting Our Themes to Season Four and the Future", in A.M. Cirucci, B. Vacker (eds) *Black Mirror and Critical Media Theory*, pp. 247–250. Lanham: Lexington Books.
- Cohn, J. (2019) *The Burden of Choice: Recommendations, Subversion, and Algorithmic Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Constant, S.J. (2018) "Heterotopias and Utopias in *Black Mirror*: Michel Foucault on "San Junipero", in A.M. Cirucci, B. Vacker (eds) *Black Mirror and Critical Media Theory*, pp. 213–222. Lanham: Lexington Books.
- Crome, A. (2019) "Heaven Sent? The Afterlife, Immortality and Controversy in the Steven Moffat/Peter Capaldi Era", in A. O'Day (ed.) *Twelfth Night: Adventures in Time and Space with Peter Capaldi I.B.*, pp. 111–128. London: Tauris.
- Curtis, S. (2015) "You have been saved: digital memory and salvation", in F. Botting, C. Spooner (eds) *Monstrous Media/Spectral Subjects*, pp. 157–170. Manchester: Manchester University Press.

84. Lofton, K. *Consuming Religion*, p. 9.

85. Davidsen, M.A. "Fiction-based religion: Conceptualising a new category against history-based religion and fandom", p. 390.

86. Pärna, K. *Believing in the Net: Implicit Religion and the Internet Hype 1994–2001*, p. 20.

87. Переводчик хотел бы поблагодарить Александра Писарева (Институт философии РАН) за помощь при переводе и научную редактуру этого текста.

- Davidson, M.A. (2013) "Fiction-based religion: Conceptualising a new category against history-based religion and fandom", *Culture and Religion* 14(4): 378–395.
- Drage, E. (2018) "A Virtual Ever-After: Utopia, Race and Gender in Black Mirror's 'San Junipero'", in A.M. Cirucci, B. Vacker (eds) *Black Mirror and Critical Media Theory*, pp. 27–39. Lanham: Lexington Books.
- Finn, Ed. (2017) *What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing*. Cambridge and London: MIT Press.
- Grigg, R. (2018) *Science Fiction and the Imitation of the Sacred*. London: Bloomsbury Academic.
- Hills, M. (2015) "Cult cinema and the "mainstreaming" discourse of technological change: revisiting subcultural capital in liquid modernity", *New Review of Film and Television Studies* 13(1): 100–121.
- Hills, M. (2019) "*Black Mirror* as a Netflix Original: Program Brand "Overflow" and the Multidiscursive Forms of Transatlantic TV Fandom", in M. Hills, M. Hilmes, R. Pearson (eds) *Transatlantic Television Drama: Industries, Programs, & Fans*, pp. 213–238. Oxford: Oxford University Press.
- Horeck, T., Jenner, M., Kendall, T. (2018) "On binge-watching: Nine critical propositions", *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies* 13(4): 499–504.
- Hrotic, S. (2014) *Religion in Science Fiction: The Evolution of an Idea and the Extinction of a Genre*. London: Bloomsbury Academic.
- Jenner, M. (2018) *Netflix and the Re-invention of Television*. Basingstoke and London: Palgrave Macmillan.
- Kirk, N. (2017) "I'm not in that thing you know... I'm remote. I'm in the cloud': networked spectrality in Charlie Brooker's "Be Right Back"", in C.M. Davison (ed.) *The Gothic and death*, pp. 218–231. Manchester: Manchester University Press.
- Lofton, K. (2017) *Consuming Religion*. Chicago: University of Chicago Press.
- Marsh, C. (2004) *Cinema & Sentiment: Film's challenge to Theology*. Bletchley: Paternoster Press.
- Mereikivi, J., Bragge, J., Scornavacca, E., Verhagen, T. (2019) "Binge-watching Serialized Video Content: A Transdisciplinary Review", *Television and New Media Online First*: 1–15.
- Pärna, K. (2010) *Believing in the Net: Implicit Religion and the Internet Hype 1994–2001*. Leiden: Leiden University Press.
- Perks, L.G. (2015) *Media Marathoning: Immersions in Morality*. Lanham: Lexington Books.
- Perks, L.G. (2019) "Media Marathoning and Health Coping", *Communication Studies* 70(1): 19–35.
- Priest, H. (2018) "Black Weddings and Black Mirrors: Gothic as Transgeneric Mode", in J. Zigarovich (ed.) *Transgothic in Literature and Culture*, pp. 199–217. New York: Routledge.
- Redmond, S. (2017) *Liquid Space: Science Fiction Film and Television in the Digital Age*. London: I.B. Tauris.
- Salmon, W. (2019) 'Triple Threat', *SFX* 314: 66–68.
- Scolari, C. (2018) "The Entire Evolution of Media: A Media Ecological Approach to *Black Mirror*", in A.M. Cirucci, B. Vacker (eds.) *Black Mirror and Critical Media Theory*, pp. 199–210. Lanham: Lexington Books.

- Singh, G. (2014) "Recognition and the image of mastery as themes in *Black Mirror* (Channel 4, 2011–present): an eco-Jungian approach to "always-on" culture", *International Journal of Jungian Studies* 6(2): 120–132.
- Steinhart, E.Ch. (2014) *Your Digital Afterlives: Computational Theories of Life After Death*. Basingstoke: Palgrave.
- Vint, S. (2014) *Science Fiction: A Guide for the Perplexed*. London: Bloomsbury Academic.

НИКОЛАЙ АФАНАСОВ

**Мессия в депрессии: религия,
фантастика и постмодерн в аниме
*Neon Genesis Evangelion***

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148>

Nikolai Afanasov

**Messiah in Depression: Religion, Science-Fiction and
Postmodernism in Anime *Neon Genesis Evangelion***

Nikolai Afanasov — Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences; National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia). n.afanasov@gmail.com

The article explores the anime-series “Neon Genesis Evangelion” (1995–1996). The work is considered as a cultural product within the science-fiction tradition of the second half of the twentieth century. It is shown that the complexity of the series consists in how it weaves elements of Shinto and Abrahamic religions as equally relevant. Through the use of religious topics, the science fiction work acquires inner cognitive logic. The religious in the series is represented on two levels: an implicit one that defines the plot originality, and also an explicit one, when the references to religious matters become a strategy of promoting the series on Japanese and Western media-markets. In order to seize at times controversial and nonconcerted religious symbols, the author proposes to use postsecular framework of analysis and the elements of postmodern philosophy of culture. The author then proposes his own analysis of the product’s narrative using the religious optic of Apocalypse.

Keywords: postsecularism, postmodern, Neon Genesis Evangelion, Shinto, Christianity, anime, science fiction, popular culture.

Введение

КЧИСЛУ критериев, определяющих массовую культуру, относится ее всеобщность и универсальность¹. Национальные культурные индустрии, ориентирующиеся на аудиторию со специфическими запросами, чаще всего не становятся глобальными феноменами. Однако судьба японской популярной культуры² в конце XX века стала интересным исключением из этого правила. Во-первых, ей удалось получить признание на мировом рынке³. Во-вторых, экспансия пришлась на период экономической стагнации и потери геополитического влияния в азиатско-тихоокеанском регионе, что не позволяет просто возвести ее к социально-экономическим причинам: «Когда “Pokémon” и “Hello Kitty” вторглись на экраны телевизоров и на полки супермаркетов в Соединенных Штатах, японское экономическое влияние, парадоксальным образом, было на спаде; но именно тогда американские исследователи (и многие японские должностные лица) начали указывать на зарождение нового вида японской сверхсилы»⁴.

Такой сверхсилой, впрочем, была не вся японская культура, а именно японская анимация, или аниме, которое не просто получило повсеместную известность, но также стало коммерчески успешным далеко за пределами родины. Для сравнения: японским кинематографу, музыке или даже литературе это удалось в гораздо меньшей степени⁵. Буквально термин обозначает японский вари-

1. Иглтон Т. Идея культуры. 2-е изд. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2019. С. 177.
2. Понятия «массовой» и «популярной» культуры не тождественны, однако в рамках данной статьи мы употребляем их как синонимы. Подробнее о вопросе см.: Павлов А.В. Философия постмодерна и популярная культура // Вопросы философии. 2019. № 3. С. 206–207.
3. Wong, W.S. (2006) “Globalizing Manga”, *Mechademia* 1: 26–27.
4. Darling-Wolf, F. (2015) *Imagining the Global: Transnational Media and Popular Culture Beyond East and West*, p. 101. Ann Arbor: University of Michigan Press, Digitalculturebooks.
5. Речь не идет о том, что японская литература или кино не имели глобального успеха. Очевидные примеры, такие как литературное творчество Харуки Мураками или культовый фильм «Королевская битва» (2000) режиссера Киндзи Фукасаку, свидетельствуют об обратном. Однако не они, а именно Neon Genesis Evangelion является одной из наиболее капитализированных франшиз в истории, занимая 17-ю строчку в рейтинге, уступая таким продуктам массовой культуры, как Pokémon, «Звездные войны» или вселенной Гарри Поттера [<https://comicbook.com/anime/2018/06/24/pokemon-franchise-revenue-anime-media/>, доступ от 09.05.2019].

ант анимационной продукции, исторически возникший под влиянием успеха мультфильмов студии Disney, бывшей законодателем жанра после окончания Второй мировой войны⁶. Однако следование терминологической точности в данном случае уводит от сути дела. Для понимания феномена аниме следует учитывать, что оно существует в связи с другими феноменами культуры. Оно может являться экранизацией японских комиксов («манги»), сопровождаться распространением сопутствующей материальной продукции, такой как фигурки персонажей, мягкие игрушки, стикеры, плакаты, AMV (anime music videos) или чехлы для мобильных телефонов. Все это относится к феномену и его восприятию, однако не является мультфильмом. Пытаясь определить, что объединяет все эти товары популярной культуры, мы бы предложили остановиться на том, что они обладают общей *стилистикой*, которая и позволяет потребителю их идентифицировать.

В рамках настоящего исследования, не ставя перед собой отдельной задачи классифицировать жанровое своеобразие продукции, вдохновленной японской массовой культурой, мы будем относить ее к «аниме». Обычно стратегия исследования заключается в том, что аниме изучается как часть западной популярной культуры, и цель состоит в том, чтобы на новом эмпирическом материале вычленили уже известные закономерности, продемонстрировать их всеобщий характер. Этот подход игнорирует жанровое своеобразие и возможное «незападное» содержание феномена аниме. Другой важной исследовательской традицией является «ориенталистская» стратегия, которая, наоборот, фокусируется на поисках традиционных, национальных сюжетов японской культуры в аниме⁷.

Обе стратегии не соответствуют сложности предмета и приводят к тому, что некоторые темы не получают достаточного внимания в исследовательской литературе. К числу таких тем относится экспликация религиозного — как западного, так и восточного — содержания аниме⁸. В данной работе мы обратимся

6. Dolle-Weinkauff, B. (2017) Comic, Manga und Graphic Novel in der zeitgenössischen Kinderkultur, in S. Schinkel, I. Herrman (eds) *Ästhetiken in Kindheit und Jugend. Sozialisation im Spannungsfeld von Kreativität, Konsum und Distinktion*, p. 240. Bielefeld: Transcript Verlag.
7. Buljan, K., Cusack, C. (2014) *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan*, p. 68. Sheffield: Equinox Publishing.
8. См.: Артёмов Р.Ю. Религиозные компоненты в современной японской анимации // Христианское чтение. 2015. № 1.

к анализу знакового аниме-сериала Хидэаки Анно *Neon Genesis Evangelion*⁹ (1995–1996) и продолжающего его полнометражного фильма *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* (1997) студии Gainax за авторством того же режиссера, на примере которых разберем то, как христианские и синтоистские религиозные компоненты включаются в продукт популярной культуры, влияют на восприятие массовой аудитории, и каким образом религиозная символика выступает важнейшим элементом фантастического повествования. Рассматривая использование религиозной визуальной семиотики в качестве средства коммерческого продвижения продукта, мы покажем, что предпринятая создателем аниме попытка преодоления гиперкоммерциализации жанра на деле потерпела неудачу и обернулась постмодернистским вписыванием религиозного в постсекулярную реальность¹⁰.

Роботы, фантастика и Будда

Визитной карточкой японской популярной культуры являются гигантские человекоподобные роботы. Этот жанр называется «меха» и повествует о сражениях автономных либо управляемых человеком роботов. Целевой аудиторией выступают подростки, что в случае *Neon Genesis Evangelion* одновременно позволяет классифицировать аниме и как «сёнэн»¹¹. Вероятно, именно японцы, в культуре которых доминируют иные в сравнении с западной страхи перед современностью, превратили передовые технологии роботизации в безопасные, раскрашенные в яркие цвета объекты обожания и преклонения: «В то время как американские компании производили роботы-пылесосы и военных роботов, а американские кинопроизводители рассказывали темные истории о роботах, вышедших из под контроля, Япония создала теплых, пушистых и реалистичных роботизированных питомцев»¹².

9. Так как устоявшийся русский перевод *Neon Genesis Evangelion*, как «Евангелион» может запутать читателя, в статье дается английский вариант, который также стал широко-употребимым в русском академическом сообществе. О значении названия будет дополнительно сказано во втором разделе данной статьи.
10. См.: Шимчук Т.А. Церковь в условиях постсекулярного мира // Вестник КрасГАУ. 2011. № 6. С. 176–178.
11. «Сёнэн» — аниме и манга, адресованные мальчикам-подросткам в возрасте 12–18 лет. Подробнее о *Neon Genesis Evangelion* и в целом о жанре «сёнэн» см.: Denison, R. (2015) *Anime: A Critical Introduction*, pp. 85–100. London: Bloomsbury.
12. Hornyak, T.N. (2006) *Loving the Machine: The Art and Science of Japanese Robots*, p. I. Tokyo, New York: Kodansha International.

Однако не только домашние, но также и боевые роботы, обладающие разрушительным потенциалом, стали объектом культа в Японии и отчасти за ее пределами.

Научная фантастика часто обращается к переосмыслению религиозных символов, и предложенное нами для анализа произведение не является исключением. Попробуем перенести классификацию жанра аниме *Neon Genesis Evangelion* в более широкое и привычное нам культурное поле, мы можем отнести его к подвиду научной фантастики. Пересказ достаточно запутанного сюжета занял бы nepозволительно много места¹³. Аниме имеет нелинейную структуру, осложненную нетипичным способом повествования, когда многие сюжетобразующие детали демонстрируются мимоходом и не вербализируются персонажами. Режиссерское намерение состояло в том, чтобы те, кому будет недостаточно поверхностной интерпретации, внимательно пересматривали сериал. Хидэаки Анно, деконструируя популярный жанр, стремился запутать зрителя. Согласно замыслу режиссера, это должно было побудить зрителя к размышлению. Однако для подтверждения тезиса о том, что речь идет о научной фантастике, необходимо остановиться на нескольких сюжетобразующих элементах. Это позволит нам не потерять методологическую опору и, впоследствии, генерализировать выводы, полученные при анализе японского научно-фантастического произведения, на современную фантастику в целом.

Действие сериала происходит в 2015 году, то есть в будущем по отношению к дате выхода аниме в прокат (1995–1996). Будущее представляет собой мир после глобальной катастрофы. О реальной ее причине неизвестно большей части населения. Согласно официальной версии, экологический катаклизм был вызван падением небольшого в диаметре метеорита, имевшего субсветовую скорость. Эти особенности небесного тела не позволили службам мониторинга околоземного пространства зафиксировать его приближение. Соответственно, населению не было предоставлено никаких убедительных доказательств существования метеорита, кроме утверждений официальных лиц. Впоследствии

13. В академической литературе можно найти несколько удачных попыток ознакомить читателя, не смотревшего сериал, с сюжетом *Neon Genesis Evangelion* см.: Ortega, M. (2007) "My Father, He Killed Me, My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in "Neon Genesis Evangelion", *Mechademia* 2. В статье Марианы Ортеги также представлен интересный анализ аниме с опорой на психоаналитическую оптику, которая относится к наиболее распространенному философскому прочтению произведения.

мы узнаем, что на землю упал не метеорит: причиной события, которое в аниме называют «Второй удар», послужил неудачный контактный эксперимент с «ангелом», о котором будет сказано далее. «Адам», таково сериальное имя существа, был погребен во льдах на Южном полюсе и находился в состоянии анабиоза. Однако эксперимент 2000 года привел к его пробуждению, которое вызвало взрыв, расплавил льды полюсов и поднятием уровня мирового океана спровоцировало экологическую катастрофу. В итоге погибло более двух миллиардов человек. Значительная часть инфраструктуры планеты уничтожена, пострадало биоразнообразие, многие виды животных исчезли, население вынуждено ограничивать потребление из-за кризиса в экономике. Некоторые технологии, впрочем, шагнули вперед.

В условиях перманентной угрозы нападения других «ангелов», о которой известно военным и правительству, функционирует парамилитарная секретная структура NERV, в задачи которой входит предотвращение гипотетического «Третьего удара». В распоряжении организации находятся гигантские роботы, называемые «евангелионами». Девиз агентства позаимствован из пьесы Роберта Браунинга «Пиппа проходит»: «Бог у себя на небе, с миром всё в порядке»¹⁴. Только роботы способны противостоять ангелам, против защитного поля которых бессильны конвенциональные и даже ядерные вооружения продолжающей существовать Организации объединенных наций и национальных вооруженных сил отдельных стран. Агентство NERV, о реальной деятельности которого известно немногим даже внутри организации, на самом деле выполняет совершенно другую задачу. Фактическая мировая власть, в том числе и над NERV, находится в руках тайной организации Seele (от нем. «душа»), которая стремится к реализации «проекта комплементации человечества», вокруг которого и строится интрига шоу.

Идея «проекта комплементации человечества» в *Neon Genesis Evangelion* опирается на творчество американского фантаста XX века Кордвейнера Смита (1913–1966), который в серии своих не переведенных на русский язык рассказов под общим заглавием «Инструменталии человечества»¹⁵ описывал фантасти-

14. В поэтическом переводе Николая Гумилёва:

Бог в своих небесах –
И в порядке мир!

Браунинг Р. Пиппа проходит // Николай Гумилёв. Электронное собрание сочинений [<https://gumilev.ru/translations/13/>, доступ от 09.05.2019].

15. Cordwainer, S. (1985) *The Instrumentality of Mankind*. 2nd ed., New York: Del Rey.

ческие варианты преобразования и улучшения человеческого рода. Суть идеи заключается в попытке «совмещения» человеческого вида в единое целое посредством геноцида физических тел с целью создания пространства для следующего эволюционного шага, когда люди будут существовать вне границ телесных субъектов. «Человеческое животное должно эволюционировать в нечто трансчеловеческое (“способ быть богом”, как утверждает один из персонажей в *Evangelion* — прим. автора цитаты), что, похоже, мотивировано желанием телесного развоплощения, скрывающего стремление к перевоплощению»¹⁶.

Кратко представленных сюжетных и стилистических черт *Neon Genesis Evangelion* достаточно для того, чтобы, в соответствии с современной теорией дефиниции научной фантастики как жанра, функционирующего по законам возможных миров¹⁷, отнести к нему данное аниме. Продукт отталкивается от знакомого нам мира, развивая определенные тенденции, характерные для фантастики: участие в истории внеземных цивилизаций или божественных сил, развитие технологий, странная и непривычная социальная или политическая структура и в то же время следование психологической и физической логике функционирования знакомого нам мира. Согласно авторитетному мнению канадского литературного критика Дарко Сувина, «научная фантастика определяется нарративным преобладанием или гегемонией вымышленного “новума” (новизны, инновации), подтверждаемого когнитивной логикой»¹⁸.

Новизной — или в терминологии Сувина «новумом», — которая преобладает в *Neon Genesis Evangelion*, являются одновременно гигантские роботы и «ангелы», несущие смерть на Землю. «Ангелы» — это инопланетные существа, которые согласно квази-религиозным предсказаниям, совершают регулярные нападения на Землю. Вокруг них строится событийный уровень повествования. Ирония сюжета, однако, состоит в том, что, как мы узнаем впоследствии, ангелы и роботы фактически являются одним и тем же. «Евангелионы» были не роботами, но клонированными от одного из ангелов («Лилит») биологическими существами, облаченными в механизированные доспехи, одна из задач которых

16. Brown, S.T. (2010) *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, p. 226. London: Palgrave Macmillan.

17. Bertetti, P. (2017) “Building Science-Fiction Worlds”, in M. Boni (ed.) *World Building*, pp. 50–51. Amsterdam: Amsterdam University Press.

18. Suvin, D. (1977) *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, p. 63. New Haven, London: Yale University Press.

состояла в том, чтобы взять монстров под контроль. Это важная деталь для аниме, но фокус нашего рассмотрения приводит к необходимости задаться вопросом: даже если «евангелионы» не являются типичными для «мехи» роботами, то есть ли в них нечто, общезначимое для жанра и, более того, часто атрибутируемое к национальной религиозной традиции синтоизма?

Для понимания того, как сакральное функционирует в японской фантастике, любопытно взглянуть на манифестацию божественной мощи в национальной культуре, если мы говорим о кризисных ситуациях, когда возникает потребность во вмешательстве внешних сил. Гигантские человекоподобные роботы выполняют в японской фантастике ту же роль, что и супергерои в американской культуре: «супергерои манифестируют ценностную систему авраамических религий, в то время как гигантские роботы имеют буддистское и синтоистское происхождение»¹⁹. Отличительной чертой функционирования божественной силы в японской культуре является самостоятельность объектов, укорененная в веровании в одушевленность всех предметов. Всё в мире и даже роботы, созданные человеком, имеют души, которые способны влиять на функционирование телесности, их вмещающей. Если для авраамической традиции ключевой сюжет — это получение силы божественного происхождения, то для синтоистского религиозного осмысления гигантских роботов важна возможность автономного функционирования даже сконструированных человеком средств. В аниме *Neon Genesis Evangelion* этот сюжет прочитывается даже более буквально, чем во многих других произведениях жанра²⁰: оказывается, что в роботах заключены души матерей пилотов, что позволяет проще объяснить спонтанное функционирование биомеханических гигантов.

Однако такое прочтение жанра *меха*, как перенесения японских религиозных представлений в массовую культуру, имеет свои сложности. Очевидно, что крупная религиозная традиция не может являться гомогенной. С синтоизмом, который и сам испытал значительное историческое влияние буддизма, дело обстоит ровно так же. Внутри него существует множество сект, которые до сих пор и оказывают влияние на культурную жизнь страны. В массо-

19. Freeman, C., Lunning F. (2008) Giant Robots and Superheroes: Manifestations of Divine Power, East and West. In: Lunning, F. (ed.) *Mechademia 3: Limits of the Human*. Minneapolis, London, University of Minnesota Press. P. 276.

20. См.: Buljan, K., Cusack, C. *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan*, p. 113–118.

вой культуре их присутствие очевидно, что можно наблюдать в том числе и в аниме *Neon Genesis Evangelion*. Исследователь религии и японской популярной культуры иерей Роман Артёмов указывает, что секта Аум Синрикё²¹ включилась в производство аниме-продукции жанра *меха*, профинансировав ряд проектов и оказав идейное влияние на многих режиссеров и сценаристов, в том числе и на Хидзаки Анно: «В своем интервью для одного из телеканалов японского телевидения Хидзаки Анно сообщил, что в основе сюжета данного аниме лежала доктрина Аум Синрикё. Однако после зариновой атаки в токийском метро в 1995 г. концепцию сериала пришлось поменять, так как в прессе стали появляться сведения о связи “Евангелион” с сектой. Ввиду этого сценаристы были вынуждены кардинально изменить сюжет аниме-сериала. Этот факт со своей стороны указывает на ту роль, которую сыграло движение Аум Синрикё в развитии аниме жанра *меха*»²². Впрочем, первоначальные варианты сценария еще не подверглись исследовательскому анализу, поэтому фактическое влияние секты на творчество Хидзаки Анно нуждается в прояснении.

Указание на неоднородность и сложность влияния религиозной традиции на японскую массовую культуру не означает, что экспликация синтоистского перенесения одушевленности материальных объектов в модели поведения гигантских роботов становится бессмысленной. Наоборот, это интересное наблюдение подчеркивает важность религиозоведческого исследования аниме, сакральное в котором встречается в самых неожиданных формах. Японская же традиция научной фантастики благодаря популярному способу репрезентации и концептуальной проработке идей имеет и глобальное значение²³. Для нашего рассмотрения принципиальным является сам факт наличия религиозного пласта в *Neon Genesis Evangelion*. Религиозные смыслы аниме создают сюжетное и стилистическое своеобразие продукта, в смысловом отношении объединяют сериал с имеющим религиозные корни жанром «меха». Это позволяет говорить о том, что и для запад-

21. Аум Синрикё — террористическая религиозная организация, основанная в 1984 в Токио Сёко Асахарой (запрещена в РФ — прим. ред.). Краткий обзор истории организации см.: Gunaratna, R. (2018) “Aum Shinrikyo’s Rise, Fall and Revival”, *Counter Terrorist Trends and Analyses* 10(8).

22. Романов А. Использование аниме нетрадиционными религиозными движениями в Японии // Труды Минской духовной академии. 2016. № 1. С. 324.

23. Bare, J. (2000) The Future: “Wrapped... in That Mysterious Japanese Way”, *Science Fiction Studies* 27(1): 23.

ной фантастики религиозная компонента может являться структурной; как эксплицитно, так и имплицитно задавать координаты функционирования жанра.

Апокалипсис, распятия и депрессия

Если традиционные синтоизм или буддизм не были предметами сознательного интереса Хидэаки Анно²⁴, а были включены в повествование в рамках следования канону жанра, то этого нельзя сказать о христианских, иудаистских, исламских или каббалистических символах, которыми изобилует *Neon Genesis Evangelion*. С нашей точки зрения ключ к пониманию апелляции к новозаветной и ветхозаветным традициям лежит в области визуальной семиотики религии²⁵. Она, наряду с тематикой поздней урбанизации японских городских пространств и подростковой сексуальности, составляет основу визуального ряда произведения. Сериал, вместе с мангой другого автора Каори Юки «Обитель ангелов»²⁶, более всего использовал западные религиозные элементы. Эти продукты массовой культуры были достаточно влиятельны, чтобы многие другие создатели аниме и манги последовали в том же направлении: «имена ангелов, демонов и потусторонние миры были взяты из новозаветной апокрифической литературы и ветхозаветных псевдоэпиграфов для повторного использования в сюжетах о воображаемом будущем и космических реальностях»²⁷.

На самом поверхностном уровне, если мы прибегнем к «вестернизированной» оптике анализа, *Neon Genesis Evangelion* является переосмыслением апокалипсиса. Хотя следует сказать, что апокалипсис в результате «Второго удара» уже произошел, но на деле конец света оказался растянутым во времени процессом²⁸. Во многом именно парарелигиозными источниками руко-

24. Данное наблюдение не относится к основной задаче настоящего исследования, однако необходимо отметить, что впоследствии, когда аниме станет глобальным феноменом, сознательное обращение к религиозному наследию Японии также станет удачной маркетинговой стратегией.

25. Ortega, M. "My Father, He Killed Me, My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in "Neon Genesis Evangelion", p. 224.

26. Reed, A.Y. (2015) "The Afterlives of New Testament Apocrypha", *Journal of Biblical Literature* 34(2): 419.

27. Ibid., p. 419.

28. Thouny, C. (2009) "Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of "Evangelion" and "Densha otoko", *Mechademia* 4: 113.

водствуются упомянутые организации NERV и SEELE, ожидая последующих нападений «ангелов», которые должны завершить начатое и уничтожить человечество. «Свитки мертвого моря», о которых неоднократно упоминается в аниме, оказываются более надежным источником информации для правительств, чем исследования и предположения ученых. Передовая наука и религиозные тексты сливаются в повествовании сериала на равных началах. Социальная реальность между уже произошедшей первой фазой апокалипсиса и ожидаемой второй замирает в бесконечном ожидании неизбежного, атомизируя общество, изначально неспособное к консолидации²⁹. «Проект комплементации человечества» в этом контексте уже не выглядит как безумная человеконенавистническая авантюра: вместо неуправляемого уничтожения и геноцида тайное общество планирует взять контроль над ситуацией в свои руки, чтобы если и не предотвратить апокалипсис, то провести его по собственному сценарию, попутно решив ключевую проблему межличностного отчуждения. Проблемы принципиального одиночества людей как несовершенной формы жизни только усугубляются катаклизмами.

Любопытно, что большинство религиозных символов, которые появляются в аниме, не получают комментария от главных персонажей по ходу развития сюжета. Таким образом, адресатом религиозной визуальной и вербальной семиотики выступает зритель. Следует подробнее остановиться на этих аспектах. Само название сериала чрезвычайно важно, поскольку выстроено в соответствии с религиозной традицией. Если переводить название *Neon Genesis Evangelion* буквально, то одним из удачных вариантов могло бы стать «евангелие нового поколения». Как мы видели, повествование действительно работает с сюжетом библейского характера, в котором замешаны превышающие человека силы. Но если в сериале раскрывается проблема апокалипсиса, который, в сущности, оказывается неизбежным по причине несовершенства нуждающейся в улучшении человеческой природы³⁰ (в терминологии аниме — «комплементации»), то неясно, с какой позиции следует смотреть на все это зрителю. Если помнить, что буквально слово «евангелие» (от греч. εὐαγγέλιον) означает «благая весть», а главные герои глубоко несчастны, то конец света,

29. Ibid., p. 115.

30. Anderson, S. (2015) "A World without Pain: Therapeutic Robots and the Analgesic Imagination", *Mechademia* 10: 191.

который избавит их от причин несчастий, выглядит благоприятным исходом.

«Ангелы» (от греч. ἄγγελος) — это буквально «вестники», которые выполняют служебную функцию передачи послания от некоего высшего существа. Главный персонаж сериала, подросток Икари Синдзи, вынужден пилотировать «Евангелион-01» для спасения человечества. Именно ему в соответствии с развитием сюжета представится возможность выбрать судьбу человечества, что позволяет нам говорить о параллелизме его образа с образом «мессии». Вдобавок он оказывается чуть ли не единственным, кто реально задается вопросом о том, почему люди сражаются с ангелами. Но причина его вопрошания состоит в попытке прекратить деятельность по пилотированию робота, которая доставляет ему страдание. Его вопросы выглядят оправданными, если «ангелы» не несут зла, а выступают проводниками божественной воли: в таком случае множить несчастия людей и вообще защищаться бессмысленно. Интересно также, что организация, создавшая «евангелионов», дала им именно такое имя. Биомеханические роботы, сконструированные и клонированные людьми, несут «благую весть», в то же время нападающие «ангелы» — нет. Но ведь эта оценочность в суждении относится к человеческому, но не божественному, выступает только толкованием сверхъестественной воли. О последней мы не знаем, но можем лишь догадываться. Таким образом, мы могли бы понимать *Neon Genesis Evangelion* двойко. Во-первых, как «благая весть» может рассматриваться вся ситуация апокалипсиса. Во-вторых, мы можем встать на позицию организации NERV и считать «несущими благо» созданных роботов, которые предотвращают апокалипсис. Реальных причин принять ту или иную точку зрения, которая не коренилась бы в солидаризации со страданиями героев сериала и привычным миром, у нас нет.

Впрочем, визуальный ряд может нам помочь. Каждый ангел имеет свою телесную форму, в которой он был воплощен. И эти формы принципиально неантропоморфны, либо же художники используют приемы гипертрофии и видоизменение некоторых человеческих признаков, создавая тем самым ощущение отторжения, отвращения и опасности. В одной из серий говорится, что физическая структура ангелов подобна свету. Внеземная, космическая жизнь если и напоминает нечто человеческое, то не вызывает желания вступать с ней в контакт. Отметим, что имена ангелов были взяты Хидэаки Анно из Ветхого Завета и древне-

еврейского фольклора: Адам, Лилит, Сакиил, Самусиил, Рамиил и др.³¹ Интересна и судьба термина «ангел», который использовался в англоязычной адаптации, затем в соответствии с этим словоупотреблением синхронизировались остальные переводческие традиции. «Ангелы» могли быть переведены с японского языка и как «апостолы». Однако личное вмешательство режиссера в подготовку англоязычной адаптации привело к тому, что термин «ангел (angel)» устоялся.

Мы уже не раз упоминали о том, что религиозное чаще всего воплощается в визуальной семиотике. Для целей нашего исследования было бы излишним описывать и указывать на все примеры того, как режиссер работает с христианской эстетикой. Она избыточна для сериала, что сделано с целью обратить на нее внимание молодой аудитории. Тонкие аллюзии на христианскую и каббалистическую традиции могли бы оказаться нераспознанными или, что еще хуже, даже и незамеченными. Когда евангелионам удается победить ангелов, в небе появляются гигантские кресты. Ангел «Лилит», ставшая основной для клонирования биологических компонентов роботов, находится в подземном помещении и распята на кресте. На эмблеме NERV изображена половина фигового листа³². Как и многие другие аниме, *Neon Genesis Evangelion* вольно обращается с религиозными символами, но во многих аспектах то внимание, которое им уделяла команда создателей сериала, свидетельствует о принципиальном значении религиозного для восприятия шоу³³.

Однако и это вольное обращение с религиозной символикой может быть подвергнуто анализу и интерпретации. Отбрасывать

31. Полный список персонажей аниме, включая ангелов, их изображения и необходимую справочную информацию обо всех важных объектах мира *Neon Genesis Evangelion* можно найти в данных изданиях: Gainax, WE'VE inc. (2015) *The Essential Evangelion Chronicle: Side A*. Richmond Hill: Udon Entertainment; Gainax, WE'VE inc. (2016) *The Essential Evangelion Chronicle: Side B*. Richmond Hill: Udon Entertainment.

32. В данной статье мы рассматриваем оригинальный сериал 1995–1996-х годов и завершающий фильм «The End of Evangelion». Однако коммерческий успех аниме привел к тому, что за авторством Хидэаки Анно вышли несколько полнометражных фильмов в серии «Rebuild of Evangelion» (2009 — по н.в.), в значительной степени отталкивающихся от оригинального сюжета. Они, в целом, сохранили узнаваемый визуальный стиль и содержательно не меняли религиозных символов, лишь иногда упрощая их. В частности, в новой серии эмблема NERV уже представляет собой перевернутое яблоко (символ греха) с наложенным на него фиговым листом.

33. Jackson, P. (2009) “Paradise Lost ... and Found?”, *Mechademia* 4: 316.

возможное религиозное прочтение из-за того, что содержание сакральных образов подчас используется хаотично и противоречиво, было бы неверно. Ведь речь идет о постмодернистском продукте массовой культуры, функционирование которого отличается принципиальная поверхностность при работе с символами традиционной культуры. Для зрителей это означает то, что, если речь идет об апокалипсисе, вполне возможно допустить, что он понимается гностически³⁴. То есть кажущаяся противоречивость ужаса «Третьего удара», который на самом деле должен являться благом, будет снята, если мы применим иную оптику, но все еще религиозную. Возможно, высшая сила хотела не спасти человечество от страданий, но действительно уничтожить, а бог на деле не был всеблагим. Оставим выбор в трактовке на усмотрение зрителя. Однако в независимости от предпочитаемого прочтения остается фигура мессии, которая приобретает особое значение в *Neon Genesis Evangelion*.

Собственно, жанр аниме для подростков («сёнен»), к которому относится и рассматриваемый нами сериал, часто критикуют за плоскость, примитивность и психологическую недостоверность сюжета. В этом субжанре ключевая роль героя, обладающего невероятной силой, достается мальчику-подростку, который изначально того не достоин или не готов к обладанию силой. Однако обычно предполагается, что целевая аудитория (юноши-подростки) должна сопереживать главному герою, соотносить себя с ним. *Neon Genesis Evangelion* в этом отношении можно считать деконструкцией жанра. Икари Синдзи, обычный замкнутый мальчик, которому выпадает возможность управлять гигантским роботом, не вызывает симпатии аудитории, потому что его депрессия и неуверенность в себе, которые он не способен преодолеть, отталкивают. Синдзи не может принять практически ни одного решения сам и перекладывает ответственность на других. Спаситель, от которого зависит судьба человечества, оказывается бессильным, а аниме не выполняет терапевтическую функцию продукта массовой культуры. Это противоречие может быть понято только в рамках религиозного содержания сериала. Если обычно герой только кажется недостойным, но в процессе обучения становится лучше и понимает, что он был способен на большее, то Синдзи

34. Napier, S. (2002) "When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in "Neon Genesis Evangelion" and "Serial Experiments Lain", *Science Fiction Studies* 29(3): 425.

не имеет каких-либо отличающих его от сверстников достоинств. Более того, персонажи, которые могли бы справиться с возлагаемой на Синдзи задачей лучше, не оказываются «избранными». Что ж, для мира, в котором божество не всемогущее и не всеблагое, мессия в депрессии — не такая уж аномалия, а «евангелие нового поколения» не несет никакой благой вести.

Постмодернизм, постсекулярное и американский рынок

В феврале 1995 года в американском периодическом тематическом издании *Animerica*, посвященном новинкам индустрии аниме, вышел текст, в котором Хидэаки Анно анонсировал следующий продукт студии *Gainax*. Согласно его словам, в сериале будут затронуты такие вопросы, как «В чем природа эволюции? В каком отношении человечество находится к своему (своей) Божеству? Существует ли в самом деле Бог? Что это значит для человеческой расы, если на этот вопрос можно ответить окончательно?»³⁵. Претензия на философско-религиозное осмысление была заявлена серьезная. Но как это согласуется с тем, что, в соответствии с утверждениями некоторых членов команды, работавшей над созданием сериала, сам Хидэаки Анно никогда не читал Библию, а все религиозные символы были добавлены в шоу из маркетинговых соображений и не несут смысловой нагрузки?

В 2001 году на ежегодном аниме-конгрессе Otakon на вопрос журналиста о том, может ли мультипликатор Кадзюя Цурумаки объяснить символизм «креста» в *Neon Genesis Evangelion*, тот ответил: «В Японии много шоу гигантских роботов, а мы очень хотели, чтобы у нашей истории была религиозная тематика, чтобы помочь нам отличаться от остальных. Поскольку христианство — необычная религия в Японии, мы подумали, что это могло бы быть загадочным. Ни один человек из команды, работавшей над *Евой*, не христианин. В шоу вообще нет никакого христианского смысла. Мы просто думали, что визуальные символы христианства выглядят круто. Если бы мы знали, что шоу будет транслироваться в США и Европе, мы могли бы переосмыслить это решение»³⁶. Исследовательская проблема состоит в том, как

35. Ledoux, T. (ed.) (1995) *Animerica Magazine* 3(2): 38.

36. Thomas, O. (2001) “Amusing Himself to Death: Kazuya Tsurumaki about the Logic and Illogic that Went into Creating FLCL”, *Akadot* [<https://web.archive.org/web/20031206181654/http://www.akadot.com/article/article-tsurumaki1.html>, accessed on 09.05.2019].

нам интерпретировать эту разницу в намерениях и восприятии и не следует ли отбросить попытки найти смысл там, где его, кажется, и не предполагалось.

Для понимания того, почему в *Neon Genesis Evangelion* так много религиозной символики и зачем она нужна, несет ли она какое-то высказывание, обратимся к другому смысловому пласту аниме. Хидэаки Анно перед началом работы над проектом несколько лет находился в депрессии, и именно создание аниме, сопровождавшееся предшествующим чтением большого объема философской и психоаналитической литературы, позволило ему преодолеть личный кризис. Для него сериал был личным и философским высказыванием, смысл которого лежал не только в истории о подростке в депрессии, чья нерешительность уничтожает окружающий его мир и разрушает его самого, но и об индустрии в целом. Японское общество в 1990-е годы переживало множество кризисных явлений в экономике, ответом на которые стал социальный эскапизм и экспансия популярной культуры, работавшей по законам постмодернистской логики³⁷.

Встраивание жанра, претендовавшего на интеллектуализм, в культурную логику функционирования позднего капитализма³⁸ — это то, что в реальности определило художественное своеобразие *Neon Genesis Evangelion*. Когда мы говорим о гиперкоммерциализации в индустрии аниме, которая так беспокоила Хидэаки Анно, имеется в виду изменение визуального ряда и упрощение содержания с целью привлечения зрительской аудитории³⁹. Соответственно, студии и режиссеры должны были учитывать законы функционирования и дистрибуции массовой культуры, чтобы обеспечить коммерческий успех создаваемым ими продуктам. Однако это не означает, что коммерческий продукт не может иметь содержания вне маркетинговых стратегий. Если мы обратимся к рассматриваемому сериалу, то увидим, что первые серии не выделяются чем-то необычным в сравнении с другими конкурентами в жанре «меха». Наоборот, история типична и очень красочно выпол-

37. Шумилова А.Ю. Эпоха мюз и постмодернизма в японской культуре // Манга в Японии и России. Вып. 2 / ред.-сост. Ю.А. Магера. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 28.

38. См.: Джеймисон Ф. Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. М.: Изд-во Институт Гайдара, 2019.

39. Schilling, M. (2014) "Hideaki Anno: Emotional Deconstructionist", *The Japan Times* [<https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/10/18/films/hideaki-anno-emotional-deconstructionist/#.XNaPKdMzYzV>, accessed on 09.05.2019].

нена графически. К примеру, традиционная стратегия сексуализации героинь аниме с целью привлечения внимания подростковой аудитории присутствует в ранних эпизодах в полном объеме: главный герой в первой серии получает письмо с эротической фотографией и провокационной надписью от девушки-офицера, которая должна его встретить. Однако в ходе повествования, которое подкупало аудиторию в том числе динамикой и зрелищностью, атмосфера в конце концов изменяется, а привлекательная форма приходит к тому, что последние два эпизода сериала (25 и 26) состоят из непонятного визуального ряда, демонстрирующего внутренние переживания героев. Собственно, они настолько не понравились зрителю, что студии пришлось переснимать финал в более зрелищном ключе из-за поступавших от недовольных поклонников сериала угроз. Так появился анимационный фильм *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* 1997 года, предложивший более зрелищную и понятную концовку и который следует рассматривать, как окончание аниме-сериала.

Neon Genesis Evangelion — очевидно постмодернистское произведение, и его создатель и стремился к тому, чтобы дать критический комментарий к происходящему в культуре, ведь предпринимая в популярной культуре критика постмодернизма, кажется, не может работать: «идеи, ранее являвшиеся смертельно опасными, подрывными или по крайней мере оскорбительными, теперь превращаются во множество материальных означающих, по которым взгляд скользит, не задерживаясь на них»⁴⁰. Предпринимая попытку деконструировать фигуру главного героя, Хидэаки Анно, в сущности, не преуспевает — Икари Синдзи в итоге становится популярным и узнаваемым персонажем массовой культуры, который лишается непривлекательности. Визуальный образ симпатичного подростка, пилотирующего гигантского робота, заставляет забыть о том, что он, в сущности, не самый симпатичный персонаж. Образ Икари Синдзи становится, в соответствии с постмодернистской логикой позднего капитализма, триумфом над «реальностью»: «Для капитализма намного важнее производство псевдособытий, чтобы обеспечить триумф рекламы над “реальностью”»⁴¹.

40. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. С. 330.

41. Павлов А.В. Постмодернистский ген: является ли посткапитализм постпостмодернизмом? // Логос. 2019. № 2. С. 6.

Аналогичное происходит и с главными женскими персонажами. Сексуализируя и овеществляя их в ходе повествования, режиссер создает провокацию, тем самым задавая аудитории вопрос, считают ли они правильным воспринимать глубоко несчастных и потерянных девушек как сексуальные объекты. Для усиления этой провокации в первой части фильма *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion* нам показывают героиню Аянами Рэй, которая смотрит на свои копии, чьи тела буквально распадаются, обнажая внутреннее биологическое устройство человека: скелет, мышцы и проч. Казалось бы, такие а-эротичные изображения телесности должны были бы изменить восприятие героини, приведя к эстетическому катарсису⁴², однако Аянами Рэй остается одним из самых популярных объектов обожания и эротическим идеалом в среде поклонников японской массовой культуры.

Возможно, постмодернистские корни сериала помогут нам преодолеть указанные затруднения в интерпретации религиозного содержания. Мир постмодерна и феномен постсекулярности связаны⁴³. Поверхностность образов культуры, скорость смены впечатлений, развитие технологий привели к тому, что в конце XX века прогноз о том, что процессы секуляризации однонаправленны, был поставлен под сомнение⁴⁴. Религиозное начало возвращается в культуру, казалось бы, секуляризованных западных людей в самых неожиданных формах религиозного фундаментализма, новых религиозных культов, смешения верований. Универсальным медиумом постсекулярного ренессанса религиозного стало визуальное. Подводя краткий итог, отметим, что не скованное метафизическим ригоризмом следования смысловому содержанию и ограничениями в комбинаторике, оно способно создавать в продуктах массовой культуры иллюзию глубины, которая нужна современным людям, глубину утратившим. Этот тезис абсолютно соответствует тому, что мы наблюдали в *Neon Genesis Evangelion*. Содержательно использование религиозных сюжетов в аниме противоречиво, но визуальная семиотика сакральных символов создает ткань повествования и задает особую рамку вос-

42. Yates, V. (1998) "A Sexual Model of Catharsis", *Apeiron: A Journal for Ancient Philosophy and Science* 31(1): 36–38.

43. Узланер Д. Введение в постсекулярную философию // Логос. 2011. 3(82). С. 4.

44. Williams, R.J. (2011) "Technê-Zen and the Spiritual Quality of Global Capitalism", *Critical Inquiry* 38(1): 21.

приятая, придающую «реальность» происходящему в сконструированном мире. Предпринятая создателями попытка сделать аниме отличным от конкурирующих продуктов удалась, потому что они учли новый запрос аудитории и первыми осмелились работать с религиозным в постсекулярной ситуации.

Применение постсекулярной оптики позволяет объяснить и симбиоз между наукой и религией в сериале. В эту эпоху «нет радикального противоречия между религией и новоевропейской наукой, между верой и рационально-техническим освоением мира. Можно пользоваться любыми плодами современной науки, при этом решительно отвергая или просто игнорируя ее мировоззренческий аспект»⁴⁵. В фантастике наука и религия переплетены — прямое религиозное прочтение фантастики теперь уже невозможно. Для сравнения: наиболее распространенная исследовательская стратегия при работе с патриархами жанра «фэнтези» Джоном Толкином или Клайвом Льюисом состоит в том, что их произведения интерпретируются как следующие христианскому духу⁴⁶. Не следует искать интерпретации или комментария к одной религиозной традиции в *Neon Genesis Evangelion*.

Тем не менее апелляция к религии говорит о том, что она продолжает выполнять основополагающую роль при построении возможных миров научной фантастики. Если сакральное утрачено, то общей логикой повествования становится не какая-то одна традиция, но разумность и непротиворечивость нередуцируемых друг к другу языковых игр⁴⁷. Символический капитал религиозной визуальной семиотики огромен, поэтому она выступает материалом для популярной культуры. Как и в случае со «Звездными войнами», *Neon Genesis Evangelion* нуждается в религии: «Хотя сага о звездных войнах не развенчивает религию и не представляет ее чем-то вроде донаучного суеверия, ее многолетняя популярность не в последнюю очередь объясняется тем, что в ней воспроизводятся первичные мифологические структуры, а классические религиозные образы перенесены в мир высоких технологий»⁴⁸.

45. Кырлежев А. Секуляризм и постсекуляризм в России и мире // Отечественные записки. 2013. № 1(52).

46. Ефимова Л.Н., Шехирева Н.А. Современные исследования философско-религиозной и художественной прозы английского писателя Клайва Стейнплаза Льюиса // Вестник РЭУ им. Г.В. Плеханова. 2017. № 5(95). С. 185.

47. Капуто Дж. Как секулярный мир стал постсекулярным // Логос. 2011. № 3(82). С. 204.

48. Капуто Дж. Религия «Звездных войн» // Логос. 2014. № 5(101). С. 132.

Но, заимствуя материал из религиозных традиций, автор оказывается интеллектуально ограничен, во-первых, представлением об ожиданиях зрителя, для которого религиозное или его представления о религиозном могут что-то значить, а во-вторых, ограниченностью собственного знания, которое чаще всего оказывается поверхностным в религиозных вопросах. То есть религия, включенная во внешнюю для себя концептуальную рамку постсекулярной и постмодернистской игры, тем не менее оказывает влияние и на внутреннюю динамику сюжета. Поэтому нам следует серьезно относиться к тому, что Хидэаки Анно выбрал именно иудеохристианскую традицию и сюжет апокалипсиса. Как ни парадоксально, переживая свой внутренний конфликт (личную депрессию), порожденный культурными катаклизмами 1990-х, когда японское общество столкнулось с культурным кризисом, режиссер предложил тот образ мессии, который только и может существовать в новом мире: слабого, безвольного, аутистичного подростка в депрессии: «По мнению японского критика Уно Цунэхиро, главный персонаж произведения Икари Синдзи с его характером пессимиста и чертами *хикикомори* является олицетворением того самого “потерянного поколения” Японии, утратившего веру в себя и в свое будущее»⁴⁹. Реальный христианский мессия не может быть в депрессии, в унынии⁵⁰, но постсекулярная реальность массовой культуры не может быть христианской, даже если эта претензия существует.

Заключение

Обращение к материалу аниме *Neon Genesis Evangelion* режиссера Хидэаки Анно с целью рассмотреть содержание научно-фантастического произведения с позиций его взаимосвязи с религией позволяет нам артикулировать несколько важных наблюдений о фантастике, религии и их взаимоотношении в (пост) современном мире. Наш анализ сюжетного своеобразия сериала не позволяет сделать иного вывода помимо того, что характерные для жанра научной фантастики механизмы функционируют и на принципиально западном материале «мехи». Сюжет своеобразен, и, как было показано, содержит в себе нехарактерное для

49. Шумилова А.Ю. Эпоха мюз и постмодернизма в японской поп-культуре. С. 29–30.

50. Старобинский Ж. Чернила меланхолии. М.: Новое литературное обозрение, 2016. С. 54–55.

американской или европейской популярной культуры влияние национальной японской традиции. Но это не меняет того факта, что фантастический мир гигантских роботов и внеземных «ангелов» последователен и логичен. Его «фантастичность» определяется наличием некоторых новаторских, несуществующих элементов, которые сочетаются с продолжениями и расширениями «когнитивной логики» привычного нам мира.

Во многом сама возможность такого анализа обусловлена тем, что глобализация в последние десятилетия в достаточной степени повлияла на японскую культурную индустрию, что позволяет рассматривать ее как гибридный феномен⁵¹. Это, впрочем, только усложняет задачу исследователя, который вынужден учитывать, что наряду с глобальным в произведении может присутствовать и нечто принадлежащее к национальной традиции. Для *Neon Genesis Evangelion* одним из ключевых элементов, объединяющих аниме жанра «меха» с синтоистской традицией, является образ гигантских роботов, манифестирующих божественную силу. Это отличает японскую традицию от супергеройской культуры стран, где исторически доминирующими были авраамические религии. Роботы оказываются одушевленными и способными к спонтанным действиям, что также не вписывается в канон западной популярной культуры. Это наблюдение демонстрирует имплицитный уровень работы фантастического произведения с религиозными темами.

Однако неоднозначную репутацию сериалу создало обращение к визуальным и вербальным символам именно иудеохристианской традиции. Вся сюжетная канва, как было нами показано, выстраивается вокруг апокалипсиса, что вносит дополнительные смысловые коннотации в произведение и подталкивает зрителя или аналитика к христианскому прочтению, хотя в целом сюжет «конца света» очень популярен в японской культуре после Второй мировой войны⁵². Далее, оказывается, что использование сакральной символики авраамических религий функционирует не по канонам построения религиозного фантастического произведения, а по законам поверхностного обращения с символами, присущего массовой постмодернистской культуре. Казалось бы,

51. Seo, Y., Takekawa, S. (2006) "Waves of Globalization in East Asia: A Historical Perspective", in J. Dator, D. Pratt, Y. Seo. (eds) *Fairness, Globalization, and Public Institutions: East Asia and Beyond*, p. 239. University of Hawaii Press.

52. См. Napier, S. (1993) "Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira", *The Journal of Japanese Studies* 19(2): 327–351.

что это упраздняет саму возможность постановки вопроса о религиозном в аниме. Но оптика постсекулярного рассмотрения помогает нам не потерять религиозные смыслы при анализе, а также понять те законы, по которым они используются в продуктах массовой культуры.

Связка постсекулярного мира и постмодерна оказывается хорошо различима на примере *Neon Genesis Evangelion*, в котором причиной для использования религиозных символов послужило намерение угодить аудитории, заинтересовать ее, и в итоге обеспечить коммерческий успех произведению. Потребность фантастики в религиозном может быть объяснена не только как структурная необходимость в смыслообразующих элементах для жанра, но и как ответ на запрос зрителей. Хотя оба этих показанных нами на примере *Neon Genesis Evangelion* тезиса одинаково важны. Фантастический мир предоставляет не просто вымышленную вселенную, но сказочный мир глубоких смыслов, которые становится сложно найти в повседневности. Соответственно, мы можем утверждать, что в сериале в содержательном отношении сакральное не несет никакой автономной смысловой нагрузки, а для исследователя является наглядной иллюстрацией постсекулярного. Создатель шоу, пытаясь найти утраченную глубину и преодолеть постмодернистскую гиперкоммерциализацию культуры и аниме, деконструируя жанр, на деле использовал символику сакрального в полном соответствии с принципами постсекулярной эпохи, то есть поверхностно.

Впрочем, содержание аниме определяет не одна лишь внешняя логика работы с религиозным. Мы можем предположить, что и набор выбранных сюжетов (взяты именно *эти*, а не другие) оказывает влияние на повествование. В таком случае мессия в фантастическом мире *Neon Genesis Evangelion* действительно оказывается в депрессии. Вспомним задачу «проекта комплементации человечества». Тогда главный герой аниме, Икари Синдзи, как и сам создатель Хидэаки Анно, перефразируя Фредрика Джеймисона, просто устал от современности и «от субъективности как таковой в ее старых классических формах (включающих глубокое время и память) и хочет пожить какое-то время на поверхности»⁵³. И нынешняя массовая культура предоставляет миру такую возможность.

53. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. С. 332.

Библиография / References

- Артёмов Р. Использование аниме нетрадиционными религиозными движениями в Японии // Труды Минской духовной академии. 2016. № 1. С. 309–336.
- Артёмов Р.Ю. Религиозные компоненты в современной японской анимации // Христианское чтение. 2015. № 1. С. 148–161.
- Браунинг Р. Пиппа проходит // Николай Гумилёв. Электронное собрание сочинений, [https://gumilev.ru/translations/13/, доступ от 09.05.2019].
- Джеймисон Ф. Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. М.: Изд-во Института Гайдара, 2019.
- Ефимова Л.Н., Шехирева Н.А. Современные исследования философско-религиозной и художественной прозы английского писателя Клайва Стейплза Льюиса // Вестник РЭУ им. Г.В. Плеханова. 2017. № 5(95). С. 183–189.
- Иелтон Т. Идея культуры. 2-е изд. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2019.
- Капуто Дж. Как секулярный мир стал постсекулярным // Логос. 2011. № 3(82). С. 186–205.
- Капуто Дж. Религия «Звездных войн» // Логос. 2014. № 5(101). С. 131–140.
- Кырлежев А. Секуляризм и постсекуляризм в России и мире // Отечественные записки. 2013. № 1(52).
- Павлов А.В. Постмодернистский ген: является ли посткапитализм постпостмодернизмом? // Логос. 2019. № 2. С. 6.
- Павлов А.В. Философия постмодерна и популярная культура // Вопросы философии. 2019. № 3. С. 206–207.
- Старобинский Ж. Чернила меланхолии. М.: Новое литературное обозрение, 2016.
- Узланер Д. Введение в постсекулярную философию // Логос. 2011. № 3(82). С. 3–32.
- Шимчук Т.А. Церковь в условиях постсекулярного мира // Вестник КрасГАУ. 2011. № 6. С. 175–181.
- Шумилова А.Ю. Эпоха мюз и постмодернизма в японской культуре // Манга в Японии и России. Вып. 2 / ред.-сост. Ю.А. Магера. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 26–35.
- Anderson, S. (2015) “A World without Pain: Therapeutic Robots and the Analgesic Imagination”, *Mechademia* 10: 179–191.
- Artyomov, R. (2016) “Ispol'zovanie anime netraditsionnymi religioznymi dvizheniiami v Iaponii” [The Use of Anime by Non-Traditional Religious Movements in Japan], *Trudy Minskoi dykhovnoi akademii* 1: 309–336.
- Artyomov, R.Yu. (2015) “Religioznye komponenty v sovremennoi iaponskoy animatsii” [Religious Components in Contemporary Japanese Animation], *Christian Reading* 1: 148–161.
- Bare, J. (2000) “The Future: “Wrapped... in That Mysterious Japanese Way”, *Science Fiction Studies* 27(1): 22–48.
- Bertetti, P. (2017) “Building Science-Fiction Worlds”, in M. Boni (ed.) *World Building*, pp. 47–61. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Brown, S.T. (2010) *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*. London: Palgrave Macmillan.

- Browning, R. "Pippa prokhorit" [Pippa Passes], *Nikolai Gumiliov. Elektronnoe sobranie* [<https://gumilev.ru/translations/13/>, accessed on 09.05.2019].
- Buljan, K., Cusack, C. (2014) *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan*. Sheffield: Equinox Publishing.
- Caputo, J. (2011) "Kak sekularnyi mir stal postsekularnym" [How Secular World Became Post-Secular], *Logos* 3(82): 186–205.
- Caputo, J. (2014) "Religiia 'Zviozdnykh vojn'" [The Religion of *Star Wars*], *Logos* 5(101): 131–140.
- Cordwainer, S. (1985) *The Instrumentality of Mankind*. 2nd ed., New York: Del Rey.
- Darling-Wolf, F. (2015) *Imagining the Global: Transnational Media and Popular Culture Beyond East and West*. Ann Arbor: University of Michigan Press, Digital culture books.
- Denison, R. (2015) *Anime: A Critical Introduction*. London: Bloomsbury.
- Dolle-Weinkauff, B. (2017) "Comic, Manga und Graphic Novel in der zeitgenössischen Kinderkultur", in S. Schinkel, I. Herrman (eds.) *Ästhetiken in Kindheit und Jugend. Sozialisierung im Spannungsfeld von Kreativität, Konsum und Distinktion*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Eagleton, T. (2019) *Ideia kul'tury. 2-e izd.* [The Idea of Culture. 2nd ed.]. Moscow: HSE Publishing House.
- Efimova, L.N., Shekhireva, N.A. (2017) "Sovremennye issledovaniia filosofsko-religioznoi i khudozhestvennoi prozy angliiskogo pisatel'ia Klaiwa Steiplza L'yisa" [Today's Research of Philosophic-Religious and Fiction Prose by British Writer Clive Staples Lewis], *Vestnik of the Plekhanov Russian University of Economics* 5(95): 183–189.
- Freeman, C., Lunning, F. (2008) "Giant Robots and Superheroes: Manifestations of Divine Power, East and West", in F. Lunning (ed.) *Mechademia 3: Limits of the Human*, pp. 274–282. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Gainax, WE'VE inc. (2015) *The Essential Evangelion Chronicle: Side A*. Richmond Hill: Udon Entertainment.
- Gainax, WE'VE inc. (2016) *The Essential Evangelion Chronicle: Side B*. Richmond Hill: Udon Entertainment.
- Gunaratna, R. (2018) "Aum Shinrikyo's Rise, Fall and Revival", *Counter Terrorist Trends and Analyses* 10(8): 1–6.
- Hornyak, T. N. (2006) *Loving the Machine: The Art and Science of Japanese Robots*. Tokyo, New York: Kodansha International.
- Jackson, P. (2009) "Paradise Lost ... and Found?", *Mechademia* 4: 315–318.
- Jameson, F. (2019) *Postmodernizm, ili kul'turnaia logika pozdnego kapitalizma* [Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism]. Moscow: Gaidar Institute Press.
- Kyrlezhev, A. (2013) "Sekuliarizm i postsekuliarizm v Rossii i mire" [Secularism and Post-Secularism in Russia and Worldwide], *Otechestvennye zapiski* 1(52).
- Ledoux, T. (ed.) (1995) *Animerica Magazine* 3(2).
- Napier, S. (1993) "Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Aki-ra", *The Journal of Japanese Studies* 19(2): 327–351.
- Napier, S. (2002) "When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in "Neon Genesis Evangelion" and "Serial Experiments Lain", *Science Fiction Studies* 29(3): 418–435.
- Ortega, M. (2007) "My Father, He Killed Me, My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in "Neon Genesis Evangelion", *Mechademia* 2: 216–232.

- Pavlov, A.V. (2019) "Filosofia postmoderna i populiarnaia kul'tura" [Philosophy of Postmodernism and Popular Culture], *Voprosy filosofii* 3: 206–214.
- Pavlov, A.V. (2019) "Postmodernistskii gen: iavliaetsia li postkapitalizm postpostmodernizmom?" [The Postmodern Gene: Does Post-Capitalism Mean Post-Postmodernism?], *Logos* 2: 1–24.
- Peters, M. (2018) "'Pokemon' is The Highest-Grossing Franchise off All-Time", *Comicbook*, [https://comicbook.com/anime/2018/06/24/pokemon-franchise-revenue-anime-media/, accessed on 09.05.2019].
- Reed, A.Y. (2015) "The Afterlives of New Testament Apocrypha", *Journal of Biblical Literature* 34(2): 401–425.
- Schilling, M. (2014) "Hideaki Anno: Emotional Deconstructionist", *The Japan Times* [https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/10/18/films/hideaki-anno-emotional-deconstructionist/#.XNaPKdMzYzV, доступ от 09.05.2019].
- Seo, Y., Takekawa, S. (2006) "Waves of Globalization in East Asia: A Historical Perspective", in J. Dator, D. Pratt, Y. Seo *Fairness, Globalization, and Public Institutions: East Asia and Beyond*, pp. 219–248. University of Hawaii Press.
- Shimchuk, T.A. (2011) "Tserkov' v usloviakh postsekylnogo mira" [Church in the Conditions of Post-Secular World], *Vestnik of Krasnoarsk State Agriculture University* 6: 175–181.
- Shumilova, A.Yu. (2018) "Epokha moe i postmodernizma v yaponskoy kul'ture" [Epoche of Moe and Postmodernism in Japanese Culture], in Yu.A. Magera (ed.) *Manga v Yaponii I Rossii*. Moscow, Ekaterinburg: Fabrika komiksov.
- Starobinski, J. (2016) *Chernila melankholii* [L'Encre de la mélancholie]. Moscow, NLO.
- Suvin, D. (1977) *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven, London: Yale University Press.
- Thomas, O. (2001) "Amusing Himself to Death: Kazuya Tsurumaki about the Logic and Illogic that Went into Creating FLCL", *Akadot* [https://web.archive.org/web/20031206181654/http://www.akadot.com/article/article-tsurumaki.html, accessed on 09.05.2019]
- Thouny, C. (2009) "Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of "Evangelion" and "Densha otoko", *Mechademia* 4: 111–129.
- Uzlaner, D. (2011) "Vvedenie v postsekuliarnuiu filosofiiu" [Introduction to the Post-Secular Philosophy], *Logos* 3(82): 3–32.
- Williams, R.J. (2011) "Technê-Zen and the Spiritual Quality of Global Capitalism", *Critical Inquiry* 38(1): 17–70.
- Wong, W.S. (2006) "Globalizing Manga", *Mechademia* 1: 23–45.
- Yates, V. (1998) "A Sexual Model of Catharsis", *Apeiron: A Journal for Ancient Philosophy and Science* 31(1): 35–57.

АЛЕКСАНДР ПИСАРЕВ

Конфликт бессмертий: биополитика церебрального субъекта и религиозная жизнь в сериале «Видоизмененный углерод»

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-149-172>

Alexander Pisarev

Conflict of Immortalities: Biopolitics of Cerebral Subject and Religious Life in *Altered Carbon* Series

Alexander Pisarev — Institute of Philosophy, Russian Academy of Science (Moscow, Russia). topisarev@gmail.com

The article explores a possible conflict between practical and ethical implications of scientific and religious discourses about human nature proposed by the sci-fi series “Altered Carbon.” It discusses the clash between biopolitically implemented technology and the religious life. The scientific discourse is represented by the “ideology of the cerebral subject” (F. Vidal, F. Ortega), which establishes the connection between the brain and the self. A brief examination of examples of the embodiment of this ideology in science fiction and its general logic follows. Final development of neuroscience in this series is technology of uploading self on a digital carrier, which allows to achieve quasi-immortal state by changing bodies. This technology, biopolitically appropriated and introduced by the state in individual lives, conflicts with the religious life of neo-Catholics who refuse to transfer their self after bodily death into another body. Thus, the field of collision of the intervention of the science-inspired biopower into the life of the individual and her religious life is marked by the coordinates of life and death. The article discusses this fundamental collision, its biopolitical background and its implications.

Keywords: cerebral subject, brain, science fiction, biopolitics, death, soul, religion.

Введение

ФАНТАСТИКА в том виде, в каком она понимается в данном исследовании — это пространство культурного и философского экспериментирования¹, погружающего вымысел в ту или иную версию нашего мира. В кино, видеоиграх или литературных произведениях фантастика выводит радикальные следствия из развивающихся или только намечающихся научных и социально-политических трендов, угроз, идей и технологий. Эти следствия, трансформирующие устройство человеческого, социального, политического, структурируют выписываемый ею образ будущего. Поэтому научно-фантастические миры будущего едва ли бывают полностью или в значительной степени вымышленными, они генетически связаны с настоящим и собираются из его элементов. В них сохраняются важные черты современного автору мира. Так, авторы моделируют возможные конфликты радикальных следствий, выведенных из тенденций и реалий нашего мира. Они предлагают читателю или зрителю мысленный эксперимент, не ограниченный жесткими требованиями, сковывающими мысленные эксперименты в науке. Эксперимент в научной фантастике достигает убедительности благодаря тому, что в мире, в котором он разворачивается, читатель или зритель без труда узнает версию своего мира. Научная фантастика, таким образом, — это один из инструментов социального воображения.

Религия и жизнь верующих также являются предметом научно-фантастического экспериментирования. Во многих произведениях религия и религиозная жизнь индивидов трансформируются в зависимости от того, что структурировало образ будущего, — технологическое или научное развитие, вторжение инопланетян, трансформация природы человека, изменение политической сферы и т. д. Нас будет интересовать взаимодействие научных онтологий самости, взятых на вооружение биополитической властью, и религиозных практик и представлений. Интерес к человеку, его трансформациям и управлению его жизнью издавна свойственен научной фантастике. Неслучайно одной из первых вех в истории фантастической литературы стал роман

1. Подробнее о культурной и философской подоплеке фантастики см.: *Кузнецов В.Ю.* Философия фантастики, или Фантастика как феномен культуры // *Волшебная гора.* 1993. № 1. С. 269–274; *Кузнецов В.Ю.* Философия фантастики. К постановке проблемы // *Философия и общество.* 2010. № 1. С. 124–140.

Олафа Стэплдона «Последние и первые люди» (1930)², в котором повествуется о растянувшейся на миллионы лет истории трансформаций человеческого рода, претерпевающего самые разные телесные, духовные и интеллектуальные метаморфозы, подъемы и падения цивилизаций, переселение на другие планеты.

Дискурсы о человеческом

Когда мы говорим о человеческом, мы всегда находимся в рамках того или иного приобретенного знания о нем — религиозного, научного, обыденного и т. д. Поэтому реконструкция того, что такое человек, неотделима от практик археологии и генеалогии знания. Одна из самых известных таких реконструкций была предложена Мишелем Фуко в 1966 году в работе «Слова и вещи». То, что в XX веке понималось под человеком, «всего лишь недавнее изобретение, образование, которому нет и двух веков, малый холмик в поле нашего знания, он исчезнет, как только это поле примет новую форму»³. В реконструкции Фуко, основанной на анализе истории позитивных наук, а вовсе не философии, конечный секулярный человек — это исторически контингентная конфигурация позитивного знания, точка пересечения трех наук — *о труде, о жизни, о языке*. Поэтому человек обсуждается в терминах изучающих его наук: конфликтов и правил, норм и функций, систем значений и культурных смыслов. Труд, язык, жизнь даны человеку как эмпирические содержания его опыта и одновременно предшествуют ему и обуславливают его познание, выступая изнанкой, теневой стороной мысли. По Фуко, «современное *cogito* приводит бытие вещей к мысли, лишь разветвляя бытие мысли вплоть до тех пассивных волоконцев, которые уже не способны мыслить»⁴. Познавая продукты труда и производство, слова и речь, организм и жизнедеятельность, человек обнаруживает в них условие и исток мышления, которое, таким образом, истончается до того, что само мышление не является — социальных структур, языка, генетического кода, мозга, плоти, претендующих, таким образом, на статус природы человека.

2. Стэплдон О. Последние и первые люди: История близлежащего и далекого будущего. Создатель звезд. М.: АСТ, 2004.

3. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб, 1994. С. 36.

4. Там же. С. 345.

В ходе своего исследования Фуко делает ремарку, которая затем развернется в его позднем творчестве в масштабный проект по изучению этики и технологий заботы о себе, а уже впоследствии ляжет в основу исследовательского поля *governmentality studies*⁵. «Лишь рефлексия, лишь осознание, лишь прояснение безмолвного, лишь возвращение речи немоте, лишь высветление той тени, которая отрывает человека от самого себя, лишь одушевление бездеятельного — вот что составляет теперь единственное содержание и форму этики»⁶. Иными словами, в современном секулярном обществе познавать природу человека значит создавать этику. Наша эпоха, по словам Фуко, бедна на мораль, поскольку этикой стало мышление о неммыслимом, воплощенное в позитивных науках. Позитивное знание о природе человека уже не может быть нейтральным, оно освобождает или поработачает. Логос притязает на производство этоса вопреки устанавливаемым критиками Канта разграничениям. Только познав посредством наук свою природу, человек получает шанс совпасть с ней и достигнуть освобождения, выстроить свое поведение в соответствии с ней.

Научное знание о природе человека производит этику как «тип отношений, которые я должен устанавливать с самим собой, *rapport à soi*, то, что я называю этикой и что определяет способ конституирования индивидом себя в качестве морального субъекта своих действий»⁷. В это определение заложена двойственность знания о себе: индивид может как самоконституироваться, так и быть конституируемым различными властными инстанциями. На знании о себе основаны, словами Фуко, управление собой и управление другими. Позитивное знание о природе человека берется на вооружение властью, ставшей в XIX веке научной. Она изучает индивидов с целью вмешиваться в их жизни и оптимизировать их, контролировать случайности, риски, недостатки. Становясь, таким образом, биополитикой, или биовластью⁸, она

5. Обзор генеалогии и проблематики этого поля см.: Дин М. Правительственность. Власть и правление в современных обществах. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2016. Также об идее *governmentality* см.: Каплун В. Перестать мыслить «власть» через «государство»: *gouvernementalité*, *Governmentality Studies* и что стало с аналитикой власти Мишеля Фуко в русских переводах // Логос. 2019. № 2. С. 179–220.
6. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб, 1994. С. 348–349.
7. Фуко М. О генеалогии этики. Обзор текущей работы // Логос. 2008. № 2. С. 143.
8. Поскольку здесь мы следуем за определением, данным биополитике Фуко, биовласть и биополитика как ее осуществление употребляются как в целом взаимозаменяемые термины.

преследует цели «заставить жить или позволить умереть»⁹. Дискурс о человеке, управление собой (этика), управление другими (управление, биополитика) — таков треугольник, задающий координаты дальнейшего анализа. Он будет посвящен конфликту биополитики и религиозной жизни.

Науки предлагают свои версии эссенциализма (генетического, машинного, церебрального и т. д.), толкующие о природе человека. Когда-то на этом поле доминировали религиозные дискурсы, в эпоху секуляризма они были лишь частично вытеснены из сферы общезначимого и публичного в область приватного и ныне вынуждены так или иначе уживаться с научными и квазинаучными дискурсами, ставшими общезначимыми в западном мире. Мы понимаем себя преимущественно через рабочие объекты науки, пусть и искаженные зачастую до неузнаваемости перипетиями трансляции научного знания (гены, мозг, тело как функциональная система, микробиом), корректируем свое самопонимание и практики в соответствии с новейшими открытиями ученых и основанными на них технологиями. Эти представления и практики не всегда являются приватным выбором индивида, они могут навязываться системами образования, здравоохранения, социального обеспечения, агрессивным маркетингом, устройством городской инфраструктуры и т. д. Они — воплощение идеологии секулярной культуры, в центре которой познающая мир и меняющая человеческую жизнь Наука.

Как отмечал антрополог Пол Рабиноу, человек — это существо, страдающее от обилия дискурсов и знаний о себе самом — обилия, которое не подчиняется никакому Логосу¹⁰. Представления индивида о себе не монолитная непротиворечивая система, или мировоззрение, а сращенный с практиками бриколаж, разнородные части которого мобилизуются в разных ситуациях и контекстах. Одни — при поиске ответа на вопрос «Кто я такой и что мне делать со своей жизнью?», другие — в более конкретных прагматических целях (терапия и избавление от страдания, достижение эффективности, счастья). Во многом благодаря этому индивид до определенного предела способен усваивать и присваивать несовместимые между собой знания о себе и находить им место

9. Фуко М. Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975–1976 учебном году. СПб.: Наука, 2005. С. 261.

10. Rabinow, P. (2002) "Midst anthropology problems", *Cultural anthropology* 17(2): 135–149.

в своей жизни. Предел совмещения религиозного и научного дискурсов и их практических следствий в жизни верующего, их возможный конфликт, смоделированный в научной фантастике — тема данной статьи.

Идеология церебрального субъекта

В частности, речь пойдет об одном из сильнейших современных дискурсов о природе человека — нейроэссенциализме, связывающем самость с *мозгом*. Для ее анализа воспользуемся концепцией идеологии церебрального субъекта, разработанной на историческом и современном материале историками и социологами науки Фернандо Видалем и Франсиско Ортегой¹¹. Ядром церебрального субъекта является неразрывная связь мозга и самости, или личности, человека. Ее можно резюмировать следующей формулой: личность Р тождественна личности Р*, если и только если Р и Р* обладают одним и тем же функциональным мозгом. Мозг, иными словами, выступает соматической границей личности и ее жизни. В идее церебрального субъекта заложены два перехода. Во-первых, от эмпирического факта, что мы не можем быть собой без мозга, к метафизическому тезису, что мы — это наши мозги. Мы становимся «церебральными субъектами», уже не только имеющими, но и являющимися мозгами. Во-вторых, от научно корректного тезиса о корреляции между состояниями мозга и состояниями сознания к сильному и пока что недоказанному тезису о причинно-следственной связи между ними.

Представление о такой связи мозга и личности стало умолчанием западного секулярного мира. Как в науках, так и в массовой культуре мозг стал практически безальтернативным кандидатом на роль места самости. Попытки всерьез говорить, что самость человека связана не с мозгом, а с душой или иной вненаучной инстанцией, скорее всего будут восприняты либо как чудачество, либо как проявление поэтичности и романтизма, либо как проявление религиозности, но в любом случае разговор по существу после этого будет прекращен. Еще ни одна часть тела (например легкие, сердце), ни одно проявление человека (эмоции, память),

11. См.: Vidal, F., Ortega F. (2017) *Being Brains: Making the Cerebral Subject*. New York: Fordham University Press; Vidal, F. (2009) "Brainhood, Anthropological Figure of Modernity", *History of the Human Sciences* 22(1): 5–36; Vidal, F., Ortega, F. (eds) (2011) *Neurocultures: Glimpses Into an Expanding Universe*. Frankfurt am Main, New York: PeterLang.

ни одно метафизическое начало (душа) не были так же успешны в роли природы человека, как мозг, заключивший союз сначала с философией, а затем с нейронаукой.

Как показывают Видаль и Ортега, история церебрального субъекта гораздо старше нейронауки — он постепенно формировался в XVII–XVIII веках после отказа от аристотелианской психологии в работах Рене Декарта, Джона Локка, Шарля Бонне и других философов и ученых. Со временем детали связи утонялись, она перешла в ведение естественных наук, обростала и укреплялась научными фактами, теориями, гипотезами, яркими образами (от френологического атласа до фМРТ-снимков мозга), технологиями. В 1980–90-е годы благодаря технологическому прогрессу в области регистрации состояний мозга нейронаука сделала качественный скачок в развитии и позиционировании, еще больше укрепила связь «мозг — личность» и усилила свои позиции в качестве общественно значимой дисциплины, проливающей свет на природу человека.

Церебральный субъект, еще в начале века проникший в массовую культуру, в этот период усиливает свои позиции. Например, увеличивается количество фильмов и сериалов, воплощающих в своем сюжете церебрального субъекта или тематизирующих когнитивный аспект природы человека¹². В заголовках научно-популярных и тренинговых лекций, курсов, статей и книг мозг предстает истинным субъектом действий индивида, самым человеческим, что есть в человеке: «этический мозг», «социальный мозг», «как мозг заставляет нас делать глупости», «как ваш мозг сохранит вас в безопасности», «ваш мозг вас обманывает», «мы — это наш мозг», «как мозг делает нас тем, что мы есть», «мозг освобожденный», «правила мозга» и т. д. В последние десятилетия субъективности все больше нейрологизируются, все большее число практик определяется отсылкой к нейронауке и мозгу. Представление о мозге как месте самости используется в принятии решений о том, как возвращать, исправлять и управлять собой и другими.

Мозг все больше становится ответственным за то, кем мы являемся, что можем знать, на что надеяться и что должны делать. Кроме того, во многих государствах он переопределил смерть,

12. См. Тематический каталог такой кинопродукции Cognitive science film index, собираемый сотрудниками Отделения когнитивной науки Калифорнийского университета в Сан-Диего [<https://www.indiana.edu/~cogfilms/>, accessed on 12.06.2019].

став местом ее наступления. При этом циркулирующие за пределами академии представления о мозге и его связи с самостью человека чаще всего далеки от научного знания и представляют собой искажения и абсолютизации фактов, гипотез и обещаний нейронауки, подчас подкрепляющие и насыщающие внеаучные дискурсы. Церебральный субъект, родившись до современной науки, хотя и обосновался в ее лабораториях и институтах, продолжает путешествовать за ее пределами, и разнообразие его версий поистине впечатляюще.

Идеология церебрального субъекта воплощена во множестве разнообразных дискурсов и практик, пронизывающих жизнь индивидов, подчиняющих ее новым нормам или же старым нормам, но перелицованным при помощи словаря и авторитета нейронауки. Ее можно назвать идеологией, поскольку она навязывает исторически контингентные и контекстуально обусловленные представления, ценности и практики, которые натурализируются как самоочевидные на основе веры индивидов в то, что они — это их мозги. Эта вера структурирует поле возможных действий индивидов и приписываемых им смыслов.

Пространство этой идеологии разнородно и вовсе не ограничено стенами лабораторий и университетов. На одном его полюсе такие многомиллиардные научные проекты с амбициозными задачами, как Human Brain Project (2013) и BRAIN Initiative (2013), на другом — многочисленные *self-help* книги и тренинги эффективности и личностного роста, нейромаркетинг и нейротеология, нейробика и нейроаскеза. Результаты, интерпретации результатов, гипотезы и обещания нейронаук подхватываются самими разными инстанциями и акторами, в том числе другими научными дисциплинами, и используются ими по своему усмотрению. Мозг становится объяснительным ресурсом, к которому могут сводиться социальные, гендерные и культурные различия; в нем ищут ключ к счастью, гармоничному существованию, ответственному поведению, нормальности и эффективной работе. Прибавка «нейро-» волшебным образом делает практически что угодно убедительным, солидным и заслуживающим внимания и финансирования. Так нейронауки со своими рабочими объектами разными путями проникают в повседневную, психическую и духовную жизнь индивидов, в самые интимные их представления и дела, подталкивая их к интерпретации все большего числа собственных проявлений сквозь оптику церебрального субъекта. Впрочем, пока что для основной массы верующих на Западе идеология це-

ребрального субъекта скорее приемлема, как приемлемы для них нейронаука и основанные на ее результатах медицинские технологии. В поле практических ситуаций они пока редко вступают в противоречие с доктриной о душе как основе личности.

Однако нарастающее вторжение позитивных наук и, в частности, нейронауки в жизнь индивидов, как через их приватный выбор, так и путем биополитического навязывания — поле потенциального конфликта с религиозной жизнью верующих, и оно размечается координатами жизни и (возможно, прежде всего) смерти. Вооруженная научным знанием биовласть претендует на их переопределение и подчинение, и в этом потенциально сталкивается с представлениями и практиками смерти авраамических религий. «То, что прежде (вплоть до конца XVIII века) придавало смерти ее значительность, диктовало ее столь высокую ритуализацию, было переходом от одной власти к другой. Смерть была переходом от власти суверена нижнего, земного мира к власти суверена другого мира, находящегося по ту сторону земного. Происходил переход от суда одной инстанции к суду другой инстанции, от гражданского или государственного права, от жизни и смерти к праву вечной жизни или вечного проклятия»¹³. Напротив, биополитический режим власти прерывает этот переход и стремится удержать смерть в орбите своей деятельности, а самость — в круге этого мира.

Мысленные эксперименты, позволяющие смоделировать такие конфликты, можно найти в научной фантастике. Далее мы кратко рассмотрим примеры популярного научно-фантастического кино, в котором церебральный субъект играет важную для сюжета роль и удерживает конститутивную для него связь между личностью и мозгом, несмотря на существенные и порой радикальные трансформации тела. Нас будут интересовать два основных типа фильмов о мозге: в одних представлен перенос личности путем трансплантации мозга, в других мозг, извлеченный из тела и помещенный в искусственную систему жизнеобеспечения, живет собственной жизнью. Эта последовательность эмансипации мозга как носителя личности подведет нас к своему «логичному итогу»: воплощенной в сериале «Видоизмененный углерод» идее загрузки личности на цифровой носитель как исполнению предельных обещаний идеологии церебрального субъекта. На при-

13. Фуко М. Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975–1976 учебном году. С. 261.

мере этого сериала мы рассмотрим возможный конфликт между технологией загрузки личности, принятой на вооружение биополитической властью, и религиозной жизнью, опирающейся на доктрину о душе. Этот конфликт развернется в координатах жизни, смерти и управления.

Куда мозг, туда и личность

Классикой кино о мозге является «Франкенштейн» (1931) Джеймса Уэйла, снятый по мотивам готического научно-фантастического романа Мэри Шелли «Франкенштейн, или новый Прометей» (1818). Он стал первой лентой популярной серии фильмов о докторе Генри Франкенштейне и его творении — гностической драмы демиурга и творения, отягощенного злом, и одним из первых фильмов о трансплантации мозга. Сюжет таких фильмов, как правило, разворачивается вокруг внутривидовой и межвидовой трансплантации мозга X в тело Y и судьбы полученного так гибрида.

По сравнению с литературной основой в «Франкенштейне» добавляется сюжетная линия о пересадке мозга творению доктора и последующем влиянии этого мозга на его похождения. Линия начинается в учебной аудитории университета Женевы, где доктор Вальдман демонстрирует аудитории два извлеченных из тел мозга, нормальный и предположительно дисфункциональный. Комментируя ущербность последнего, он отмечает, что его внешние особенности — малое число извилин в лобных долях и вырожденность средней лобной извилины — соответствуют криминальной и жестокой жизни бывшего владельца мозга. Впоследствии из-за оплошности ассистента именно этот «криминальный» мозг попадает в лабораторию доктора Франкенштейна, студента Вальдмана. Франкенштейн не замечает замены и вкладывает мозг в тело своего монстра (из-за этого в каноническом образе у монстра скошена макушка), чтобы затем оживить его при помощи электричества.

Пример этого существа показателен: мертвый мозг получает вторую жизнь в теле, собранном из частей тел разных людей. Мозг, неустранимо единый и простой, качественно отличается от остального тела, которое может быть и составным, так как неразрывно связан с личностью. Он вкладывается в тело подобно душе, и при жизни играет схожую с ней роль: оживляет и управляет безжизненным телом. Если прежде душа была кормчим

корабля-тела, то отныне кормчий имеет ту же природу, что корабль, но, как и душа, потенциально отделим от него. Нематериальная душа благодаря божественному устройству мира, лишившись тела, покидает бренный мир и переходит в мир иной, чтобы впоследствии предстать на Страшном суде и, возможно, воскреснуть в восстановленном теле для вечной жизни. Церебральное бессмертие, напротив, лишено трансцендентности: мозг, эта новая секулярная и материальная душа, благодаря технологическому прогрессу трансплантируется из одного тела в другое, более молодое, и пределом этой череды тел является только износ органической материи мозга.

Мозг материален, и его видимая морфология, как утверждает доктор Вальдман, обуславливает черты, склонности, поведение личности и даже ее жизненную траекторию. В представлении героев морфология мозга выступает как своеобразная судьба, которая будет преследовать любое тело, в которое помещен этот мозг¹⁴. Впрочем, дальнейшее развитие событий, даже несмотря на совершенные существом убийства, едва ли подтверждает причинную связь между «криминальным» мозгом и поведением: существо проявляет жестокость только в ответ на агрессию.

Тем более показательны интерпретации фильма в современных ему рецензиях и в позднейшей рецепции конца XX века. Как показывает Фернандо Видал, многие из них так или иначе способствовали «церебрализации» сюжета и введению фильма в рамку биологического детерминизма¹⁵. Согласно таким интерпретациям, сюжетная линия трансплантации мозга была введена для объяснения жестокостей существа мозгом, доставшимся ему по роковой случайности от преступника, и снятия вины с доктора Франкенштейна. События фильма предстают как борьба с существом, реализующим судьбу, навязанную пересаженным мозгом, и борьба самого существа с обусловленной мозгом

14. Таких же взглядов придерживались профессор Преображенский и доктор Борменталь в повести «Собачье сердце» Михаила Булгакова, написанной в 1925 году. Навязчивая идея церебрализации, витавшая в воздухе в те годы, в России подпитывалась знаменитыми трансплантационными экспериментами (напр., Сергея Воронова и Сергея Брюхоненко) и деятельностью Института мозга (см. напр.: *Спиwak М.* «Мозг отправьте по адресу...»: Владимир Ленин, Владимир Маяковский, Андрей Белый, Эдуард Багрицкий в коллекции Московского института мозга. М.: Corpus, 2010).

15. Vidal, F. (2011) "Fiction film and the cerebral subject", in F. Vidal, F. Ortega. (eds) *Neurocultures: Glimpses Into an Expanding Universe*, pp. 329–344. Frankfurt am Main; New York: PeterLang.

жестокостью и предрасположенностью убивать. В этих интерпретациях, на деле противоречащих фильму и вчитывающих в него церебральный детерминизм, настойчиво заявляют о себе представления о связи мозга и личности, ставшие культурно значимыми к 1930-м годам.

Сюжет борьбы с «нейросудьбой», навязанный интерпретациями фильму, снятому задолго до расцвета нейронаук, становится основой многих сюжетов уже в пору этого расцвета. «Франкенштейн» помечает новый предел вмешательства биополитики в жизнь индивидов, установленный развитием исследований мозга и идеологии церебрального субъекта. Связь мозга и личности операционализирует личность для биовласти. Манипуляции с мозгом позволяют отделить личность от тела, расширив возможности принуждать жить и позволять умереть: теперь жизнь может быть принудительно (и потенциально бесконечно) продлена и в случае гибели тела. Однако и жизнь, и смерть все еще зависимы от нередуцируемого остатка плоти — мозга, и биовласть вынуждена считаться с этим своенравным органом.

Мозг в бочке

Одновременно с «Франкенштейном» в научной фантастике появляется образ еще более эмансипированного мозга — существующего отдельно от тела и поддерживаемого системами жизнеобеспечения. *Brain in a vat*, или «мозг в бочке» — это мозг в сосуде с питательной жидкостью и подключенными к нему проводами, по которым он получает необходимые вещества, кислород и чувственные данные. (Вариацией этого образа является живая голова, как, например, в научно-фантастическом романе Александра Беляева «Голова профессора Доуэля» (1925).) Сама идея «мозга в бочке» появилась и плодотворно использовалась в научных мысленных экспериментах. Еще в 1929 году марксистский историк науки Джон Бернал, рассуждая о сути и способах расширения человечества современного типа, предлагал вообразить сеть соединенных между собой мозгов, чья жизнедеятельность поддерживалась бы потоками свежей крови¹⁶. А начиная с 1960-х годов в рамках философских дискуссий о тождестве личности и при-

16. Bernal, J.D. (1929) *The World, the Flesh & the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*. London.

роде сознания становятся популярны мысленные эксперименты об извлекаемых, разделяемых или трансплантируемых мозгах.

В отличие от научных мысленных экспериментов научная фантастика не ограничена требованием строгой аргументированности высказываний, не должна решать обсуждаемые проблемы или защищать ту или иную теорию. В уже упоминавшемся научно-фантастическом романе Олафа Стэплдона о восемнадцати видах людей, опубликованном в 1930 году, Четвертые люди — это искусственно созданные гигантские супермозги с редуцированным телом, живущие в огромных башнях-черепках и не занимающиеся ничем кроме познания. Между собой они общаются «телекинезом» — излучениями, испускаемыми их марсианскими микроорганизмами-симбионтами. Жизнедеятельность этих существ поддерживают технические устройства и создавшие их Третьи люди, которые стремились «произвести человека, в котором нет ничего, кроме самого человека»¹⁷. Главными чертами человека они считали мыслительную деятельность и ее органы, мозг и руку. Если руку превзошли технические устройства, то мозг, как считалось, превзойти нельзя, поэтому он и стал сущностью и телом нового вида, чтобы помочь своим создателям понять природу бессмертия. (Стэплдон, будучи атеистом, смоделировал в своем романе специфический культ поклонения жизни.) Надо сказать, цели своей Четвертые люди не добились, хотя познали очень многое. Они исчерпали свои возможности познания и, неспособные ни на что другое, начали ненавидеть своих создателей, которым была доступна радость жизни. В итоге все закончилось уничтожением Третьих людей и последующей гибелью супермозгов.

Представленные во множестве научно-фантастических произведений, мозги в бочке удивительно деятельны, несмотря на отсутствие тела, и часто демонизируются (при этом нарочито увеличиваясь в размерах). Мозгов-злодеев множество: инопланетный мозг Крэнг в анимационной франшизе «Черепашки-ниндзя» (с 1988 года), еще один инопланетный мозг Гор в «Мозг с планеты Ароус» (1957), марсиане-мозги в «Марс атакует» (1996), мозг миллионера Донована в фильме «Мозг Донована» (1953), главный арахнид в «Звездном десанте» (1997), Четвертые люди у Стэплдона и так далее. Мозги планируют захват или уничтожение мира и подчиняют себе живые существа, подобно средневе-

17. Стэплдон О. Последние и первые люди: История близлежащего и далекого будущего. Создатель звезд. М.: АСТ, 2004. С. 235.

ковым демонам. Парадоксальным образом самое близкое человеку — орган, в котором предположительно укоренена его самость, «самое человеческое в человеке» — оказывается под подозрением и дистанцируется от зрителя (в том числе инопланетным происхождением). К этому располагает и его натуралистичный внешний вид — сморщенный склизкий шарик жира, плавающий в жидкости — но едва ли дело в этом. Мозг без тела воспринимается как доведенная до предела и абстрагированная от всего остального способность мышления и познания. В отсутствие тела он не способен на эмоциональные проявления, традиционно приписываемые «сердцу», на человеческие слабости и радости. Попытки получить дистиллированное человеческое начало выпускают скрывающуюся в нем возможность зла и устраняют собственно человеческое. После веков пренебрежительного отношения к телу и превознесения души, а также после ренессансной реабилитации плоти устранение тела нейроцентризмом и превознесение им мозга выглядит как новое, на этот раз секулярное отделение человека от живого материального мира.

Видоизмененный углерод: мозг неокатоликов

Радикальным отделением человека от материального мира был бы вынос его личности за пределы тела и мозга. Во многих религиозных доктринах, например авраамических, это осуществлялось при помощи души, теперь же это воплощено в идее загрузки сознания на носитель (*mind uploading*). Такая загрузка одновременно продолжает и финализирует идею церебрального субъекта. В идеологию церебрального субъекта в силу ее относительной зависимости от нейронауки встроена возможность ее финализации. Дело в том, что одна из радикальных возможностей или обещаний современных исследований мозга, даже их «логичный итог»¹⁸ — полное картирование мозга, распознавание нейронных связей и паттернов с их последующей оцифровкой и загрузкой в компьютер. В пределе это может означать возможность жизни сознания без органического тела и мозга в реальном или виртуальном мире. Здесь технология переноса личности делает шаг вперед по сравнению с трансплантацией мозга, сдвигая сома-

18. Sandberg, A., Boström, N. (2008) *Whole Brain Emulation: A Roadmap (PDF). Technical Report #2008-3*. Future of Humanity Institute, Oxford University [<http://www.fhi.ox.ac.uk/reports/2008-3.pdf>, accessed on 12.06.2019].

тическую границу личности и полностью освобождая ее от бренной плоти.

В научной фантастике у идеи загрузки сознания на цифровой носитель солидная традиция. В том или ином виде ее можно найти у таких научно-фантастических писателей, как Станислав Лем, братья Стругацкие, Уильям Гибсон, Пол Андерсон, Йэн Бэнкс, а в кинематографе — в лентах «Призрак в доспехах» (1995), «Обмен телами» (2000), «Аватар» (2009), «Вне/себя» (2015), «Репродукция» (2018) и др. Мы обратимся к детективному киберпанк-сериалу «Видоизмененный углерод» (2018 — наст. вр.), основанному на одноименном романе Ричарда Моргана 2002 года, поскольку в сюжете сериала распространение и рутинизация технологии загрузки сознания вступает в конфликт с религиозной жизнью верующих.

К XXIV веку, когда происходят основные действия сериала, человечество колонизировало отдаленные планеты, а искусственный интеллект давно стал обыденностью (один из героев сериала, искусственный интеллект по имени Эдгар Аллан По, является зданием отеля). Хотя от нашего мира сериала отделяют триста лет, он поразительно на него похож. Ключевое отличие — новые возможности, открывшиеся благодаря заимствованию инопланетной технологии. На руинах инопланетной цивилизации на Марсе и других планетах были найдены артефакты, на основе которых удалось разработать технологию сохранения личности и воспоминаний («цифровой человеческий груз») на «диск» (или «кортикальный стэк») и его трансплантации в новое тело. Диск всегда находится при владельце, встроенный в основание его черепа. Его в обязательном порядке имплантируют всем гражданам межпланетного государства («Протектората») старше одного года. Оцифровка личности становится в этом мире рутинной и социальной конвенцией и благодаря этому во многом переопределяет общество, экономику и политику: диск здесь принудительно вживляется каждому гражданину старше одного года и задействован во многих социальных, экономических и политических практиках. Задействован, следует отметить, реалистично: новые тела стоят денег, поэтому выбор и смена тела доступны немногим привилегированным индивидам, управляющим миром из своих парящих в небесах резиденций. Только они могут реализовать технологическое бессмертие. В этом отношении сериал представляет собой критику трансгуманистической футурологии, которая игнорирует тот факт, что любые технологии — это не только воз-

возможности, но и материальные условия их внедрения, распространения и применения. Общество, изображаемое в сериале, — это урбанизированное посткапиталистическое общество с сильным социальным расслоением. Государство переплетено с корпорациями, и есть большие серые зоны, в которых оно закрывает глаза на их дела или даже прямо санкционирует их.

Срок хранения личности и воспоминаний на диске ограничен только его материальными характеристиками, а количество тел и прожитые годы — финансовыми ресурсами и психическими силами человека. После естественной или насильственной смерти человека его диск, если он не был поврежден, может быть имплантирован в другое тело — чужое, клонированное или синтетическое (в фильме их называют *sleeves* — «обложки» или «рукава», которые можно менять). При этом здесь под страхом уничтожения диска запрещено создавать копии личности на других дисках. Пока диск цел, есть шанс на возвращение к жизни, уничтожение диска — настоящая смерть, уже не связанная с разрушением органического тела. Более того, пребывание на диске без тела в некотором смысле можно назвать если не жизнью, то существованием: пенитенциарная система избавилась от тел, и тюремный срок индивиды отбывают, пребывая на дисках, но не в телах (главный герой к моменту начала действия отбыл 250-летний срок). Ждут на дисках и те, у кого после смерти тела нет денег на новое, пока их семья не накопит достаточно, чтобы купить им хоть какое-то тело.

Эта инопланетная технология открывает множество возможностей. Можно почти мгновенно путешествовать между планетами, воплощаясь на новой планете в новом теле. Жертвы преступлений могут «переоблачиться», то есть воскреснуть, на один день в другом теле, чтобы выдвинуть обвинения против убийцы, попроситься или пообщаться с близкими. Есть государственный склад тел, освободившихся после заключения людей в тюрьму. Эти тела продаются или сдаются в аренду тем, кто не может купить тело своему близкому. Например, тела берутся в аренду по особым случаям: праздникам, семейным торжествам и т. д. Также к аренде прибегают, чтобы в рискованных ситуациях побереечь свою оболочку и использовать арендованную, или для командировок с других планет. Кроме того, в этом мире существует подобие социального обеспечения. Поскольку имплантация диска общеобязательна и этот статус поддерживается государством, оно обеспечивает бесплатную оболочку жертвам преступлений, ава-

рий, несчастных случаев, стихийных бедствий. При этом тело может не соответствовать личности: маленькую девочку могут «переоблечить» в тело пожилой женщины. Эти же тела выдаются заключенным, отбывшим срок.

Большой пул возможностей связан с виртуальной реальностью. Можно загрузить сюда личность ради тех или иных действий и событий — происходящее здесь переживается как реальное. Этой возможностью пользуются, например, для допросов и пыток — реальных, но не повреждающих тело. Смерть здесь — просто окончание раунда, после которого следует перезагрузка, и так до бесконечности. Естественный предел пыток — прочность человеческого тела — здесь устранен, и последняя альтернатива, смерть вместо страдания, отнята у подвергающегося пыткам, его страдание бесконечно.

Ни в сериале, ни в книге не идет речи о том, что в результате познания или усвоения инопланетного знания обнаружена иная, чем мозг, локализация личности. То есть умолчание современного западного мира, идеология церебрального субъекта, сохраняет здесь свою силу: личность реализована на субстанции мозга. На диск она копируется именно с мозга. Поэтому можно предположить, что в инопланетной технологии реализован один из пределов усилий и мечтаний нейронауки — полное картирование всех нейронных связей мозга, их определение и оцифровка¹⁹. Интересно, что к реализации загрузки сознания на носитель человечество пришло не путем систематического научного познания, а в результате некоего разрыва в нем или вторжения в его ход извне — находки и успешного заимствования чужих знания и технологии. Бессмертие и изменение природы смерти были привнесены, а не достигнуты человеком, это дары или наследство таинственной погибшей и более развитой цивилизации. (Что явно отсылает к уфологическим интерпретациям древних

19. Отметим, что в самом сериале есть внутреннее противоречие, нарушающее идею церебрального субъекта, намертво связывающую данный мозг с данной личностью. Предполагается, что диск с личностью, скопированной с уникального мозга в одном теле, имплантируется в любое тело, то есть на любой мозг можно перенести любую личность. После переноса личности требуется то или иное время, чтобы адаптироваться к телу, однако едва ли за это время все нейронные связи перестроятся так, чтобы соответствовать оригинальному мозгу. Эта нестыковка означает, что либо сериал противоречит нашим текущим знаниям о мозге, либо инопланетная технология включает в себя функцию быстрой перестройки нейронных связей.

мифологических сюжетов о благах, полученных в дар от высших существ, спустившихся с небес.)

Тело теряет свою значимость и становится коммерческим расходным материалом («рукава» или «обложки»). Оно уже не храм, как, например, в православии, но и не тюрьма, как в неоплатонизме или гностицизме. Это, строго говоря, необязательное в общем-то временное жилье и инструмент для личности, оплот которой отныне — диск и, шире, каналы передачи данных. Переживания можно безопасно получить и в виртуальном мире. Но идентичность вовсе не дематериализуется и не уподобляется древней душе. Меняется тип ее материальности: теперь это не органика, а компьютерные устройства. Освободившись при помощи технологий от плоти, она попадает в зависимость от техники. Теперь техника определяет предел подлинной смерти. При этом рождение все так же неразрывно связано с плотью, и без функционального мозга невозможно появление сознания. Необходимость воспроизводства удерживает связь человека с телом. Эта технология потенциально дарует бессмертие, отменяя смерть, столь важную для религиозной жизни. Смерть вынесена за пределы плоти: это не разрушение тела, а разрушение диска.

Важно, что эта технология освоена государством и корпорациями и включена в арсенал вторжения в жизни индивидов. Это серьезно меняет характер самой биовласти. В интерпретации Фуко власть суверена «заставляла умереть и позволяла жить»: в смерти подданного проявлялась абсолютность власти. Сформировавшаяся позднее биовласть, напротив, состояла в том, чтобы «заставить жить и позволить умереть». Она сделала акцент на возвращении, исправлении и наставлении жизни, контроле ее рисков, случайностей и недостатков. При этом смерть как граница жизни стала пределом и концом власти: теперь она «лицетворяет момент, когда индивид ускользает от всякой власти, обращается к самому себе и отступает в некотором роде в самую частную область»²⁰. Власть больше не имеет отношения к смерти и позволяет ей исчезнуть. В «Видоизмененном углероде» биовласть исправляет этот недостаток: благодаря диску она лишает смерть индивида связи с телесной смертью и возвращает ее под свой контроль, попросту отнимая смерть как таковую у индивидов. Жизнь индивидов лишается телеологии, направляв-

20. Фуко М. Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975–1976 учебном году. С. 261–262.

шей ее к смерти, и зависает в безвременье прозябания на диске. Они буквально «вынуждены жить даже тогда, когда биологически они давно уже должны быть мертвы»²¹. За счет расщепления двух смертей биовласть принуждает индивидов к потенциально бесконечному существованию, в котором она сможет неограниченно вмешиваться в их жизни. И достигнуто это было при помощи радикального рывка в развитии знаний о мозге. Биовласть, переформатировавшая с их помощью смерть, неизбежно вступает в конфликт с представлениями и практиками верующих, для которых смерть — едва ли не центральное событие как сотворенного Богом мира, так и их личной жизни.

Одна из острых общественных проблем, важных для сюжета сериала, связана с отношением верующих, представленных здесь неокатоликами, к технологизированной практике продолжения жизни после смерти тела. Неокатолики верят, что после телесной смерти душа отходит в мир иной, и «воскресающий» при помощи инопланетной технологии человек уже не имеет души. Диск хранит информацию, но не душу. Неокатолическая идеология детально не прописана ни в книге, ни в сериале. В порядке спекуляции можно предположить, почему нежелательно посмертное посястование существование человека, уже лишённого души. Это своего рода зомби, обладающий сознанием и психической жизнью, но лишённый невидимого и важного избытка или особого качества существования. Без души он выводится из сферы действия божественной справедливости и воздаяния, не способен записать на свой «счет» грех или заслугу, поскольку такого счета у него уже попросту нет. Это своего рода «серое» для божественного аудита существование. Зато счет есть у души, ранее связанной с этой личностью, и на него могут поступать вроде бы чужие, но все еще свои грехи. Либо за совершаемые человеком без души поступки, либо за то, что данная душа позволила возникнуть существу, для которого Бог умер. Оцифровка личности, отделение смерти от тела и ее привязка к техническому устройству несовместимы с неокатолическими представлениями о связи души и тела и о роли телесной смерти. Между трансцендентным всеобщим Воскресением в восстановленных телах и имманентным технологическим переоблачением в чужих или искусственных телах они ожидаемо выбирают первое.

21. Там же. С. 262.

После поражения последнего бунта против Протектората два с половиной века назад неокатолики остаются единственными, кто противостоит технологизированному общественному порядку и отказывается от каких бы то ни было манипуляций с диском после смерти. Для этого принадлежащие верующим диски покрываются специальной маркировкой, защищающей их от повторной имплантации. В фильме эта маркировка остается последней границей, защищающей желанную неокатоликами подлинную смерть от кошмара биополитического бессмертия.

При этом, однако, на момент событий сериала неокатолики, по сути, проиграли борьбу с биовластью, ведь предел их требований — лишь запрет на манипуляции с диском, а не право на отказ от имплантации диска как такового или право на его уничтожение после телесной смерти. Они требуют для себя схлопывания различия телесной и технологической смерти. Сохранение диска означает сохранение угрозы того, чего они так боятся. Более того, даже защищающая от повторной имплантации маркировка перестает быть какой-либо гарантией из-за принятия в конце первого сезона сериала 653-й поправки, разрешающей судам пренебрегать религиозной маркировкой и воскрешать убитого для дачи показаний. Биополитический режим постепенно проникает в смерть неокатоликов и начинает окончательно присваивать ее себе путем ее устранения.

Предположим (о противоположном ничто в сериале не говорит), что религиозная жизнь и характер религии в XXIV веке не отличаются существенно от таковых в 2019 году, когда в практической жизни религиозная доктрина о душе в основном уживается со многими достижениями науки, изменившими наши представления о природе человека (разумеется, конфликты и неприятие бывают, но чаще в случаях отдельных религиозных организаций (напр., Свидетели Иеговы, отказывающиеся от переливания крови) или отдельных верующих). Это совмещение в жизни одного индивида разнородных дискурсов о его природе с вытекающими из них этическими (в указанном в начале статьи смысле) следствиями возможно, лишь пока они мобилизуются в разных ситуациях и между ними не возникает неустранимый практический конфликт. Пример такого конфликта и демонстрирует нам сериал «Видоизмененный углерод»: когда практики, вытекающие из одного дискурса, начинают противоречить фундаментальным положениям других.

Верующие за редким исключением не испытывают особых проблем ни с признанием нейронаучного знания (и, шире, принятием идеологии церебрального субъекта), ни с практиками опирающегося на него медицинского вмешательства в работу головного мозга. Однако конфликт возникает в предложенной сериалом воображаемой ситуации радикального развития нейронаук вплоть до их «логичного итога», изобретения (обнаружения или заимствования) технологии переноса личности с мозга на цифровой носитель и ее последующей имплантации в любое тело. Точнее, это конфликт религиозных представлений и практик, связанных со смертью, с биополитическим вмешательством в жизнь индивида, при помощи технологии переопределяющим саму природу смерти и отменяющим ее ради неограниченного управления жизнью. Неокатолики противостоят не самому научному знанию и не технологии загрузки сознания и потенциально бесконечного существования, а эксплуатирующему их и ничем уже не ограничиваемому биополитическому принуждению к жизни и ее присвоению. Потенциальная беспредельность жизни равнозначна здесь беспредельности вмешательства биовласти. Оберегая ради спасения границу своей жизни, смерть, неокатолики противостоят власти, стремящейся при помощи технологии отнять у них эту границу ради бесконечности контролируемого существования.

Решение удержать границу своей жизни соматической и не технологизировать ее делает неокатоликов аутсайдерами и даже фриками в этом технологизированном мире. Более того, по своей уязвимости жизнь верующего приближается к «голой жизни». Неокатолик особенно уязвим перед убийцей, поскольку после телесной гибели он не может быть воскрешен в другом теле для свидетельствования против своего убийцы. Любой может убить их с большой вероятностью безнаказанно. Эта уязвимость кладется в основу главной сюжетной интриги. В первом сезоне сериала фальшивая религиозная маркировка позволяет владелице элитного борделя не допускать судебного допроса убитых клиентами девушек: маркировка запрещает оживлять их ради показаний, и тайна смерти остается погребенной на дисках. Владелица шантажирует миллиардера, нанявшего Ковача расследовать свою смерть; она пытается добиться от него лоббирования отказа от принятия поправки 653. Эта поправка разрешает судам оживлять жертв или предполагаемых жертв для дачи показаний независимо от их религиозной принадлежности. При-

званная восстанавливать справедливость и защищать неокатоликов от состояния «голой жизни», поправка делает шаг к их лишению последней защиты от биовласти. Иными словами, защищая цельность своей смерти и надежду на вечную жизнь от технологизированного биополитического вмешательства в жизни всех индивидов, неокатолики вынужденно приближаются к состоянию голой жизни, а когда государство берется устранить угрозу этого состояния, они лишаются своей последней защиты от этой технологии. Таким образом, верующие попадают в сериале в тяжелую ситуацию: либо стать аутсайдерами, практически мучениками при жизни, но сохранить надежду на вечную жизнь, либо обрести защищенность от насилия в этой жизни, пожертвовав вечной жизнью и оказавшись обреченными на вечные муки.

Заключение

Несмотря на определенную популярность, «Видоизмененный углерод» был разгромлен многими критиками, увидевшими в нем если не закат, то тупик жанра киберпанка. Его обвиняли в излишней эксплуатации ретрофутуристической ностальгии, объективации женского тела, чрезмерном количестве и изощренности насилия, отсутствии новых идей и примитивной реализации имеющихся²². В будущем, изображенном в этом сериале, нет многих инноваций, которые уже есть в нашем настоящем. Но, возможно, именно из-за скудности инноваций, благодаря которой в этом мире узнаваем наш мир, сериалу удастся предложить зрителю сосредоточиться на конкретном мысленном эксперименте. Здесь, пусть и с помощью инопланетян, исполняются обещания современной нейронауки и сопутствующей ей идеологии церебрального субъекта: сознание отделяется от мозга и записывается на носитель, переносится в любое тело и, как следствие, смерть индивида отделяется от телесной смерти. Биовласть, присвоив эту

22. См., напр.: Robertson A. (2018) "Altered Carbon's Blade Runner rehash misses the point of cyberpunk", *The Verge* 12 February [http://www.theverge.com/2018/2/12/17004210/altered-carbon-netflix-blade-runner-aesthetic-cyberpunk-retro-futurism, accessed on 12.06.2019]; Britt R. (2018) "'Altered Carbon' and 'Blade Runner 2049' Don't Exist Because of Futurism. How cyberpunk aesthetics have eclipsed cyberpunk punch", *Inverse*. 5 February [http://www.inverse.com/article/40915-altered-carbon-blade-runner-netflix-cyberpunk, accessed on 12.06.2019]; Baker-Whitelaw G. (2018) "Netflix's 'Altered Carbon' proves cyberpunk has failed to progress", *The Daily Dot*. 2 February [http://www.dailydot.com/parsec/altered-carbon-cyberpunk-2018/, accessed on 12.06.2019].

возможность и сделав ее общеобязательной повинностью, стремится избавиться от смерти, чтобы неограниченно вмешиваться в жизнь индивидов, и, таким образом, вступает в конфликт с религиозными (в случае сериала христианскими) практиками и представлениями, в центре которых событие смерти.

В этом противостоянии за право на смерть и прекращение поусторонней управляемой жизни неокатолики маргинализируются. Этот кейс демонстрирует, что в жизни сталкиваются не дискурсы как таковые — они прекрасно уживаются в голове индивида — и не выбираемые приватно практики. Опирающиеся на научное знание о природе человека технологии по ее трансформации неизбежно становятся предметом живого интереса со стороны биовласти. Будучи присвоенными ею и навязываемыми населению, эти технологии могут стать барьером, вытесняющим верующих на обочину общества.

Библиография / References

- Дин М.* Правительность. Власть и правление в современных обществах. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2016.
- Кузнецов В.Ю.* Философия фантастики, или Фантастика как феномен культуры // Волшебная гора. 1993. № 1. С. 269–274.
- Кузнецов В.Ю.* Философия фантастики. К постановке проблемы // Философия и общество. 2010. № 1. С. 124–140.
- Каплун В.* Перестать мыслить «власть» через «государство»: *gouvernementalité*, *Governmentality Studies* и что стало с аналитикой власти Мишеля Фуко в русских переводах // Логос. 2019. № 2. С. 179–220.
- Спивак М.* «Мозг отправьте по адресу...»: Владимир Ленин, Владимир Маяковский, Андрей Белый, Эдуард Багрицкий в коллекции Московского института мозга. М.: Cognus, 2010.
- Стэплдон О.* Последние и первые люди: История близлежащего и далекого будущего. Создатель звезд. М.: АСТ, 2004.
- Фуко М.* Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. СПб., 1994.
- Фуко М.* Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975–1976 учебном году. СПб.: Наука, 2005.
- Фуко М.* О генеалогии этики. Обзор текущей работы // Логос. 2008. № 2. С.135–158.
- Bernal, J.D. (1929) *The World, the Flesh & the Devil: An Enquiry into the Future of the Three Enemies of the Rational Soul*. London.
- Din, M. (2016) *Pravitel'nost'. Vlast' i pravlenie v sovremennykh obshchestvakh* [Governmentality: rule and government in modern societies, translated from English]. M.: Izdatel'skii dom «Delo» RANKhIGS.
- Foucault, M. (1994) *Slova i veshchi. Arkheologiia gumanitarnykh nauk* [Words and things. Archeology of humanities, translated from French]. SPb.

- Foucault, M. (2005) *Nuzhno zashchishchat' obshchestvo: Kursleksiï, pročitannykh v Kollezhe de Frans v 1975–1976 uchebnom godu* [Society must be defended: lecture course read in College de France in 1975–1976 academic year, translated from French]. SPb.: Nauka.
- Foucault, M. (2008) “O genealogii ètiki. Obzor tekushchei raboty” [On the genealogy of ethics. An overview of work in progress, translated from English], *Logos* 2: 135–158.
- Rabinow, P. (2002) “Midst anthropology problems”, *Cultural anthropology* 17(2): 135–149.
- Rose, N., Abi-Rached, J.M. (2013) *Neuro: The New Brain Sciences and the Management of Mind*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Stépeldon, O. (2004) *Poslednie i pervye liudi: Istoriia blizlezhnashchego i dalekogo budushchego. Sozdatel' zvezd.* [The last and the first men: a story of the near and far future. Creator of stars, translated from English] M.: AST
- Spivak, M. (2010) «Mozg otprav'te po adresu...»: *Vladimir Lenin, Vladimir Maiakovskii, Andrei Belyi, Èduard Bagritskii v kolleksiï Moskovskogo institute mozga* [«Send the brain at the address»: Vladimir Lenin, Vladimir Mayakovsky, Andrei Bely, Eduard Bagritsky in the collection of Moscow brain institute]. M.: Corpus.
- Kuznetsov, V.Iu. (1993) “Filosofia fantastiki, ili Fantastika kak fenomen kul'tury” [Philosophy of fantastic fiction, or fantastic fiction as a phenomenon of culture], *Volshebnaïagora* 1: 269–274.
- Kuznetsov, V.Iu. (2010) “Filosofia fantastiki. K postanovke problem” [Philosophy of fantastic fiction. Towards posing a problem], *Filosofia i obshchestvo* 1: 124–140.
- Kaplun, V. (2019) “Perestat' myslit' «vlast'» cherez «gosudarstvo»: governementalïté, Governementalïté Studies i chto stalo s analitikoï vlasti Mishelia Fuko v russkikh perevodakh” [To stop thinking “power” through “state”: governementalïté, Governementalïté Studies and what has happened with Michel Foucault analytics of power in Russian translations], *Logos* 2: 179–220.
- Vidal, F. (2011) “Fiction film and the cerebral subject”, in F. Vidal, F. Ortega (eds) *Neurocultures: Glimpses Into an Expanding Universe*, pp. 329–344. Frankfurt am Main; New York: PeterLang.
- Vidal, F., Ortega, F. (eds) (2011) *Neurocultures: Glimpses Into an Expanding Universe*. Frankfurt am Main; New York: PeterLang.
- Vidal, F. (2009) “Brainhood, Anthropological Figure of Modernity”, *History of the Human Sciences* 22(1): 5–36.
- Vidal, F., Ortega F. (2017) *Being Brains: Making the Cerebral Subject*. New York: Fordham University Press.

МАКСИМ ПОДВАЛЬНЫЙ

Религиозные культы в фикциональной вселенной RPG «Ведьмак»

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-173-190>

Maksim Podvalnyi

Religious Cults in the Fictional World of *The Witcher* RPG

Maksim Podvalnyi — Russian State University for the Humanities, Moscow Game Center (Russia). 1993p11@rambler.ru

This paper deals with religions found in the fictional world of “The Witcher” videogame. Within this fantasy universe, religious communities, institutions and conflicts are not constructed around theological doctrines, nor do they refer to the issues usually associated with religious faith (such as cosmology, eschatology, ethics or worship). Instead, their cornerstone appears to be the question regarding violence and their attitude towards the Other. In many respects, this game is a typical product of contemporary pop-culture: religions, religiousness, faith and believers are portrayed here from a secular perspective. As a result, it is the question of religious cults’ willingness to peacefully co-exist with each other and the world around them that comes to the forefront, while issues that are less interesting for non-believers are downplayed or ignored. This article aims to show one of the dominant strategies of representation of religions and believers in contemporary videogames.

Keywords: game studies, RPG, The Witcher, videogames and religion.

Введение

В ПОСЛЕДНИЕ годы проблемное поле видеоигр и религии быстро развивается: растет не только число научных работ в целом, но и число рассматриваемых аспектов взаимосвязи между религиями, (видео)играми, и, шире, цифровой культурой. Подобно другим смежным темам, исследования видеоигр и религии в основном подразделяются на следующие категории:

- исследования репрезентаций реальных феноменов, связанных с религией, в видеоиграх (репрезентации ислама, шаманизма, репрезентация верующих и т.п.);
- исследования сообщества, т.е. отношение верующих к видеоиграм и их взаимоотношения, опосредованные видеоиграми;
- исследования внутренней структуры художественного произведения, т.е. анализ религий и мифологий как составных элементов фикционального мира конкретной видеоигры или видеоигровой франшизы;
- разработка методов исследования видеоигр и религии, что актуально в свете того, что *game studies* не является отдельной дисциплиной и — подобно религиоведению и иным междисциплинарным полям — не имеет собственного метода и потому заимствует их, попутно адаптируя, у иных дисциплин.

Из числа недавних значимых работ в данной области можно отметить большую работу нескольких авторов, посвященную методам исследования видеоигр и религии¹; книгу У.С. Бейнбриджа, который рассматривает значение таких понятий, как «божество», «душа», «смерть» в видеоиграх²; работу К. Детвайлера, в которой рассматривается широкий спектр теологической проблематики в видеоиграх³; исследование Р. Герачи, посвященное детальному анализу религиозной составляющей фикциональных миров “World of Warcraft” и “Second Life”⁴.

На настоящий момент академическая критика видеоигр развита слабо. Основная причина тому — отсутствие общепринятых методов анализа видеоигр; как итог, разные авторы будут полагаться на методы, заимствованные из разных дисциплин: киноведения, литературоведения, театроведения и пр. Другая важная особенность современной академической критики видеоигр заключается в том, что объектами анализа часто становятся cRPG

1. Šisler, V., Radde-Antweiler, K., Zeiler, X. (eds) (2017) *Methods for Studying Videogames and Religion*. Routledge.
2. Bainbridge, W.S. (2013) *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press.
3. Deitweiler, C. (ed) (2010) *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Westminster John Knox Press.
4. Geraci, R.M. (2014) *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. Oxford University Press. См. Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment; Linden Research (2003) *Second Life*. Linden Lab.

или MMORPG⁵ — два жанра, которые отличаются наибольшим объемом контента и, как следствие, наибольшими возможностями для раскрытия любой темы. Поскольку в этих жанрах у авторов есть наибольший простор для детальной проработки различных аспектов фикционального мира, постольку исследователь получает больше материала, и в том числе, что важно, материала текстового — наиболее простого для анализа, не требующего развитой медиаспецифической метакритики, которой у *game studies* на данный момент все еще нет.

Медиаспецифичность видеоигр выражается в том, что исследователи видеоигр вслед за Иэном Богостом⁶ называют «процедурностью»: интерактивность видеоигр подразумевает, что, наблюдая реакцию видеоигры на свои действия, игрок может воспринимать те или иные факты о фикциональном мире. Например, религиозный запрет в кинофильме может быть показан через диалог героев о наличии данного запрета и через тот факт, что никто из героев не совершает запрещенного действия. В видеоигре возможно все вышеперечисленное, но также религиозный запрет может быть продемонстрирован через отсутствие у игрока технической возможности сделать то, что запрещено, или же наличие каких-либо негативных последствий для управляемого игроком персонажа при нарушении запрета.

Религия в современных RPG

Данная статья посвящена анализу религиозных культов фикциональной вселенной первой части трилогии «Ведьмак» от студии «CD Projekt»⁷. Пытаясь выявить стратегии репрезентации верующих в современных видеоиграх, в данном случае мы *не* имеем в виду анализ того, как конкретные реальные религиозные сообщества, практики, тексты, символические системы и т. д. репрезентуются посредством видеоигр. Вместо этого речь идет о том, чтобы использовать видеоигру «Ведьмак» в качестве *case study* для иллюстрации того, как современная западная поп-культура

5. cRPG (англ. computer Role-Playing Game) — компьютерные ролевые игры. Основа их игрового процесса — управление одним или несколькими персонажами, качества которых (навыки, способности, моральный облик) могут изменяться в зависимости от действий игрока. MMORPG — многопользовательский подвид подобных игр.
6. Bogost, I. (2010) *Persuasive games*. The MIT Press.
7. CD Projekt Red (2007) *The Witcher*. CD Projekt.

говорит о религиях и верующих людях вообще посредством видеоигр. Такая постановка вопроса была бы крайне проблемной, если не сказать нерелевантной, если бы речь шла о современной массовой литературе и массовом кинематографе: возможно ли выявление неких усредненных форм репрезентации религии и верующих? Однако в случае с видеоиграми на этот вопрос можно со всей ответственностью дать некий осмысленный ответ: на протяжении всего своего существования видеоигровой мейнстрим придерживался сугубо секулярного взгляда на сущность религии и на ее прагматические аспекты и выражал этот взгляд примерно одинаковыми средствами, о чем и будет подробно сказано далее.

Поскольку автор является не религиоведом, а исследователем массовой культуры, фокус данной статьи будет не на философии и истории тех религиозных концепций, что были позаимствованы авторами в процессе создания сеттинга видеоигры, а на тех смыслах, которые производит итоговое художественное произведение за счет обращения к религиозным сюжетам. Аналитической основой в рамках данного исследования выступит концепция «фантастической среды» (*fantastic milieu*), разработанная Даниэль Кирби⁸. Основываясь на концепциях «окультуры» (*occulture*) Партриджа⁹ и «культовой среды» (*cultic milieu*) Кемпбелла¹⁰, Кирби предлагает термин «фантастическая среда» для обозначения интертекста, включающего в себя все объекты, идентифицируемые как «фантастика» массовой культурой в данный конкретный момент. Фантастическая среда, выявляемая в результате синхронического анализа текстов художественных произведений, сообщений средств массовой информации, а также текстов и практик, производимых участниками тематических сообществ, оказывается средой антиисторичной и эгалитарной. Она антиисторична, потому что рядовой потребитель зачастую не осведомлен о первоисточнике того или иного культурного объекта (друид, тотем, политеизм, троица, молитва, церковь), не осведомлен о родстве между ними, не знает, что, когда, почему и где возникло, как менялось исторически, как исчезло или как дожило до наших дней.

8. Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief. Alternative Religions, Popular Narratives and Digital Cultures*. Equinox Publishing.

9. Partridge C.H. (2005) *The Re-enchantment of the West: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture and Occulture*. 2 vols. London, T.& T.Clark Ltd.

10. Campbell, C. (1972) *Cult, the Cultic Milieu, and Secularization*. SCM Press.

Она эгалитарна, потому что иерархия этих объектов внутри нее если и есть, то преимущественно по принципу «более известное — менее известное»; иными словами, значимость тех или иных объектов здесь зачастую будет определяться не приписываемыми им онтологическими характеристиками, но популярностью.

Прежде чем приступить к анализу религиозных культов в «Ведьмаке», следует кратко описать доминирующие стратегии конструирования религии, веры и верующих в видеоигровой индустрии вообще и в жанре RPG в частности. Поместив рассматриваемое произведение в более широкий контекст, мы сможем более отчетливо увидеть, в чем сконструированная в «Ведьмаке» система религиозных культов типична для своего жанра, а в чем — оригинальна.

Сразу же обозначим две основные стратегии конструирования организованных религий в фэнтезийных RPG: религия как заблуждение и религия как практика взаимодействия с объективно существующими, не нуждающимися в доказательствах магическими/сверхъестественными силами. Таким образом, истинность того или иного учения в конечном итоге почти никогда не стоит под вопросом: протагонист (а вместе с ним и игрок) либо точно знает, что объект поклонения реален, либо имеет своей задачей доказать, что объект поклонения является мистификацией — в любом случае, истина о нем открыта для игрока и подконтрольных ему персонажей. Далее, в любом из двух случаев мы с наибольшей долей вероятности будем наблюдать отсутствие типичных черт реально существующих религий. Как правило, в видеоиграх будет отсутствовать или почти отсутствовать богословие и все с ним связанное: практика толкования священных текстов, теологические дебаты и т. д. Космогония и эсхатология фикциональных миров, представленных в RPG, чаще всего не являются проблемой: все персонажи обладают знанием о том, откуда взялся мир, разумная жизнь и т. д. В случае же, если в повествовании речь идет о культе, сознательно вводящим своих адептов в заблуждение, то их космогония (а чаще — эсхатология) существуют для того, чтобы быть опровергнутой в финале сюжетной линии. Примерно то же самое происходит с верой: в случае, когда существование богов и иных высших сил не стоит под вопросом, нет и вопроса *веры*, а есть лишь вопрос *поклонения*. Фактически персонажи фикционального мира должны выбрать, какой из сил присягнуть на верность в обмен на те или иные блага. В случае с религией, относящейся к типу заведомого заблуждения,

итог оказывается примерно тем же: люди слепо веруют в некую ложь (распространяемую либо злонамеренно, либо по ошибке), и эта ложь их губит. Действия людей в таком случае оказываются не актами веры, но актами проявления излишнего доверия: они делают то, что делают, просто потому что не проверили полученную информацию, не посмотрели на ситуацию критически и т. д.

Что же касается образов самих верующих, то в видеоигровой индустрии в целом можно выделить следующие четыре наиболее распространенных типа.

1. Лицемерный верующий — персонаж, прикрывающийся авторитетом высших сил и апеллирующий к высшему благу, на словах провозглашающий важность и величие неких догматов, но на деле им не следующий. Зачастую он использует религию как прикрытие или орудие для достижения корыстных целей. Такой персонаж, как правило, полагает, что цель оправдывает любые средства, не чурается обмана, насилия и предательства. Он активно продвигает некую (неважно, какую именно) систему принципов/ограничений, сам будучи беспринципным. Его цель — создать неравенство возможностей и за счет этого возвыситься над другими, поставить себя в привилегированное положение. Его стандартная роль в сюжете — манипулирование другими в своих интересах. По отношению к игроку верующий данного типа выступает шаблонным, широко распространенным антагонистом, который должен быть разоблачен.

2. Фанатик — искренний приверженец некой религии. Подобно предыдущему типу он полагает, что цель оправдывает средства. Как правило, его роль в повествовании — причинять насилие разного рода по отношению к другим персонажам. По отношению к игроку его задача, как правило, в том, чтобы быть антагонистом, подлежащим уничтожению.

3. Заблуждающийся верующий — тип, тесно связанный с предыдущими двумя, суть которого в том, что он — человек, введенный в заблуждение религиозными институтами и конкретными религиозными деятелями. Его роль в повествовании — быть жертвой обманщиков, которую те эксплуатируют, заставляя заблуждающегося либо сражаться на их стороне, либо передавать им те или иные блага. По отношению к игроку данный верующий, как правило, выступает в роли объекта спасения (ему необходимо раскрыть глаза, переубедить, показать правду), реже — как вынужденные «сопутствующие потери» на пути к истинному антагонисту истории.

4. «Хранитель баланса» — верующий, проповедующий миролюбие, взаимопомощь, терпимость. Часто — мудрый наставник (или наставница), хранитель знания и сложившегося миропорядка. Несмотря на свое миролюбие, способен постоять за себя и нередко берется за оружие, если нечто угрожает статус-кво. Роль в повествовании — быть учителем главного героя и, реже, союзником в борьбе с общей угрозой. Роль по отношению к игроку — выступать источником информации о фикциональном мире и, реже, быть персонажем-резонером, транслировать «правильную» точку зрения.

Система религиозных организаций в «Ведьмаке»

Первоисточник видеоигры «Ведьмак» — серия романов, вышедших в 1980–1990-х гг. и позиционировавшихся автором — Анжеем Сапковским — как постмодернистский бриколаж, чем, собственно, и являлся: эти тексты утилизировали разом все объекты, какие только были в фантастической среде своего времени, а также многие и за ее пределами: путешествия во времени, охота на ведьм и костры инквизиции, кельтский друидизм, наяды и дриады из греческой мифологии, германские божества и руны и многое другое. Видеоигра была верна своей литературной первооснове во многом — в том числе в своей бриколажности.

Данная франшиза интересна с исследовательской точки зрения, во-первых, потому что она на данный момент является одной из наиболее влиятельных в жанре RPG, а во-вторых, потому что конструируемая в ней религиозная карта мира является вполне типичной для фэнтези, и, следовательно, некоторые выводы предстоящего анализа смогут быть экстраполированы на другие мейнстримные произведения этого жанра. При этом, как будет показано далее, религиозные организации в «Ведьмаке», в отличие от таковых в большинстве видеоигр, выступают не только в качестве декораций для происходящих событий и не только в качестве шаблонных антагонистов, но достаточно системны и внутренне согласованы, чтобы формулировать определенное политическое сообщение.

Нашими источниками знаний о религиях в «Ведьмаке» станут основной и второстепенные сюжеты, информация о персонажах, принадлежащих тому или иному культу, основные и второстепенные диалоги, внутриигровая энциклопедия (т.н. «Глоссарий»), а также книги, которые обнаруживает главный герой. В рамках

данной работы мы будем опираться исключительно на информацию, получаемую из первой части видеоигровой трилогии, информация из иных частей франшизы и карточной игры по мотивам привлекаться не будет — во многом потому, что образы этих религиозных культов значительно эволюционируют от одного произведения к другому.

Всего в рассматриваемой нами видеоигре представлены шесть религиозных культов. Все их можно условно разделить на две группы — в рамках данной работы мы обозначим их «религии мира» и «религии войны». Как мы покажем далее, религиям войны будут присущи нетерпимость, агрессия, расизм, культ силы, разрушение, маскулинность. Религии войны безальтернативно являются врагами главного героя. Религиям мира же присущи миролюбие, взаимовыручка, созидание, толерантность. Их объединяет поклонение женским божествам, а их священнослужителями могут быть и мужчины, и женщины. Они безальтернативно являются союзниками главного героя.

Рассмотрим каждую из двух групп. Начнем с группы, условно обозначенной нами как религии мира. Первым ее представителем будет друидический культ, поклоняющийся Матери-природе. Очень распространенные в современных фэнтезийных произведениях, «экологические» мифологии подобного рода в качестве первоисточников имеют романтизированные представления о кельтских, скандинавских и греческих религиозных практиках, зачастую объединяя в себе друидов, эльфов и фей, священные деревья и рощи, а также нимф: дриады, наяды и пр. В данном случае мы можем предположить, что фантастическая среда порождает друидов-экологов следующим образом: с одной стороны, существует некий набор поп-культурных представлений об экологических духовных практиках и целых религиозных движениях, с другой стороны, существует набор представлений о фэнтезийных элементах, так или иначе связанных с природой, и, наконец, с третьей стороны, есть актуальная энвайронменталистская повестка. В результате смешения этих идей массовая культура порождает образ друидов-защитников природы, противопоставленных «грязной цивилизации» — разумеется, с полным игнорированием того исторического факта, что реальные друиды своей цивилизации себя отнюдь не противопоставляли. Экологической идее в массовой культуре обычно сопутствует идея баланса и равновесия, а отсюда — эгалитаризма и толерантности. Подобные сочетания можно найти в бесчисленном множе-

стве видеоигр, и «Ведьмак» в значительной мере следует данному шаблону. В игре данный культ представлен одним сообществом адептов (несколькими друидами и одной дриадой), обитающими в священной роще. Священный статус этого места «игромеханически» проявляется в том, что дикие лесные звери, обычно атакующие главного героя, здесь не агрессивны. Так реализуется вышеупомянутый стереотип верующего-хранителя: друиды здесь живут «в гармонии с природой», они миролюбивы и толерантны, их священная роща открыта для каждого: человека, эльфа, ведьмака, дикого зверя и т. д. Более того, друиды помогают местным борцам за равноправие — повстанцам, сражающимся против притеснения этнических меньшинств.

Следующим интересующим нас культом является культ Владычицы Озера. Его первоисточником является греческая мифология (главный герой называет Владычицу «водной нимфой»), а также Артуровский цикл сюжетов, о чем свидетельствует ее имя, наличие у нее рыцарей (псевдоним одного из которых — Король-Рыбак), ищущих Грааль, меч, который она дарит главному герою, и еще ряд иных мелких деталей, отсылающих к Артуриане. Владычице поклоняются люди и рыболоды-водяные. Как и друидический культ, культ Владычицы Озера связан и с природой, и с миролюбием: Владычица поддерживает мир между людьми и водяными, дарует плодородие полям и в целом обеспечивает процветание деревни под названием Темноводье.

Следующий культ — культ Мелитэле — в значительной степени подобен предыдущим двум. Приведем цитату из внутриигрового источника:

Мелитэле — богиня урожая, плодородия и природы. Как и природа, она приносит спокойствие, и равновесие во всё, к чему прикасается. Этот культ очень близок по духу вере друидов, естественность и гармония свойственны обеим верам. Жрицы этого культа славятся своими лекарскими способностями¹¹.

Также в игре мы встречаем следующий текст, написанный якобы от лица ученого из враждебной северным королевствам страны — Нильфгаарда:

11. CD Projekt Red (2007) *The Witcher*. CD Projekt.

Среди многочисленных верований Нордлингов более всего распространён культ Мелитэле, богини в трех обликах: девочки, женщины и старухи. Мелитэле — богиня-мать, которая заботится о своих детях. Молятся ей не только женщины, но и мужчины. Религия эта является пережитком матриархата и доказывает слабость Нордлингов, поскольку народы, которые поклоняются богиням, не могут должным образом подготовить своих сыновей к войне¹².

Культ Мелитэле — сумма более или менее поверхностных заимствований из языческих культов плодородия, в меньшей степени — из христианства, а также из разного рода концепций матриархального общества доиндоевропейской Европы, на протяжении XX века разрабатывавшихся, например, в работах Маргарет Мюррей¹³ и Роберта Грейвса¹⁴. В своих последних работах, основанных на концепте триединой богини Грейвса, американский археолог и культуролог Мария Гимбутене отстаивала впоследствии не принятую научным сообществом точку зрения, согласно которой общество доиндоевропейской Европы было матриархальным, построенном на идеях терпимости, равенства и мирного сосуществования, а позже было уничтожено вторжением индоевропейцев, принесших с собой воинственную, лишенную толерантности к Другому андрократию¹⁵.

Концепция Триединой Богини получила распространение в неоязыческих течениях, некоторых движениях в рамках New Age и, до некоторой степени, в феминистской среде. Помимо этого, данный образ встречается во многих фэнтезийных произведениях: широко известным примером могла бы быть «Песнь льда и пламени» Джорджа Р.Р. Мартина.

Теперь рассмотрим три оставшихся религиозных культа, которые мы ранее отнесли к «религиям войны». К таковым относятся культ Дагона, культ Львиноголового Паука и культ Вечного Огня.

12. Ibid.

13. Murray, M.A. (2012) *The Witch-cult in Western Europe*. CreateSpace Independent Publishing Platform; Murray M.A. (2014) *The God of the Witches*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

14. Graves, R. (2013) *The White Goddess: A Historical Grammar of Poetic Myth*. Farrar, Straus and Giroux.

15. Gimbutienė, M. (2007) *The Goddesses and Gods of Old Europe*. University of California Press; Gimbutienė, M. (1989) *The Language of the Goddess*. Harper & Row; Gimbutienė, M. (1991) *The Civilization of the Goddess*. Harper San Francisco.

Культ Дагона выступает в качестве антипода культа Владычицы Озера: они разделяют не только общее пространство (алтарь Дагона находится на том же острове, на котором живет Владычица), но и «паству»: Дагону также поклоняются и люди, и водяные. Изначально Дагон — имя древнего западносемитского языческого божества, которому поклонялись филистимляне, а в XX веке оно было апроприировано массовой культурой через произведения Г.Ф. Лавкрафта и его последователей — Брайана Ламли, Августа Дерлета и других, а также при посредстве других популярных писателей, делавших отсылки к лавкрафтианской мифологии (Нил Гейман, Стивен Кинг и т.д.). Кроме имени и рыболодей-дагонопоклонников, к лавкрафтианской мифологии отсылает также и гигантская лестница, спускающаяся в воду, деструктивное начало культа (его поклонники считают, что однажды Дагон выйдет из воды и уничтожит суши), а также наличие деревни кирпичников, что настроены миролюбиво по отношению к главному герою, но поклоняются Дагону и также грезят об уничтожении суши, что является очевидной отсылкой к Иннсмуту и иным «тихим омутам» из лавкрафтианских сюжетов.

Подобно Владычице Озера, Дагон также в некотором роде объединяет людей и водяных, но не ради успешного сосуществования, а ради достижения цели: его культисты желают поспособствовать Дагону в разрушении суши, имея на то различные причины. Дагон и его культисты из числа рыболодей открыто враждебны как к людям, так и к другим водяным, поклоняющимся Владычице Озера. Они всегда будут противниками главного героя. В ходе развития основной сюжетной линии главный герой сражается с культом Дагона и с самим Дагоном.

Следующий культ — культ Львиноголового Паука — представляет некоторую сложность в качестве объекта анализа: изначально разработчики планировали создать несколько связанных с ним второстепенных сюжетов, но впоследствии отказались от этой идеи, и в финальную версию игры эти сюжеты, связанные с ними задания и персонажи не попали. Иными словами, в отличие от остальных пяти рассматриваемых нами религиозных культов, о культе Львиноголового Паука мы не получаем информации от других персонажей в ходе прохождения, культ никак не фигурирует в сюжете, и в принципе при прохождении игры игрок имеет возможность вовсе не заметить существования данного культа. Тем не менее, из игры не были вырезаны несколько внутриигровых объектов, связанных с культом Льви-

ноголового Паука — их игрок может обнаружить и на их основании составить некое впечатление и о данной организации тоже. К этим немногочисленным свидетельствам относится труп рыцаря в городской канализации, при обыске которого главный герой обнаруживает письмо с некоторой информацией о культе; одна реплика NPC¹⁶ по имени Абигайл, в которой она прокликает окружающую ее толпу «именем Львиноголового Паука»; а также одна локация — пещера, наполненная враждебными NPC под одинаковыми именами Жрец Львиноголового Паука. Эти NPC имеют модели-плейхолдеры¹⁷ обычных разбойников. Нам доподлинно неизвестно, какой сюжет должен был быть связан с этими культом согласно первоначальному плану, однако мы можем проанализировать те элементы, которые нам даны в итоговой версии. Все, что узнает игрок о культе Львиноголового паука из релизной версии игры, не прибегая к сторонним источникам, заключается в следующем: этот культ запрещен на территории всех известных государств, он связан с человеческими жертвоприношениями, его практикуют тайно, его адепты всегда агрессивны по отношению к персонажу игрока и единственный способ взаимодействия с ними — сражение. Существует всего один персонаж в игре, который, если судить по той единственной реплике, является адептом культа, но при этом настроен дружелюбно по отношению к главному герою, однако этот персонаж держит свою веру в секрете и никак не проявит себя в качестве поклонника паучьего божества, кроме как в одном из двух возможных финалов первой главы игры. Поклонники Львиноголового Паука в целом являются нам в этой игре как типичные сектанты-радикалы, агрессивные, недоступные нашему пониманию, избегающие диалога.

Последнюю из интересующих нас организаций — Культ Вечного Огня — можно описать как наиболее последовательную репрезентацию поп-культурных стереотипов о средневековом христианстве. Культ Вечного Огня — единственная организация, именуемая «церковью», у нее наличествует духовно-рыцарский орден, они занимаются охотой на ведьм, устраивают сожжения

16. NPC (англ. Non-Playable Character) — «неиграбельный» персонаж, управляемый компьютером.

17. От англ. *placeholder* — элемент-заглушка. Например, если во время разработки необходимо протестировать функционал нового элемента игры, а его модель еще не готова, то вместо нее может временно использоваться одна из уже существующих моделей; то же верно в отношении звуковых эффектов.

на кострах и в целом отличаются крайней нетерпимостью. Вот как описывается этот культ в вышеупомянутой внутриигровой книге:

В последние годы культ Мелитэле постепенно вытесняется культом Вечного Огня, зародившегося в Новиграде. Адепты Вечного Огня известны своим фанатизмом и исключительным самопожертвованием. Религия враждебна ко всем отклонениям, включая нелюдей. Основой веры является поклонение Вечному (Негасимому) Пламени. Олицетворением Вечного Пламени являются любые проявления огня. Согласно верованию, Вечный Огонь составляет сущность всего живого. В основе культа — главенствующее мужское начало. Это объясняет тот факт, что основные жреческие должности в иерархии культа занимают мужчины. Орден Плавающей Розы стал боевым крылом культа¹⁸.

Отметим, что только в эту организацию входят верующие, которых мы ранее отнесли к типу «лицемерных»: во всех «религиях мира» наличествуют лишь хранители, а в культах Дагона и Паука — лишь фанатики. Коротко охарактеризуем одного из персонажей первой главы, который позиционируется в качестве типичного представителя своей религиозной организации. Капеллан Вечного Огня, Преподобный Фура, много говорит о доброте и благодетели, однако его дела расходятся со словами: по ходу игры главный герой выясняет, что Фура покровительствует местным бандитам, выгнал из дома свою беременную дочь, из-за чего та была вынуждена заниматься проституцией, призывает к расправе над человеком, вина которого не доказана, продает оставленных на его попечение детей опасной банде, а в конце своей сюжетной арки пытается убить главного героя после того, как тот спасет их деревню и самого Преподобного от монстра. Преподобного как персонажа также отличает недоверие к чужакам и стремление искать внешнего врага, ответственного за все проблемы сообщества и его лично.

Данный культ требуется рассмотреть подробнее, так как он представляет собой главную антагонистическую организацию игры. Конкретнее, в качестве основных антагонистов выступает вышеупомянутый духовно-рыцарский орден и его Великий Магистр, о которых и будет рассказано далее.

18. CD Projekt Red (2007) *The Witcher*. CD Projekt.

Орден Пылающей Розы воплощает популярное в массовой культуре клише организации-антагониста, которая считает (или как минимум позиционирует) себя меньшим злом, необходимым для предотвращения большего зла. Важно, что Орден был таким не всегда: изначально он назывался Орденом Белой Розы и, как и весь культ Вечного Огня, не имел какой-либо детально проработанной системы принципов и догматов, богословия, космогонических и эсхатологических представлений. В качестве цели ордена провозглашалась охрана храмов и священнослужителей, но, как свидетельствуют многочисленные внутриигровые источники, Орден Белой Розы со временем пришел в упадок: «Магистры и рыцари были равно коррумпированы и забыли о вере; они предпочитали теплую постель жаркой битве и уличных девок — молитве». Когда Яков из Альдерсберга становится великим магистром ордена, он реформирует его в Орден Пылающей Розы и дает ему новое предназначение: гласно целью ордена становится борьба с монстрами и повстанцами, а негласно — реализация тайного плана по спасению от грядущего конца света. Яков, обладающий сильными магическими способностями, считает, что ему являются видения будущего, в котором мир оказывается уничтожен глобальным похолоданием. Эта эсхатологическая концепция — единственная в игре — полностью захватывает его ум и побуждает Якова к поиску пути коллективного Спасения, которое он в итоге находит в создании расы сверхлюдей, которые под его руководством смогут пережить апокалипсис. Это и становится движущей силой ключевого конфликта произведения. По сути, Яков является единственным персонажем игры, который совершает акт веры: уверовав в свои видения, он посвящает всю свою жизнь (а в финале — рискует жизнью и расстается с ней) предотвращению конца света, в реальности которого сомневается подавляющее большинство. Таким образом, конфликт Якова и его Ордена с главным героем и его союзниками — это, по сути, единственный в игре религиозный конфликт, ведь действия великого магистра (негуманные эксперименты на людях, заказные убийства, попытка военного переворота) могут быть оправданны только в том случае, если миру действительно угрожает апокалипсис.

Таким образом, через оппозицию религий мира и религий войны в игре конституируется бинарная оппозиция духовных ценностей. Выбор религии в данном случае — в отсутствие богословских проблем и вопроса о вере в божества — сводится к выбору одной из двух оппозиций: мира или войны, толерантности или нетерпи-

мости. Еще раз отметим, что главный герой по правилам игры вынужден быть в мире с первыми и враждовать со вторыми, несмотря на то, что во многих других аспектах игра дает пользователю возможность выбирать сторону в тех или иных конфликтах. В целом это вполне соответствует секулярной версии культовой среды, в рамках которой все религиозные организации прагматично категоризируются на основании того, насколько секулярное сообщество считает их опасными для себя или совместимыми с собой.

Далее нам следует взглянуть на религии мира и религии войны под несколько иным углом зрения. Культ Дагона, как и культ Львиноголового Паука, как и культ Вечного Пламени являются революционными, посягающими на статус-кво, стремящимися статус-кво нарушить, тогда как условно «хорошие» религиозные организации, им противостоящие, — это организации, призванные статус-кво защищать. Как итог, новое состояние мира рождается из борьбы с попыткой его насильственного изменения: мир не преобразился бы, не будь злодеев, желающих обустроить его на свой лад, и героев, противостоящих им. Это также отсылает нас к традиционной волшебной сказке, где злодеи нарушают статус-кво, а задача героев — его восстановить. Но не в меньшей степени это отсылает нас опять-таки к прагматичному взгляду секулярного общества на культовую среду: здесь категоризация проходит на основании того, собираются ли верующие люди практиковать свое учение где-нибудь за закрытыми дверями, незаметно для глаз «нормальных людей», или собираются активно влиять на мир вокруг себя.

Мобилизующая сила «религий войны» зиждется на обещании борьбы, опасности и смерти, которые контринтуитивным образом для многих оказываются привлекательнее стабильности, спокойствия и гармонии, обещанных «религиями мира». Призыв «религий войны» к насильственному изменению статус-кво подспудно подразумевает непосредственную вовлеченность индивида в процесс революционного изменения мира. Иными словами, притягательность этих религий состоит в том, что они позволяют человеку ощутить собственное влияние на мир. Сохранение же статус-кво, предлагаемое охранительными «религиями мира», — это, по сути, борьба за то, чтобы ничего не происходило, и здесь индивид вряд ли имеет возможность оценить свой личный вклад в ход событий.

В случае с рыцарями Пылающей Розы революционное изменение следует понимать наиболее буквально, ведь они, по-

мимо прочего, стремятся к буквальному физическому перевоплощению. Здесь, однако, мог бы возникнуть вопрос, почему данное их устремление оказывается неприемлемым для ведьмаков и их союзников, ведь мало того что ведьмаки в данной вселенной сами являются людьми-мутантами, но и мутагены Ордена разработаны непосредственно на основе ведьмачьих. Разгадка заключается в том, что ведьмаки были изобретены не как проект по изменению общества, но как проект по его защите, сохранению — в данном случае, от сверхъестественных угроз — посредством преобразования некоторых (очень немногих) индивидов. Охранительный характер их профессии не подлежит сомнению: ведьмак по определению — тот, кто охраняет общественный статус-кво от вторжения потусторонних сил.

В этом смысле Великий Магистр Яков выступает для ведьмаков экзистенциальным врагом, так как грезит о фундаментальной модернизации общества и мира. И в той же мере экзистенциальным врагом для главного героя оказывается Нильфгаард — модернизовавшееся государство на юге, которое обещает принести свой прогресс всем нациям континента через военную экспансию. Но Яков предлагает не просто модернизацию человека и общества — его эсхатологический проект также подразумевает модернизацию представлений о времени и истории, ведь эсхатология подразумевает движение мира и всего в нем по направлению к некому новому качеству, т. е. история мира как прямая линия приходит на смену истории-кольцу (спирали), где все бесконечно повторяется. В соответствии со своим видением времени и истории, Яков переводит в качественно новое состояние свой духовно-рыцарский орден, чтобы с его помощью перевести человечество в новое состояние, чтобы оно смогло продолжить жить в мире, когда тот, в свою очередь, также перейдет в качественно новое состояние. Главный герой отвергает этот образ будущего и, побеждая главного антагониста и его религиозную организацию, вместе с ними побеждает и предложенную ему линейность времени, а вместе с ней — прогресс и развитие, возвращая мир «на круги своя».

Заключение

Система религиозных организаций в «Ведьмаке» способствует формулированию консервативного посыла данной игры: фундаментальным оказывается вопрос не только о насилии над людьми

ми, но и о насилии над сложившимся миропорядком. Когда религиозные организации посягают на миропорядок, главный герой (охранитель по профессии) естественным образом идет на союз с охранительными культурами и ставит своей задачей ликвидировать экзистенциальную угрозу и восстановить нарушенный революционерами статус-кво.

Сугубо секулярный взгляд данной видеоигры на религию и верующих, как мы говорили выше, становится очевиден. Тот факт, что в «Ведьмаке», как и во многих современных поп-культурных произведениях, представлены лишь определенные аспекты религий и совершенно не представлены другие — отнюдь не случайность. В рамках западной секулярной идеологии важными для неверующего человека аспектами любой религиозной организации являются ее миролюбие, терпимость по отношению к инакомыслящим, нежелание вмешиваться в светские вопросы и т. п. Иными словами, нерелигиозным людям главным кажется вопрос о том, не попытаются ли люди религиозные вмешаться в их жизнь. Богословие, акты веры и многие другие аспекты религиозных практик для большинства нерелигиозных людей либо невидимы, либо не важны и потому незаметны. Поэтому когда носители секулярных идеологий создают художественное произведение, так или иначе содержащее религиозные темы, темы эти с высокой долей вероятности будут раскрываться именно в перспективе человека нерелигиозного. Для создателей рассмотренной здесь видеоигры главное различие между религиозными культурами заключается в том, готовы ли они жить в мире с Другими.

Библиография / References

- Bainbridge, W.S. (2013) *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press.
- Bogost, I. (2010) *Persuasive Games*. The MIT Press.
- Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.
- Campbell, C. (1972) *Cult, the Cultic Milieu, and Secularization*.
- Deitweiler, C. (ed) (2010) *Halos and Avatars: Playing Video Games with God*. Westminster John Knox Press.
- Geraci, R.M. (2014) *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. Oxford University Press
- Gimbutienė, M. (1991) *The Civilization of the Goddess*. HarperSanFrancisco.
- Gimbutienė, M. (2007) *The Goddesses and Gods of Old Europe*. University of California Press.
- Gimbutienė, M. (1989) *The Language of the Goddess*. Harper & Row.

- Graves, R. (2013) *The White Goddess: a Historical Grammar of Poetic Myth*. Farrar, Straus and Giroux.
- Kirby, D. (2013) *Fantasy and Belief. Alternative Religions, Popular Narratives and Digital Cultures*. Equinox Publishing.
- Linden Research (2003) *Second Life*. Linden Lab.
- Murray, M.A. (2014) *The God of the Witches*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Murray, M. A. (2012) *The Witch-cult in Western Europe*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Partridge C.H. (2005). *The Re-Enchantment of the West: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture and Occulture*. 2 vols. London, T.& T. Clark Ltd.
- Šisler, V., Radde-Antweiler, K., Zeiler, X. (eds) (2017) *Methods for Studying Videogames and Religion*. Routledge.

ТАРАС ВАРХОТОВ, ПАВЕЛ КОСТЫЛЕВ

Семейные и религиозные ценности в мире сериала «Сверхъестественное»

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-191-216>

Taras Varkhotov, Pavel Kostylev

Family and Religious Values in the World of *Supernatural* TV Series

Taras Varkhotov — Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia). varkhotov@gmail.com

Pavel Kostylev — Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia). relig@yandex.ru

*The article considers the concept of “supernatural” in the cult television series of the same name, which is a representative example of modern mass culture. The authors consider its structural characteristics and analyze in detail the two closely related value-practical structures: the concept of the family and the relationship with the supernatural. They find in the series an archaic concept of the family as a blood brotherhood opposing the outside world. The supernatural is revealed as a concrete form of circumstances hostile to the family and is rationalized within the framework of a flat ontology, reducing all kinds of “otherworldly” to a common denominator — the method of destruction. As a result, the line between “super” and “natural” is erased. Any forms of ontological dualism that distinguish between the “sacred” and the “worldly” become impossible. But the destruction of the way of life of “monsters” turns into an empirical procedure of checking the existence of any form of the supernatural through its falsification (destruction). The authors characterize the position of the heroes of the series as non-religious multi-theism and find in the world of the *Supernatural* a peculiar form of the anthropic principle: “monsters” are needed for the family’s existence and the promotion of*

Статья подготовлена в рамках деятельности ведущей научной школы МГУ имени М.В. Ломоносова «Трансформации культуры, общества и истории: философско-теоретическое осмысление».

family values, and only due to the hunters' family the supernatural is discovered and reaches a "natural" existence.

Keywords: supernatural, fantastic, religion, secularism, post-secularism, multi-theism, mysticism, television series, family, popular culture.

Почему «Сверхъестественное»? Необходимое предисловие о причинах выбора объекта

«СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ» (*Supernatural*) — один из самых долговечных и успешных телесериалов последних двух десятилетий. Его премьера состоялась 13 сентября 2005 г.; к настоящему времени вышло 313 серий, объединенных в 14 сезонов, и лишь в марте текущего года было объявлено о решении закрыть сериал после следующего, 15-го, сезона. Таким образом, перед нами телевизионный проект, выходящий в эфир в течение 15 лет и общей продолжительностью порядка 250 часов экранного времени, устойчиво занимающий место среди 50 самых популярных телесериалов в США и Европе (немало поклонников у него и в России)¹.

Хотя «Сверхъестественному» далеко до рекордных показателей продолжительности², для сериала, не являющегося по жанровой принадлежности мелодрамой или комедией и вообще чрез-

1. По данным исследовательской компании *Parrot Analytics*, занимающейся изучением аудитории медиа на основе агрегированных глобальных данных о запросах на различные виды контента в социальных медиа, пиратских ресурсах, потоковых сервисах и др., в I квартале 2018 г. сериал «Сверхъестественное» занимал 16-е место среди самых популярных телевизионных шоу с ежедневной заинтересованной аудиторией (показатель *Average Demand Expressions*) в 4,26 млн (см.: Renfro, K. (2018) "The 20 most popular TV shows of the year so far", *Insider*, 12 April 2018 [<https://www.thisinsider.com/most-popular-tv-shows-ranked-2018-4>, accessed on 20.03.2019]). Все 15 лет сериал удерживает в США рейтинг на уровне единицы с постоянной аудиторией эфира около 2,5 млн чел. (транслируется каналом CW Television Network); по данным *IMDb*, одного из крупнейших порталов, посвященных кино и телевидению (<https://www.imdb.com>), занимает почетное 28 место среди 301-го фантастического телесериала с рейтингом на основании пользовательских оценок 8,5 из 10.
2. Главным долгожителем среди телесериалов является «Путеводный свет» (*Guiding Light*), начавшийся как радиоспектакль 21 января 1937 г., затем перешедший на телевидение 20 июня 1952 г. и завершённый 18 сентября 2009 г. с общим числом серий 15 762 (просмотр в течение 164 суток чистого времени). А рекордсменом по этому показателю является сериал «Другой мир» (*Another World*), транслировавшийся с 4 мая 1964 г. по 25 июня 1999 г. и насчитывающий 8 872 серии продолжительностью от 30 до 90 минут в разных сезонах и составляющий боль-

вычайно далекого от бытового реализма классических «мыльных опер», кратко обозначенные выше результаты являются экстраординарными. В первой десятке наиболее высоко оцененных зрителями фантастических сериалов нет ни одного, который шел бы более пяти лет (исключение — «Игра престолов» (*Game of Thrones*), идущая с 2011 г. и официально завершающаяся в текущем году) и насчитывал бы более 150 серий. При этом и жанровая специфика наиболее успешных фантастических сериалов существенно отличается от «Сверхъестественного», поскольку все они являются либо эпическими драмами, либо комедиями с фантастическим (нереалистическим) антуражем (это фэнтези либо космическая фантастика³), для которых принадлежность к фантастическому жанру определяется частичным или полным переносом действия в альтернативный мир, позволяющий избавиться от проблемы психологической достоверности сюжета и развернуть арсенал привлекательных для зрителя эстетических средств⁴.

В «Сверхъестественном», напротив, настойчиво подчеркивается, что основным местом действия является обыденная американская действительность (преимущественно провинциально-деревенского толка, хотя, помимо любимого авторами среднего Запада, в отдельных эпизодах события разворачиваются в самых разных локациях по всей территории США), и именно в ней обнаруживается то самое сверхъестественное⁵. А в качестве базо-

ше года чистого экранного времени. Все «рекордсмены» являются мелодраматическими сериалами с элементами комедии или детектива.

3. Среди фантастических фильмов особое положение занимает культовый британский сериал «Доктор Кто» (*Doctor Who*), производившийся BBC с 1962 по 1989 гг. и возобновленный в 2005 г. К настоящему времени этот сериал насчитывает 842 серии, однако не может сравниться с другими фантастическими сериалами ввиду особенностей концепции и производства (фактически это не один, а множество наследующих друг другу сериалов с 13 разными актерами в главной роли Доктора и с 16-летним перерывом в производстве).
4. С точки зрения ряда исследователей, кинофантастика и представляет собой, по сути, повод для спецэффектов, объективирующих воображаемое и превращающих символическое в зрелище. См.: Фантастическое кино. Эпизод первый / Под ред. Н.В. Самутиной. М.: НЛО, 2006.
5. Удачный и обстоятельный разбор этой темы см. в статье с характерным названием «Что сверхъестественного в «Сверхъестественном»?» (Jensen, R. (2009) "What's supernatural about Supernatural", in L. Wilson and Supernatural.tv (eds) *In the Hunt: unauthorized essays on Supernatural*. BenBella Books, Inc. Dallas.). Как отмечает ее автор, «В нашем мире такие существа, как языческие боги, являются скорее чем-то принадлежащим воображению, нежели созданиями, которые обнаруживаются в составе биосферы. Поэтому, с нашей точки зрения, они сверхъестественные существа. Но в «Сверхъестественном» они присутствуют как нормальные оби-

вого жанра этой настойчиво «быто-реалистической» фантастики создатели сериала выбрали роад-муви (road-movie) — герои беспрерывно колесят по Америке на экзотической и брутальной *Chevrolet Impala* 1967 г. выпуска (первоначальной задумкой был *Ford Mustang* 1965 г.) и уничтожают различные виды нечисти, появляющиеся вместе с новыми локациями. При этом большинство эпизодов «Сверхъестественного» обходится минимумом спецэффектов, там небольшое число участников, и сняты они в компактной камерной манере, характерной для детективных жанров (преобладают средние планы, часто действие вообще разворачивается в закрытом помещении или машине).

Несмотря на сюжетный, эстетический и, как мы увидим далее, семантический минимализм, «Сверхъестественное» имеет культовый статус⁶ среди достаточно обширной аудитории. Шоу уже 15 лет стабильно удерживает телевизионные рейтинги и, как показало недавно проведенное исследование, входит в число индикативных продуктов массовой культуры, предпочтение которого характерно для жителей сельской Америки и коррелирует с «патриотическими» политическими настроениями и политическими симпатиями к Д. Трампу⁷. Последнее явным образом указывает

татели мира... В мире, созданном Эриком Крипке, просто *есть* демоны, привидения и так далее, даже если большинство народа и не знает о них. ...То, что мы считаем сверхъестественной реальностью, для Сэма и Дина является частью природы. Таким образом, сверхъестественное было «натурализовано».

6. Несмотря на сложившуюся практику метафорического, крайне нестрогого употребления термина «культовый» и обилие его трактовок в диапазоне от «означается все что угодно, то есть ничего» (Pearson, R. (2010) “Observations on cult television”, in Abbot, S. (ed.) *The Cult TV Book*, pp.7–18. L., N.Y.: I.B.Tauris & Co Ltd) до различных попыток строгого содержательного определения через преданность аудитории (Gwenllian-Jones, S., Pearson, R. (eds) (2004) *Cult Television*. University of Minnesota Press.) или «инновационность» (Abbot, S. (2010) “Innovative TV”, in S. Abbot (ed.) *The Cult TV Book*, pp. 91–99. L., N.Y.: I.B. Tauris & Co Ltd.), все же такой эпитет применительно к «Сверхъестественному» представляется нам более чем уместным. Культовый статус этого сериала подтверждается как фактом его присутствия в материалах специально посвященного проблеме культового телевидения издания (Abbot, S. (ed.) (2010) *The Cult TV Book*. L., N.Y.: I.B.Tauris & Co Ltd.), так и тем, что к «Сверхъестественному» применимы, по сути, все используемые исследователями определения «культового»: это и преданность фанатов, и обилие инновационных и экспериментальных сценарных и аудиовизуальных решений, и характерные для культового кино после работ К. Тарантино элементы рефлексивности и мета-дискурса (обсуждение фильма внутри самого фильма, самоцитирование и т. д.) и многое другое.
7. Katz, J. (2016) “‘Duck Dynasty’ vs. ‘Modern Family’: 50 Maps of the U.S. Cultural Divide”, *The New York Times*, 26 December 2016 [<https://www.nytimes.com/interactive/2016/12/26/upshot/duck-dynasty-vs-modern-family-television-maps.html>], accessed on 20.03.2019].

на попадание сериала в определенное культурное ядро и позволяет рассматривать его в качестве репрезентативного, как минимум, для определенной — наиболее консервативной и традиционалистской — части американского общества. С учетом того, что сельская Америка за пределами так называемого «черного пояса» и крупных городских агломераций (именно так локализована предпочитающая «Сверхъестественное» часть телеаудитории) вполне может рассматриваться как носитель «традиционных американских ценностей», обращение к предпочтительному для данной аудитории продукту массовой культуры позволяет рассматривать результаты анализа этого продукта в качестве репрезентативных компонентов ядра американской культуры.

Телесериал как объект анализа: методологические замечания

Столкновение с таким объемным и сложным объектом, как 313-серийный телевизионный сериал, неизбежно порождает определенные трудности как на стадии исследования, так и на стадии предъявления появившихся в ходе исследования гипотез. Поскольку объект не является — по крайней мере, в значительной своей части — текстом, к нему лишь ограниченно применимы методы работы с литературными (в широком смысле) источниками — соответствующий набор затруднений зафиксирован в теории кино, являющегося близким родственником телесериала⁸. В то же время специфическая материальность (перцептивная составляющая) сериала, по объему на порядки превосходящая соответствующую компоненту полнометражного фильма, требует преобразования в репрезентации, пригодные для использования в научном тексте (например, в описания), и оптимизации объема, который никак не может использоваться полностью: даже простой пересказ сюжета «Сверхъестественного» — без учета сюжетов отдельных серий, которые могут быть не связаны со сквозным сюжетом сериала, и без анализа перцептивной ткани серий, наличие которой как раз и отличает аудио-визуальную форму от литературной, то есть специфично для сериала — значительно превысит объем научной статьи; а описание, к примеру, образно-

8. Соколов В.С. Киноведение как наука. М., 2008; Вархотов Т.А. «Работа фильма» как предмет теории кино // Экранный культура. Теоретические проблемы / Под ред. К.Э. Разлогова. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012, с. 669–689; Эльзессер Т., Хагелнер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. М.: Сеанс, 2016.

сюжетной структуры (то есть всех локальных сюжетов и героев) вполне может составить среднего размера энциклопедию.

Таким образом, в ситуации работы с хорошо знакомым на уровне повседневности, но достаточно новым и мало знакомым в качестве предмета научного исследования объектом на первый план выходят вопросы методологии. Необходимо подчеркнуть, что если теория кино существует и развивается как минимум со второй четверти XX в., то теории телесериала пока уделяется сравнительно мало внимания. Большинство разработок в этой области либо рассматривают сериал как специфический случай или линию развития игрового фильма, либо растворяют телесериал в общем предмете теории медиа как один из телевизионных жанров⁹.

Оба указанных контекста рассмотрения вполне оправданы, поскольку телевизионный сериал, действительно, во многом определяется своим сходством с игровым кинофильмом (они одинаковы как перцептивные объекты), а во многом — логикой потребления телевизионного контента и программирования каналов (поскольку на организацию телесериала оказывают влияние информационная политика и структура аудитории канала, логика распределения телевизионного эфира, интересы рекламодателей и т. д., — собственно, именно совокупность этих факторов и определяет количество и продолжительность серий, а также многие другие материальные и сюжетные компоненты телесериала). Однако оба контекста способствуют подмене предмета его «родовым» объектом (фильмом и телевидением), и далее, во-первых, транслируют предрассудки и методологические стереотипы (например, заставляя сблизжать телесериал с литературной формой, как это принято делать в случае с кино¹⁰), а во-вторых, мешают

9. По сути, оба подхода представлены в единственном на данный момент репрезентативном издании на русском языке, специально посвященном телевизионным сериалам — тематической подборке «Теория большого сериального взрыва» (см.: Логос, 2013, № 3). В США, где ввиду наличия существенно более развитого рынка телевизионных программ и телесериалов, существует довольно обширная квазинаучная (располагающаяся между публицистикой и академическими исследованиями) литература, посвященная телесериалам (см., например, Abbot (ed.) *The Cult TV Book*; Gwenllian-Jones, S., Pearson, R. (eds) *Cult Television*). Однако и здесь подавляющее большинство материалов представляют собой вариацию литературно-критической традиции в духе той, что сложилась в области кинокритики и теории фильма; при этом сравнительно мало внимания уделяется исследованию специфики восприятия аудиовизуальных материалов и механизмов детерминации зрительского отношения к телесериалам.

10. *Ранопорт Е.* Логика сериала // Логос. 2013. № 3. С. 21–36.

обратить внимание на те особенности телесериала, которые отличают его, с одной стороны, от кино, а с другой стороны, от других телевизионных форматов.

Не претендуя на сколько-нибудь полную реконструкцию структуры характеристик телевизионного сериала, мы бы хотели обратить внимание на те из них, которые, с одной стороны, помогают понять успех и культовый статус «Сверхъестественного», а с другой стороны, необходимы для обнаружения и анализа тех объектов, которым и посвящено это исследование, — семейных и религиозных ценностей американской культуры¹¹.

Итак, прежде всего, в отличие от игрового фильма, создатели которого могут позволить себе даже бессюжетность, телесериал с необходимостью является нарративной структурой с как минимум двухуровневой сюжетной организацией: первый уровень — фабула серии, второй уровень — фабула сезона. Любой из уровней этой «матрешечной» (вложенной) структуры может быть редуцирован, и тогда мы получим сериал либо «вертикальный» (то есть «антологию» без сюжетной связи между сериями — часто реализуется в детективных сериалах), либо «горизонтальный» (то есть без самостоятельного сюжета отдельных серий — характерно для исторических драматических сериалов). Однако гипертрофия одного из уровней организации не должна вводить в заблуждение: любой телесериал с необходимостью является горизонтально-вертикальным, поскольку каждый из уровней организации решает свою собственную неустранимую задачу: зритель должен привыкать к сериалу, узнавать его, ждать, что будет дальше (горизонтальная организация), и зритель должен быть заинтересован здесь и сейчас и иметь возможность присоединиться к аудитории без существенных затрат на вхождение в просмотр, то есть в идеале сериал должен смотреться с любой серии (вертикальная организация).

«Сверхъестественное» решает задачу повествовательной организации сразу несколькими проверенными способами. Во-первых, сериал имеет выраженную горизонтально-вертикальную структуру: большинство серий обладают самостоятельным сюжетом, что легко обеспечивается жанром «роад-муви», при этом на уровне каждого сезона имеется сквозной сюжет, а по мере на-

11. По крайней мере, той ее части, которая соответствует идеологии W.A.S.P., поддерживает Д. Грампа и является одним из претендентов на историческое социокультурное ядро американского общества.

копления сезонов формируются и сквозные сюжеты более высокого уровня, охватывающие два и более сезона. Во-вторых, горизонтальное единство обеспечивается несколькими разнотипными маркерами, выполняющими роль структурных инвариантов, некоторые из которых непосредственно не принадлежат порядку диегезиса, но опознаются зрителем и придают телесериалу статус своего рода эпоса, активно поддерживаемый изнутри сериального мира. Таковы, в частности, звучащая в заключительном эпизоде каждого сезона песня “Carry on Wayward Son” (композиция из классического альбома группы *Kansas* 1976 г.), как бы призывающая героев («блудных сыновей») продолжать и обещающая им покой, когда они закончат работу, — именно так понимают свой долг и свою повседневность главные герои сериала братья Сэм и Дин Винчестеры. В-третьих, преданный зритель постепенно обнаруживает для себя и еще один, самый значимый для нас пласт горизонтальной организации «Сверхъестественного» — единство ценностной структуры фильма: по мере накопления просмотров за локальными детективно-мистическими сюжетами отдельных серий и сезонов проступает драматическая основа — «Сверхъестественное» оказывается фильмом о братской любви, постоянно подвергающейся искушениям и испытаниям, и о противостоянии человеческого и нечеловеческого (сверхъестественного), в котором первое всегда оказывается сильнее второго при условии сохранения ценностей братской любви и преданности. «Сверхъестественное» предстает эпосом о семейных ценностях и схватке с внешним миром, враждебность которого возрастает прямо пропорционально увеличению расстояния его компонентов от семейного очага.

Это выводит нас на вторую важную особенность телесериала: его главные герои обладают накапливаемой личной историей, отчасти разделенной со зрителем. В то время как в кинофильме образ героя формируется несколькими быстрыми штрихами (на большее просто нет экранного времени) и зритель, по сути, вынужден доверять «первому впечатлению» и режиссеру, в телесериале герой и зритель годами идут рука об руку, регулярно встречаясь в определенные часы и накапливая длинные истории поступков (у героя) и впечатлений (у зрителя). Обилие экранного времени позволяет создавать сложные характеры (в том числе ненамеренно — просто потому, что биография героя постоянно увеличивается за счет новых и новых событий) и линии эмоционального взаимодействия герой — зритель, в которых герой перестает

быть только частью сюжетной структуры и приобретает черты личного знакомого, с которым ждут встречи не в связи с повествованием, а ради него самого. Эта возможность создается спецификой сериального времени: оно тоже имеет двухуровневую организацию и всегда сочетает как время действия, так и зрительское время, поскольку просмотр телесериала всегда предполагает наличие выраженной темпоральной структуры, так или иначе связывающейся с внутренним, принадлежащим порядку диегезиса, временем фильма. Действие телесериала, распределяющее время героев, разделено на серии, которые распределены во времени зрителя, — неизбежное переплетение этих разнопорядковых темпоральных структур обеспечивает эффект взаимопроникновения сериального и зрительского миров, в типичном случае выражающегося, например, в вопросе включающего телевизор зрителя: «Ну-ка, а что они там сегодня делают?..»

Таким образом, темпоральная структура телесериала способствует психологическому сближению героев и зрителя, превращая их в «друзей», и сообщает специфическую динамику характерам героев. Последние изменяются во времени и, по мере накопления серий, становятся все более похожими на живых людей, которые, обладая некоторым устойчивым личностным ядром, тем не менее могут «портиться» или «улучшаться», то есть демонстрировать динамику без разрушения целостности образа и связанного с ним психологического правдоподобия. Если в кинофильме явное противоречие в поведении героя почти наверняка будет воспринято как нарушение целостности образа (что приводит к знаменитой формуле К.С. Станиславского «не верю»), то в телесериале это вполне допустимо и будет переживаться не как «ходульность» и неубедительность образа, а как редкая, но встречающаяся в реальном мире перемена характера («что-то с ним случилось»). Такого рода перемены несколько раз случались с главными героями «Сверхъестественного», заставляя зрителей переживать и перестраивать свои отношения с ними.

Помимо динамических особенностей характеров героев, темпоральная организация телесериала подводит нас к третьему, наиболее методологически значимому аспекту его устройства. С перцептивной точки зрения телесериал есть пассивное участие (в форме наблюдения) в практике некоего мира — целостной пространственно-временной действительности (поскольку мы ее видим и слышим так же, как и обыденную действительность), в которой что-то происходит. Это кардинально отличает

все аудиовизуальные формы от литературы, которой свойственна неустранимая недосказанность, необходимость включения воображения, неизбежно всегда уже объективированного и данного в готовом виде в кино и на телевидении¹². Однако если в случае кинофильма время действия и экранное (зрительское) время практически никогда не совпадают (экранного времени просто критически не хватает, и время действия приходится организовывать исходя из этой нехватки), в сериале внутреннее (диектическое), экранное (физическое) и внешнее (зрительское) время сближаются вплоть до полного совпадения¹³. В результате экранного времени оказывается достаточно для постепенного формирования полноценного мира — системы устойчиво воспроизводящихся компонентов деятельностно-практического поля¹⁴, в котором зритель регулярно возобновляет свое пассивное участие, раз за разом практически (перцептивно) убеждаясь, что определенные компоненты этого мира действительно обладают устойчивостью, то есть демонстрируют его реальность.

Соответственно, важнейшим эффектом продолжительности телесериала является развертывание так называемой «вселенной сериала», объективирующей структуры воображения создателей. Именно эта «вселенная», собственный мир сериала, объективация которого является функцией от его физической (экранное

12. Именно в этой всегда-уже-перцептивной-определенности аудиовизуальной формы коренится разочарование многих исследователей в фантастическом кино, которое «по большей части» «оказывается разочаровывающим зрелищем, мало соответствующим даже скромным ожиданиям», сводящимся к желанию «увидеть на экране нечто, не помещенное туда нами» (Самутина Н. Фантастическое кино и проблема иного // Фантастическое кино. Эпизод первый. М.: НЛО, 2006. С. 69. — курсив в оригинале). Ведь если фантастическое понимать как зону неопределенности между реальностью и иллюзией, «колебание, испытываемое человеком, которому знакомы лишь законы природы, когда он наблюдает явление, кажущееся сверхъестественным» (Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М., 1999. С. 25), то в кино фантастическое просто невозможно: фильм есть зона неизбежной определенности, не оставляющей пространства для работы воображения, поскольку все уже объективировано в конкретной перцептивной форме.
13. Например, в знаменитом детективном сериале «24 часа» («24 Hours», 2001–2014 гг., 8 сезонов по 24 серии) время действия и физическое время практически совпадают — события каждого сезона разворачиваются ровно одни сутки, соответствующие 24-м 42-минутным эпизодам одного сезона (еще 18 минут в эфире приходится на рекламу, так что полное телевизионное время одного сезона — ровно сутки).
14. Подробно о перцептивной онтологии аудиовизуальной формы на примере игрового фильма см.: Вархотов Т.А. «Работа фильма» как предмет теории кино // Экранная культура. Теоретические проблемы / Под ред. К.Э. Разлогова. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. С. 669–689.

время) и зрительской (время с учетом распределения серий в сетке вещания) продолжительности, и позволяет вскрыть ценностные структуры, управляющие работой воображения. Поскольку воображение всегда (а) черпает материал из реальности, (б) конструирует модель желаемого, (в) ограничивается системой ценностно-рациональных установок воображающего¹⁵, структурные инварианты динамической объективации воображаемого, то есть нарративно-перцептивной целостности телесериала, могут рассматриваться как точки схождения приемлемого (ценностно-рациональный ограничитель) и желаемого. Для обнаружения таких точек мы будем пользоваться стандартными инструментами структурного анализа, обращая внимание на воспроизводящиеся (повторяющиеся) компоненты (материальные объекты, диектические структуры, персонажей, и т.п.) и пытаюсь нащупать структурные связи, собирающие эти компоненты в целостную вселенную «Сверхъестественного».

Мир «Сверхъестественного»: семья

Несмотря на то, что фабула, предельно сконцентрированная уже в названии, подталкивает сделать главным героем «Сверхъестественного» именно «потусторонние» силы, в действительности ценностным ядром и главным предметом объективации вселенной этого сериала является семья. Согласно бескомпромиссной формулировке создателя и шоу-раннера первых пяти сезонов «Сверхъестественного» Э. Крипке,

Это всегда было шоу о семье, гораздо больше, нежели о чем-либо еще. Мифология — только двигатель для того, чтобы поднять проблему семьи. Старший брат присматривает за маленьким братом, размышляя, не требует ли долг убить того, кого любишь больше всего, верность семье против личного счастья... Вот почему это ни-

15. Трактовка игрового фильма как объективации коллективного воображаемого после работ К. Метца является общим местом в семиотической теории фильма (см.: *Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино.* СПб., 2010). Мы в своем анализе воображения опираемся на исследования Д.Б. Богоявленской (см. *Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей.* М.: Академия, 2002) и собственные разработки (*Вархотов Т.А. Роль воображения в системе конструирования предметностей научного знания у Г. Лейбница // Вестник МГУ. Серия 7, философия.* 2017. № 4. С. 53–68).

когда не будет шоу только о Сэме или только о Дине. Это всегда будет шоу о братьях¹⁶.

Семья «Сверхъестественного» состоит из двух братьев — Сэма и Дина Винчестеров. Братья — потомственные охотники на нечисть (сразу отметим, что таково базовое отношение к любым формам сверхъестественного, хотя первые семь сезонов братья сражаются с нечистой в точном смысле слова). Их родители погибли на охоте, то есть семейная история закрепляет противостояние «Винчестеры — монстры», фактически исключая для братьев возможность выхода, поскольку совокупное «сверхъестественное» ответственно за смерть родителей. Охота не кончается никогда: это один из сквозных мотивов телесериала, одновременно служащий обособлению семейной структуры Винчестеров — которым нельзя ни с кем связываться, потому что все, кто сблизается с ними, погибают, — и являющийся двигателем, заставляющим братьев никогда не опускать рук.

Братья всегда вместе, никогда не бросают и не предают друг друга. Когда они действуют поодиночке, это почти всегда оборачивается для «самостоятельного» брата смертельной опасностью, преодолеть которую удастся только после вмешательства второго брата (часто используемая во всех сезонах сюжетная схема). Все, что похоже на раскол или предательство внутри дуэта, во вселенной сериала моментально масштабируется до катастрофы, ставящий на грань гибели всю вселенную, и единственным путем решения оказывается восстановление братства. Мир «Сверхъестественного» критически зависит от нерушимости тандема Винчестеров: ради братства Винчестеры умирают и воскресают, отправляются в ад, чистилище, специальную клетку, в которой заключен Люцифер, и возвращаются из этих мест, ломая структуры и правила онтологической организации вселенной (например, буквально убивая Смерть) и тем самым демонстрируя, что главный ее закон — нерушимость семьи.

Эта семья, на первый взгляд, выглядит крайне странно: два брата и... всё. Это «плоская» семья, в которой существует лишь один тип родственной связи и лишь одно поколение, — у нее нет прошлого и будущего, у нее есть только вечное настоящее. Родители (и даже дедушка) Винчестеров де-факто тоже оказываются

16. "Eric Kripke Fields Your Questions About Supernatural", TV Guide, 2007, February 15 [<https://www.tvguide.com/news/eric-kripke-fields-35627/>, accessed on 20.03.2019].

ся элементами той же плоской семейной онтологии: они участвуют в сюжете только как соратники и охотники, то есть скорее как кровные братья, а не как родители героев. Не менее примечательно и положение во вселенной «Сверхъестественного» женщин — внутрисемейные отношения (даже с матерью, которая является важным персонажем 12–14 сезонов) в семье Винчестеров сугубо мужские, братские, и женщин в гендерном смысле в этом пространстве нет. При этом гендерно-половой состав вселенной хорошо сбалансирован, и самых разных женских персонажей здесь более чем достаточно. Однако все они остаются за пределами семейного круга и в самом лучшем случае могут быть кем-то типа «названных братьев», хороших друзей. Однако даже в этом случае они остаются «снаружи», потому что братья никогда не сближаются с женщинами, принадлежащими (если брать именно традиционную гендерную роль «женщины») недостижимому для Винчестеров «счастливному» обывательскому миру без охоты, без борьбы и — без братства. «Сверхъестественное» постоянно поддерживает «эротическую» репутацию Винчестеров, давая понять, что они пользуются неизменным успехом у женщин и «настоящие мужики», однако все эти подвиги остаются во всех смыслах слова за кадром, а в тех случаях, когда кто-то из братьев действительно сближается с женщиной внутри вселенной сериала, это неизменно означает непосредственную угрозу братству и/или охоте (ср., например, начало шестого сезона, где Дин, смирившийся с утратой брата, пытается жить нормальной семейной жизнью с женщиной и ребенком). Семейный мир Винчестеров — это мир мужчин¹⁷.

Внимательный взгляд на структуру образов братьев позволяет понять причины их популярности у зрительской аудитории (первоначально состоявшей, согласно данным телеметрии, пре-

17. Альтернативное, хотя и не противоречащее предложенному, прочтение гендерной структуры первых сезонов сериала содержится в интересном эссе Дж. Клифтона «Распространяющаяся катастрофа: гендер в мире “Сверхъестественного”» (Clifton, J. (2009) “Spreading disaster: Gender in Supernatural universe”, in L. Wilson and Supernatural.tv (eds) *In the Hunt: unauthorized essays on Supernatural*. BenBella Books, Inc. Dallas). По мнению автора, женские персонажи в фильме выполняют роль классических двойников (теней) главных героев, позволяя создателям шоу обыгрывать тему мужского и женского как в традиционном контексте дополнителности, так и в нарочито сексистском контексте становления мускулинности через бесконечное преодоление (в том числе и в характерной для «Сверхъестественного» форме убийства) феминного.

имущественно из девочек-тинейджеров¹⁸) и детализировать характер связей, образующих их семью. Оба брата являются вариациями образа здорового неотесанного сельского провинциала. Этот образ воспроизводится как лексическими, так и материальными (перцептивными) средствами: герои регулярно одеваются в характерном деревенском стиле (*lumberjack-style*), что подчеркивается в диалогах другими героями, а их речь вызывает оценки в духе той, которую дает один из главных персонажей-антагонистов — король ада Кроули: «О, прыщавый подростковый юмор, я так по нему скучал». При этом оба брата при наличии практической необходимости охотно учатся или находят эффективных консультантов, что говорит о развитых умственных способностях. Младший брат (Сэм) даже успешно учился в колледже, пока охота и семейный долг в лице старшего брата не вернули его в круг «дел семейных» (*family business* — важная и иронически обыгрываемая в поздних сезонах сквозная тема). Старший брат более консервативен, брутален и вызывающе провинциален, младший — мягче, более склонен к эмпатии и отчасти тяготеет к образу урбанизированного «ботаника» (колледж, любовь к книгам и т.п.); среди поклонников сериала закрепилась метафора Дина как «тела» и Сэма как «души» Винчестеров¹⁹. Тем самым минималистическое семейное многообразие Винчестеров задает диапазон от деревенского дровосека до начавшего забывать родную деревню, но все же вопиюще репрезентативного с точки зрения своих корней горожанина в первом поколении, всегда готового вспомнить, откуда он родом. Это и есть консервативная аудитория среднего Запада (см. выше), с легкостью идентифицирующая себя с Винчестерами и их концепцией простой, мужской, кровной семьи.

Картину дополняет обилие культурных маркеров, подчеркивающих приверженность Винчестеров ценностям и консервативной культуре Америки эпохи Р. Никсона — Р. Рейгана. Это и фирменный автомобиль Винчестеров (*Chevrolet Impala 1967*), и обилие в звуковой дорожке хорошо узнаваемых рок-композиций этой эпохи, и профессиональные псевдонимы Винчестеров, представляющихся во время «работы под прикрытием» то име-

18. Owen, R. (2007) "TV Preview: 'Supernatural' tries to come out of the shadows", Pittsburgh Post-Gazette, March 15 [<https://www.post-gazette.com/ae/tv/2007/03/15/TV-Preview-Supernatural-tries-to-come-out-of-the-shadows/stories/200703150354>, accessed on 20.03.2019].

19. Clifton, J. "Spreading disaster: Gender in Supernatural universe".

нами музыкантов *Metallica*, то *Led Zeppelin*, а то героев популярных кинофильмов «Люди в черном» или «Матрица», или вовсе «Смитом» и «Вессоном»²⁰.

Таким образом, перед нами «мужская» (но ни в коем случае не «однополая») братская семья, в основе которой лежит кровное родство, верность и равенство (анархического типа — каждый сам определяет меру своей ответственности за семью), спланиваемые враждебностью внешнего мира, постоянно посылающего семье испытания. Члены этой семьи — «настоящие мужики»: они туповаты, невежественны, склонны к бахвальству и самоуверенны, но крепки телом и духом, сметливы и прагматичны, что позволяет им, если этого потребуют обстоятельства, справиться с любой ситуацией без какой-либо «учености» (интуитивно презираемой ими, как презирали ее вместе с прочими «изысками» средневековые рыцари) — грубой силой и простой деревенской смекалкой. Это крайне архаическая, по сути — до-социальная²¹ концепция закрытой семьи, образуемой только кровными родственниками, то есть исключаяющей возможность появления принципиально новых членов (этим определяется специфическое место женщин во вселенной «Сверхъестественного»): в семью входят только «братья», то есть только те, кто разделяет общую кровь. Такая семья не может воспроизводиться в следующих поколениях, то есть у нее нет будущего, а есть только настоящее — что и характеризует вселенную «Сверхъестественного» и жизненную позицию Винчестеров, всегда пребывающих в состоянии охоты и оценивающих свои перспективы (а об этом регулярно заходит разговор как между братьями, так и с другими героями) как неотвратимую гибель на охоте. Однако, поскольку эта гибель тоже принадлежит порядку будущего, всегда находящегося за пределами мира «Сверхъестественного», в настоящем Винчестеры оказываются бессмертными, постоянно возвращая друг

20. Smith & Wesson Firearms Co. — один из старейших американских производителей огнестрельного оружия, был основан в 1852 г. в штате Массачусетс. Компания известна производством револьверов, ее название стало одним из синонимов классического крупнокалиберного кольта, в том числе используемого как охотничье оружие.

21. Согласно одной из наиболее авторитетных концепций исторической связи семейной и социальной структур, именно необходимость появления в семье новых членов, не связанных кровными узами с другими ее членами (то есть обмена женщинами), порождает социальную структуру как таковую, связывая отношения родства разные кровные семьи (см.: *Левин-Стросс К.* Структурная антропология. М., 2001).

друга оттуда, откуда вернуться нельзя (см. выше) силами той самой кровной семейной связи.

Поскольку семейная целостность (отчасти) и способ жизни (полностью) Винчестеров определяются взаимоотношением этого дуэта со «сверхъестественным», разговор о теме семьи неизбежно приводит нас к обсуждению онтологии вселенной сериала (естественное/сверхъестественное) и отношений героев с «потусторонним».

Десакрализация потустороннего и плоская онтология «Сверхъестественного»

На первых этапах развития антропологии и религиоведения исследователи часто применяли для объяснения своих гипотез касательно происхождения религии ряд терминов, позднее подвергшихся критике; большинство из них остались, пожалуй, разве что в истории антропологической и религиоведческой мысли. Тем не менее, в свое время концепт «ранних» или «первобытных» религиозных верований оказался хорошим рабочим инструментом, к настоящему времени твердо заняв место в системе антропологического, исторического и религиоведческого образования²².

При анализе как представлений современного человека о мире, так и явлений актуальной культуры, объекты, фиксируемые этим инструментом, парадоксальным образом снова оказываются «в строю»: магия (как система), магическое мышление в целом, мантика обрели «второе дыхание», породив огромный рынок магических и мантических услуг; фетишизм раскрывается в представлениях о «местах силы», артефактах, талисманах и амулетах, а также предполагаемых незадокументированных возможностях современной техники; тотемизм и вера в «живых мертвецов» проявляются как в популярных сюжетах массовой культуры (зомби, вампиры, оборотни), так и в призывах открыть своего «внутреннего зверя» или вере в сверхъестественные возможности домашних питомцев.

В этой ситуации в тренде неожиданно оказываются и такие объяснительные модели (они же «ранние религиозные верования»), как анимизм — в формах полидемонизма (полтергейст)

22. Достаточно подробное описание некоторых из этих моделей можно найти в: Эванс-Причард Э. История антропологической мысли / Пер. с англ. А.А. Елфимова; ст. А.Л. Никишенкова. М.: Восточная литература, 2003; или в: Кабо В. Происхождение религии: история проблемы. Канберра: Алчеринга, 2002.

и спиритуализма, нередко внеконфессионального (душа и ее приключения, вплоть до веры в реинкарнацию); аниматизм — в формах веры в судьбу, учительную силу жизни и неотвратимое предопределение смерти; преанимистическая вера в мана — в представлениях о действенности харизмы и реальности личной удачи или неудачи.

Все эти представления и верования актуальны в наши дни не только для верующих во что бы то ни было людей, но и для людей, казалось бы, ни во что особенно не верующих, а то и во все нерелигиозных. И вселенная «Сверхъестественного» предлагает очень специфический взгляд на этот предмет, по сути, доводя ситуацию до логического предела на одном из возможных маршрутов: все, что человечество привыкло рассматривать как объекты веры и относить к «потустороннему», реально существует рядом с нами и при определенных обстоятельствах раскрывается как часть обычной повседневности. При этом инкорпорируемые в повседневность «сверхъестественные» объекты — от традиционной европейской нечисти (вампиров, оборотней, адских псов, демонов и т.п.) до обитателей неевропейских мифологий, ангелов, архангелов и даже, с некоторыми оговорками, Бога-Творца, — преобразуются в «естественные» (с ними можно материально взаимодействовать, как минимум — убить) и оказываются однопорядковыми элементами единой плоской онтологии, исключаящей качественные иерархические различия и поддерживающей только различия по степени (по силе и по трудности ликвидации).

Иерархии в «Сверхъестественном» противостоят «семейной» модели, опирающейся на принципы равенства и братства, поэтому иерархии всегда фальшивы и связаны с обманом и узурпацией власти (в равной мере в аду и на небесах), а Бог является героям в образе чудака, пишущего романы о Винчестерах, и в момент опознания братьями его подлинной сущности останавливает их неуклюжие попытки совершить ритуалы поклонения: «Нет, нет, я это все не люблю, зовите меня просто “Чак”» (11 сезон). Апофеозом концепции Бога-Чака становится эпизод «Дела семейные» (*All in the Family*, эпизод 21), в котором Винчестеры пытаются устранить разлад внутри божественной семьи, а запершийся в комнате Люцифер под доносящиеся из его комнаты звуки хард-рока отказывается выйти, «пока папа не извинится»; при этом главная сюжетная коллизия — конфликт Света (Чака) и тьмы (Амары) — разрешается семейным примирением брата с сестрой: братские отношения восстановлены — мир спасен.

В указанном выше контексте «Сверхъестественное» представляет интерес для исследователя²³ прежде всего тем, в сериале происходит постепенное (или, вернее сказать, посезонное) переосмысление практически всех компонент традиционно-христианской картины мира — причем в ходе действия меняются как *положение дел* (открываются все новые тайны, кардинально меняющие мировоззрение героев), так и *герои* сериала, будь то люди или иные разумные существа.

Общую теологическую доминанту сериала представляется вполне оправданным описать как *мультиитеизм* — представление о том, что все существующие в культуре представления о сверхъестественном (ограниченно) истинны. В мире сериала существует Бог-Творец, ангелы и демоны, оборотни и вампиры, ведьмы и колдуны, а равно и все остальное, что только может прийти в голову. Казалось бы, речь идет о типичной для современной поп-культуры картине мира, довольно часто воспроизводимой в том или ином киноматериале, но при хоть сколько-нибудь внимательном рассмотрении становятся видны швы, «наживо» соединяющие возвышенные (Бог-Творец, ангелы и, в некоторой степени, демоны) и «народные» аспекты религиозной картины мира (ведьмы, колдуны, вампиры, оборотни и так далее). Между возвышенными и «народными» аспектами этой картины мира реально — с позиции постепенно открывающейся героям сериала реальности — нет никакой дистанции. Более того, время от времени возникающие классические форматы отношений, с одной стороны, между человеком и сверхъестественными существами и, с другой стороны, между сверхъестественными существами даже одной онтологии постоянно меняются, и вот уже ангелы заключают договоренности с демонами, а Бог-Творец в какой-то момент предлагает называть его Чаком, полностью разрушая традиционную дистанцию между Творцом и творением.

Другая мультиитеистическая черта мира сериала — *развитие и смешение онтологий*. Так, в 11 сезоне у Бога-Творца появляется сестра — Тьма, бывшая прежде творения мира, заключенная Богом и освобожденная героями сериала, вследствие чего семей-

23. Интерес к сериалу породил в академическом мире несколько исследований, ему посвященных: Abbot, S., Lavery, D. (eds) (2011) *TV Goes to Hell: An Unofficial Road Map of Supernatural*. Toronto: ECW Press, 2011; Brown, N.R. (2011) *The Mythology of Supernatural: The Signs and Symbols behind the Popular TV Show*. N.-Y.: Penguin; Engstrom, E., Valenzano, J.M. (2014) *III. Television, Religion, and Supernatural: Hunting Monsters, Finding Gods*. Lexington Books.

ный пафос «Сверхъестественного» переходит на совершенно новый и принципиально непредставимый вне сценарного контекста уровень. Смещение онтологий проявляется, в свою очередь, в одновременном сосуществовании Смерти (как личности) и ее «жнецов» — с ангелами/демонами; индуистских или, скажем, германо-скандинавских божеств — с Богом-Творцом авраамической религиозной метасистемы. Далее эта линия продолжается в идее параллельных миров, в каждом из которых возможны свои варианты развития событий, и параллельные аналоги героев «первого мира» сериала способны на переход между мирами, что экспоненциально усложняет не только онтологическую структуру, но и драматургическую линию целого ряда сюжетов. В конечном счете эта синкретическая картина упорядочивается в виде плоской онтологии, приводящей все виды объектов к двум общим знаменателям: (1) характер отношения к семье Винчестеров (в подавляющем большинстве случаев все они — испытания, то есть разные формы угрозы), и (2) их можно убить.

Антропологическая специфика, характерная не только для «Сверхъестественного», но и для ряда его несколько менее успешных аналогов (например, для «Гримма»²⁴), акцентирует внимание на фигуре *охотника* — тотальном переосмыслении образа исследователя и ученого. Взаимодействие с миром сверхъестественного и с разного рода сверхъестественными существами для героев цикла имеет принципиально эмпирический характер: сверхъестественное нужно *познать, чтобы уничтожить*, а типовое сверхъестественное существо концептуализируется как «монстр». Разрыв с традиционным отношением к сверхъестественному одновременно отсылает к идее нерелигиозного сверхъестественного²⁵ и объясняет специфический юмор сериала²⁶. Религиозные практики в мире сериала почти неотличимы от магических, да и концепт *веры*, не предполагающей точного знания, в сериале практически не развит. Магия сосуществует с религиозной сим-

24. Сериал Grimm, также построенный на теме охоты на находящееся рядом, в «естественном» мире враждебное сверхъестественное, выходил на канале NBC с 2011 по 2017 гг. (6 сезонов, 123 серии).

25. См., например: *Зенкин С.Н.* Небожественное сакральное. Теория и художественная практика. М.: Издательство РГГУ, 2012.

26. См.: *Шепелева П.М.* Юмор в кино и особенности его перевода (на примере TV-сериалов США и Великобритании «Клиника», «Сверхъестественное», «Тюдоры») // Вестник Московского государственного областного университета. 2013. № 2. С. 17.

воликой, соответствуя концепту науки, в полном согласии с моделью «магия — наука — религия» Бронислава Малиновского²⁷.

Коммуникативное взаимодействие героев сериала отсылает нас к до сих пор не выстроенной религиозедческим сообществом общей теории *религиозного отношения*. Строго говоря, в мире «Сверхъестественного» оно почти никогда не имеет традиционного для религии характера (человек обращается в высшему по отношению к нему сверхъестественному существу), либо выстраиваясь чисто магически (человек оказывается выше сверхъестественного существа, повелевая им, обманывая или вовсе его убивая), либо, на худой конец, — по шаманской модели (равноправное партнерство между человеком и сверхъестественным существом). Обе модели предполагают различную степень десакрализации объекта и опираются на плоскую онтологию, разрушающую границу между «естественным» и «сверхъестественным» и оперирующую единым миром, а в конечном счете — рядоположенными объектами, которые, парадоксальным образом, могут различаться по субстанции, но все равно образуют единый ряд объектов, которых можно убить. Их одинаковость проявляется в том, что все они, в конечном счете, не более чем *проблемы* семьи Винчестеров, с которыми семья неизбежно справится, *устранив* эти проблемы.

Скрытое онтологическое единообразие героев сериала проявляется в этической неоднозначности их поведения, подчеркнуто демонстрирующего сугубо человеческие черты: Бог-Творец может струсить, Люцифер — искренне полюбить свое дитя (пусть и призванное уничтожить мир), вампиры способны по этическим причинам употреблять в пищу только кровь животных; в свою очередь, сами Винчестеры то и дело оказываются то чуть ли не представителями ада на Земле, а то и вовсе теряют душу (но не способность к осмысленному действию).

Однако главным механизмом разворачивания плоской онтологии «Сверхъестественного» оказывается процедура, разрешающая в конечном счете все вопросы относительно статуса элементов вселенной сериала, процедура проверки этого статуса:

27. См.: Малиновский Б. Магия, наука и религия / Пер. с англ. М.: Рефл-бук, 1998. Интересное размышление, сравнивающее модели магии у Малиновского и в сериале, представлено отечественным автором: Горенкова Ю.А. Магические сюжеты в сериале «Сверхъестественное»: диалог с Б.К. Малиновским // Проблемы кадрового обеспечения сферы культуры и искусства: трудоустройство и адаптация молодого специалиста. Материалы Всероссийской научно-практической конференции / Науч. ред. Е.В. Савелова, сост. Е.Н. Лунегова. Хабаровск: Хабаровский государственный институт культуры, 2017. С. 130–138.

убийство. Вопрос «как его убить?», звучащий явным образом примерно в каждой третьей серии «Сверхъестественного» и подразумеваемый в остальных, является базовой формой отношения Винчестеров с внешним по отношению к их семье миром магических существ и объектов. Развитие сюжета показывает, что вопрос деструкции (потенциально успешной охоты) является критерием существования: то, что нельзя убить, просто не существует ни в каком смысле; все, что существует, можно убить, сколь бы трудноосуществимым это ни было. Соответственно, проверка существования всегда предполагает деструкцию исследуемого объекта и самоутверждение (победу) героев, которые расширяют вселенную посредством обретения знаний («как его убить») об уничтоженных ими «сверхъестественных» объектах.

Это процедура поразительно напоминает модель развития научного знания, предложенную К. Поппером и известную как критический рационализм, согласно которому информативность и репрезентативность теории коррелирует с ее опровержимостью, а проверка всегда осуществляется в форме экспериментального (материального) опровержения²⁸. Братья Винчестеры оказываются своего рода прагматическими рационалистами, осуществляющими редукцию локальных культурно-исторических онтологий сверхъестественного к плоскому миру единообразных объектов, существование которых определяется эмпирически (точнее, прагматически: «можно ли их убить») и различия между которыми существуют в форме топологической дифференциации — по расстоянию от семейной структуры Винчестеров (которое определяется в зависимости от степени представляемой ими опасности для семьи) и дифференциации по силе и этологическим признакам (например, ангелы и демоны нуждаются в человеческих телах, но по-разному вселяются в них и имеют разные требования к технико-тактическим характеристикам сосуда; большинство прочих существ обладают собственными телами с характерными морфологическими признаками и опять же имеют специфический поведенческий профиль). Вместе с тем все эти объекты населяют один и тот же мир, могут взаимодействовать одним и тем же способом, демонстрируют общие с человеком психологические и этические черты и, самое главное — в конечном счете *проверяемы*: уничтожимы.

28. Поппер К. Логика научного исследования. М., 2005.

Заключение: семья, сверхъестественное и антропный принцип

Антропный принцип, как и многие другие современные квази-философские концепты на стыке науки и метафизики (например, синергетика), исходно был сформулирован как элемент научной эпистемологии в конкретной предметной области (в астрофизике и в связанных с ней областях естествознания), однако довольно быстро превратился в элемент философской онтологии, призванной дать новое, якобы естественнонаучное, обоснование антропоцентризму. В своих наиболее радикальных версиях антропный принцип утверждает, что устройство мира (его законы и т. п.) таково, каким мы его наблюдаем, потому что при ином устройстве наблюдатель бы не существовал:

Реальной с этой точки зрения будет лишь потенциально «жизнеобеспеченная» Вселенная, т. е. такая, в которой значения физических констант с самого начала гарантируют появление жизни и разума на некотором этапе эволюции. Вселенная как бы «ввергает себя в бытие» посредством наблюдений, осуществляемых на достаточно поздней стадии разумными существами, дополняющих «элементарное квантовое явление» до целого. Все другие «возможные миры», в которых не предусмотрен феномен наблюдения, единственно способный придать всякой возможности статус реальности, не существуют в строгом онтологическом смысле²⁹.

Таким образом, мир нуждается в наблюдателе столь же сильно, как и наблюдатель — в мире, и с этой точки зрения весьма соблазнительно считать, что человек до некоторой степени есть, как говорил Протагор, «мера всех вещей», причем в очень точном смысле: они существуют в той степени, в какой он их «наблюдает», то есть осуществляет взаимодействие и измерение³⁰.

29. Казютинский В.В., Балашов Ю.В. Антропный принцип. История и современность // Природа. 1989. № 1.

30. С нашей точки зрения, все версии антропного принципа представляют собой адаптацию к научной онтологии («картине мира») одного из ключевых эпистемологических принципов интеллектуальной культуры Нового времени, который четко просматривается у всех главных авторов XVII столетия, в равной мере эмпириков и рационалистов: исходить из изоморфизма структур человеческого разума и природы, усматривая в качестве законов последней только то, что является законом разума или (вариант эмпириков) может быть предметом социального согласия.

Именно такую концепцию вселенной разворачивает перед нами «Сверхъестественное». Мир в нем существует только в связи с братьями Винчестерами и в той мере, в какой формирует обстоятельства (испытания) для их семьи. Обитатели этого мира реальны в той мере, в какой доступны истреблению, и существенны в той мере, в какой требуют этого истребления; последнее оказывается некоторой окончательной формой наблюдения.

Вселенная сериала предлагает нам галерею традиционных сверхъестественных существ в модальности противопоставления их человеку, который оказывается «естественным» противником «сверхъестественного» и опирается на семейные ценности кровного родства — любовь и равенство кровных братьев против отношений господства — подчинения, характеризующих социальные системы «монстров» (от гнезда вампиров до обители ангелов). Семейное, интерпретируемое как кровное и братское, по умолчанию отождествляемое с человеческим, противопоставляется всем формам всегда монструозного сверхъестественного, которое, в конечном счете, всегда враждебно (пока не познано, то есть не убито) и от которого Винчестеры целенаправленно очищают человеческий мир.

Братья Винчестеры демонстрируют нам своеобразную версию расколдовывания мира, в которой любые сакральные объекты нормируются в системе плоской онтологии, обнаруживающей уязвимость любого сверхъестественного: всегда существует положительный практический ответ на вопрос «как его убить». Сверхъестественные объекты редуцируются к прагматике деструктивных практик в духе инструменталистской версии антропного принципа, исключающего возможность мира за пределами «естественного» по причине невозможности его технического обнаружения и, одновременно, исключающего религиозную семантику по причине невозможности придания ей инструментальной формы. В результате сверхъестественное присутствует только в контактной, «естественной» форме и оценивается в модальности практической значимости, а в этом качестве оно или тривиально («привет, бог, чего тебе налить?»), или опасно («как его убить?»). Поэтому сверхъестественное неизбежно фальсифицируется при проверке (убивается), а подлинным и неустрашимым оказывается только человеческое кровное братство.

Специфической чертой вселенной «Сверхъестественного» является принципиальная имманентность традиционных религиозных объектов и натуралистическая интерпретация сверхъ-

естественного, сводящая «потустороннее» и «посюстороннее» в одной плоской онтологии и устраняющая возможность сакрализации чего-либо ввиду отсутствия по-настоящему «других» мест, чего-либо «сверх-естественного». Перед нами мир, в котором существуют практики взаимодействия с разумными силами, превосходящими человека, но не существует системы значений, превращающих эти силы в религиозные объекты: мы все видим (и разрушаем) «здесь», поэтому существующее только «там» во все не существует — они все должны подстроить свой способ существования под наши возможности наблюдения, то есть должны быть преобразуемыми в объект охоты (фальсификации). И как в случае с антропным принципом, поставившим законы вселенной в зависимость от существования человека, самым прочным и неустрашимым в мире «Сверхъестественного» оказывается самый хрупкий и постоянно подвергающийся опасностям и испытаниям элемент — человеческая семья.

Библиография / References

- Богоявленская Д.Б.* Психология творческих способностей. М.: Академия, 2002.
- Вархотов Т.А.* «Работа фильма» как предмет теории кино // Экранный культура. Теоретические проблемы / Под ред. К.Э. Разлогова. СПб.: «Дмитрий Буланин», 2012. С. 669–689.
- Вархотов Т.А.* Роль воображения в системе конструирования предметностей научного знания у Г. Лейбница // Вестник МГУ. Серия 7, философия. 2017. № 4. С. 53–68.
- Горенкова Ю.А.* Магические сюжеты в сериале «Сверхъестественное»: диалог с Б.К. Малиновским // Проблемы кадрового обеспечения сферы культуры и искусства: трудоустройство и адаптация молодого специалиста. Материалы Всероссийской научно-практической конференции / Науч. ред. Е.В. Савелова, сост. Е.Н. Лунегова. Хабаровск: Хабаровский государственный институт культуры, 2017. С. 130–138.
- Зенкин С.Н.* Небожественное сакральное. Теория и художественная практика. М.: Издательство РГГУ, 2012.
- Кабо В.* Происхождение религии: история проблемы. Канберра: Алчеринга, 2002.
- Казютинский В.В., Балашов Ю.В.* Антропный принцип. История и современность // Природа. 1989. № 1.
- Леви-Стросс К.* Структурная антропология. М., 2001.
- Малиновский Б.* Магия, наука и религия / Пер. с англ. М.: Рефл-бук, 1998.
- Метц К.* Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. СПб., 2010.
- Поппер К.* Логика научного исследования. М., 2005.
- Рапорт Е.* Логика сериала // Логос. 2013. № 3. С. 21–36.
- Самутина Н.* Фантастическое кино и проблема иного // Фантастическое кино. Эпизод первый. М.: НЛО, 2006. С. 66–82.

- Соколов В.С. Киноведение как наука. М., 2008.
- Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М., 1999.
- Фантастическое кино. Эпизод первый / Под ред. Н.В. Самутиной. М.: НЛЮ, 2006.
- Шепелева П.М. Юмор в кино и особенности его перевода (на примере TV-сериалов США и Великобритании «Клиника», «Сверхъестественное», «Тюдоры»)// Вестник Московского государственного областного университета. 2013. № 2.
- Эванс-Причард Э. История антропологической мысли / Пер. с англ. А.А. Елфимова; ст. А.Л. Никишенкова. М.: Восточная литература, 2003.
- Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. М.: Сеанс, 2016.
- Abbot, S., Lavery, D. (eds) (2011) *TV Goes to Hell: An Unofficial Road Map of Supernatural*. Toronto: ECW Press.
- Abbot, S. (ed.) (2010) *The Cult TV Book*. L., N.Y.: I.B.Tauris & Co Ltd.
- Abbot, S. (2010) "Innovative TV", in S. Abbot (ed.) *The Cult TV Book*, pp. 91–99. L., N.Y.: I.B. Tauris & Co Ltd.
- Bogoiavlenskaia, D.B. (2002) *Psikhologiia tvorcheskikh sposobnostei* [Psychology of creative abilities]. M.: Akademiia.
- Brown, N.R. (2011) *The Mythology of Supernatural: The Signs and Symbols behind the Popular TV Show*. N.-Y.: Penguin.
- Clifton, J. (2009) "Spreading disaster: Gender in *Supernatural* universe", in L. Wilson and Supernatural.tv (eds) *In the Hunt: unauthorized essays on Supernatural*. BenBella Books, Inc. Dallas.
- Elzesser, T., Khagener, M. (2016) *Teoriia kino. Glaz, emotsii, telo* [Film theory. Eye, emotions, body]. M.: Seans.
- Engstrom, E., Valenzano, J.M. (2014) *III. Television, Religion, and Supernatural: Hunting Monsters, Finding Gods*. Lexington Books.
- Evans-Prichard E. (2003) *Istoriia antropologicheskoi mysli* [History of the anthropological thought]. M.: Vostochnaia literatura.
- Gorenkova, Iu.A. (2017) "Magicheskie siuzhety v seriale «Sverkhieestvennoe»: dialog s B.K. Malinovskim" [Magic plots in "Supernatural" tv-series: the dialog with B.K. Malinowski], in E.V. Savelova, E.N. Lunegova (eds) *Problemy kadrovogo obespecheniia sfery kultury i iskusstva: trudoustroistvo i adaptatsiia molodogo spetsialista. Materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii*, pp. 130–138. Khabarovsk: Khabarovskii gosudarstvennyi institut kultury.
- Gwenllian-Jones, S., Pearson, R. (eds.) (2004) *Cult Television*. University of Minnesota Press.
- Jensen, R. (2009) "What's supernatural about *Supernatural*", in L. Wilson and Supernatural.tv (eds) *In the Hunt: Unauthorized Essays on Supernatural*. BenBella Books, Inc. Dallas.
- Kabo, V. (2002) *Proiskhozhdenie religii: istoriia problem* [Genesis of Religion: history of the problem]. Canberra: Alcheringa.
- Kaziutinskii, V.V., Balashov, Iu.V. (1989) "Antropnyi printsip. Istoriia i sovremennost'" [Anthropic principle. History and current state], *Priroda* 1.
- Levi-Stross, K.. (2001) *Strukturnaia antropologiia* [Structural anthropology]. M.
- Malinowski, B. (1998) *Magiia, nauka i religiia* [Magic, Science and Religion]. M.
- Metz, K. (2010) *Voobrazhaemoe oznachaiushchee. Psikhoanaliz i kino* [Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinema]. SPb.

- Pearson, R. (2010) "Observations on cult television", in Abbot, S. (ed.) *The Cult TV Book*, pp. 7–18. L., N.Y.: I.B.Tauris & Co Ltd.
- Popper, K. (2005) *Logika nauchnogo issledovaniia* [The Logic of Scientific Discovery]. M.
- Rapoport, E. (2013) "Logika serial" [The Logic of TV-Series], *Logos* 3: 21–36.
- Samutina, N.V. (ed.) (2006) *Fantasticheskoe kino. Epizod pervyi* [Fantastic cinema. Episode one]. M.: NLO.
- Samutina, N.V. (2006) "Fantasticheskoe kino i problema inogo" [Fantastic cinema and the problem of the other], in N.V. Samutina, (ed.) *Fantasticheskoe kino. Epizod pervyi*, pp. 66–82. M.: NLO.
- Shepeleva, P.M. (2013) "Tumor v kino i osobennosti ego perevoda (na primere TV-serialov SShA i Velikobritanii «Klinika», «Sverkhieestestvennoe», «Tiudory»)» [Humor in the movies and the features of its translation (on the example of the British and American TV-series "Scrubs", "Supernatural", "The Tudors")], *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta* 2.
- Sokolov, V.S. (2008) *Kinovedenie kak nauka* [Film theory as a science]. M.
- Todorov, Ts. (1999) *Vvedenie v fantasticheskuiu literaturu* [Introduction à la littérature fantastique]. M.
- Varkhotov, T.A. (2012) "«Rabota filma» kak predmet teorii kino" [The "work of film" as the subject of film theory], in K.E. Razlogov (ed.) *Ekrannaia kultura. Teoreticheskie problemy*, pp. 669–689. SPb.: «Dmitrii Bulanin».
- Varkhotov, T.A. (2017) "Rol' vooobrazheniia v sisteme konstruirovaniia predmetnosti nauchnogo znaniia u G. Leibnitsa" [Function of the imagination in the Leibniz's system of scientific subjects' construction], *Vestnik MGU. Serii 7 filozofia* 4: 53–68.
- Wilson, L. and Supernatural.tv (eds.) (2009) *In the Hunt: Unauthorized Essays on Supernatural*. BenBella Books, Inc. Dallas.
- Zenkin, S.N. (2012) *Nebozhestvennoe sakralnoe. Teoriia i khudozhestvennaia praktika* [Non-divine Sacral. Theory and artistic practice]. M.: Izdatelstvo RGGU.

ТАТЬЯНА САМАРИНА

**Феноменология сакрального
и художественная литература:
фантастический мир Элджернона Блэквуда**

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-217-236>

Tatiana Samarina

**Phenomenology of the Sacred and Fiction: The Fantastic
World of Algernon Blackwood**

Tatiana Samarina — Research Fellow. Institute of Philosophy,
Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia). t_s_samarina@bk.ru

The article deals with the work of Algernon Blackwood, the British classic of horror and science fiction literature. His novels and stories' central theme is manifestations of another world in everyday life. To analyze Blackwood's worldview, the author uses the tools of the phenomenology of religion, in particular, Mircea Eliade's ideas on the sacred and the profane dichotomy and the hierophany; Rudolf Otto's theory of the numinous; and the phenomenological theories of W.B. Kristensen and G. van der Leeuw. The article analyzes how the theme of the sacred is revealed in Blackwood's texts and with what means he creates the world of his religion. The article explores the concept of the "non-divine sacred" as applied to the work of Blackwood. In the concluding discussion, the fantastic world of Blackwood is compared with the world created by Howard Lovecraft.

Keywords: Algernon Blackwood, Howard Lovecraft, Mircea Eliade, Rudolf Otto, phenomenology of religion, hierophany, numinous, sacred, profane.

В СВОЕМ труде «Небожественное сакральное» С. Зенкин предложил идею о том, что в XVIII–XIX веках в западной культуре происходит поэтапный процесс разделения категорий сакрального и божественного¹, этот процесс нашел свое выражение как в рефлексивных стратегиях осмысления проблематики сакрального (прежде всего в феноменологии и социологии религии), так и в художественной культуре. Зенкин, ориентируясь на французскую социологическую традицию первой половины XX века, предположил, что сакральное, являясь производным от социального, существовало до религиозных структур. Религия в определенный момент стала использовать возникшее из условий социальной жизни деление на сферы сакрального и профанного, а христианство, как об этом писал Ж. Батай, наделило сакральное лишь положительными чертами, избавив от негативных сторон. В XVIII–XIX веках происходит стихийное возвращение к чувству сакрального, уже лишенному религиозной окраски, зачастую связанному с чем-то неясным, вызывающим страх, трепет, ужас, амбивалентному по своей природе, сакральному как Иному, чуждому привычному миру людей. Таким образом, Зенкин оформил определенную исследовательскую стратегию, с помощью которой возможно выявлять описание манифестаций сакрального (как религиозного, так и внерелигиозного) в художественных произведениях, но, как нам кажется, перспектива реализации этой стратегии была выбрана не совсем удачно. Всецело опираясь на французскую социологическую школу, Зенкин почти полностью проигнорировал специфику голландско-немецкой традиции феноменологии религии², которая в ничуть не меньшей, а, пожалуй, даже в большей степени строила свои исследования вокруг амбивалентности сакрального³. Нам представляется, что если использовать аппарат феноменологического описания религии, то сама концепция небожественного сакрального теряет смысл. Для феноменологов религии всё есть следствие связи человека с сакральным, в своей основе сакральное стоит за пределами добра и зла, а следовательно, является как истоком высших

1. Зенкин С. Небожественное сакральное. М.: РГГУ, 2012.
2. Вернее, он включил в свое исследование идеи Отто и Элиаде, но лишь как побочную иллюстрацию темы небожественного сакрального, почти лишив их особой, присущей лишь феноменологии религии специфики. См.: Зенкин С. Небожественное сакральное. С. 68–100.
3. Здесь мы в первую очередь имеем в виду идеи Р. Отто, В.Б. Кристенсена, Г. ван дер Леува и Ф. Хайлера.

проявлений блага, так и источником необъяснимого и непреодолимого ужаса. В их понимании не религия эксплуатирует чувство сакрального, а религиозное чувство, присутствующее в секуляризованном мире, подтверждает существование имманентной связи каждого человека с божественным сакральным. Этот акцент на первичности исключительно божественного сакрального в корне отличает феноменологическую традицию изучения природы сакрального от традиции французской социологии и антропологии, в которой последнее внебожественно и рождается из человеческих взаимоотношений.

Наиболее полно фиксация переживаний амбивалентного сакрального происходила в литературе, где тематика пугающего Иного развилась в конце XVIII–XIX веке с небывалым масштабом: здесь можно вспомнить готический роман и прозу Э. По, Г. Флобера, Т. Готье, П. Мериме и многих других. В конце XIX — начале XX века возникает целая плеяда писателей, чье творчество оформило жанр хоррор и с легкой руки Лавкрафта стало именоваться «литературой сверхъестественного ужаса»⁴, самыми известными из них являются А. Блэквуд, А. Мейчен, С. Грабинский, Г. Майринк, У. Ходжсон и, конечно, сам Г.Ф. Лавкрафт. Чтобы проиллюстрировать возможности объяснения с помощью языка феноменологии религии тех форм художественной культуры, которые Зенкин именуется проявлениями небожественного сакрального, далее мы обратимся к трудам одного из ведущих писателей литературы сверхъестественного ужаса Эдджернону Блэквуду, применяя к ним аппарат феноменологического описания религии с целью нахождения в его произведениях описания чувства сакрального и форм его проявления. Оговоримся, что намеренно фокусируемся лишь на феноменологическом инструментарии исследования сакрального, не привлекая обширный пласт социологических и философских теорий его осмысления, так как во многом это уже было сделано С. Зенкиным.

Прежде всего, мы будем использовать концепции позднего Мирчи Элиаде, разработывавшего в своих трудах после 1950-х годов учение о существовании двух планов бытия — сакрального и профанного. Как пишет Элиаде в «Священном и мирском», «пространство неоднородно: в нем много разрывов, разломов; одни

4. См.: *Лавкрафт Г.Ф.* Загадочный дом на туманном утесе. СПб.: Азбука, 2018. С. 191–293.

части пространства качественно отличаются от других»⁵. Такое восприятие неоднородности бытия, по Элиаде, характерно для религиозного человека, особенно для человека культуры архаики; современный же человек уже давно утратил способность встретиться с миром иным, но это вовсе не означает, что этот мир исчез. Во всех своих произведениях Блэквуд как раз и описывает столкновение героев с инобытием, меняющим их жизнь и мировоззрение. Такое проявление сакрального Элиаде называет иерофанией, утверждая, что «всякое священное пространство предполагает ... некое вторжение священного, в результате чего из окружающего космического пространства выделяется какая-либо территория, которой придаются качественно отличные свойства»⁶.

Кроме того, немалое значение для дальнейшего анализа будет играть представление Рудольфа Отто о центре религиозной жизни. Напомним, что для Отто в основе религии лежит нуминозное, познаваемое человеком посредством ряда специфических характеристик: оно — совершенно иное, полностью противостоящее человеческой жизни и опыту; оно вызывает в человеке чувства тварности, страха, трепета и благоговения. Как утверждает Отто, человек познает нуминозное в чувстве и лишь после этого осознает, оформляет чувство в разуме⁷. Чувство нуминозного — не простой объяснимый страх смерти, наказания, беды, это — безосновное чувство, никак рационально не объяснимое⁸ и ни из чего не выводимое, его нельзя передать другому, его можно лишь пережить самому, более того, никогда не испытывавший этого чувства, хотя бы в самой примитивной его форме⁹, не способен понять религию. Далее мы последовательно применим эти концепции к творчеству Э. Блэквуда.

Творческий путь Э. Блэквуда

Несмотря на то что Эджернон Блэквуд считается одним из классиков литературы хоррора, чьи произведения переведены на многие языки, в России его имя и творчество не столь известны, поэтому стоит сказать несколько слов о месте, занимаемом им в фантасти-

5. *Элиаде М.* Священное и мирское. М.: Изд-во МГУ, 1994. С. 23.

6. Там же. С. 23.

7. *Отто Р.* Священное. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2008. С. 178.

8. Там же. С. 161.

9. Там же. С. 15.

ческой литературе, и о влиянии его творчества на массовую культуру. По общему мнению исследователей, Э. Блэквуд принадлежит к плеяде писателей, чье творчество ознаменовало переход от классической готической литературы к утонченно психологизированной литературе ужаса, сильно трансформировавшей образы иного мира. Если в классическом готическом романе зло чаще всего выражается либо в естественной форме (аристократ-декадент, злодей из низшего общества), либо в вычурно сверхъестественной (вампир), то в новом типе, образовавшем литературу хоррора, по меткому замечанию Роджер Лукхёрста, «сверхъестественными врагами выступают древние и величественные силы природы или самого космоса»¹⁰. В классической готической литературе принято выделять два типа отношения к сверхъестественному: 1) в сентиментальных готических романах (например, А. Радклиф) сверхъестественное чаще всего понималось как метафора, скрывающая естественное; так, злоеющая тайна, тяготеющая над каким-то местом, была ловким обманом нагнетающего ужас преступника, ошибочным слухом или иллюзией; 2) в черной готике (У. Бекфорд, М.Г. Льюис) призраки и вампиры, напротив, были абсолютно реальны и изображались нарочито натуралистично и резко. В новой литературе ужасное стало всеобъемлющим и всемогущим, психологически утонченным, порой не столько устрашающим, сколько вызывающим глубокие метафизические вопросы. Среди классиков, оформивших этот переход, чаще всего выделяют У. Ходжсона, А. Мейчена, Э. Блэквуда и Г.Ф. Лавкрафта¹¹.

В своем известном эссе «Сверхъестественный ужас в литературе» сам Г.Ф. Лавкрафт навеки вписал вышеназванных авторов в число своих предшественников и вдохновителей, именно поэтому среди учеников и эпигонов Лавкрафта творчество Блэквуда всегда пользовалось немалой популярностью. Так, ближайший ученик и продолжатель Лавкрафта Август Дерлет долгое время переписывался с Блэквудом и использовал ряд его сюжетных ходов и персонажей при создании своих произведений¹², а редакто-

10. Luckhurst, R. (2005) *Late Victorian Gothic Tales*, p. xv. Oxford: Oxford University Press.

11. См. например, Ermida, I. (2015) *Dracula and the Gothic in Literature, Pop Culture and the Arts*, pp. 5–8. Leiden: Brill; *Monsters and Monstrosity from the Fin de Siecle to the Millennium: New Essays* / eds. S. Hutchinson, R. Brown, pp. 41–46. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company.

12. В частности, Дерлет расширил пантеон Великих древних Лавкрафта, введя туда Итакуа, иначе именуемого Вендиго, персонажа, взятого из одноименного расска-

ры сборников, посвященных хоррору в стиле Лавкрафта, постоянно включают произведения Блэквуда в эти антологии¹³.

Но и вне вселенной Лавкрафта известность Блэквуда достаточно широка. Его медиапризнание началось с выступлений на Би-Би-Си в 1930 году, где он сначала участвовал в обсуждении ужасного и пугающего в литературе, а позднее стал читать свои рассказы. Эти передачи сделали его и его произведения известными по всему англоязычному миру и положили начало адаптации сюжетов Блэквуда в теле- и радиошоу. Блэквуд сам написал сценарий для одного из первых эпизодов сериала «Suspense» 1950 года, позднее его рассказы стали основой для серий в «Eye Witness» (1953), «Great Ghost Tales» (1961), «Tales of Mystery» (1962–1963), «Night Gallery» (1971), «Psi Factor: Chronicles of the Paranormal» (1996–2000) и многих других. Наибольшее признание в современной культуре фантастического ужаса обрели созданные им образы чудовища Вендиго¹⁴ и оккультного детектива Джона Сайлендса¹⁵. Сейчас имя Блэквуда в англоязычном мире ассоциируется с классикой литературы ужаса. Так, на известном сайте IMDb он входит сразу в два рейтинга «10 лучших писателей в жанре хоррор»¹⁶ и «Лучшие ранние писатели в жанре хоррор»¹⁷.

Стоит отметить, что несмотря на то, что творчеству Блэквуда было посвящено немало исследований¹⁸, в них почти не затрагивалась интересующая нас религиозная составляющая его про-

за Блэквуда. См. Рассказы Дерлета «The Thing That Walked on the Wind» (1933) и «Ithaqua» (1941).

13. Из последних примеров см.: *Horror Gems: Volume Eight: Algernon Blackwood and Others*. Amazon Digital Services, 2014.
14. Этот персонаж после Блэквуда был использован рядом известных фантастов (напр., А. Дерлетом, А. Шварцем), лег в основу множества одноименных фильмов, последний из которых вышел в 2008 году, Вендиго даже стал использоваться в компьютерных играх, например, в вышедшей в 2015 году на PS4 «Until Dawn» (любопытно, что все действие этой игры разворачивается в регионе Blackwood Mountain).
15. Этот образ оккультного Шерлока Холмса, впервые придуманный Блэквудом и заимствованный у него множеством писателей и сценаристов, был адаптирован в современную культуру и стал прототипом героев, например, доктора Тавернера из романов Дион Форчун или Стренджера из игры «Nocturne» 1999 года.
16. См.: https://www.imdb.com/list/ls066590541/?ref_=nm_rls_1
17. См.: https://www.imdb.com/list/ls050907055/?ref_=nm_rls_2
18. См., например: Sullivan, J. (1978) *Elegant Nightmares: The English Ghost Story from Le Fanu to Blackwood*. Athens: Ohio University Press; Wagenknecht, E. (1991) *Seven Masters of Supernatural Fiction*. Westport, CT: Greenwood Press; Ashley, M. (2001) *Algernon Blackwood: An Extraordinary Life*. New York: Carroll & Graf.

изведений. Пожалуй, лишь Ю. Стефанов наметил возможности применения некоторых идей М. Элиаде к произведениям Блэквуда¹⁹, но сделал это не системно, выделив лишь один аспект в многогранном творчестве писателя. Поскольку имя Блэквуда, как мы уже упоминали выше, не так хорошо известно в России, то стоит сказать несколько слов и о нем самом. Эджернон Блэквуд родился 14 марта 1869 года неподалеку от Лондона в дворянской семье. Его родители были религиозны, отец, обратившийся к вере после участия в Крымской войне, организовывал дома молитвенные собрания, на которых его сын постоянно слышал проповеди о духовном вреде излишеств. Когда Блэквуд подрос, родители отправили его обучаться в Шварцвальдский пансион Моравских братьев, где царили суровые порядки протестантов-евангеликов, детей воспитывали в духе строгого аскетизма. Но, по мнению исследователей²⁰, строгое христианское воспитание не сформировало у Блэквуда мировоззрения, основанного на христианских догматах. Однажды на каникулах семья отправилась в Шотландию к другу отца в замок Данвеган, там среди легенд о волшебном горном народе у Эджернона укрепилось пантеистическое представление, что люди не единственные духовные существа на планете. Немного позже Блэквуду в руки попала маленькая книжечка «Афоризмы йоги» Бхагавана Шри Патанджали²¹, обещавшая, что с помощью медитации он сможет обрести мир в душе, далее за ней последовали «Бхагавадгита», «Упанишады», увлечение французскими символистами и немецкими романтиками. Все это сформировало в нем особый синкретический тип религиозности. Блэквуд часто в одиночку уходил в лес, подолгу гуляя там, он испытывал почти экстатическое чувство единения с природой, которое пытался в дальнейшем передать в своих произведениях; он даже сравнивал свое «приобщение» к природе с причастием²². После окончания обучения отец устраивает Блэквуда

19. Стефанов Ю. Мистики, оккультисты, эзотерики. М.: Вече, 2006. С. 329–345.

20. См.: Ashley, M. *Algernon Blackwood: An Extraordinary Life*.

21. Подробно свой круг чтения, состоящий в основном из религиозной литературы Востока и эзотерических трудов, Блэквуд описывает в библиографических заметках о своей юности. См.: Blackwood, A. (1923) *Episodes Before Thirty*, p. 31. London: Cassell and Company.

22. Вот как Блэквуд, в частности, описывал роль природы в его жизни: «Но, безусловно, сильнейшим влиянием в моей жизни была Природа... Приносящие утешение, ощущение товарищества, вдохновение, радость чары Природы всегда оставались доминирующими и поистине магическими... Природа производила на меня такое впечатление, которое может произвести лишь нечто живое» (Ibid. P. 32). Подробно

на сельскохозяйственный факультет Эдинбургского университета в надежде сделать из него фермера. Но увлекающаяся натура молодого человека заставляет его погрузиться в исследования модных в те годы сверхъестественных феноменов. Блэквуд участвует в спиритических сеансах, знакомится с Теософским обществом, посещает «дома с привидениями» (именно этот опыт лег в основу его первого рассказа «Таинственный дом»). После окончания образования он отправляется в Америку, там жизненные перипетии доводят его до состояния полной нищеты, когда он вынужден был даже жить и ночевать под открытым небом. Но позже ему удается устроиться репортером в «Нью Йорк Таймс», после этого жизнь немного налаживается. Будучи в Америке, он активно путешествует, ходит в походы по лесам и озерам США и Канады, собирая материал для своих первых рассказов. После возвращения в Англию в 1899 году он входит в Лондонскую ложу Теософского общества, а позже вместе с другими ее членами вступает в новообразованный Орден Золотой Зари²³. Участие в ритуалах ордена и знакомство с его учением приводит к тому, что Блэквуд изучает иврит и начинает разбираться в каббале. В 1907 году выходит его первый сборник произведений, который приносит ему известность. В 40-е годы его приглашают на Би-Би-Си читать свои собственные рассказы, эти передачи приносят ему широкую популярность.

Всего перу Блэквуда принадлежат 13 романов и более 200 рассказов и повестей, в которых, несомненно, сказывается опыт, накопленный им во время его многочисленных путешествий и интерес к эзотерическим учениям. Например, проведя лето на озере Мускока в Канаде, он пишет рассказ «Остров призраков», после путешествия по Дунаю появляются знаменитые «Ивы»²⁴, плавание по Средиземному и Черному морям и дальнейшее путешествие по Кавказским горам вдохновили его на написание романа «Кентавр», экспедиция на север Канады дала материал для «Вендиго». Объектом дальнейшего нашего исследования будут самые

нее о сложном спектре чувств, который рождался в нем от встречи с природой, см.: Ibid. P. 32–35.

23. Подробнее об ордене и степени участия в нем Блэквуда см.: *Хоув Э.* Маги Золотой Зари. М.: Энигма, 2008.

24. Именно этот рассказ снискал Блэквуду признание. Г.Ф. Лавкрафт так отзывался об «Ивах»: «Здесь строгое искусство мистера Блэквуда достигает своих высот, и впечатление создается повествованием без единого лишнего параграфа и единой фальшивой ноты». (*Лавкрафт Г.Ф.* Загадочный дом на туманном утесе. СПб.: Азбука, 2018. С. 282.)

известные из его произведений — это роман «Кентавр», переведенный на многие языки, и рассказы «Ивы», «Остров призраков», «Человек, которого любили деревья», «Лагерь зверя».

Формы проявления сакрального в художественном тексте

Если переходить непосредственно к анализу творчества Блэквуда, то стоит начать с проблематики священного пространства. Представление о неоднородности пространства, описываемое М. Элиаде, связанное с теорией иерофании, можно обнаружить практически во всех произведениях писателя. Например, в знаменитых «Ивах» два путешественника, попав на затерянный посреди Дуная остров, считающийся проклятым у местных крестьян, переживают опыт встречи с сакральным пространством. Поначалу герои с презрением относятся к суевериям местных, верящих во всяких фей и русалок²⁵, но затем они сами начинают ощущать вторжение в свой мир чего-то иного. Это иное описывается Блэквудом фактически в религиозных терминах, сходных с описанием Элиаде, заметившего, что в присутствии священного «Мир становится „прозрачным“, способным показать Всевышнее»²⁶, это «просвечивание» и переживают герои в «Ивах». Вот как это описывается в произведении:

...мы продолжали жаться поближе к огню, с невольной опаской поглядывая на глухую стену ив... Уединенность этого мирка заставляла нас вести себя не так, как обычно: тут куда более уместным было молчание — очень скоро собственные голоса стали казаться нам резкими и фальшивыми, и мы невольно перешли на шепот. Человеческий голос никогда не вписывался в хор могучих стихий, здесь же его звучание и вовсе воспринималось как нечто кошунственное. Все равно что громко разговаривать в церкви или в каком-нибудь другом неподходящем и даже опасном для бесед месте...²⁷

25. Блэквуд Э. Вендиго: Повести и рассказы. М.: Энигма, 2005. С. 41.

26. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. М.: Ладомир, 2000. С. 314. Стоит заметить, что такое понимание священного было присуще всей феноменологической традиции изучения религии. Так, например, В.Б. Кристенсен писал, что «святые места не принадлежат конечному миру, но бесконечному божественному миру» (Kristensen, W.B. (1960) *The Meaning of Religion*, p. 357. The Hague: M. Nijhoff).

27. Блэквуд Э. Вендиго: Повести и рассказы. С. 43.

Далее Блэквуд приводит описание ощущений героев, которым стало казаться, будто растения двигаются независимо от ветра, «как живые, и эта их жутковатая обособленность вселяла» в них «какой-то иррациональный ужас...»²⁸. В этом отрывке можно угадать ощущение, напоминающее характеристику встречи с нуминозным Р. Отто. Чувство страха и трепета Отто, описываемое Блэквудом как иррациональное и напрямую уподобляемое им чувству благоговения пребывающего в храме, вызывается тем, что герои начинают в определенный момент ощущать, что находятся не в своем обычном мире, а в ином пространстве, сакральном пространстве, вполне укладывающимся в категории Элиаде.

Переживания такого рода встречаются в его произведениях постоянно. Вот как сходная ситуация вторжения иного мира описывается в рассказе «Остров призраков»:

Прошла неделя, занятия юриспруденцией продвигались довольно успешно, как вдруг, на десятый день моего одиночества, случилось нечто странное. Проснулся я, хорошо выспавшись, однако почему-то испытывал сильную неприязнь к своей спальне. Я задыхался. И чем усерднее пытался понять причину происходящего, тем меньше видел во всем этом смысла. И все же что-то внушало мне непреодолимый страх²⁹.

Этот страх был предвестием встречи с призраками, посещавшими уединенный дом на острове, в котором жил герой. То же чувство испытывает и жена героя рассказа «Человек, которого любили деревья», когда входит в чуждый для нее лес, изображаемый в рассказе как нечто живое. Блэквуд пишет, ее «страх был смутным и неопределенным ... вызывая неясное, пугающее недоумение»³⁰. Сходное чувство необъяснимого беспричинного страха, предвещающего большую беду, описывается и в «Лагере зверя» следующим образом:

И вдруг неожиданно наш остров поглотил ужас, который разом нарушил мирную атмосферу этого благословенного места. Он подбирался вкрадчиво, но я сразу почувствовал неприятное одиноче-

28. Там же. С. 45.

29. *Блэквуд Э.* Кентавр: избр. произв. М.: Энигма, 2011. С. 35.

30. Там же. С. 206.

ство, в котором мы оказались, нашу изолированность от остального мира³¹.

Здесь, как и в религиозных сюжетах, описываемых Отто (например, видение лестницы Иаковом)³², человек сначала испытывает иррациональный страх, а уже потом встречается с иной реальностью, причем с реальностью амбивалентной, это подтверждается тем, что наравне с чувствами ужаса встречи с нуминозным герою Блэквуда могут испытывать эйфорию, экстаз, восторг и упоение от той же встречи с иным миром. В том же рассказе о «Человеке, которого любили деревья» главный герой испытывал именно такие чувства, когда попадал в сакральное пространство леса. Лес, пишет Блэквуд, «дарил ему радость и умиротворение, лелеял, питал и тешил самые затаенные прихоти»³³, пребывая в лесу, он полностью менялся, можно сказать преображался, «лицо его [становилось] исполнено спокойствия и счастья — охваченное восторгом и радостью, оно светилось, как в молодости»³⁴. В романе «Кентавр» спектр восторженных переживаний, вызванных встречами с иным миром, еще насыщенной. Отправившись в путешествие по Центральному Кавказскому хребту с проводником, герой романа О'Мэлли осознает, что находится в ином мире. Сакральное пространство стало преображать героя «внутри него самого»³⁵, пребывая в нем, он испытывает краткие вспышки расширенного сознания, ощущение выхода из тела, чувство раздвоенности. Встреча с иным миром привела его к тому, что «...в сердце ирландца поднялась непонятная волна, грозившая разорвать его. Радость ли то была или ужас, или странная смесь того и другого вместе, он не понимал»³⁶. Здесь хорошо показано то, что Отто описывает как амбивалентность нуминозного, оно одновременно и пугает, и притягивает к себе, ужас от встречи с ним в то же время дает радость.

Но, согласно Блэквуду, испытать эту радость дано не каждому. Рефреном в его произведениях проходит мысль, что для восприятия иного мира нужно обладать особым складом, почти не-

31. Блэквуд Э. Вендиго: Повести и рассказы. С. 597.

32. См.: Отто Р. Священное. С. 196.

33. Блэквуд Э. Кентавр: избр. произв. С. 212.

34. Там же. С. 229.

35. Там же. С. 480.

36. Там же. С. 406.

совместимым с жизнью современного цивилизованного человека. Поэтому героями Блэквуда часто становятся люди со смешенной кровью, дальние потомки нецивилизованных народов, представители диких, с точки зрения европейца, культур — кавказцы, индейцы, русские. В романе «Кентавр» именно встреча с «русским великаном» стала предвестием последующего путешествия героя в иной мир. Можно сказать, что русский великан был частью иного мира. Вот какая характеристика дается великану одним из героев романа — доктором: «Он вовсе не человек. Его внутренняя сущность ... сформирована не вполне по-человечески. Он космическое существо, непосредственное выражение жизни космоса. Кусочек, небольшой фрагмент Мировой Души»³⁷.

По этой же причине встреча с сакральным миром возможна лишь в удаленных от цивилизации уголках планеты: на острове среди венгерского Дуная, на островах стокогльмского архипелага, в лесах Канады, в Кавказский горах. Можно сказать, что Блэквуд в своих произведениях создает своеобразную сакральную топографию, указывая места, где только и возможна такая встреча. Стоит заметить, что само по себе выделение особых священных мест вполне вписывается в традицию феноменологии религии. Например, голландский феноменолог В.Б. Кристенсен считал, что религиозный культ начинает объективироваться в тот момент, когда выделяются особые священные места, которые носят священный характер сами по себе, до совершения в них культовых действий³⁸. Иными словами, представление о священном месте первично и укоренено в сознании верующих, а культовые действия в нем вторичны и необязательны. Систему таких изначально священных мест и описывает Блэквуд.

При этом цивилизованный мир современных людей рисуется писателем всегда с помощью уничижительных характеристик, в «Кентавре» он замечает, что

...большинство людей ... слишком толстокожи, чтобы вообще откликнуться на воздействие сознания шире их собственного. Опыт своей ограниченной личности для них альфа и омега, отчего они упрямо отвергают любые доказательства со стороны других людей³⁹.

37. Там же. С. 406.

38. Подробнее см.: Kristensen, W.B. *The Meaning of Religion*. P. 357–362.

39. Блэквуд Э. Кентавр: избр. произв. С. 491.

Между сакральным миром и миром цивилизации лежит непреодолимая пропасть, они находятся в непрестанной вражде. Вот как это описывается в «Человеке, которого любили деревья»:

Но стоило покинуть его лиственные врата, и сельские деревья становились непохожи на лесные. Им угрожали дома; и деревья чувствовали себя в опасности. Дороги перестали быть тихими тропами, а стали шумными, жестоко пробитыми просеками, откуда люди атаковали лес. Их обихаживали, приручали, но только затем, чтобы рано или поздно убить⁴⁰.

Стоит акцентировать внимание на этом описании леса как живого существа, центральном для рассказа. Лес одушевляется писателем, каждое дерево представляет собой живое существо, таким образом мы вновь возвращаемся к идее двух уровней: профанного бытия, в котором удобно существовать нечувствительным к нуллинозному людям, и бытия сакрального, доступного лишь тонко чувствующим натурам.

Но среди цивилизованных людей также есть те, кто способен к восприятию священного, именно они и становятся главными героями рассказов Блэквуда. В «Кентавре», например, лишь двое европейцев смогли почувствовать внутреннюю иноприродность русского великана — доктор и главный герой О'Мэлли. Мировоззрение О'Мэлли можно описать как пантеистическое, Блэквуд подчеркивает, что «...космос для него был духовен, а настроения природы — трансцендентными космическими проявлениями, вводящими его в состояния особой экзальтации и раскрытости»⁴¹. Он испытывал особые переживания при встрече с природой, переживания духовного характера. Доктор же, несмотря на образованность, подчеркнутую рассудительность и рациональность, скрывал в себе «фундаментальное противоречие... заявляя, что ни во что не верит, он порой отпускал замечания, выдававшие веру в самые разные вещи, причем неортодоксального свойства»⁴². Люди такого типа вполне соответствуют типу «человека религиозного», о котором пишет Элиаде, замечая, что «религиозный человек испытывает глубокую ностальгию по “божествен-

40. Там же. С. 172.

41. Там же. С. 352.

42. Там же. С. 370–371.

ному миру”, по дому, напоминающему “дом Божий”»⁴³. Эта неосознанная ностальгия объединяет героев Блэквуда, способных к восторженному восприятию иного мира.

Наиболее ярко конфликт между двумя типами восприятия сакрального (склонностью к видению его ужасающей стороны и возможностью испытывать восторг при встрече с ним) проявляется в противопоставлении главного героя Дэвида и его жены в «Человеке, которого любили деревья». Жена, ощущая сакральность леса, видит в нем лишь нечто чуждое и ужасное, для Дэвида лес — это то, что дает ему жизнь. Вот как показательно эта разница продемонстрирована в одном из диалогов между ними:

— Почему ты так боишься сильных ветров? — спросил он несколькими днями ранее, после особенно ветреного дня.

Ответ, что она дала, удивил ее саму. Один из призраков подсознания высунулся и позволил истине выскользнуть наружу.

— Потому, Дэвид, что чувствую — они приводят с собой лес, — замялась она. — И они заносят оттуда что-то прямо в голову... в наш дом. Он с интересом взглянул на жену.

— Вот за это, я их, должно быть, и люблю, — ответил он. — Ветры несут по небу души деревьев, как облака⁴⁴.

Сходное противоречие описывается и в «Кентавре». Когда герои подходят к месту, названному в романе «Вратами» между двумя мирами, то проводник-кавказец Рустем издает вошь, в котором «звучал дикий ужас», для главного же героя О’Мэлли, напротив, в этот момент «все перестало существовать, затопленное переполняющим его ощущением счастья»⁴⁵. Вот как похоже Отто описывает чувства человека, вызванные встречей с нуминозным:

Оно может своей непрерывной данностью потрясать душу, а затем трепет ее оставляет, и она вновь возвращается в профанное. Неожиданными вспышками, порывами оно может вырваться из души. Оно способно приводить к странному волнению, упоению, восторгу и экстазу. У него бывают дикие и демонические формы. Оно может повергать в какой-то почти призрачный ужас и дрожь⁴⁶.

43. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. С. 282.

44. Блэквуд Э. Кентавр: избр. произв. С. 206–207.

45. Там же. С. 542.

46. Отто Р. Священное. С. 22.

В этом описании Отто С. Зенкин видит характеристики того, что он называет негативным сакральным. Но если следовать мысли самого Отто, то следует признать, что для него это было тоже сакральное, в своей основе тождественное божественному. Эту мысль Отто можно развить, дополнив ее идеями других феноменологов религии. Вот как сходно описывает состояние встречи религиозного страха самый известный голландский феноменолог Г. ван дер Леув:

...неясный страх, который может захватить нас, когда мы находимся одни на болоте или в лесу, отголоски этого страха живут во многих легендах и сказках; ужас пребывания в темноте — весь этот страх носит специфически религиозный смысл. Если говорить прямо, то... во вторичном смысле я боюсь автомобиля, который может сбить меня, но в изначальном смысле я боюсь лишеного механики мира степеней; во вторичном смысле я боюсь мысли о том, что на меня могут напасть в лесу, в изначальном смысле я боюсь самого ощущения необъяснимости леса и, дабы избавиться от него, рад встретить даже разбойников!⁴⁷

Это же ощущение необъяснимости леса проходит красной нитью через все повествование в «Человеке, которого любили деревья», равно как и в большинстве других рассказов и романов Блэквуда. Любопытно, что Леув усматривает в жизни человека какое-то особое едва уловимое чувство, рождающееся не от встречи с общепризнанными священными объектами, а от переживания диких, природных явлений, иллюстрируя это словами о «лишенном механики мире степеней». Ровно то же самое ощущение сакрального, просвечивающего через дикую природу, присуще и героям Блэквуда.

Возвращаясь к описанию сакрального пространства, напомним, что Элиаде предполагал, что пространство неоднородно, иерофания приводит к тому, что «из окружающего космического пространства выделяется какая-либо территория, которой придаются качественно отличные свойства»⁴⁸. Такое выделение постоянно описывается Блэквудом. В «Ивах» это остров, в «Человеке, которого любили деревья» этим пространством предста-

47. Leeuw, G. (1933) *Religion in Essence & Manifestation: A Study in Phenomenology*, p. 464. N.Y.: Macmillan.

48. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. С. 263.

ет лес, в «Кентавре» некие Врата в горах представляют собой место, вводящее сакральный мир в мир профанный. Приближение к ним повергает в ужас и дарит восторг, а встреча с ними приводит героя в переживание сакрального мира. Примечательно, что в «Кентавре» переживание этого мира, насыщенное восторженными описаниями, занимает 40 страниц, а затем показывается, что все это время пребывания в сакральном пространстве длилось лишь долю секунды⁴⁹. Вот как завершение переживания сакрального мира описано в романе:

Переход произошел быстро и окончательно. Словно в голове хлопнулись ставни... Видение длилось долю секунды, и за такую же краткую долю он успел вернуться в привычное, будничное состояние. Слияние с великим сознанием Земли было мимолетным. И расширение личности столь же преходящим⁵⁰.

Здесь хорошо видно, что Блэквуд противопоставляет *сакральное пространство* за Вратами — профанному (будничному). Ровно так же противопоставляется и *сакральное время* — времени будничному. За Вратами

...время не проходило, а... разливалось вокруг, подобно океану, вздымаясь волнами. Словно приглашая взять, сколько нужно. И... утро могло бы длиться вечно; можно было отправиться назад, вкусить ночных теней, или вперед, понежиться под полуденным солнцем⁵¹.

Эти слова как нельзя лучше иллюстрируют центральную характеристику священного времени, приводимую Элиаде, — его обратимость. Пользуясь языком Элиаде, можно сказать, что здесь герой переживает возвращение в «мифическое время», время, когда нашего однородного времени еще не существовало. Кроме того, для

49. Интересно отметить, что коллеги по перу тоже оценивали этот необычный талант Блэквуда — умение художественно передать то, что принадлежит мистической стороне жизни. Например, Лавкрафт в своем эссе «Сверхъестественный ужас в литературе» пишет о нем так: «...еще никто с таким искусством, серьезностью и детальной точностью не передавал обертоны некоей странности в обычных вещах и происшествиях, никто со столь сверхъестественной интуицией не складывал деталь к детали, чтобы вызвать чувства или ощущения, помогающие преодолеть переход из реального мира в нереальный мир». (*Лавкрафт Г.Ф.* Загадочный дом на туманном утесе. С. 281).

50. *Блэквуд Э.* Кентавр: избр. произв. С. 586.

51. Там же. С. 573.

религиозного человека, по Элиаде, «священное пространство... только и является реальным»⁵², это хорошо иллюстрируют приводимые выше описания мира за Вратами и священного леса, которые и предстают для героев опытом настоящей жизни.

Ужас «естественный» и сверхъестественный

Подобных примеров в произведениях Блэквуда можно найти еще очень много. Можно сделать вывод, что Блэквуд в своем творчестве сконструировал особую религию пантеистического толка, в которой природа стала некоей сакральной силой, дающей духовные переживания чутким к ее миру людям. Эта религия удачно вписывается к концепции М. Элиаде, Р. Отто, Г. ван дер Леува и В.Б. Кристенсена и выходит за пределы социологического инструментария описания небожественного сакрального. Но чтобы не показалось, что подобная методология в равной степени приложима к любому писателю-фантасту, в завершение хотелось бы сказать пару слов о творчестве Г.Ф. Лавкрафта, которого часто сравнивают с Блэквудом. Как кажется, методология классической феноменологии религии не применима к большинству его произведений, поскольку у него вообще не вырисовывается представления о сакральном — как божественном, так и не божественном. Ведь настоящий религиозный мир могут нарисовать только писатели, обладающие особым религиозным чувством, которое феноменологи религии, правда, по отношению к исследователю-религиоведу, именуют эмпатией. Дело в том, что в фантастическом реализме Блэквуда невозможно со всей определенностью судить, действительно ли происходит реальное вторжение иного мира или просто мы встречаемся с описанием изменения психического восприятия. Блэквуд намеренно не дает ответа на этот вопрос. В его произведениях герои чувствуют иной мир, но это внутреннее ощущение не поддается экспериментальной проверке. Финал многих рассказов Блэквуда оставляет в недоумении относительно того, были ли чудесные события, в нем описанные, лишь плодом воображения героев или происходили в действительности. В фантастический мир Блэквуда можно поверить, поскольку в определенных условиях человек может пережить нечто близкое, примеры тому — описания встречи с сакральным мистиками различных

52. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. С. 260.

религий⁵³. В мир Лавкрафта, напротив, поверить нельзя, поскольку он нарочито вымышлен, от начала и до конца представляет собой продукт воображения фантаста. Страх, вокруг которого строятся все произведения Лавкрафта, ничуть не похож на ужас, охватывающий героев произведений Блэквуда. Герои Лавкрафта испытывают *рациональный* страх⁵⁴ реальных осязаемых существ из иного мира — либо при встрече с ними, либо зная о них, либо ощущая их реальное присутствие. У Блэквуда, напротив, герои сначала чувствуют *иррациональный* ужас и лишь затем встречаются с иным миром, реальность которого условна.

Приведем здесь один показательный пример, подтверждающий эту мысль, — описание страха, охватившего героев в известной повести Лавкрафта «Хребты безумия».

Оглядываясь, мы ни на минуту не сомневались, что увидим жуткое чудовище, но все же вполне определенное — к обличью звездоголовых мы как-то привыкли и смирились ним. Однако в зловещей дымке вырисовывалось совершенно другое существо, гораздо более гнусное. Оно казалось реальным воплощением «чужого», инородного организма, какие любят изображать наши фантасты, и больше всего напоминало движущийся состав, если смотреть на него с платформы станции метро. Темная громада, усеянная ярко светящимися разноцветными точками, рвалась из подземного мрака, как пуля из ствола. Но мы находились не в метро, а в подземном туннеле, а за нами гналась, синусоидно извиваясь, кошмарная черная блестящая тварь, длиною не менее пятнадцати футов, изрыгавшая зловоние и все более набиравшая скорость; густой пар окружал ее, восставшую из морских глубин. ...массивнее любого вагона, оно безжалостно давило испуганных беспомощных пингвинов, скользя по сверкающему полу⁵⁵.

Здесь описание настолько натуралистично и грубо, что нет никакого сомнения в его фантастичности⁵⁶.

53. Целый каталог таких примеров приводит в своем труде Р. Отто.

54. Как бы парадоксально это ни звучало, ведь при столкновении с чем-то страшным, реальным и осязаемым говорить об иррациональном страхе не приходится.

55. *Лавкрафт Г.Ф.* Шепчущий во тьме. М.: Гудьял-Пресс, 2000. С. 453.

56. Заметим, что это не частное мнение автора данной статьи, многие исследователи творчества Лавкрафта приходили к сходным выводам. Например, Мишель Уэльбек в своей книге «Г.Ф. Лавкрафт: Против человечества, против прогресса» заметил: «Первое, чем я был поражен, узнавая Лавкрафта, это его абсолютный мате-

Стоит заметить, что часто любят цитировать слова Лавкрафта, написанные о Блэквуде, из его работы «Сверхъестественный ужас в литературе», где американский писатель восхищается творчеством британского, называя его произведения великолепными образцами в жанре литературы ужаса, а его самого «бесспорным мастером сверхъестественной атмосферы»⁵⁷. Но сравнительно редко упоминают о том, что Блэквуд тоже оценивал творчество Лавкрафта, и оценка эта была совсем не лестной для последнего. В письме к американскому писателю, ученику Лавкрафта Августу Дерлету от 10 июня в 1946 года он писал:

Меня обычно совершенно не задевает «чистый ужас», то есть лишенный удивления перед Вселенной... Я задался как-то вопросом: отчего Лавкрафт по большей части оставляет меня равнодушным, ведь он так мастерски владеет словом и арсеналом кошмаров? Не оттого ли, что он громоздит одни *материальные* ужасы на другие, не соотнося их с более всеобъемлющими вопросами — космическими, духовными, буквально «неземными»? Нечто во мне инстинктивно отторгает разложение, могилу, переизбыток вещественных деталей⁵⁸.

Как кажется, в этой характеристике метко показана разница между двумя подходами к пониманию литературы ужаса и в то же время продемонстрирована та специфика творчества Блэквуда, которой и была посвящена эта статья.

Библиография / References

Блэквуд Э. Вендиго: Повести и рассказы. М.: Энигма, 2005.

Блэквуд Э. Кентавр: избр. произв. М.: Энигма, 2011.

Зенкин С. Небожественное сакральное. М.: РГГУ, 2012.

Лавкрафт Г.Ф. Загадочный дом на туманном утесе. СПб.: Азбука, 2018.

риализм. В противоположность множеству почитателей и комментаторов, он никогда не считал свои мифы, свои теогонии, свои «древние расы» ничем кроме как чистым творением воображения» (Уэльбек М.Г. Ф. Лавкрафт: Против человечества, против прогресса. Екатеринбург: У-Фактория. 2006. С. 6). Далее в той же работе, описывая содержательный аспект произведений Лавкрафта, этот же автор пишет: «Его материалистические и атеистические убеждения не видоизменяются. ... Что такое этот великий Ктулху? Комбинация электронов, как и мы. Ужас у Лавкрафта строго материален» (С. 18).

57. Лавкрафт Г.Ф. Загадочный дом на туманном утесе. С. 281.

58. Цит. по: Ashley, M. *Algernon Blackwood: An Extraordinary Life*. P. 321.

- Лавкрафт Г.Ф. Шепчущий во тьме. М.: Гудьял-Пресс, 2000.
- Отто Р. Священное. СПб.: Изд-во СПбГУ, 2008.
- Стефанов Ю. Мистики, оккультисты, эзотерики. М.: Вече, 2006.
- Уэльбек М. Г. Ф. Лавкрафт: Против человечества, против прогресса. Екатеринбург: У-Фактория, 2006.
- Хоув Э. Маги Золотой Зари. М.: Энигма, 2008.
- Элиаде М. Миф о вечном возвращении. М.: Ладомир, 2000.
- Элиаде М. Священное и мирское. М.: Изд-во МГУ, 1994.
- Ashley, M. (2001) *Algernon Blackwood: An Extraordinary Life*. New York: Carroll & Graf.
- Blackwood, A. (1923) *Episodes Before Thirty*. London: Cassell and Company.
- Blackwood, A. (2005) *Vendigo: Povesti i rasskazy* [The Wendigo: Novels and Short Stories]. М: Enigma.
- Blackwood, A. (2011) *Kentavr: izbr. proizv* [The Centaur]. М: Enigma.
- Eliade, M. (1994) *Svyashchennoe i mirskoe* [The Sacred and the Profane] М.: Izd-vo MSU.
- Eliade, M. (2000) *Mif o vechnom vozvrashchenii* [The Myth of the Eternal Return]. М.: Ladomir.
- Ermida, I. (2015) *Dracula and the Gothic in Literature, Pop Culture and the Arts*. Leiden: Brill.
- Horror Gems: Volume Eight: Algernon Blackwood and Others*. Amazon Digital Services, 2014.
- Houellebecq, M. (2006) *H. P. Lovecraft: Protiv chelovechestva, protiv progressa* [H.P. Lovecraft: Against the World, Against Life]. Ekaterinburg: U-Faktoriya.
- Howe, E. (2008) *Magi Zolotoj Zari* [The Magicians of the Golden Dawn]. М.: Enigma.
- Kristensen, W.B. (1960) *The Meaning of Religion*. The Hague: M. Nijhoff.
- Leeuw, G. (1933) *Religion in Essence & Manifestation: A Study in Phenomenology*. N.Y.: Macmillan.
- Lovecraft, H.P. (2000) *SHepchushchij vo t'me* [The Whisperer in Darkness]. М.: Gud'yal-Press.
- Lovecraft, H.P. (2018) *Zagadochnyj dom na tumannom utese*. [The Strange High House in the Mist]. SPb.: Azbuka.
- Luckhurst, R. (2005) *Late Victorian Gothic Tales*. Oxford: Oxford University Press.
- Monsters and Monstrosity from the Fin de Siecle to the Millennium: New Essays*/eds. S. Hutchinson, R. Brown. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2015.
- Otto, R. (2008) *Svyashchennoe* [Das Heilige] SPb.: Izd-vo SPBU.
- Stefanov, Y. (2006) *Mistiki, okkul'tisty, ehzoteriki* [Mystics, Occultists, Esotericists] М.: Vechе.
- Sullivan, J. (1978) *Elegant Nightmares: The English Ghost Story from Le Fanu to Blackwood*. Athens: Ohio University Press.
- Wagenknecht, E. (1991) *Seven Masters of Supernatural Fiction*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Zenkin, S. (2012) *Nebozhestvennoe sakral'noe* [The Undivine Sacred] М.: RSUH.

ЕВГЕНИЙ ЛЮТКО

Становление «церковной субъектности» в России на примере нормативных текстов о православном духовенстве (XVIII–XIX вв.)

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-237-252>

Eugene Lyutko

Emergence of “Church Subjectivity” in Russia on the Example of Normative Texts about Orthodox Clergy (18th – 19th Century)

Eugene Lyutko — St. Tikhon’s Orthodox University (Moscow, Russia). e.i.lutjko@gmail.com

This article describes the changes in understanding the role and identity of the Russian Orthodox priesthood during late 18th – mid-19th centuries. The analysis of normative texts defining the image of parish priests reveals the gradual differentiation of the social contexts. While at the start of the period the priest acts within a more or less homogenous society, during the first decades of the 19th century this context is gradually reconsidered within binary opposition of church vs. civil (secular). The Church emerges within the priestly narratives as a category that organizes the social space (in/outside the Church) and is often described by such strong epithets as “persecuted”, “militant” etc. The revealed change may be interpreted within the theory of confessionalization: the 19th century was indeed a time when modern confessional identities emerged across Europe. The category of “church,” “churchiness,” “churchy,” etc. became crucial for self-identification of confessional societies whose hierarchies sought to create the symbolic demarcation of confessional spaces.

Keywords: pastoral theology, subject, Church-state relationship, confessionalization, parish clergy, Russian Orthodox Church, theology of the priesthood.

Исследование осуществлено в 2018–2019 гг. в рамках проекта «Парадигма христианского священства и ее трансформации в истории и современности» при поддержке Фонда развития ПСТГУ.

В ЭТОЙ статье мы стремимся проследить трансформацию (само)идентификации православного духовенства в конце XVIII — первой половине XIX в. В центре нашего внимания будет емкое понятие «субъектности» как «исторически определенной формы организации самосознания»¹. Под «церковной субъектностью» в данной статье имеется в виду такое понимание окружающей действительности, в рамках которого первичной бинарной оппозицией, структурирующей социальную реальность, является различие «церковного» и «не церковного». Эта бинарная оппозиция конститутивна для современного русского православия, в особенности для официальных документов, где многократно подчеркивается ориентация тех или иных конфессиональных институтов на решение «церковных» вопросов и задач².

В середине XIX в. в России возникает так называемое пастырское богословие, включающее систему норм, которым должен соответствовать священник. Пастырское богословие является одной из обязательных дисциплин и в современной практике подготовки священнослужителей в России — в духовных семинариях и академиях. Первое появление пастырского богословия в учебных планах относится еще к первой четверти XIX в., однако решающим событием, безусловно, была практически одновременная публикация двух учебников по пастырскому богословию — архимандритов Антония (Амфитеатрова) и Кирилла (Наумова). Оба учебника начинаются с ответа на вопрос, что такое пастырское богословие:

1. Следуя М. Фуко, под «субъектом» мы будем понимать «результат осуществления разного рода практик подчинения или освобождения», которые вовсе не следует понимать ограничительно, как практики физического или морального насилия над волей. Формами подчинения и освобождения, к которым в той или иной мере, причастен всякий индивид, являются самые разные практики, начиная от бытовых привычек и кончая творческим процессом. В этом плане всякое социальное действие (или действие, имеющее социальное измерение), всякое социальное позиционирование, относит нас к той или иной форме субъектности, вводит нас в пространство власти того или иного дискурса, действующего, в теории Фуко, помимо воли конкретных индивидов. См. *Фуко М. Субъект и власть // Интеллектуалы и власть. Т. 3. М., 2006. С. 161–191; Голенков С.И. Понятие субъективации Мишеля Фуко // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2007. № 1. С. 65 (54–66).*
2. Устав Русской Православной Церкви // Сайт Московской Патриархии [<http://www.patriarchia.ru/db/document/133114/>, доступ от 04.02.2019].

Пастырское богословие есть систематическое изложение правил и наставлений, руководствующих к тому, как успешнейшим образом проходить пастырское служение в Церкви Христовой³.

Пастырское богословие есть систематическое изложение нравственных обязанностей пастыря Церкви⁴.

Эти фразы устроены схожим образом: в обоих случаях категории пастырского богословия и церкви объединены «обязанностями пастыря».

Границы церкви как сообщества начинают ощущаться, когда речь заходит о категории гражданского:

Всего же более должно избегать тяжб с своею братией и пред гражданским судом. Это крайне вредно не только для блага тяжущихся, но и вообще для целого духовного сословия и целой Церкви, поелику служит большим соблазном для прихожан и лишает уважения и доверия к Пастырям⁵.

Таким образом, возникает целый ряд оппозиций, при помощи которых определяется место священника в обществе: гражданская/церковная юрисдикция, прихожане/пастыри, духовное сословие/прочие группы. Несмотря на то, что российские императоры подчас говорили о себе как о «главах Греко-Российской Церкви», здесь верховная власть хотя и не отождествляется с «гражданским», однако и не включена в категорию «церковного»:

Он [пастырь. — *Прим. Е.Л.*] должен ясно понимать и живо чувствовать, какое величайшее благо и для Церкви и для отечества заключается в добром союзе Церкви с Престолом и служителей ее с преобладающей властью⁶.

Эти оппозиции — церковь/отечество, церковь/престол, служители церкви/преобладающая власть, а также противопоставление церковное/светское, когда речь идет о культуре и воспитании, дополняют «социальную картографию». Наконец, конструируе-

3. Антоний (Амфитеатров), архим. Пастырское богословие. Т. 1. Киев, 1851. С. 1.

4. Кирилл (Наумов), архим. Пастырское богословие. СПб., 1853. С. 5.

5. Антоний (Амфитеатров), архим. Пастырское богословие. С. 115.

6. Там же. С. 156.

мое социальное пространство «церковного» имеет и внутреннюю структуру:

Пастырь есть еще и член общества церковного, или клира. Здесь новые отношения, и притом 1. к высшим или начальствующим, 2. к равным или сопастырям, 3. к низшим или причетникам, подчиненным Пастырю⁷.

Оба учебника по пастырскому богословию являлись наиболее авторитетными для своей эпохи. Будучи плодами духовно-академической системы, которая после 1814 г. получила эксклюзивное право высказываться по вопросам «до Церкви и учений церковных касающихся», учебники должны были в новых условиях актуализировать церковное учение о священстве⁸. Они не были призваны стать «новым словом» в деле подготовки православного духовенства, но, напротив, изобиловали цитатами из предшествующих им авторитетных текстов. Однако, как часто бывает в подобных случаях, пытаясь опереться на традицию, авторы этих учебников соотносили традиционные представления с новой социальной реальностью. Через выявление различий в текстах разных эпох, посвященных одному и тому же предмету, можно выявить те трансформации, которые мы будем называть трансформациями субъектности.

Для фиксации этих изменений мы должны обратиться к тексту, который занимал центральное место в первой половине XIX в., когда речь шла о священнике, и, бесспорно, был отправной точкой для авторов пособий по пастырскому богословию — «Книге о должностях пресвитеров приходских».

Опубликованная по благословию Святейшего Синода в 1776 г. книга «О должностях»⁹ до сих пор остается едва ли не самым авторитетным текстом о священстве в Русской церкви¹⁰. Из-

7. Там же. С. 161.

8. См. подробнее о Реформе 1814 г.: *Сухова Н.Ю.* Александровская эпоха и духовная школа: реформа 1808–1814 гг. // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2010. № 2. С. 55–60.

9. О должностях пресвитеров приходских от Слова Божия, Соборных Правил и учителей церковных сочиненная. СПб., 1776; последнее изд.: М.: Изд-во Сретенского монастыря, 2004.

10. Так, в аннотации к ее последнему переизданию указано, что эта книга является актуальным пособием по пастырскому богословию для студентов Сретенской семинарии. См.: О должностях. М., 2004. С. 4.

данная без указания авторства, она традиционно приписывается перу двух малороссийских иерархов — святителя Георгия (Конисского) и епископа Парфения (Сопковского)¹¹. Сразу после публикации книга была разослана по всем православным храмам и семинариям. Эта было первое систематическое изложение православного учения о священстве, которое получило такую административную поддержку. В течение XIX в. книга «О должностях» претерпела множество переизданий и приобрела статус едва ли не канонического постановления¹². В 1845 г. она была переведена на английский язык капелланом Блэкмором как один из наиболее важных и актуальных текстов по русскому богословию¹³.

Задавая книге «О должностях» те же вопросы, что и учебникам по пастырскому богословию, и пытаясь увидеть социальные рамки, в которые вписана фигура пресвитера, мы обнаруживаем, что какие-либо границы нащупать трудно. Авторы книги не определяют священника с помощью абстрактных категорий, сразу начиная с конкретных «должностей». В единственном месте, где священник соотносится с более широким контекстом, этот контекст — скорее хронологический, нежели социально-политический:

Священство есть служение в Новом Завете от Христа апостолом и их преемникам преданное, состоящее в проповеди слова Божия, и строении таинств, дабы сими средствами примирив грешников Богу, совершить их в вере и святом житии к получению живота вечного по слову Божию¹⁴.

11. Сухова Н.Ю. Пастырское богословие в Российской духовной школе (XVIII — начало XX в.) // Вестник ПСТГУ. Сер. 1: Богословие. Философия. 2009. Вып. 1 (25). С. 29.
12. К 1844 г. переизданий насчитывалось 23. В 1840 и 1845 гг. в своих отзывах свт. Филарет указывает на ее преимущества по сравнению с более поздними пособиями. *Филарет (Дроздов), свт.* Мнения и отзывы. Т. 3. С. 5; 149. Об истории и структуре книги «О должностях» см.: *Иннокентий (Пустьинский), еп.* Пастырское богословие в России. Сергиев Посад, 1899. С. 15–27.
13. Blackmore, R.W. (ed.) (1845) *The Doctrine of the Russian Church: Being the Primer or Spelling Book, the Shorter and Longer Catechisms, and a Treatise on the Duty of Parish Priests*. London.
14. О должностях. С. 2. Возможно, единственным местом, где встречается дихотомия церковного/гражданского, является комментарий к параграфу о посте: «Пост есть сугубый: гражданский и церковный. Гражданский именуется инако философским и натуральным, а по правилам врачебным диетой. А церковный святым и христианским». С. 234.

Согласно книге «О должностях» у священника четыре «должности»: учение словом, учение делом, молитва, тайнодействие. Из них особо выделяется «учительство»: именно учение «словом» названо главной обязанностью пресвитера¹⁵. Стоит напомнить, что книга вышла в свет еще до образовательной реформы 1780-х гг., когда в Российской империи был усвоен австрийский опыт: создан институт светского учительства, учреждены учительские семинарии и появилось то представление о школе, которое в общих чертах сохраняется до сих пор¹⁶. До реформы 1780-х гг. священник едва ли не по умолчанию был учителем, то есть ключевым актором в образовательной сфере¹⁷. Книга «О должностях», возможно, явилась запоздалой попыткой Св. Синода если не повлиять на исход образовательной реформы, то во всяком случае сохранить значимость фигуры приходского священника. Однако сделать этого не удалось. Последующие десятилетия, когда происходила дифференциация «церковного» и «гражданского» как на ментальном, так и на институциональном уровне, привели к тому, что, вслед за Г. Фризом, можно назвать «спиритуализацией» духовенства, то есть его четкой «локализацией» в пространстве «церковного», противопоставленного «делам мирским»¹⁸.

Дихотомия церковное/гражданское, впервые обозначенная в рамках петровских реформ, а, возможно, даже раньше¹⁹, не на-

15. «Не остается ныне более места сомнению о первой и главнейшей сей должности пресвитерской: но только удивлятися и сердцем болеть, что она у многих из нас по большей части почитается или за последнюю или ни за какую». О должностях, § 13.
16. Позднейшие комментаторы этой реформы оправдывали ее неспособностью духовенства той эпохи выполнять столь важную общественно миссию. См. *Толстой Д.А.* Городские училища в царствование императрицы Екатерины II. СПб., 1880. С. 101–102; *Рождественский С.В.* Исторический обзор деятельности Министерства народного просвещения. 1802–1902. СПб., 1902. С. 20.
17. См. отзывы церковных иерархов в рамках работы Уложенной комиссии (ОР РНБ. Ф. СПбДА. Д. 41), а также проекты Брауна-Дюмареска, «План государственных гимназий», «Учреждения школ нижних в городах столичных, губернских, уездных и в местечках» и др. См.: *Рождественский С.В.* Исторический обзор. С. 251–281; Hans, N. (1961) “Dumaresq, Brown and some early educational projects of Catherine II”, *The Slavonic and East European Review* 40(94): 229–235.
18. В значении систематического и сознательного вынесения церкви из пространства «секулярных» проблем и концентрации исключительно на «духовных». Freeze, G.L. (1985) “Handmaiden of the state? The Church in Imperial Russia reconsidered”, *The Journal of Ecclesiastical History* 36(01): 90.
19. См. «Привилей» Симеона Полоцкого и его разделение наук на духовные и мирские: *Полоцкий С.* Привилей // Древняя российская вивлиофика, или Собрание разных древних сочинений, яко то: российския посольства в другия государства,

шла отражения в книге «О должностях», мир которой прост и структурно гомогенен, несмотря на ее официальный характер. Образ описываемого в книге священника, наделенного чертами античного оратора, чьим главным орудием является слово²⁰, был далек от российских реалий. Однако он не лишен правдивости в том смысле, что негласная конвенция, согласно которой в XIX в. приходской священнослужитель может появиться в обществе дворян только в качестве «требоисполнителя», еще не сформировалась²¹.

«Книга о должностях» отражала стратегию духовных школ, в области языка и программы образования. В 1800 г., когда в Синоде был поднят вопрос о языке преподавания богословских дисциплин, московский митрополит Платон (Левшин) высказался вполне определенно».

Чтоб на русском языке у нас в училище лекции преподавать, я не советую. Наши духовные и так от иностранцев почитаются почти неучеными, что ни по-французски, ни по-немецки говорить не умеем. Но еще нашу поддерживает честь, что мы говорим по латине и переписываемся. Ежели же латинскому учиться так, как греческому, то и последнюю честь потеряем, поелику ни говорить, ни переписываться не будем ни на каком языке; прощу сие оставить²².

В соответствии с интерпретацией В. Живова, митрополит немного лукавил и в действительности его больше волновало положение духовенства в среде отечественной, а не иностранной образованной элиты²³. Однако это различие не кажется столь значимым,

редкия грамоты, описания свадебных обрядов и других исторических и географических достопамятностей, и многия сочинения древних российских стихотворцев. Кн. 5. СПб., 1774. С. 390–419.

20. В этом, а также в самой постановке вопроса «о должностях» (*de officiis*) можно видеть отражение того господствующего положения, которое занимал Цицерон в образовании XVIII в. См. на примере Новгородской семинарии: Григорьева И.Л., Салоников Н.В. Учебная литература из фонда рукописей библиотеки Новгородской духовной семинарии // Вестник НовГУ. 2006. № 36. С. 23–27.

21. Мельникова С.В. Жизнеописание приходского священника в русской беллетристике второй половины XIX века // Сюжетология и сюжетология. 2013. № 2. С. 106–115.

22. Из письма митр. Амвросию (Подобедову). Цит. по: Смирнов С.К. История Троицкой Лаврской семинарии. М., 1867. С. 340–341.

23. Живов В.М. Маргинальная культура в России и рождение интеллигенции // ПОЛУТРОПОН. К 70-летию Владимира Николаевича Топорова. М., 1998. С. 962. См. также соображение Н.Ю. Суховой о стремлении митр. Платона при по-

если речь идет о некоей международной «*Respublica literaria*», «образованного сообщества», объединяющего интеллектуалов без различия по национальному признаку и вне дихотомии «церковного» и «гражданского». Такая позиция была вполне естественна в той исторической ситуации, когда образованное духовенство претендовало на принадлежность к классу интеллектуалов. Однако к началу XIX в. (несмотря на усилия самого митр. Платона) это было уже не так. И слова московского митрополита — реакция на уже происходящие изменения.

Через 26 лет наиболее одаренный ученик митр. Платона и один из влиятельнейших российских иерархов XIX в. — митрополит Филарет (Дроздов) оставил следующий отзыв по вопросу о латинском языке в преподавании:

До преобразования духовных училищ, некоторые из них отличались знанием латинского языка, и даже искусством писать латинские стихи; для достижения и поддержания сея славы, ученики особенные усилия и большую часть времени употребляли на изучение латинских ораторов и стихотворцев; от сего происходили священники, которые довольно знали латинских языческих писателей, но мало знали писателей церковных; лучше могли говорить на латинском языке, нежели на русском; имели память обремененную множеством слов, но ум неоплодотворенным живым познанием истины²⁴.

В последней части этого высказывания уже можно заметить следы «спиритуализации», о чем говорят противопоставления: языческие писатели / церковные писатели; латинский язык / русский язык; обременение памяти множеством слов / живое познание истины. В одном из следующих пассажей читаем:

Богословские понятия, преподаваемые на латинском языке, скованные слишком тяжелой школьной терминологией, не свободно дей-

мощи сохранения латинского языка в качестве языка преподавания богословских дисциплин убережет русское богословие от терминологического релятивизма. *Сухова Н.Ю.* Духовно-учебные принципы митрополита Платона (Левшина) и их развитие в истории высшего духовного образования // Труды Перервинской православной духовной семинарии. 2012. № 3. С. 25–37.

24. Всеподданнейшее представление митрополита Филарета, с приложением рукописи: «о средствах против недостатка в достойных священниках» (1826 г., 23 ноября). *Филарет (Дроздов), свт.* Мнения и отзывы. Т. 2. С. 158.

ствовавали в умах во время учения, и после учения с трудом переносимы были на русский язык для сообщения народу²⁵.

Цепочка элементов «языческие писатели — латинский язык — эрудиция» для Филарета утрачивает смысл: она не служит цели, поскольку образованный священник более не ориентирован на общение с представителями «образованного общества». У Филарета нет никаких сомнений в том, что именно «народ» (простой народ) — основная «целевая аудитория» священника и что способность общаться с ним и его «духовно просвещать» является важнейшей компетенцией, которую будущий пастырь должен получить в духовной школе. Именно языковая и культурная близость к простому народу выступает одним из важнейших критериев, которым должна соответствовать духовно-образовательная система.

Какие бы теоретические подходы или нарративы мы ни использовали, интерпретируя происходящие изменения (секуляризация, функциональная дифференциация, «вестернизация» дворянства, замыкание духовного сословия и т.д.)²⁶, следует зафиксировать тот факт, что вопрос о взаимоотношениях между священнослужителями и подданными империи больше не был главным в деле образования духовенства. Дихотомия церковное/светское затронула, в частности, вопросы языка и методики преподавания. Эта дихотомия также проявилась в том, что дворяне стали рассматриваться как носители иной культуры, доступ к которой не давало обычное семинарское образование, нацеленное на подготовку духовенства к своему служению²⁷.

Другим примером того, как в процессе конструирования «церковного субъекта» использовалась языковая проблематика, является книга А.С. Стурдзы «Письма о должностях священного сана» — единственное пособие такого рода, появившееся в первой

25. Там же. С. 158–159.

26. Нельзя не вспомнить и о противоречивых событиях первых двух десятилетий XIX в., предельно обостривших религиозную ситуацию в Российской империи. См. подробнее: *Кондаков Ю.Е.* Либеральное и консервативное направления в религиозных движениях в России первой четверти XIX века. СПб., 2005; *Бежанидзе Г.В.* Святитель Филарет (Дроздов) как человек Церкви в эпоху царствования Александра I // Филаретовский альманах. 2011. № 7. С. 113–139.

27. Соответственно, доступ к этой культуре оставался возможным лишь посредством духовных академий как высшей ступени духовного образования.

половине XIX в.²⁸ Касаясь частного и, казалось бы, несущественного для русского пастыря вопроса о фонетике греческого языка, Стурдза вводит экклезиологическую тему:

Православная Церковь Восточная в Греции, в большей части турецких владений, употребляет при богослужении язык Нового Завета. Для сохранения единства и священных уз братолюбия между членами таинственного Тела Христова, знание греческого языка может служить главным орудием, а произношение однообразное величайшим удобством... Вспомним, что мы принадлежим Церкви воинствующей, искони утесняемой и гонимой явно или тайно, потому что дух мира не может терпеть непреложности ее²⁹.

Сам Стурдза происходил из молдавской аристократии, большую часть своей жизни был вовлечен в дела дипломатии и политики и, конечно, принимал близко к сердцу проблемы притесняемых христиан Востока. Однако его слова, приведенные выше, взяты со страниц одного из самых популярных пособий для священнослужителей, которое влияло на мировосприятие пастырей, формируя у них новое понимание «церковного субъекта» — этот «субъект» претерпевал гонение от мира и использовал все средства, в том числе языковые, для укрепления своего единства.

Сбивчиво и нелепо было бы произносить Греческие слова вовсе не так, как они написаны в Славянских книгах. Это значило бы, удалять себя от цели учения, в угодность филологам нового покроя, гордо укоряющим греков за то, что они смеют говорить природным языком по-своему, а не по принятой Европейцами системе. Впрочем, я умалчиваю здесь о светских ученых и училищах, мой скромный совет подается одним служителям Православной Церкви, для собственной пользы³⁰.

Через оппозиции природные греки/европейские филологи и светские ученые/служители церкви Стурдза выполняет сразу два действия, необходимость которых обусловлена противоречивой ситуацией церковно-гражданского разграничения. Мар-

28. Стурдза А.С. Письма о должностях священного сана. Т. 1–2. Одесса, 1841. Здесь используется 3-е издание 1861 г.

29. Там же. Т. 1. С. 22–23.

30. Там же. С. 22.

кируя греческий в качестве языка церковного (подобно тому, как митрополит Филарет противопоставляет греческих отцов латинским авторам), он парирует попытки «филологов нового покроя» проникнуть на церковную территорию, устанавливая там свои нормы. Однако после этой вылазки в пространство европейского языкознания следует возвращение в российский контекст, где его позиция оказывается гораздо более умеренной, а призыв обретает сугубо внутрицерковный характер. Далее, закончив с греческим, Стурдза касается церковного значения еврейского языка:

Хорошо было бы и каждому проповеднику Слова Божия пользоваться сим языком, как пособием к уразумению трудных в переводе мест книг Пророческих, дабы не быть в искушении прибегать к сомнительным переводам и толкованиям, составленным вне пределов Православной Церкви³¹.

Стурдза продолжает разграничивать церковное и нецерковное, когда речь заходит о церковнославянском языке:

Знание языка Церкви придает особенную силу и важность изречениям святой истины, располагает детей к благоговейному вниманию и поставляет спасительную границу между языком богомыслия и общеупотребительным наречием обычного празднословия³².

Однако церковнославянский — это не только язык православного богослужения; это также «молебный звук древнего правоверия», отличный от языков народа, правительства и письменности, и чуждаться его — значит «непреложное подчинять преходящим изменениям привычки и моды, небесное земному»³³.

Сакрализация церковнославянского языка в среде как духовенства, так и благочестивых мирян (к которым относился Стурдза) была одной из заметных тенденций в 1820–1840-е гг., становясь едва ли не главным препятствием на пути к русскому переводу Священного Писания³⁴. Через оппозиции непреложный/прехо-

31. Там же. С. 24.

32. Там же. Т. 2. С. 12–13.

33. Там же. Т. 2. С. 14.

34. См. подробнее о появляющемся в этот период «историческом самосознании» церкви: *Сухова Н.Ю.* «Историко-богословская революция» в высшей духовной школе России // Филаретовский альманах. 2013. № 9. С. 135–169; Lyutko, E. (2017)

дящий, небесный/земной, церковный/общеупотребимый, богомыслие/празднословие выявляется особая роль языка в формировании замкнутого конфессионального пространства, которое опознается здесь и сейчас, но непричастно изменчивой современности и доступно только через историю. Границы этого пространства строго отделяют церковное от нецерковного на уровне обычных речевых практик.

Выводы

Первая половина XIX в. — эпоха возникновения и «затвердевания» церковной субъектности, конструируемой на стыке мировоззрений, языковых и культурных практик. В этой статье был показан путь становления церковной субъектности на примере текстов, посвященных священнику, в период 1780–1980-х: первичная гомогенность пространства (отсутствие социальных границ) сменяется локализацией священника в пространстве церковного, которое противопоставляется гражданскому, светскому, иноконфессиональному, бытовому. Вполне возможно интерпретировать эту трансформацию как следствие болезненной реакции церковной иерархии и, шире, православных интеллектуалов на события Екатерининского, а затем Александровского царствования, когда скала «господствующей церкви» оказалась поколеблена религиозным свободомыслием³⁵. Однако не менее важно увидеть этот феномен в более широкой перспективе.

В последние десятилетия европейскую историю XIX в. все чаще рассматривают через призму теории «ре-конфессионализации»³⁶ или «второй конфессионализации»³⁷. Эта теория призвана

“Church history and the predicament of the Orthodox hierarchy in the Russian Empire of the early 1800s”, *Slovene* 6(2): 385–399.

35. См., например, рефлексию Стурдзы на этот счет: *Стурдза А.С.* Записки: О судьбе Русской Православной Церкви в царствование императора Александра I // Русская старина. 1876. № 2. С. 266–289.

36. Как ее называет М. Чапман: Chapman, M.D. (2014) *The Fantasy of Reunion: Anglicans, Catholics, and Ecumenism, 1833–1882*, p. 6. Oxford: OUP.

37. Этого термина придерживается Олаф Блашке. Напомним, что «конфессионализация» — это теория, предложенная в 1960-е гг. и призванная объяснить процесс размежевания государств по конфессиональному признаку в постреформационный период. См.: Blaschke, O. (ed.) (2002) *Konfessionen im Konflikt: Deutschland zwischen 1800 und 1970: ein zweites konfessionelles Zeitalter*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht; Idem. (2014) “Säkularisierung und Sakralisierung im 19. Jahrhundert”, in K. Gabriel, C. Gärtner, D. Pollack (eds) *Umstrittene Säkularisierung: Soziologische und historische Analysen zur Differenzierung von Religion und Politik*, pp. 439–459.

на объяснить то положение, в котором находится так называемая «организованная религия» (прежде всего христианство) в XIX столетии. Именно в этот период христианские конфессии становятся особенно чувствительны к своим символическим границам. И если XVI–XVII вв. были временем создания «конфессиональных государств», то XIX в. может быть назван эпохой становления «конфессиональных сообществ» (в рамках происходящего в этот период процесса разделения сфер «политики» и «религии»). XIX век — это время, когда конфессиональная иерархия спланировала вокруг себя приверженцев, обозначая символические границы истинно спасительного, за которым начинаются *Entkirchlichung* («расцерковление») — оставление спасительной ограды и утрата *Kirchlichkeit* («церковности»)³⁸. Таким образом, становление в России церковной субъектности — то есть специфического видения социальной и исторической действительности через призму жесткого разграничения «церковного» и «не церковного» — является частью общеевропейского процесса, который пока не привлекал внимания отечественных исследователей. История конфессиональных сообществ в ракурсе их самообнаружения — перспективное направление, позволяющее увидеть феномены и трансформации, прежде не замечаемые в историографии.

Библиография / References

- Антоний (Амфитеатров), архим. Пастырское богословие. Т. 1–2. К., 1851.
- Бежанидзе Г.В. Святитель Филарет (Дроздов) как человек Церкви в эпоху царствования Александра I // Филаретовский альманах. Вып. М., 2011. № 7. С. 113–139.
- Голенков С.И. Понятие субъективации Мишеля Фуко // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2007. № 1. С. 54–66.
- Григорьева И.Л., Салоников Н.В. Учебная литература из фонда рукописей библиотеки Новгородской духовной семинарии // Вестник НовГУ. 2006. № 36. С. 23–27.
- Живов В.М. Маргинальная культура в России и рождение интеллигенции // ПОЛУТРОПОН. К 70-летию Владимира Николаевича Топорова. М.: Индрик, 1998. С. 955–975.

Berlin: Berlin Univ. Press. См. также: Bayly, C.A. (2004) *The Birth of the Modern World, 1780–1914: Global Connections and Comparisons*, pp. 325–365. Oxford: Blackwell Publishers.

38. Эти понятия начали использоваться в Германии в начале XIX в.; как показано в этой работе, в России ситуация была схожей. См.: Hölscher, L. (2003) “Semantic Structures of Religious Change in Modern Germany”, in H., McLeod, W. Ustorf (eds) *The Decline of Christendom in Western Europe, 1750–2000*, p. 187. New York: Cambridge University Press.

- Иннокентий (Пустынский), еп.* Пастырское богословие в России. Сергиев Посад, 1899.
- Кирилл (Наумов), архим.* Пастырское богословие. СПб., 1853.
- Кондаков Ю.Е.* Либеральное и консервативное направления в религиозных движениях в России первой четверти XIX века. СПб., 2005.
- Мельникова С.В.* Жизнеописание приходского священника в русской беллетристике второй половины XIX века // Сюжетология и сюжетография. 2013. № 2. С. 106–115.
- Моряков В.И.* Русское просветительство второй половины XVIII в. (Из истории общественно-политической мысли.) М.: Изд-во МГУ, 1994.
- О должностях пресвитеров приходских от Слова Божия, Соборных Правил и учителей церковных сочиненная. СПб., 1776; 2004.
- Полоцкий С.* Привилей // Древняя Российская Вивлиофика. СПб, 1774. Кн. 5. С. 390–419.
- Рождественский С.В.* Исторический обзор деятельности Министерства народного просвещения. 1802–1902. СПб., 1902.
- Смирнов С.К.* История Троицкой Лаврской семинарии. М., 1867.
- Стурдза А.С.* Письма о должностях священного сана. Т. 1–2. Одесса, 1841.
- Стурдза А.С.* Записки: О судьбе Русской Православной Церкви в царствование императора Александра I // Русская старина. 1876. № 2. С. 266–289.
- Сухова Н.Ю.* «Историко-богословская революция» в высшей духовной школе России // Филаретовский альманах. 2013. № 9. С. 135–169.
- Сухова Н.Ю.* Александровская эпоха и духовная школа: реформа 1808–1814 гг. // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2010. № 2. С. 55–60.
- Сухова Н.Ю.* Духовно-учебные принципы митрополита Платона (Левшина) и их развитие в истории высшего духовного образования // Труды Перервинской православной духовной семинарии. 2012. № 3. С. 25–37.
- Сухова Н.Ю.* Пастырское богословие в Российской духовной школе (XVIII — начало XX в.) // Вестник ПСТГУ. Сер. 1: Богословие. Философия. 2009. Вып. 1 (25). С. 25–43.
- Толстой Д.А.* Городские училища в царствование императрицы Екатерины II. СПб., 1880.
- Устав Русской Православной Церкви // Сайт Московской Патриархии, [<http://www.patriarchia.ru/db/document/133114/>], доступ от 04.02.2019].
- Филарет (Дроздов), свт.* Мнения и отзывы. Т. 1–5. М., 1881–1885.
- Antonii (Amfiteatrov), arhim. (1851) *Pastyrskoe Bogoslovie* [Pastoral theology], vol. 1–2. Kiev.
- Bayly, C.A. (2004) *The Birth of the Modern World, 1780–1914: Global Connections and Comparisons*, pp. 325–365. Oxford: Blackwell Publishers.
- Bezhanidze, G.V. (2011). Svyatitel' Filaret (Drozdov) kak chelovek Tserkvi v epokhu tsarstvovaniia Aleksandra I [St Filaret as a Mas of the Church in the Reign of Alexander I], *Filaretovskii al'manakh* 7: 113–139.
- Blaschke, O. (ed.) (2002) *Konfessionen im Konflikt: Deutschland zwischen 1800 und 1970: ein zweites konfessionelles Zeitalter*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Blaschke, O. (2014) "Säkularisierung und Sakralisierung im 19. Jahrhundert" in K. Gabriel, C. Gärtner, D. Pollack (eds) *Umstrittene Säkularisierung: Soziologische und*

- historische Analysen zur Differenzierung von Religion und Politik*, pp. 439–459. Berlin: Berlin University Press.
- Chapman, M.D. (2014) *The Fantasy of Reunion: Anglicans, Catholics, and Ecumenism, 1833–1882*. Oxford: OUP.
- Golenkov, S.I. (2007) “Poniatie sub”ektivatsii Mishelia Fuko” [The term subjectivation of Michel Foucault], *Vestnik Samarskoi gumanitarnoi akademii. Seriya Filosofii. Filologiya* 1:54–66.
- Grigor’eva, I.L., Salonikov, N.V. (2006) “Uchebnaya literatura iz fonda rukopisei biblioteki Novgorodskoi dukhovnoi seminarii” [Teaching Literature from the Manuscript Collection of Novgorod Theological Seminary Library], *Vestnik NovGU* 36:23–27.
- Filaret (Drozdov), mitr. (1881–1885) *Mneniia i Otzyvy* [Opinions and reviews], vol. 1–5. Moscow.
- Freeze, G.L. (1985) “Handmaiden of the state? The Church in Imperial Russia reconsidered”, *The Journal of Ecclesiastical History* 36(01): 82–102.
- Hans, N. (1961) “Dumaresq, Brown and some early educational projects of Catherine II”, *The Slavonic and East European Review* 40(94): 229–235.
- Hölscher, L. (2003) “Semantic Structures of Religious Change in Modern Germany” in H. McLeod, W. Ustorf (eds) *The Decline of Christendom in Western Europe, 1750–2000*, p. 184–197. New York, Cambridge University Press.
- Innokentii (Pustynskii), bishop. (1899) *Pastyrskoe Bogoslovie v Rossii* [Pastoral theology in Russia]. Sergiev Posad.
- Kirill (Naumov), archim. (1853) *Pastyrskoe Bogoslovie* [Pastoral theology]. Saint-Petersburg.
- Ljutko, E. (2017) “Church history and the predicament of the Orthodox hierarchy in the Russian Empire of the early 1800s”, *Slovene* 6(2): 385–399.
- O dolzhnostiakh presviterov prikhodskikh ot Slova Bozhiia, sobornykh pravil i uchitelei tserkovnykh sochinennaia [On the duties of parish priests from the Word of God, the Council Rules and church teachers, composed] (1776, 2004). Saint Petersburg.
- Kondakov, Yu.E. (2005). *Liberal’noe i konservativnoe napravleniia v religioznykh dvizheniakh v Rossii pervoi chetverti 19 veka* [Liberal and conservative parties in the religious movements in Russia of the first quarter of the 19th century]. Saint Petersburg.
- Mel’nikova, S.V. (2013) “Zhizneopisanie prikhodskogo sviashchennika v russkoi belletristike vtoroi poloviny XIX veka” [Biography of the parish priest in the Russian fiction of the second half of the 19th century], *Siuzhetologiya i siuzhetografiia* 2:106–115.
- Moryakov, V.I. (1994) *Russkoe prosvetitel’stvo vtoroi poloviny 18 v. (Iz istorii obshchestvenno-politicheskoi mysli* [Russian Enlightenment in the Second Half of the 18 century]. Moscow: Moscow University Press.
- Polotsky, S. (1774) “Privelei” [Privilege], *Drevniaia Rossiiskaia Vivliofka* 5:390–419.
- Rozhdestvenskii, S.V. (1902) *Istoricheskii obzor deiatelnosti Ministerstva narodnogo prosveshcheniia. 1802–1902* [Historical overview of the work of the Ministry of Education. 1802–1902]. Saint Petersburg.
- Smirnov, S.K. (1867) *Istoriia Troitskoi lavrskoi seminarii* [History of the Trinity Laure seminary]. Moscow.
- Sturza, A. S. (1876) “Zapiski: o sudbe Russkoi Pravoslavnoi Tserkvi v tsarstvovanie imperatora Aleksandra I” [On the fate of the Russian Orthodox Church in the reign of Emperor Alexander I], *Russkaia starina* 2:266–289.

- Sturdza, A.S. (1861) *Pisma o dolzhnostiakh sviashchennogo sana* [The letters of office of the holy orders], vol. 1–2. Odessa.
- Sukhova, N. Yu. (2010) “Aleksandrovskaia epokha i dukhovnaya shkola: reforma 1808–1814 gg.” [Epoch of Alexander and Ecclesiastical Reform of 1808–1814], *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Istorïia i politicheskie nauki* 2:55–60.
- Sukhova, N.Yu. (2012) “Dukhovno-uchebnye printsipy mitropolita Platona (Levshina) i ikh razvitie v istorii vysshego dukhovnogo obrazovaniia” [Ecclesiastical Educational Principles of Metropolitan Platon and its Development in the History of Higher Religious Education], *Trudy Perervinskoi pravoslavnoi dukhovnoi seminarïi*, 3:25–37.
- Sukhova, N.Yu. (2013) “Istoriko-bogoslovskaia revoliutsiia” v vysshei dukhovnoi shkole Rossii” [“The historico-theological Revolution” in the Supreme Ecclesiastical School of Russia], in *Filaretovskii al'manakh*, vol. 9, pp. 135–169. Moscow: Saint-Tikhon's Orthodox University Press.
- Sukhova, N.Yu. (2009) “Pastyrskoe bogoslovie v Rossiiskoi dukhovnoi shkole (XVIII — nachalo KhKh v.)” [Pastoral Theology in the Russian Theological High Schools (XVIII — beg. XX century)], *Vestnik PSTGU* 1 (25): 25–43.
- Tolstoi, D.A. (1880) *Gorodskie uchilishcha v tsarstvovanie imperatritsy Ekateriny II* [City schools in the reign of Empress Catherine II]. Saint Petersburg: Imperial Academy of Sciences press.
- “Ustav Russkoi Pravoslavnoi Tserkvi” [Charter of the Russian Orthodox Church], Sait Moskovskoi Patriarkhii, [<http://www.patriarchia.ru/db/document/133114/>, accessed on 04.02.2019].
- Zhivov, V.M. (1998) ““Marginal’naia kul’tura v Rossii i rozhdenie intelligentsia” [Marginal Culture and the Birth of the Intelligentsia], in *ИЮЛЮТРОПОН. К 70-letiyu Vladimira Nikolaevicha*, pp. 955–975. Moscow: Indrik.

Илья Павлов

Диалектика секуляризации в России: к оценке «Истории русской философии» Василия Зеньковского

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-253-276>

Ilia Pavlov

The Dialectics of Secularization in Russia: An Appraisal of V. Zenkovsky's *History of Russian Philosophy*

Ilia Pavlov — National Research University Higher School of Economics, (Moscow, Russia). elijahpavloff@yandex.ru

There is an ongoing debate regarding the dialectics of secularization in the West. One of the key works in the field is Charles Taylor's A Secular Age, exploring the role of metaphysics in the development of Western secularism. Yet the process of secularization in the Russian context largely remains beyond the scope of the current scholarly discussions. Dealing with the dialectics of secularization in the history of Russian philosophy, the author draws a parallel between Charles Taylor's fundamental work and Vasily Zenkovsky's History of Russian Philosophy. The aim of the paper is to show that Zenkovsky's work can be viewed as an analysis of secular and antiseccular discourses in the Russian intellectual landscape. Despite major methodological shortcomings in the analysis of secularization, Zenkovsky does a brilliant work as a historian of ideas. The detailed examination he provides helps us to trace the influence of secular 'Nova-Effect' (Taylor's concept) in the Russian context. Among the main shortcomings of Zenkovsky's work are insufficient conceptual articulation of the notion of secularism as well as the lack of attention to the political context of Russian philosophical discourse. Nevertheless, a careful

Статья подготовлена в ходе проведения исследования в рамках Программы фундаментальных исследований Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ) и с использованием средств субсидии в рамках государственной поддержки ведущих университетов Российской Федерации «5-100».

analysis of Zenkovsky can trigger further research of the dialectics of secularization in the history of the Russian thought.

Keywords: secularism, postsecular, Russian philosophy, Charles Taylor, Vasily Zenkovsky.

В 2017 г. в издательстве Библейско-богословского института (ББИ) вышел перевод фундаментального труда Чарльза Тейлора «Секулярный век». В предисловии к русскоязычному изданию автор признает, что фокус его исследования сосредоточен исключительно на североатлантическом мире и истории западного христианства. Это, однако, не означает, что книга Тейлора бесполезна для анализа диалектики секуляризации¹ в восточно-европейском контексте православия. Тейлор замечает, что выбрал столь узкую перспективу своего исследования «именно в надежде побудить к аналогичным размышлениям уже с точки зрения иного контекста»².

Очевидно, что проведение исследования, подобного работе Тейлора, не только займет несколько десятилетий, но и потребует совместных усилий многих исследователей. Нельзя забывать, что «Секулярный век» появился не в вакууме, но опирается на уже сложившуюся традицию исследований секуляризации в западном мире и представляет собой реплику в дискуссии между сторонниками различных теорий секуляризации. Поэтому в своей статье я могу коснуться лишь одного аспекта возможного исследования российского контекста «в духе Тейлора» — анализа роли метафизики в диалектике секуляризации в России — и даже в этом аспекте скорее задать рамку для дальнейшей работы, чем предложить законченный результат.

1. Роль метафизики в становлении секулярного века

У предложенного Тейлором подхода есть много особенностей, которые можно использовать, если мы хотим применить опти-

1. Здесь я отсылаю к знаменитой дискуссии Ю. Хабермаса и Й. Ратцингера. *Хабермас Ю., Ратцингер Й.* Диалектика секуляризации: о разуме и религии. М.: ББИ, 2006. В своей статье я пользуюсь этим емким словосочетанием для обозначения диалектических отношений между секуляризацией, десекуляризацией и постсекулярным.
2. *Тейлор Ч.* Секулярный век. М.: ББИ, 2017. С. xi–x.

ку «Секулярного века» для изучения не-западных секулярностей. Я предлагаю обратить внимание лишь на одну из этих особенностей — а именно на то, каким образом Тейлор включает в свой нарратив историю философии и, в частности, метафизики. Следует понимать, что анализ роли метафизики в становлении секулярного века имеет не только сугубо историческую актуальность. Определив место метафизики — как одной из интеллектуальных практик наряду с другими — в истории секуляризации, мы можем лучше понять перспективы и ограничения обращения к метафизике в текущей, постсекулярной ситуации.

Насущность последней задачи становится очевидной, если мы посмотрим на выделенные Дмитрием Узланером особенности постсекулярной мысли³. Вслед за Квентином Мейясу⁴ Узланер подчеркивает ограниченность постметафизического подхода, ярким примером которого выступает позиция Хабермаса⁵, и подробно анализирует как современные стратегии обращения к метафизике и теологии, так и ориентированные на историю последних подходы к истории секуляризации. Но, несмотря на взвешенную аргументацию Узланера, американский русист Кристофер Струп критикует ту «философскую историю», которую, по его мнению, рассказывает российский исследователь. Струп настаивает на необходимости неовеберианского подхода, рассматривающего «взаимодействие идей, институтов, экономических условий и других социальных факторов»⁶.

Каким же образом работает с философией автор «Секулярного века»?

Обращение Тейлора не только к социальным, политическим и религиозным трансформациям, но и к истории метафизи-

3. Узланер Д. А. Введение в постсекулярную философию // Логос. 2011. № 3(82). С. 3–32.
4. Мейясу подчеркивает, что критика метафизики вовсе не является критикой религии. Лишая иудеохристианскую религию возможности использовать псевдорациональную аргументацию, критика метафизики открывает дорогу другим, фидеистическим формам религиозности, делая мир еще более религиозным. Мейясу К. После конечности: эссе о необходимости контингентности. Екатеринбург, М.: Кабинетный ученый, 2015. С. 61–69.
5. На недостаточность постметафизического подхода и идей Хабермаса указывает и Брайан Трейно: Трейно Б. Теоретизируя на тему постсекулярного общества // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2012. № 2(30). С. 178–212.
6. Струп К. Российские истоки так называемого «постсекулярного момента». Некоторые предварительные наблюдения // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2014. № 1(32). С. 31–33.

ки, продиктовано тем новым пониманием секулярности, которое исследователь предлагает как альтернативу предшествующим теориям секуляризации, трактующим ее или как появление свободных от религии публичных пространств, или как упадок религиозных верований и практик. В понимании Тейлора более важным измерением секулярности современных западных государств является изменение *самих условий* веры и неверия. Если в Средневековье вера представлялась наиболее естественной или даже единственной мировоззренческой позицией, то сегодня даже самый убежденный из верующих сознает, что помимо его веры есть множество других альтернатив мировоззренческого выбора, включая несколько атеистических⁷.

Тейлор начинает свое исследование с краткого анализа современных условий веры, который, после обращения к истории, он раскрывает более подробно в последнем разделе книги. Для Тейлора важно выделить то, что он называет «картиной мира» в смысле Витгенштейна и «до-онтологией» в смысле Хайдеггера⁸. В качестве такого незамечаемого фона Тейлор выделяет «имманентную рамку»⁹ — непосредственное переживание нашего присутствия в мире, который трактуется как посюсторонний. Причиной возникновения «имманентной рамки» Тейлор считает появление в модерном мире повсеместно распространенного «эксклюзивного гуманизма» — представления о том, что смыслом жизни может выступать исключительно человеческое процветание, не нуждающееся в качестве дополнения ни в каких целях, трансцендентных по отношению к земному благополучию¹⁰. Соответственно, историческая часть исследования Тейлора представляет собой рассказ о появлении эксклюзивного гуманизма и его последствиях.

Тот факт, что основная часть «Секулярного века» посвящена истории, а не концептуальным размышлениям, связан с одной из основных идей книги — трактовкой секулярного как сконструированного, в связи с чем обращение к истории позволяет

7. Тейлор Ч. Секулярный век. С. 4–5.

8. Там же. С. 5.

9. Там же. С. 665. Также см.: Тейлор Ч. Структуры закрытого мира // Логос. 2011. № 3(82). С. 33–55. В переводе ББИ использован термин «имманентная структура», хотя Тейлор говорит о рамке — «immanent frame». См.: Taylor, Ch. (2007) *A Secular Age*, p. 539. Cambridge (Mass.) and London: The Belknap Press of Harvard University Press.

10. Тейлор Ч. Секулярный век. С. 25.

Тейлору выявить механизмы этого конструирования — и социально-политические изменения, и появление новых метафизических концепций, влияющих на изменение мировоззрения. Например, выделяя вехи становления эксклюзивного гуманизма, Тейлор анализирует как появление дисциплинарного общества и публичной сферы, так и распространение деизма¹¹: оба этих явления оказываются значимыми для перенесения всей моральной сферы внутрь имманентного мира¹².

Свое понимание секулярного как исторически сконструированного Тейлор противопоставляет «историям вычитания», которые трактуют секулярность как сущность человека, оставшуюся после преодоления предрассудков¹³. В этом подход Тейлора близок основной интенции книги Джона Милбанка «Теология и социальная теория», в которой автор также дистанцируется от трактовки секулярного как полученного благодаря вычитанию и стремится найти сконструированное секулярное¹⁴. И Милбанк, и Тейлор обнаруживают начало этой конструкции в самой религии и, точнее, в Католической церкви: Милбанк замечает, что именно церковь эпохи схоластики первой проявляет черты современной секулярности¹⁵, а Тейлор начинает свою историю с возникающего в церкви «стремления к Реформе» — желания поднять общество до высоких идеалов Евангелия¹⁶. Хотя оба автора работают с историей философии, их подходы кардинально различаются. Задача Милбанка — показать конструирование секулярного в социальной теории, в связи с чем он анализирует изменения, происходившие в социальной и политической мысли¹⁷. Тейлор же интересуется появлением новых мировоззренческих альтернатив, меняющих условия веры и неверия, в связи с чем при обращении к истории

11. Там же. С. 116–345.

12. Там же. С. 311–325.

13. Там же. С. 29.

14. Milbank, J. (2006) *Theology and Social Theory. Beyond Secular Reason*, p. 9. Oxford: Blackwell Publishing.

15. *Ibid.*, p. 18.

16. Тейлор Ч. Секулярный век. С. 80–81.

17. Обращаясь к метафизическим изменениям, происходившим в теологии и философии, Милбанк в конечном счете показывает, каким образом они повлияли на возникновение современной социальной теории. Характерный раздел, посвященный анализу идей Канта, Гердера и Гегеля — в первую очередь, «Философии права», базирующейся на концепции *Sittlichkeit*, — завершается заключением, что именно философия Гегеля сделала возможной современную социальную и политическую критику. *Ibid.*, p. 147–176.

философии он работает в первую очередь с мировоззренческим измерением метафизики, а социальный и политический аспект привлекает для выявления тех каналов, с помощью которых метафизические идеи могли влиять на общество. Метафизику же Тейлор анализирует как одну из интеллектуальных практик, существующих в социально-политическом пространстве¹⁸.

Предложенный Тейлором способ работы с историей метафизики, на мой взгляд, представляет собой одно из ключевых достоинств «Секулярного века». Используя оптику Тейлора, при обращении к истории мы должны не только анализировать идеи великих философов прошлого, но и внимательно проследить, по каким коммуникационным каналам эти идеи могли влиять на социальную реальность и на мировоззренческий выбор людей, а также выявлять структуру властных отношений, регулирующих эти коммуникационные каналы. Продуманный до конца, такой подход вновь возвращает нас к пониманию секулярности как возникновению свободных от религии публичных пространств: переход основных рычагов дискурсивной власти от жесткой иерархии Католической церкви к протестантским церквям, светским государствам и институтам гражданского общества является крайне важным для становления секулярности как новых метафизических условий веры и неверия.

Тем не менее, на мой взгляд, в концептуальном разделе книги, посвященном теории имманентной рамки, Тейлор недостаточно учитывает философские следствия той методологии, которую он применяет в исторической части исследования, в связи с чем его претензия на выявление до-рефлексивной «картины мира» звучит с философской точки зрения достаточно наивно. Такого рода притязания в свое время были заявлены феноменологией, но феноменологическая философия в ходе своего развития осознала невозможность непосредственной дескрипции до-рефлексивного уровня, поскольку сам процесс описания влияет на описываемый феномен¹⁹. Этот результат усилий феноменологов полностью совпадает с тезисом позднего Витгенштейна — на которого любит ссылаться Тейлор — о невозможности индивидуального языка, основанного на приватном до-вербальном опыте²⁰.

18. Тейлор Ч. Секулярный век. С. 273–281.

19. Ямпольская А.В. Феноменология в Германии и Франции: проблемы метода. М.: РГГУ, 2013. С. 93–94.

20. Витгенштейн Л. Философские исследования. М.: АСТ: Астрель, 2011. С. 140–142.

Иначе говоря, анализ не только исторических трансформаций, но и современных условий веры не может быть проделан путем приватной рефлексии одного исследователя, поскольку сами средства этого анализа задаются современными дискурсивными практиками. Таким образом, если более строго, чем сам Тейлор, продолжить его подход, то мы должны будем обнаружить, что историей заданы не только современные условия веры, но и доступные нам способы говорить об этих изменениях. Влияющая на нас история представляет собой последовательность изменений в дискурсивных практиках и связанных с ними властных отношениях — в порядке дискурса, как сказал бы Фуко²¹. В этом случае и относительно современности правильнее будет говорить не о возникновении некой универсальной картины мира, которую отдельный исследователь якобы может реконструировать у себя в кабинете, а об изменении порядка дискурса, определяющего наши возможности религиозного выбора и те представления о мире, которые кажутся нам очевидными.

Однако вернемся к исторической части работы Тейлора. Каким же образом возникновение эксклюзивного гуманизма повлияло на становление секулярного века? То, что произошло после этого — вплоть до современной ситуации, — Тейлор называет «*эффектом новой звезды*». Однажды появившись, эксклюзивный гуманизм сделал возможным множество мировоззренческих альтернатив. В первую очередь на утилитарное понимание морали и человеческого процветания отреагировали романтики во главе с Шиллером. Романтики критиковали порождаемый утилитаризмом раскол в существе человека и надеялись найти утраченную гармонию между чувством и разумом, человеком, природой и обществом в понятии красоты, которая вызывает к чувству, но, по Канту, вызывает незаинтересованное уважение. С другой стороны, против утилитаризма поднялась религиозная критика. Позднее, в XIX–XX вв., появилась и новая линия критики, которая, подвергая сомнению деистический оптимизм, не предлагала, в отличие от романтиков, ничего взамен (так Тейлор представляет Ницше, Хайдеггера, Камю и ряд других мыслителей). Согласно Тейлору, именно этот набор возможных реакций на утилитаризм эпохи Просвещения породил широкий спектр мировоззренче-

21. Фуко М. *Порядок дискурса*//Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. М.: Касталь, 1996. С. 47–96.

ских альтернатив второй половины XX в. — от пятидесятничества до сексуальной революции²².

Таким образом, европейская метафизика, согласно исследованию Тейлора, оказала значительное влияние на становление секулярного века в западных странах. В связи с этим логично задать вопрос о том, как философия участвовала в диалектике секуляризации в России. Отвечая на этот вопрос, мы увидим, что замечания о методе Тейлора и результат предложенной им археологии секулярного сохраняют свою значимость и при работе с российским контекстом.

2. Диалектика секуляризации в истории русской философии: исследование Зеньковского

Следует отметить, что важность работы с русской философией осознается западными исследователями, понимающими необходимость изучения диалектики секуляризации в странах Восточной Европы. В частности, Эверт ван дер Зверде, перечисляя трудности, с которыми сталкиваются современные исследования секуляризма, десекуляризации и постсекулярного, в качестве одной из них выделяет игнорирование православного контекста. Полемизируя с Робертом Маркусом, считающим проблемы секулярного характерными только для западного христианства, Зверде называет имена, связанные с секуляризацией как «поворотом к миру сему» в православии. В свой список Зверде включает «канонических» русских философов Владимира Соловьева и Сергея Булгакова, богословов Александра Бухарева (расстриженного архимандрита Феодора) и Павла Евдокимова, мученицу мать Марию Скобцову. Тем не менее, Зверде считает, что эти имена представляют собой редкие исключения в сравнении с западными секулярными движениями²³.

Действительно ли интерес названных деятелей «к миру сему» был исключением для православного интеллектуального контекста, в целом никак не связанного с процессом секуляризации? На мой взгляд, более верную оценку ситуации дает Кристофер Струц, когда подчеркивает, что в последние годы Российской империи «публичная сфера... была насыщена дискуссиями о модер-

22. Тейлор Ч. Секулярный век. С. 398–408.

23. Зверде Э. ван дер. Осмысливая «секулярность» // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2012. № 2(30). С. 107.

низации, секуляризации и отношениях между религией, государством и народом», причем «русская религиозная философия, которая не настолько экзотична, как ее порой изображают, была глубоко вовлечена в эти дискуссии», проходящие в постоянной связи с европейской интеллектуальной жизнью²⁴.

Какое же место эти дискуссии, а также фигуры, названные Зверде, занимали в истории русской философии и в российской диалектике секуляризации? Необходимо признать, что без серьезного исследования наследия этих философов мы не можем ответить на этот вопрос. Замечания же Струпа и Зверде, как бы брошенные на ходу, подводят нас к мысли, что такого рода исследования до сих пор не предпринимались и работу необходимо начинать «с нуля». При обращении к отечественным штудиям²⁵ впечатление, что исследования секулярного и религиозного в русской философии находятся на стадии зарождения и, в отличие от аналогичных исследований западного контекста, не имеют за собой никакой академической традиции, только усиливается. Тем не менее, в хрестоматийных работах, посвященных истории русской мысли — исследованиях Шпета, Флоровского и других авторов, — было проделано много работы по анализу связи русской философии с феноменами религиозного и секулярного. Я же предлагаю остановить внимание на книге Василия Зеньковского «История русской философии», в которой задача анализа секуляризма в России ставится открыто.

Если мы обратимся к тексту Зеньковского, то увидим, что «История» завершается небольшой главой, в которой автор эксплицитно говорит о концептуальной рамке своей работы. Зеньковский подчеркивает, что хотя он и стремился к максимальной объективности, он признает, что безоценочного исторического изложения быть не может. Поэтому автор указывает, что в осно-

24. Струп К. Российские истоки так называемого «постсекулярного момента». С. 22. Примечательно, что критику подхода Хабермаса к проблеме постсекулярного, представленную в статье Дмитрия Узланера, Кристофер Струп возводит к сближению разума и веры, характерному для русских философов начала XX века — в частности, для Владимира Эрна. См.: Узланер Д. А. Введение в постсекулярную философию. С. 5–7. Струп К. Российские истоки так называемого «постсекулярного момента». С. 31. Тем самым Струп еще более подчеркивает связь современной дискуссии о постсекулярном с русской религиозной философией.
25. См. характерный пример: Камнев В.М., Камнева Л.С. Религиозное и секулярное в русской философии // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 17. Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение. 2016. № 1(32). С. 13–20.

ве его работы лежит «оценочная историософская схема» — «положение, что ключ к *диалектике* русской философской мысли, надо... искать в *проблеме секуляризма*»²⁶. Каким же образом тема секуляризма освещается в исследовании Зеньковского?

Зеньковский начинает свою «Историю» с беглого очерка допетровского периода. Анализируя мировоззрение старообрядцев и богословские основания раскола, Зеньковский подчеркивает связь последнего с эсхатологическими ожиданиями, которые в допетровский период также были неотделимы от церковно-государственной утопии, наиболее ярким выражением которой послужила доктрина «Москвы — Третьего Рима»²⁷. Обсуждая секуляризацию мировоззрения российской политической элиты, произошедшей при Петре, Зеньковский подчеркивает, что эта секуляризация во многом послужила благом для православия, освободив его от мечтаний о политическом воплощении Царства Божия на земле и предоставив его творческие силы, с одной стороны, духовному деланию — возрождению традиций исихазма, принесенных на Русь Нилом Сорским, а с другой, свободному развитию русской религиозной философии²⁸. Это высвобождение творческих сил православия Зеньковский называет «секуляризацией внутрицерковного сознания»²⁹. Однако далее по ходу изложения Зеньковский больше не упоминает эту плодотворную сторону петровского секуляризма.

На мой взгляд, эту мысль Зеньковского, вне сомнения, необходимо раскрыть более подробно — особенно если мы связываем анализ диалектики секуляризации с изменениями в отношениях дискурсивной власти, в России связанных с введением синодального управления церковью по протестантскому образцу. Работа в этом направлении позволила бы лучше понять место России в общеевропейской истории секуляризации. Также характерно, что тезис Зеньковского об освобождении церкви в результате петровских реформ, полностью противоречащий традиционной историографии, находит новую поддержку в работах Григория Фриза,

26. Зеньковский В.В. История русской философии. Харьков: Фолио; М.: Эксмо-пресс, 2001. С. 886. Здесь и далее курсивом передается разрядка Зеньковского.

27. Там же. С. 25–47.

28. Там же. С. 46–48.

29. Там же. С. 49.

который переосмысливает роль синодальной церкви³⁰. Справедливости ради надо признать, что процессы, о которых говорит Зеньковский, начались не во времена Петра, а во второй половине XVIII в., что еще более осложняет построение однозначных каузальных объяснений.

Переходя к изложению русской философии XVIII — начала XIX в., Зеньковский подчеркивает три источника влияния: философия масонства, французское Просвещение³¹ и немецкий романтизм во главе с Шиллером и его эстетическим идеалом «Schöne Seele»³². В дальнейшем ходе изложения Зеньковский характеризует два последних влияния как секулярные³³, а немецкий романтизм называет главной секулярной мировоззренческой альтернативой для русских интеллектуалов рубежа XVIII–XIX вв.³⁴ Благодаря этим замечаниям «История русской философии» читается как прямое продолжение истории, рассказанной Тейлором: мы видим, как «эффект новой звезды» — «эксклюзивный гуманизм» Просвещения и реагирующие на него интеллектуальные течения, важнейшим среди которых является романтизм Шиллера — проявляется на русской почве, порождая новые секулярные движения и критикующую их религиозную философию, которые находятся, по замечанию Зеньковского, в постоянной диалектике и поляризации³⁵.

Таким образом, мы видим сходство задач, стоящих перед Тейлором и Зеньковским: и тот, и другой анализируют влияние философии на появление мировоззренческих альтернатив по отношению к традиционной церковной вере³⁶. На мой взгляд, это

30. См.: Фриз Г. Служанка государства? Переоценка роли Церкви в императорской России // «Губительное благочестие»: Российская церковь и падение империи. СПб.: ЕУ СПб, 2019. С. 17–44.

31. Там же. С. 76.

32. Там же. С. 124–128.

33. Ср.: «На вершине этого процесса [присвоения религиозного смысла искусству. — И. П.] в европейской культуре (не сказавшего доньше своего последнего слова) стоит, несомненно, Шиллер с его гениальными прозрениями в этой области. Но обожание искусства, стремление увидеть в нем “откровение”, присвоение ему “священного” характера имеют глубочайшую связь с процессом секуляризации». Там же. С. 127–128.

34. Там же. С. 127.

35. Там же. С. 456–458.

36. На мой взгляд, именно эта задача определяет тот факт, что Зеньковский в своей «Истории русской философии» сосредотачивается на истории метафизики и практически не анализирует историю социальной и политической мысли: даже говоря,

наблюдение позволяет сопоставлять подходы Зеньковского и Тейлора. Такой ход обоснован тем, что, во-первых, Зеньковский прямо заявляет об анализе секуляризма в диалектике русской мысли как о своей главной цели, а во-вторых, моей главной задачей является рассмотрение «Истории русской философии» как отправной точки для дальнейшего анализа диалектики секуляризации в России, что требует критического восприятия этой работы.

В первую очередь следует признать, что Зеньковский не так аккуратно, как Тейлор, разводит разные версии секуляризма. Упомянув последний в ходе своего исследования, Зеньковский связывает его то с просвещенческим рационализмом, то с идеалами немецкого романтизма; различив их как два влияния, Зеньковский далее небрежно обходится с ними как с двумя секулярными альтернативами. Следует отметить, что почти всегда, когда Зеньковский говорит о критике русскими философами секуляризма, он имеет в виду рационализм: характерно, что высшей точкой этой «критики секуляризма» автор считает иррациональную философию Льва Шестова³⁷. Когда же Зеньковский анализирует зависимость русских религиозных философов от секуляризма, он, как правило, имеет в виду романтическую версию последнего³⁸. Из-за недостаточной проработки различия между этими двумя видами секулярных мировоззренческих альтернатив «историософская схема» Зеньковского только проигрывает.

Конечно, для сближения этих двух ветвей секулярной философии есть основание, а именно — сведение их к общей идее имманентности³⁹, что Зеньковский часто и делает. В этом его исследование также перекликается с подходом Тейлора. Однако Тейлор подробно разрабатывает теорию «имманентной рамки», а также анализирует имманентность морали эпохи деизма и имманентность космоса в механистической науке⁴⁰, в связи с чем в его нарративе понятие имманентности получает вполне определенный смысл. В «Истории» же Зеньковского имманентность означает

например, о Бакунине или народничестве, историк в первую очередь обращается к метафизическим и гносеологическим основаниям их взглядов. Там же. С. 239–252, 335–365. Это наблюдение демонстрирует, что работа Зеньковского намного ближе к подходу Тейлора, чем Милбанка.

37. Там же. С. 753–754.

38. Например, при обсуждении философских взглядов Достоевского. Там же. С. 417–421.

39. В терминах Зеньковского — «имманентизма».

40. *Тейлор Ч.* Секулярный век. С. 417.

то пантеизм, то, в терминах Тейлора, «эксклюзивный гуманизм», то общий упадок веры и религиозных практик, то веру в самодостаточность разума⁴¹.

По ходу исследования Зеньковский выделяет еще один вид секуляризма — «корректный секуляризм», проявляющийся в разделении сфер философии и религии, познания и веры⁴². Зеньковскому, надеющемуся на создание и развитие русскими философами православной философии⁴³, такой секуляризм также несимпатичен; в своем изложении он не критикует его открыто, однако стремится показать, что русские философы, придерживающиеся «корректного секуляризма», тем самым обеднили свою мысль⁴⁴.

Таким образом, в «Истории русской философии» понятие «секуляризм» фигурирует в следующих значениях:

- 1) секулярные течения «эффекта новой звезды» как альтернативы религии:
 - a. просвещенческий рационализм;
 - b. немецкий романтизм;
 - c. российские антирелигиозные философские направления, такие как полупозитивизм представителей народничества и советская философия⁴⁵;
- 2) «корректный секуляризм» — разделение философии и религии;
- 3) политическая секуляризация в России⁴⁶;

41. Нельзя забывать, что вера в разум весьма по-разному проявляется в утилитарном рационализме и в немецком идеализме, вдохновлявшемся романтизмом Шиллера и третьей «Критикой» Канта.

42. Зеньковский В.В. История русской философии. С. 588.

43. Связь концептуальной рамки «Истории русской философии» и предложенного Зеньковским православного (в оппозиции неотомистскому) подхода к проблеме христианской философии требует отдельного рассмотрения. О подходе Зеньковского см.: Зеньковский В.В. Основы христианской философии. М.: Канон+, 1996.

44. Характерно изложение философии Б. Н. Чичерина: Зеньковский В. В. История русской философии. С. 588–603.

45. Зеньковский ставит в один ряд «вольтерианство» XVIII века и «активное безбожие» советской философии. Там же. С. 887.

46. Здесь также уместно вспомнить традиционное значение термина «секуляризация» — отчуждение церковных земель в пользу государства при Екатерине II. О неразрывной связи российской секуляризации «в узком смысле слова» с секуляризацией как изменением мировоззрения см.: Гутнер Г. Секулярность, постсекулярность и универсализм. Замечания к диалогу Хабермаса и Ратцингера // Хабермас Ю., Ратцингер Й. Диалектика секуляризации: о разуме и религии. С. 12–16.

4) «секуляризация внутрицерковного сознания», сделавшая возможной русскую религиозную философию.

Чтобы проделать такого рода реконструкцию, пришлось внимательно анализировать историческую часть исследования Зеньковского, поскольку в заключении автор эксплицитно говорит лишь о двух пониманиях секуляризма — как защиты свободы исследования (которая может выражаться в «свободной стихии богословских исканий») и как «принципиального отвержения религиозной установки духа» на основании идеи автономии культуры по отношению к религии⁴⁷. Здесь мы видим, что Зеньковский вновь признает значение «секуляризации внутрицерковного сознания» и подчеркивает секулярный аспект русской религиозной философии, однако не говорит о политических предпосылках последнего, отмеченных им в начале исследования. Под вторым секуляризмом Зеньковский, судя по всему, понимает и «корректный секуляризм», и секуляризм как альтернативу религии одновременно, указывая в качестве причины обоих возникновения автономии светского по отношению к религиозному. Тем не менее, в другом месте Зеньковский противопоставляет «корректный секуляризм», связанный с идеей веротерпимости, и те секулярные течения, которые строятся на идее имманентности как альтернативе традиционной религии⁴⁸.

На мой взгляд, все эти наблюдения заставляют признать, что, несмотря на глубокую историческую работу и ряд ценных замечаний (например, о секулярном источнике русской религиозной философии), Зеньковский не столь последовательно, как Тейлор, проработал концептуальную рамку своего исследования. Поэтому я считаю, что для продолжения исследований диалектики секуляризации в истории русской философии можно взять за отправную точку критику недостатков работы Зеньковского. Отмечу, что такая критика не есть отвержение продуктивных идей «Истории русской философии». Напротив, она позволит продолжить исследование, опираясь на полученные Зеньковским результаты, — а не «валить дурака на свой страх и риск»⁴⁹, пренебрегая интеллектуальной преемственностью.

47. Зеньковский В.В. История русской философии. С. 886.

48. Там же. С. 588.

49. Выражение Гадамера. Гадамер Г.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. С. 40.

3. Русская религиозная философия как метафизика после «эффекта новой звезды»

Какие перспективы для дальнейшего исследования может открыть нам «История русской философии»? Для начала сформулируем промежуточные выводы, полученные в результате анализа этой работы.

Во-первых, прочтение «Истории русской философии» в контексте «Секулярного века» Тейлора указывает на применимость для описания истории русской мысли тезиса Тейлора об «эффекте новой звезды». Для российского контекста особенно важную роль сыграло появление на Западе инструментального рационализма и в качестве реакции на него — немецкого романтизма. Следует, однако, отметить, что Зеньковский, в отличие от Тейлора, не ставит вопроса о том, каким образом философия повлияла на мировоззренческие альтернативы, возникшие у широких масс.

Во-вторых, при работе с историей русской философии необходимо проводить столь же осторожные, как и в работе Тейлора, различия между разными пониманиями секулярности. Это позволит более строго различать разные философские течения в зависимости от того, какую секулярность они защищают или критикуют и под влиянием какой секулярности они сами находятся.

В-третьих, в российском контексте мы видим совершенно особые отношения между секуляризацией государственной идеологии, секуляризацией как разделением церкви и государства и секулярными течениями в философии. Хотя Зеньковский касается этой темы лишь походя, даже из его собственных слов о «секуляризации внутрицерковного сознания» и секуляризме как свободе исследования становится ясно, что именно эта сторона диалектики секуляризации в России должна стать ключевой для дальнейшего анализа российского контекста.

Итак, обращаясь к намеченной Зеньковским идее «секуляризации внутрицерковного сознания» вследствие распада допетровской церковно-государственной утопии, мы можем увидеть, что не только антирелигиозные течения русской мысли, но и ее религиозная линия оказывается связана с развитием секуляризма. Именно этот момент находится в основе той диалектики, которую изучает Зеньковский⁵⁰, поскольку русская религиозная фи-

50. Косвенно Зеньковский признает это. *Зеньковский В. В.* История русской философии. С. 455.

лософия относится к своему секулярному началу согласно гегелевскому принципу снятия (*Aufheben*) как отмены и сохранения⁵¹: в своих религиозных изводах она критикует западные секулярные течения, но при этом своей свободой мысли сохраняет — как условие своей возможности — изначальный секулярный заряд освобождения от воцерковленного государства и политически сильной церковной власти.

Как уже было сказано, сам Зеньковский, подметив эту особенность, как будто не придает ей большого значения. Как профессиональный историк философии он указывает на зависимость русской философии от европейских секулярных течений, но в качестве ее своеобразия постулирует религиозное начало, от которого оторвалась западная философия⁵². Однако такая позиция представляется недостаточной даже в отношении русской религиозной философии — не говоря уже о значении антирелигиозных течений русской философии. Если мы принимаем взгляд Зеньковского, нам остается только разделить на два лагеря в зависимости от того, считаем ли мы религиозность русской философии ее преимуществом или недостатком, как это обычно и происходит в исследованиях русской мысли. Намного более продуктивным представляется обращение к тому факту, что у русской философии — даже в ее религиозной ветви — есть не только свое «особое» православие, но и свой «особый» петровский секуляризм, во многом отличающийся от западного⁵³. Изучение влияния российского секуляризма и, в особенности, порожденных им изменений в порядке дискурса на русскую философию кажется более актуальным, чем повторение классической схемы славянофилов⁵⁴, предоставляющей плодородную почву для национально-мессианских мифов.

51. «*Aufheben* — значит, во-первых, устранить, отрицать, и мы говорим, например, что закон, учреждение и т. д. *sein aufgehoben* (отменены, упразднены). Но *aufheben* означает также сохранить, и мы говорим в этом смысле, что нечто сохранено (*aufgehoben sei*)». *Гегель Г.Ф.В.* Энциклопедия философских наук: в 3 т. Т. 1. Наука логики. М.: Мысль, 1974. С. 238.

52. *Зеньковский В. В.* История русской философии. С. 886–889.

53. Например, секулярной моделью университета, не имеющего факультета богословия. Такая модель предполагает жесткое разделение между светским и духовным образованием и, как следствие, между светскими и религиозными интеллектуальными практиками.

54. Например, см.: *Киреевский И.В.* О необходимости и возможности новых начал для философии // Критика и эстетика. М.: Искусство, 1979. С. 293–332.

Почему же сам Зеньковский так мало внимания уделяет политическим «условиям возможности» русской философии? Предположу, что на это повлияла не только религиозная ангажированность Зеньковского, но и то понимание философии, на котором строится все его исследование. Хотя Зеньковский и рассматривает биографии мыслителей, в первую очередь он реконструирует их философские идеи, причем отдает предпочтение философам, оставившим после себя масштабные системы. Завороженность Зеньковского системами определяет и саму структуру его книги, в которой история русской мысли разделяется на периоды до и после возникновения систем⁵⁵. Значительно ниже философских систем Зеньковский оценивает философскую публицистику⁵⁶. Зеньковский понимает философию как исключительно теоретическую работу; хотя он и говорит о философских системах как решающих «задачу органического синтеза»⁵⁷, искомым синтез Зеньковский анализирует исключительно в теоретическом аспекте, помещая философию как бы в теоретический вакуум и не рассматривая ее политического измерения⁵⁸ — в отличие от Тейлора, который рассматривает влияние идей философов в социально-политическом контексте.

Эта особенность подхода Зеньковского определяет еще один недостаток «Истории русской философии», который становится более очевидным при сопоставлении ее с «Секулярным веком». Как было отмечено выше, Тейлор в своей работе анализирует, каким образом метафизические изменения — появление «эксклюзивного гуманизма» — повлияли на секулярность современных западных обществ. Как показывает Зеньковский, западная секулярная метафизика повлияла и на русскую философию. При этом русские религиозные философы осознавали, что именно от метафизики зависит, окажется ли будущее секулярным или религиозным, поскольку «вопрос о Церкви зависит от вопроса

55. Зеньковский В.В. История русской философии. С. 17.

56. См. характерное замечание о Бердяеве: «Конечно, публицистика у Бердяева всегда имеет характер философский, всегда связана с большими проблемами жизни, но все же это публицистика». Там же. С. 735.

57. Там же. С. 455.

58. Конечно, такой подход определяется как взглядами самого Зеньковского, так и более широким контекстом написания «Истории русской философии» — эмиграцией и разочарованием русских религиозных философов в общественной борьбе, со всей силой проявившейся еще во времена сборника «Вехи».

философского и участь Церкви тесно, неразрывно связана с участью Гегеля»⁵⁹.

На первый взгляд представляется логичным, что дальнейший нарратив «Истории русской философии» как бы продолжает тему «участи Гегеля». Зеньковский показывает, как русские религиозные философы защищают религию в пространстве теоретической мысли. Однако здесь нужно отметить одну деталь. Тейлор описал, как метафизика повлияла на секуляризм, *предшествуя ему*, то есть создавая множество мировоззренческих альтернатив — которые и задают секулярные условия веры и неверия — посредством «эффекта новой звезды». Системы же русских религиозных философов строятся уже после того, как основные метафизические альтернативы сформированы — иначе говоря, когда метафизика уже сыграла свою основную роль в процессе секуляризации. При этом очевидно, что за прошедшее время порядок дискурса и роль в нем метафизики не могли не измениться. Если когда-то участь религии и зависела от участи Гегеля, то это не означает, что в середине XX в. участь секуляризма будет зависеть от участи Семена Франка. Зеньковский не замечает, что прошли времена Канта и Шеллинга, когда от великих метафизических систем зависела судьба религии и секуляризации.

Значит ли это, что русская религиозная философия никак не могла повлиять на процесс секуляризации? Этот вопрос не так прост, как может показаться, поскольку русская религиозная философия сама себя понимала не только так, как ее хочет видеть Зеньковский. Нельзя забывать, что в истории русской философии как представители революционной общественной мысли, так и многие религиозные философы не искали истину в изолированном теоретическом пространстве, но стремились деятельно повлиять на общественно-политическую действительность. Религиозные философы не ограничивались борьбой против секуляризма за религиозно ангажированную философию, но взаимодействовали с политической и церковной властью для модернизации и секуляризации наличных религиозных институтов.

Наиболее ярким примером такого влияния можно считать движение «нового религиозного сознания» (Д. Мережковский, З. Гиппиус, В. Розанов, Н. Бердяев и др.). Как подчеркивает Анатолий Черняев, это движение, традиционно трактуемое лишь

59. Слова Ю. Ф. Самарина. Цит. по: *Зеньковский В.В.* История русской философии. С. 222.

как побочная линия русской религиозной мысли, занимает гораздо более значимое место⁶⁰. Рассматривая связанные с идеями «нового религиозного сознания» тексты Николая Бердяева, исследователь выявляет близость его идей с движением Реформации — и именно со «стремлением к Реформе» связывает начало секулярного века Тейлор. Следует также вспомнить, что во время своей принадлежности к этому движению Бердяев открыто писал о значимости секуляризации, понимая ее вполне по-тейлоровски — как переход от трансцендентного обоснования общественной жизни к имманентному⁶¹.

При этом сторонники «нового религиозного сознания» стремились повлиять на церковь — в том числе с помощью дискуссий на петербургских Религиозно-философских собраниях (1901–1903), объединивших представителей интеллигенции и представителей церкви. Как показывает Ирина Воронцова, несмотря на запрещение собраний К.П. Победоносцевым в 1903 г., движение «нового религиозного сознания» оказало влияние на церковный дискурс, поскольку его идеи были восприняты обновленческим движением⁶². На мой взгляд, именно обращение к случаям такого взаимодействия с применением междисциплинарных методов, позволяющих реконструировать интеллектуальный контекст⁶³ и порядок дискурса, в котором оказывается философия, открывает перспективы для дальнейшего исследования.

Если до сих пор мы могли говорить о том, что Зеньковский не ставил таких глобальных задач, как Тейлор, и не углублялся в политический контекст, поскольку занимался исключительно историей философии, то здесь мы видим, что невнимание к политическому задает определенное понимание философии — как

60. Черняев А.В. Николай Бердяев. Реформатор без Реформации // Вопросы философии. 2014. № 11. С. 79–80.

61. «Секуляризация общественности есть освобождение и движение вперед. Общественность должна быть внутренне, имманентно религиозной, изнутри освящаемой, а не трансцендентно-религиозно санкционируемой». Бердяев Н.А. Мутные лики. М.: Канон+, 2004. С. 191.

62. Воронцова И. В. Русская религиозно-философская мысль в начале XX века. М.: ПСТГУ, 2008.

63. Хороший пример другого, чем у Зеньковского, стиля работы — посвященная русскому религиозному ренессансу глава в кембриджской «Истории русской мысли», рассматривающая, наряду с историей философии, политический контекст и религиозные влияния, включая сектантские. Coates, R. (2010) "Religious Renaissance in the Silver Age", in W. Leatherbarrow, D. Offord (eds) *A History of Russian Thought*, pp. 169–193. Cambridge: Cambridge University Press.

теоретических систем, не ставящих целью повлиять на внешнюю им реальность. В результате Зеньковский реконструирует историю русской философии на языке метафизических притязаний систематических философов, не рассматривая ее в более широком интеллектуальном контексте, а это уже мешает выполнению заявленной им задачи — анализу «проблемы секуляризма» как «ключа к диалектике русской философской мысли».

Выбранный мной подход уже на предварительном этапе исследования позволил обнаружить, что русская философия, возникшая внутри православного контекста, оказывается ключевым образом связана с секуляризмом — как западным, так и российским. Поэтому я не могу согласиться с мнением Эверта ван дер Зверде, считающего секулярные направления в русской философии лишь редким исключением. Хотя Кристофер Струп более верно, чем Зверде, определяет масштаб российских дискуссий о секуляризме, в своих работах он ограничивается только антисекулярными тенденциями. В частности, анализируя идеи Бердяева — который, вспомним, открыто поддерживал секуляризацию, — исследователь фокусируется на их антисекулярных аспектах и реконструирует влияние Бердяева на американские антисекулярные движения⁶⁴, а в других своих статьях в качестве парадигмального примера рассматривает мессианский дискурс, развернувшийся во время Первой мировой войны⁶⁵.

Разумеется, религиозную сторону русской философии, столь выделяемую как ее сторонниками, так и противниками, нельзя отрицать. И системы религиозной метафизики, и религиозная публицистика — все это подчеркивает значение антисекулярных тенденций в русской мысли. Но нельзя забывать и о других тенденциях, столь очевидных после анализа работы Зеньковского. Как подчеркивают Лолита и Владимир Камневы, секулярные течения в русской философии сложнее заметить, чем религиозные, поскольку секулярный нарратив не имеет того «духовного»

64. Струп К. Российские истоки так называемого «постсекулярного момента». Некоторые предварительные наблюдения. С. 18–28.

65. Stroop, C. (2013) “Nationalist War Commentary as Russian Religious Thought: The Religious Intelligentsia’s Politics of Providentialism”, *The Russian Review* 72: 94–115; Stroop, C. (2014) “Thinking the Nation through Times of Trial: Russian Philosophy in War and Revolution”, in M. Frame, B. Kolonitskii, S. G. Marks, and M. K. Stockdale (eds) *Russian Culture in War and Revolution, 1914–22*. Book 2: Political Culture, Identities, Mentalities, and Memory, pp. 199–220. Bloomington (IN): Slavica Publishers.

единства, на которое претендует религиозный⁶⁶. Вследствие этого можно сказать, что исследовательский интерес Кристофера Струпа оказывается в заложниках у того мифа о «подлинно русской» религиозной философии⁶⁷, который сам американский русист стремится критически проанализировать.

Подводя итоги, следует отметить, что диалектика секуляризации в русской философии в метафизическом плане представляет собой продолжение западной диалектики, но на почве иной структуры властных отношений, а также изменившегося положения метафизики по отношению к другим интеллектуальным практикам. В этой связи анализ диалектики секуляризации в истории русской философии, ставящий целью современное продолжение исследования Зеньковского, имеет, на мой взгляд, два наиболее перспективных направления. Первое касается выявления тех изменений политических каналов и порядка дискурса, благодаря которым произошла «секуляризация внутрицерковного сознания» и русская философия стала возможной. Второе направление связано с анализом влияния русской философии на процессы секуляризации и десекуляризации. Пожалуй, одним из наиболее важных примеров такого влияния является движение «нового религиозного сознания» в его взаимодействии с процессом секуляризации, а также с институтами и дискурсом официального православия. И поскольку то положение, в котором оказались сторонники «нового религиозного сознания», структурно схоже с современной постсекулярной ситуацией, его изучение заслуживает особого внимания.

Библиография / References

Бердяев Н.А. Мутные лики. М.: Канон+, 2004.

Витгенштейн Л. Философские исследования. М.: АСТ: Астрель, 2011.

Воронцова И.В. Русская религиозно-философская мысль в начале XX века. М.: ПСТГУ, 2008.

Гадамер Г.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988.

66. «Секулярный нарратив — более расплывчатый, но только в том отношении, что он не имеет своей собственной всеобъемлющей идеи или ясно определенных существенных особенностей. В отличие от религиозной и литературной философии, секулярная, как известно, имеет дело со случайными и относительными истинами, а не с необходимыми, и она всегда подвержена разрывам и фрагментациям, так как принимает аналитическую или концептуальную, а не духовную форму». *Камнев В.М., Камнева Л.С.* Религиозное и секулярное в русской философии. С. 14.

67. Там же. С. 13–14.

- Гегель Г.Ф.В. Энциклопедия философских наук: в 3 т. Т. 1. Наука логики. М.: Мысль, 1974.
- Гутнер Г. Секулярность, постсекулярность и универсализм. Замечания к диалогу Хабермаса и Ратцингера // Хабермас Ю., Ратцингер Й. Диалектика секуляризации: о разуме и религии. М.: ББИ, 2006. С. 7–23.
- Зверде Э. ван дер. Осмысливая «секулярность» // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2012. № 2(30). С. 69–113.
- Зеньковский В.В. История русской философии. Харьков: Фолио; М.: Эксмо-пресс, 2001.
- Зеньковский В.В. Основы христианской философии. М.: Канон+, 1996.
- Камнев В.М., Камнева Л.С. Религиозное и секулярное в русской философии // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 17. Философия. Конфликтология. Культурология. Религиоведение. 2016. № 1(32). С. 13–20.
- Киреевский И.В. О необходимости и возможности новых начал для философии // Критика и эстетика. М.: Искусство, 1979. С. 293–332.
- Мейясу К. После конечности: эссе о необходимости контингентности. Екатеринбург, М.: Кабинетный ученый, 2015.
- Струп К. Российские истоки так называемого «постсекулярного момента». Некоторые предварительные наблюдения // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2014. № 1(32). С. 9–39.
- Тейлор Ч. Секулярный век. М.: ББИ, 2017.
- Тейлор Ч. Структуры закрытого мира // Логос. 2011. № 3(82). С. 33–55.
- Трейнер Б. Теоретизируя на тему постсекулярного общества // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2012, № 2(30). С. 178–212.
- Узланер Д. А. Введение в постсекулярную философию // Логос. 2011. № 3(82). С. 3–32.
- Фриз Г. Служанка государства? Переоценка роли Церкви в императорской России // «Губительное благочестие»: Российская церковь и падение империи. СПб.: ЕУ СПб, 2019. С. 17–44.
- Фуко М. Порядок дискурса // Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. М.: Касталь, 1996. С. 47–96.
- Хабермас Ю., Ратцингер Й. Диалектика секуляризации: о разуме и религии. М.: ББИ, 2006.
- Черняев А.В. Николай Бердяев. Реформатор без Реформации // Вопросы философии. 2014. № 11. С. 79–87.
- Ямпольская А.В. Феноменология в Германии и Франции: проблемы метода. М.: РГГУ, 2013.
- Berdiaev, N. A. (2004) *Mutnye liki* [The Dim Faces]. Moscow: Kanon+.
- Cherniaev, A. V. (2014) “Nikolai Berdiaev. Reformator bez Reformatsii” [Nikolai Berdyaev. Reformer without the Reformation], *Voprosy filosofii* 11: 79–87.
- Coates, R. (2010) “Religious Renaissance in the Silver Age”, in W. Leatherbarrow, D. Oxford (eds) *A History of Russian Thought*, pp. 169–193. Cambridge: Cambridge University Press.
- Foucault, M. (1996) “Poriadok diskursa” [The Order of Discourse], in *Volia k istine: po tu storonu znanii, vlasti i seksual'nosti*, pp. 47–96. Moscow: Kastal'.
- Freeze, G. (2019) “Sluzhanka gosudarstva? Pereotsenka roli TSerkvi v imperatorskoi Rossii” [Handmaiden of the State? The Orthodox Church in Imperial Russia Reconsidered],

- in *Gubitel'noe blagochestie: Rossiiskaia tserkov' i padenie imperii*, pp. 17–44. Saint Petersburg: EU SPb.
- Gadamer, H.-G. (1988) *Istina i metod: osnovy filosofskoi germenevtiki* [Truth and Method]. Moscow: Progress.
- Gutner, G. (2006) “Sekuliarnost', postsekuliarnost' i universalizm. Zamechaniia k dialogu Khabermasa i Rattsingera” [Secularity, Postsecularity, and Universalism. Comments on the Habermas and Ratzinger Dialogue], in Habermas, J., Ratzinger, J. *Dialektika sekularizatsii: o razume i religii*, pp. 7–23. Moscow: BBI.
- Habermas, J., Ratzinger, J. (2006) *Dialektika sekularizatsii: o razume i religii* [The Dialectics of Secularization: On Reason and Religion]. Moscow: BBI.
- Hegel, G.W.F. (1974) “Nauka logiki” [Science of Logic], vol. 1 of *Entsiklopediia filosofskikh nauk*. Moscow: Mysl'.
- Iampol'skaia, A.V. (2013) *Fenomenologiia v Germanii i Frantsii: problemy metoda* [Phenomenological Method and Its Limits: From German to French Phenomenology]. Moscow: RGGU.
- Kamnev, V.M., Kamneva, L.S. (2016) “Religioznoe i sekuliarnoe v russkoi filosofii” [The Religious and the Secular in Russian Philosophy], *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Seriia 17. Filosofii. Konfliktologiiia. Kul'turologiia. Religiovedenie* 32(1): 13–20.
- Kireevskii, I.V. (1979) “O neobkhodimosti i vozmozhnosti novykh nachal dlia filosofii” [On the Necessity and Possibility of New Principles in Philosophy], in *Kritika i estetika*, pp. 293–332. Moscow: Iskusstvo.
- Meillassoux, Q. (2015) *Posle konechnosti: esse o neobkhodimosti kontingentnosti* [After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency]. Ekaterinburg, Moscow: Kabinetnyi uchenyi.
- Milbank, J. (2006) *Theology and Social Theory. Beyond Secular Reason*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Stroop, C. (2013) “Nationalist War Commentary as Russian Religious Thought: The Religious Intelligentsia's Politics of Providentialism”, *The Russian Review* 72: 94–115.
- Stroop, C. (2014) “Rossiiskie istoki tak nazyvaemogo «postsekuliarnogo momenta». Nekotorye predvaritel'nye nabliudeniia” [The Russian Origins of the So-Called Post-Secular Moment: Some Preliminary Observations], *Gosudarstvo, religiia, tserkov' v Rossii i za rubezhom* 32(1): 9–39.
- Stroop, C. (2014) “Thinking the Nation through Times of Trial: Russian Philosophy in War and Revolution”, in M. Frame, B. Kolonitskii, S.G. Marks, M.K. Stockdale (eds) *Russian Culture in War and Revolution, 1914–22*. Book 2: Political Culture, Identities, Mentalities, and Memory, 199–220. Bloomington (IN): Slavica Publishers.
- Taylor, Ch. (2007) *A Secular Age*. Cambridge (Mass.) and London: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Taylor, Ch. (2011) “Struktury zakrytogo mira” [Closed World Structures], *Logos* 82(3): 33–55.
- Taylor, Ch. (2017) *Sekuliarnyi vek* [A Secular Age]. Moscow: BBI.
- Trainor, B. (2012) “Teoretiziruiia na temu postsekuliarnogo obshchestva” [Theorising Post-Secular Society], *Gosudarstvo, religiia, tserkov' v Rossii i za rubezhom* 30(2): 178–212.
- Uzlaner, D.A. (2011) “Vvedenie v postsekuliarnuiu filosofiiu” [Introduction to the Postsecular Philosophy], *Logos* 82(3): 3–32.
- Vorontsova, I.V. (2008) *Russkaia religiozno-filosofskaia mysl' v nachale XX veka* [Russian Religious-Philosophical Thought in the Beginning of Twentieth Century]. Moscow: PSTGU.

- Wittgenstein, L. (2011) *Filosofskie issledovaniia* [Philosophical Investigations]. Moscow: AST: Astrel'.
- Zen'kovskii, V.V. (1996) *Osnovy khristianskoi filosofii* [Fundamentals of Christian Philosophy]. Moscow: Kanon+.
- Zen'kovskii, V.V. (2001) *Istoriia russkoi filosofii* [History of Russian Philosophy]. Khar'kov, Moscow: Folio, Eksmo-press.
- Zweerde, E. van der (2012) "Osmyslivaia «sekuliarnost'»" [Understanding the Secular], *Gosudarstvo, religiia, tserkov' v Rossii i za rubezhom* 30(2): 69–113.]



Популярная культура как религия

Рецензия на: Possamai, Adam (ed.) (2012) *Handbook of Hyper-Real Religions*. Leiden, London: Brill. — 441 p.

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-277-283>

Если сегодня какие-либо снобы отмахиваются от фанатов франшизы «Звездные войны», исповедующих религию «джедаизм», как от «фриков», якобы живущих в «собственной реальности», то делают они это напрасно. Поклонники «Звездных войн» не живут в вымышленном мире и не ограничивают свое присутствие интернетом. Например, 25 декабря 2005 г. в США государственный секретарь штата Техас учредил Храм ордена джедаев, получивший статус некоммерческой церковной, религиозной, образовательной и благотворительной корпорации. Позднее, в 2009 г., по образу и подобию Храма джедаев был учрежден канадский Орден джедаев¹. То, что некоторым некогда казалось за-

бавой, становится социально значимым феноменом. При этом джедаизм — не единственная религия, построенная на базе популярной культуры. Так что перед учеными стоит задача объяснить данное явление. И хотя социальные теоретики уже давно занимаются новыми религиозными движениями, необходимо теперь сделать акцент именно на популярной культуре.

Многие концепции, описывающие процесс возникновения новых религиозных или духовных (некоторые люди утверждают, что они не религиозны, но «духовны») форм, восходят к первопрородческой работе Томаса Лукмана «Невидимая религия»². С тех пор как вышла книга Лукмана, не один исследователь обращался к различным феноме-

1. Possamai, A. (2012) "Conclusion: The Future of Hyper-Real Religions?", in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*, p. 424. Leiden — London: Brill.

2. Luckmann, T. (1967) *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society*. New York: Macmillan.

нам социальной жизни, описывая их как религиозные. Так, другие авторы вводили в академический оборот понятия «общая религия» (*common religion*, Роберт Таулер), «суррогатная религия» (Роланд Робертсон), «квазирелигия» и «парарелигия» (Артур Грейл), «имплицитная религия» (Эдвард Бейли). Указанные концепты выступали предметом академических дискуссий с конца 1960-х и до начала 1980-х гг. Почти все эти исследователи были социологами, которые пытались разобраться, каким образом в посттрадиционном обществе возникают новые формы религии. Однако имевшихся социологических подходов было недостаточно — необходим был анализ, учитывающий возрастающую роль популярной культуры, которая могла бы быть проинтерпретирована в терминах религиоведческого анализа.

Еще в 1990-е гг. некоторые авторы предлагали рассматривать феномены популярной культуры сквозь призму религиоведческого анализа. Однако работали они главным образом с эксплицитными или имплицитными репрезентациями религии в кинематографе или в других сферах культуры³. Следовательно, появление некоего синтеза двух клю-

чевых подходов к изучению религии в *современных* западных обществах — социологического и культурологического — было вопросом времени. В 2005 г. австралийский ученый бельгийского происхождения Адам Поссамай осторожно описал некоторые явления популярной культуры как новые формы религии. В книге «Религия и популярная культура: гиперреальный завет»⁴ он предложил концепцию «гиперреальной религии». Выбирая термин Жана Бодрийяра «гиперреальное», Поссамай дал такое определение гиперреальной религии: «Гиперреальная религия — это симулякр религии, созданный на основе или в симбиозе с коммодифицированной массовой культурой, который служит источником вдохновения на метафорическом уровне и/или является источником верований в повседневной жизни»⁵. Иными словами, это симулякр, репрезентации без реальных референтов.

В 2007 г. в издательстве *Brill* запущен большой проект — серия под названием *Brill Handbooks on Contemporary*

3. Martin, J., Ostwalt, C.E.Jr. (eds.) (1995) *Screening the Sacred. Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film*. Colorado: Westview Press.

4. Possamai, A. (2005) *Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament*. Brussels, Bern, Berlin, Frankfurt am Main, New York, Oxford, Vienna: P.I.E.-Peter Lang.

5. Possamai, A. (2012) “Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions”, in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*, p. 1. Leiden — London: Brill.

Religion. Редакторами серии являются Кэрл Кьюзак и Джеймс Льюис. Сегодня в рамках проекта вышло почти 20 томов. Первые четыре посвящены Нью Эйджу, современному язычеству, отношениям религии и науки, а также новым религиям и культурному производству. Пятым томом серии стал «Справочник гиперреальных религий», увидевший свет в 2012 г. Редактором справочника стал уже упоминавшийся Адам Поссамаи. Можно сказать, что его теория оказалась востребованной в академии⁶. В сборнике приняли участие многие авторы, у которых есть свои концепции того, как следует мыслить отношения религии и популярной культуры. В особенности стоит упомянуть двух авторов — Маркуса Альтену Дэвидсена и Кэрл Кьюзак⁷. Первый предложил концепцию

«религии, основанной на вымысле», вторая — «изобретенной религии». Эти авторы предлагают альтернативные поссамаевской концепции понимания популярной культуры как религии. Тем самым, с одной стороны, под обложкой «Справочника гиперреальных религий» состоялась серьезная и глубокая академическая дискуссия, а с другой — стало ясно, что, несмотря на критику, концепция Адама Поссамаи оказалась рабочей и эвристически ценной. Таким образом, читатели, которые хотят узнать о том, как ученые интерпретируют явления массовой культуры в рамках религиоведческого анализа, смогут почерпнуть из книги много полезного. Сам Поссамаи лишь обеспечивает теоретическую рамку содержания сборника. Написав введение и заключение, он предоставил возможность другим исследователям на примере конкретных кейсов подтвердить или опровергнуть его тезисы. Но прежде чем вести речь о рецепции идей Поссамаи, осветим содержание сборника.

Поссамаи классифицирует «участников» гиперреальных религий, разделяя их на три группы. Первая — те, кто исповедует такие религии; вторая — те, кто повседневно соприкасается с гиперреальными религиями, например, проводя время в интернете; третья — светские и религиозные критики явления, то есть те, кто

6. Примечательно также и то, что именно эту концепцию для работы с популярной культурой попробовал использовать Александр Павлов: Павлов А.В. Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов» // Государство, религия церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 12–40.
7. Davidsen, M.A. (2012) *“The Spiritual Milieu Based on J. R. R. Tolkien’s Literary Mythology”*, in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*, p. 1. Leiden — London: Brill; Cusack, C.M. (2012) *“The Gods on Television: Ramanand Sagar’s Ramayan, Politics and Popular Piety in Late Twentieth-Century India”*, in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*, p. 1. Leiden — London: Brill.

в «реальной жизни» (офлайн) реагирует на гиперреальные религии. Несмотря на то, что гиперреальные религии возникают уже в XX в., в прошлом столетии участники новых религиозных движений типа Церкви сатаны или различные неоязыческие группы использовали популярную культуру как один из источников вдохновения (прежде всего научную фантастику, но также, например, и творчество Лавкрафта⁸ и т.д.). При этом представленные группы не поклонялись феноменам популярной культуры как таковым. Поэтому первая часть справочника посвящена гиперреальным религиям XX столетия, то есть предыстории феномена. В ней можно узнать о таких явлениях, как *Discordianism*⁹, *Church of the SubGenius*¹⁰ и *Temple of Psychick Youth*¹¹.

8. Cowan, D.E. (2012) "Dealing a New Religion: Material Culture, Divination, and Hyper-religious Innovation", in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*, pp. 247–265. Leiden — London: Brill.
9. «Дискордианство» или «дискордианизм» — пародийная религия, обожествляющая хаос; главное божество Эрида — древнегреческая богиня раздора.
10. «Церковь недомудреца» — американская пародийная религия, призванная подрывать тактику лидеров массовых вероисповеданий.
11. Филиал «Магии Хаоса», также известный как «хаосизм» — одного из направлений в оккультизме; делает акцент на главенстве личного магического опыта.

Хотя гиперреальные религии существуют в западном мире по крайней мере с 1950-х и 1960-х гг., интернет придал феномену новый импульс. Благодаря интернету поклонники масскульты смогли не только объединяться, но и формировать собственную идентичность. Приняв, например, «джедаизм» и смешав религию с массовой культурой, потребители получают возможность проектировать собственную жизнь, избегая макроидентичностей и выбирать для себя что-то еще — быть не (только) христианином, но (также) и (или) поклонником «Матрицы» или вампиризма. Следует отметить, что подобного рода микроидентичности подвижны, поскольку вкус и ценности потребителей колеблются. Используя термин Зигмунта Баумана, Поссамай рассуждает о «текучести» культуры. Например, он отмечает, что после выхода первого эпизода «Звездных войн» «Скрытая угроза» (1999) наметился массовый выход из джедаизма, так как данная «религия» приобрела новые смыслы, которые фанаты оригинальной трилогии не разделяли.

Вот почему во втором разделе тома рассматриваются уже совсем иные кейсы. Это гиперреальные религии XXI столетия. В этом веке в центре учений поклонников популярной

культуры место сакрального занимает не что иное, как феномены самой популярной культуры. В частности, во второй части книги можно прочитать про матрицизм (учение, построенное на основе мифологии франшизы «Матрица») и азеркинов — субкультуру, в рамках которой биологические люди описывают себя как нелюдей в том или ином смысле, например, как вампиров. Последним в разделе посвящена отдельная глава. Разумеется, в этой же части есть эссе, в которых речь идет о джедаизме и поклонниках творчества Толкиена. В отношении последних Маркус Альтена Дэвидсен использует понятие «духовная среда» (*spiritual milieu*), избегая коннотаций с гиперреальной религией.

Третий раздел посвящен повседневности гиперреальных религий (особенно видеоиграм), отношениям евангельского христианства к ролевым играм, «гиперреальному язычеству» и игре *World of Warcraft*, «гиперреальным инновациям» (как новые религиозные движения используют в своих целях объекты массовой культуры), религиозному анализу «Кода да Винчи», а также отношениям индуизма и «гиперреальности». Как утверждает Поссамаи: «Факты свидетельствуют о том, что страх, гнев и беспокойство по поводу этих практик [гиперреальных религий. — Э.С.] распростране-

ны, как правило, среди религиозного истеблишмента. Расширение наших эмпирических знаний об этих практиках, как и было задумано в настоящей книге, могло бы ослабить некоторые из таких страхов и предоставить знания, на которых можно основывать будущие дискуссии и исследования»¹². Вот почему четвертый раздел, в котором говорится о третьем типе акторов гиперреальной религии, столь значим. В нем можно найти тексты о христианах и компьютерных играх, о критике католической церковью франшизы «Гарри Поттер» в Польше и др.

Помимо анализа кейсов ученые также обсуждают вопросы теории. Статья Мартина Джеффроя особенно важна, так как представляет собой теоретико-методологическую ревизию концепции Поссамаи. Джеффрой пытается понять, соответствует ли использование Поссамаи бодрийяровского термина «гиперреальное» философии самого Бодрийяра. В итоге Джеффрой приходит к выводу, что нет, потому что для Бодрийяра, во-первых, сама популярная культура не имеет смысла (в отличие от религии), и, во-вторых, сама религия не соответствует гиперреальности — симулякрам без референтов. В итоге Джеффрой,

12. Possamai, A. "Conclusion: The Future of Hyper-Real Religions?", p. 426.

подробно рассказав про альтернативные концепции «невидимых религий», предлагает считать подход Поссамаи «интерпретацией» бодрийеровского понятия, которую он признает полезной и информативной¹³.

Маркус Альтена Дэвидсен, в свою очередь, настаивает, что вместо гиперреальной религии необходимо использовать другой термин. Несмотря на то, что Поссамаи, с точки зрения Дэвидсена, точно определил целый пласт новых религий, в рамках этих религий нужно проводить различения, определяя, какие из объектов популярной культуры сакральны, а какие профанны. Так, в понимании Дэвидсена, существуют «религии, основанные на вымысле», то есть на художественных текстах. Это «Звездные войны» и «Властелин колец». Данные феномены не обращаются к реальности, но создают собственный вымышленный мир. Но есть феномены популярной культуры, которые тоже считаются «религиями», например, «треккис», основанная на поклонении франшизе «Звездный путь». Кэрол Кьюзак, например, называет это «изобретенной религией», однако Дэвидсен утверждает, что это всего лишь фан-

дом. Кстати, это правда, так как представители данной «конфессии» главным образом посещают конвенты и критикуют любителей «Звездных войн», нежели участвуют в таинствах и строят собственное учение. Поэтому, с точки зрения Дэвидсена, концепция гиперреальной религии оказывается спорной, так как она стирает грань между религией и «светской фантастикой», смешивает сакральное и профанное, в результате чего к сфере «религии» приписываются светские феномены.

Это далеко не вся критика Поссамаи, которая содержится в книге, но в целом ясно — перед нами образец серьезной академической дискуссии. В заключении Поссамаи признает некоторые ошибки, допущенные им до публикации «Справочника». Впрочем, ошибки не теоретического плана. Так, он рассказал, как некоторые светские поклонники «Баффи — истребительницы вампиров» постоянно подчеркивают, что их любимое телевизионное шоу не является для них новой «духовностью». Иными словами, далеко не все, что исследователи называют гиперреальной религией, является таковой. Кроме того, многие случаи, рассматриваемые в сборнике, посвящены активности пользователей в интернете, однако приведенные в самом начале рецензии факты показыва-

13. Geoffroy, M. (2012) "Hyper-Real Religion Performing in Baudrillard's Integral Reality", in A. Possamai (ed.) *Handbook of Hyper-Real Religions*. Leiden — London: Brill.

ют, что гиперреальные религии начинают существовать и в оффлайне. Эта тенденция вполне может усилиться, и тогда авторам сборника придется готовить новый том.

В заключении отметим, что сам Поссамай прежде всего — социолог религии, опирающийся на идеи социальных теоретиков в лице Бодрийяра и Баумана. Однако в рассматриваемом томе речь идет главным образом о популярной культуре, а не о социальных тенденциях. В своей книге 2018 г. Поссамай, оставив популярную культуру, возвра-

щается к социальной теории — в частности к теме постсекуляризма — и показывает, как некоторые религии «играют на пользу» цифровому капитализму. Благодаря проникновению капитала в цифровой мир неолиберализм начинает доминировать не только во внешней, социальной реальности, но также и во внутренней, личной жизни человека¹⁴. Но это уже совсем другая тема, по поводу которой нужно писать совсем другую рецензию.

Э. Сафронов

Knox, Zoe (2018) *Jehovah's Witnesses and the Secular World: From the 1870s to the Present*. Palgrave Macmillan. — 305 p.

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-283-291>

Книга Зои Нокс, профессора истории из Университета Лестера (Великобритания), «Свидетелей Иеговы¹⁵ и секулярный мир: от 1870-х до настоящего времени» посвящена одному из самых неоднозначно воспринимаемых во многих странах религиозных сообществ. В книге подробно рассказывается об истории возникновения движения «Исследо-

вателей Библии» (*Bible Students*) в 1870-х гг. в США, получившего в 1931 г. название Свидетелей Иеговы (далее — СИ) и существующего сегодня в большинстве государств мира. Главная цель З. Нокс — выяснить причины, которые во многих случаях приводят к напряженности и часто порождают конфликты между этим сообществом и государственными структурами, — как демократическими, так и авторитарными, — христианскими церквями и отдельными гражданами, возникающими

14. Possamai, A. (2018) *The i-zation of Society, Religion, and Neoliberal Post-Secularism*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.

15. Организация запрещена в РФ.

по поводу своеобразной интерпретации Библии СИ, их публичного служения, отношения к государственным символам и институтам, к переливанию крови и т. д. Для выяснения причин этих конфликтов З. Нокс принимает подробный сравнительный анализ взглядов основателей и руководителей этого направления — Ч. Рассела, Дж. Рутерфорда и Н. Норра, обращая особое внимание на преемственность и различия между ними, а также детально рассматривает сущность и основные особенности учения СИ.

Среди них З. Нокс выделяет, в частности, следующие: СИ считают себя христианами, поскольку опираются на Ветхий и Новый Завет как высший авторитет во всех вопросах, как священных, так и профанных (р. 19); при этом с 1961 г. они используют собственный перевод Библии, сделанный с древнееврейского и греческого языка и адаптированный к современной лексике. СИ считают необходимым постоянное изучение и обсуждение Библии на собраниях, присутствие на которых обязательно, при этом полагая самостоятельное мышление ненужным, поскольку оно способно только увести от истины, содержащейся в библейском тексте (р. 45). От других христианских направлений евангелического толка СИ отличает прежде всего публич-

ное служение, которое заключается в распространении литературы и в практике посещения людей в месте их проживания «от двери до двери», а также отрицание многих догматических положений, праздников, таинств и символов. Публичное служение СИ основывают на требовании Иисуса из Евангелия от Матфея 10:7: «Ходя же, проповедуйте, что приблизилось Царство Небесное» (синодальный перевод), которое распространяется на каждого взрослого свидетеля, в том числе, некрещеного. Согласно этому требованию, все СИ должны быть вестниками, которые делают провозглашение веры видимым и слышимым; это провозглашение также является условием спасения в грядущем Армагеддоне. Кроме того, согласно учению СИ, христиане не являются «частью мира», что влечет за собой отказ от военной службы, от почитания государственных символов и какого бы то ни было участия в политической жизни. При этом, как отмечает З. Нокс, хотя СИ и не считают себя частью мира, но они живут в нем, отличаясь своим образом жизни, который делает их «одновременно знакомыми и чуждыми» (р. 30) для других членов общества.

Как подчеркивает З. Нокс, СИ считают себя единственными подлинными христианами, не изменившими изначально-

му учению Христа, в то время как другие христианские церкви, по мнению СИ, начиная с эпохи императора Константина, постоянно игнорировали призыв Иисуса не быть частью мира, в результате чего вступали в тесные взаимоотношения с политическими властями. Для СИ такая позиция говорит о том, что другие христиане смешивают веру с политическими целями, тем самым, независимо от занимаемой позиции, становясь на сторону сил зла, воплощением которых являются земные правители (р. 40). Это обвинение в особенности касается римско-католической церкви на протяжении всей ее истории, что проявилось в середине XX в. в виде конкордата с фашистскими режимами в Италии, Испании и Германии (р. 217). Протестантские церкви, с точки зрения СИ, имели возможность изменить эту ситуацию, поскольку Реформация дала надежду на возвращение к Библии как к истинному источнику авторитета, однако не сделали этого. Наоборот, Реформация породила множество деноминаций и вместе с ними новые ложные авторитеты, но не изменила искаженную природу церкви, которая по-прежнему участвовала в политике и в войнах. В результате надежда на восстановление истины христианства, которая может быть только одна, снова оказалась утраченной. Что касается

православных церквей, то они, по мнению СИ, также слишком активно поддерживают земные власти. Как пишет З. Нокс, публичное служение СИ в особенности подчеркивает их отличие от других христианских направлений, где, во-первых, существует разделение на рукоположенных служителей и прихожан, то есть в служении на постоянной основе участвуют лишь некоторые. Во-вторых, в представлении СИ другие христианские направления в большей степени увлечены строительством церковных зданий и привлечением внимания к себе разными средствами вместо того, чтобы нести людям благовест. Что касается прихожан в этих направлениях, то они могут появляться в церквях лишь время от времени или вообще не посещать служения, но при этом считаться членами церкви, что лишь еще раз доказывает их неверность христианской истине (р. 49). Таким образом, как пишет З. Нокс, с точки зрения СИ, все христианство за исключением их самих сегодня находится в упадке (р. 233).

З. Нокс рассказывает о многочисленных случаях преследования СИ государственными властями разных стран и об их причинах. В частности, она пишет о таких случаях в США перед Второй мировой войной, в Австралии в годы

войны, в нацистской Германии, в Малави в конце 1960-х гг., в Советском Союзе при Сталине и Хрущеве и др. Эти преследования отличались разной степенью суровости: имели место аресты за нарушение общественного порядка, за отказ служить в армии или антивоенные выступления, массовое выдворение из страны, депортация (в отдаленные районы Сибири в СССР) и т.д. Конечно, запрет СИ в нацистской Германии и уничтожение в концентрационных лагерях занимает здесь особое место. В каждом случае конкретные причины могли быть разными, однако их объединяло общее представление властей той или иной страны о СИ как о врагах государственного строя.

Хотя сами СИ провозглашают свою политическую нейтральность, государственные власти разных стран вовсе не склонны ее признавать. З. Нокс пишет: «СИ настаивают на приоритетности своего долга в части убеждений и практики по отношению к Иегове, а не к государству, в результате чего они постоянно входят в конфликт с современными правительствами» (р. 62) и воспринимаются как противники. СИ считают, что светские государства — это временные образования, которые будут разрушены в ходе Армагеддона. Национализм, с точки зрения СИ, приводит к раз-

делению, руководимому сатаной, а противодействие ему является причиной преследований СИ как истинных христиан (р. 67), чем они лишь гордятся.

В качестве примера З. Нокс рассматривает преследования СИ в США и СССР во времена «холодной войны». В тот период в США большое влияние имели такие представители гражданского общества, как ветеранские организации (в частности Американский легион — *American Legion*), для которых главным качеством подлинного гражданина был патриотизм, являющийся для СИ величайшим грехом. В результате в 1951 г. в США СИ были приравнены к коммунистам, в то время как в СССР и в других странах социалистического блока они подвергались репрессиям. В Советском Союзе, который был сверхцентрализованным государством, запрещалась любая официально неодобряемая активность (р. 252), а СИ рассматривались там прежде всего как враги коллективистского характера государства. Кроме того, поскольку руководящие органы СИ находились в США, то они считались «американскими агентами, действовавшими на советской почве» (р. 258). Приверженность СИ идее Армагеддона в противоположность миролюбивому характеру советских граждан интерпретировалась как желание

разрушить Советский Союз в ходе священной войны, в которой СИ выступали бы на стороне США. Таким образом, в обеих странах СИ рассматривались как пример отрицания принципов подлинного гражданства, хотя и с диаметрально противоположных позиций. З. Нокс по этому поводу пишет: «Растущее число СИ в обеих странах сделало их действительным и видимым опровержением идеализированной версии гражданства» (р. 252).

З. Нокс считает, что история отношения к СИ в этих двух государствах дает возможность понять, каким образом они выполняют роль «другого» в самых разных контекстах. Этот процесс «демонстрирует центральный характер — и опору — на другого как на средство самоопределения и особенно на конкретного и реального другого в противоположность абстрактному и отсутствующему. Маргинальные группы хорошо подходят для этой роли» (р. 259). В США и в СССР СИ считались политическими противниками, которые бросают вызов принятым в обществе нормам, поскольку они ясно подчеркивали свою лояльность исключительно по отношению к Иегове, то есть к другому источнику авторитета, нежели государство (р. 261).

Отдельная глава в книге З. Нокс посвящена проблеме

отношения СИ к переливанию крови. Оно было полностью запрещено в 1945 г. и с тех пор особенно инкриминируется СИ в случаях, когда имеется угроза жизни, тем более когда это касается детей. Интерпретация переливания крови с использованием ссылок на Библию, как считает З. Нокс, — это сложная доктрина, требующая внимательного и объективного анализа (р. 182). Для СИ отказ от переливания крови является принципиально важным, поскольку для них кровь символизирует душу, и ее замена означает утрату права на вечную жизнь в Божьем Царстве. Кроме того, смерть, наступающая в результате отказа от переливания крови, должна восприниматься СИ как особая честь и знак их избранности. Кроме библейского обоснования отказ мотивируется также медицинскими рисками, связанными с многочисленными случаями заражения различными болезнями, прежде всего, ВИЧ и гепатитом. З. Нокс рассматривает эту проблему преимущественно на примере практики, которая имеет место в Великобритании, где в последние десятилетия отношение к СИ как к религиозным фанатикам изменилось. Она приводит в пример рекомендации, разрабатываемые Национальной службой здоровья (*National Health Service*). Согласно этим рекоменда-

ям (которые относятся, конечно, не только к СИ), лечебные учреждения должны исследовать альтернативы предлагаемым методам лечения, в сложных случаях советоваться с коллегами и руководством, а также полностью информировать пациента о ходе лечения и имеющихся рисках (р. 168).

З. Нокс обращает внимание на то, что в последние десятилетия проблема переливания крови обсуждается во множестве западных медицинских журналов с позиций нового понимания биоэтики, которая теперь строится на уважении к автономии пациентов, необходимости их качественной информированности, на адекватной оценке способности пациента принимать решение (особенно когда нужно принимать его за ребенка или за пациента, находящегося в бессознательном состоянии), наличии необходимого уровня профессиональных качеств врача, способного взвесить степень как пользы, так и вреда для пациента и т.д. В то же время очевидно, что в случае с СИ в противоречие могут вступать уважение к их убеждениям и праву на жизнь и на смерть, с одной стороны, и врачебный долг, диктуемый клятвой Гиппократова, с другой. Как пишет З. Нокс, «значительное изменение в медицинской культуре — от патерналистского отношения

к пациентам к растущему убеждению в их автономии — привело к пониманию необходимости с уважением относиться к отказу взрослого СИ от медицинской помощи» (р. 174). Кроме того, случай с СИ инициирует прогресс в разработке альтернативных методов лечения и препаратов и приводит к появлению заменителей крови, которые приносят пользу всем пациентам независимо от их убеждений. З. Нокс также обращает внимание на то, что в самом обществе СИ есть группы, оппозиционные изложенной выше трактовке переливания крови, которые мотивируют это недостаточным пониманием некоторыми СИ смысла самой доктрины, что заставляет сомневаться в их способности принимать ответственные решения, касающиеся жизненно важных вопросов (р. 180).

Тем не менее, как поясняет З. Нокс, доктрина о крови по-прежнему чрезвычайно важна для СИ, поскольку она четко отличает их от других христиан не только в вере, но и в повседневной жизни, а также подчеркивает принципиальную разницу между светской и сакральной аргументацией, поскольку «принять особенности современного мира — значит согласиться с тем, что свидетели не являются праведниками, но представляют собой часть хаоса и кор-

рупции» (р. 185). Кроме того, эта доктрина исторически связана с отрицанием войны (сама практика переливания крови возникла именно в военное время), поэтому, как подчеркивает З. Нокс, отказ от переливания подтверждает неприятие СИ патриотизма в смысле продолжения жизни как служения конкретной стране. Таким образом, доктрина крови тесно связана с другими аспектами учения СИ, и от нее нельзя просто отказаться без нарушения его целостности.

З. Нокс обращает внимание на то, что отношение людей к СИ часто создается средствами массовой информации, которые распространяют сенсационные репортажи, например, преувеличивая количество случаев смерти вследствие отказа от переливания крови. Кроме того, свойственное СИ присвоение права на христианскую истину, демонстративное публичное служение и декларируемая политическая нейтральность, которая часто вызывает сомнения, складываются в образ девиантной организации (р. 246). Отношение прессы определяется общей популярностью темы религиозных культов и сект и связанных с ними скандалов. В прессе СИ иногда относят к новым религиозным движениям, что, как утверждает З. Нокс, совершенно неверно, поскольку они не являются «новыми» и не могут, бу-

дучи отлично организованными, быть определены как движение (р. 247). В целом СИ вполне соответствуют популистским представлениям о подозрительных религиозных группах, кроме того, журналисты часто просто вообще не разбираются в деталях и специфике тех или иных религиозных направлений.

Рассматривая проблему теоретического анализа культов и специфики борьбы с ними, З. Нокс отмечает значительную роль, которую в этом играют консервативные христиане США, объединенные в Христианское антикультулистское движение (*Christian Countercult Movement — CCM*) и Движение против культов (*Anti-Cult Movement — ACM*), возникшее в 1970-х гг. и занимающееся реабилитацией «жертв». Она отмечает, что в середине 1990-х гг. это движение стало интернациональным и оказало «решающее влияние на дискуссии о религиозном плюрализме в совершенно ином культурном контексте — в посткоммунистической России» (р. 269). При этом, как пишет Зои Нокс, в отличие от американского и европейского антикультулистского движения, его российский вариант особенно сосредоточен на борьбе с СИ. Причины этого, по ее мнению, те же, что и в советские времена: «Твердое отвержение СИ секулярного мира (что считалось в особенности преступ-

ным в государстве воинствующего атеизма), создание альтернативы традиции и культуре, санкционированной государством (прежде коммунистической, а теперь православной), и постоянный (хотя и умеренный) рост» (р. 270). Другие угрозы, исходящие от СИ в современной России, — это публичное служение, которое совершенно противоположно их прежней «невидимости» в публичном пространстве, а также популярность антиамериканского дискурса, вследствие чего СИ рассматриваются как агенты влияния (в советские годы они считались агентами американского капитализма). При этом, как подчеркивает З. Нокс, ирония заключается в том, что сама идея борьбы с куклами импортирована из США (р. 280). В целом, как она полагает, в России СИ являются «удобной мишенью в силу тенденции приписать им иные мотивации, нежели духовные» (р. 280).

Приведя многочисленные примеры преследований СИ в разных странах, Зоя Нокс подчеркивает, что эти преследования обычно придают СИ большую публичность, чем они могут получить сами, и тем самым способствуют привлечению новых членов. Это, как пишет З. Нокс, неоднократно происходило в истории, в частности, в Австралии, Германии и в Советском Союзе,

где приверженцы СИ начинали активно расти после периода репрессий. При этом сами СИ рассматривают преследования как повторение преследований ранних христиан, что еще раз подтверждает их исключительное право на обладание религиозной истиной.

Зои Нокс стремится быть объективной, то есть относиться к СИ критически и аналитически. Она называет себя не «инсайдером», но «аутсайдером», черпающим свои знания из архивов и библиотек (р. 16). В целом в книге поставлены следующие основные вопросы: как светские и религиозные институты должны относиться к людям, которые осознанно ставят себя в оппозицию к многим устоявшимся правилам и нормам и считают эту особость своим главным и наиболее ценным качеством? Следует ли принимать во внимание самоидентификацию СИ как христиан, если другие христиане этого не признают? В сущности, речь идет о широко обсуждаемых в современном мире проблемах различий, толерантности и принятия, а также о месте религии в публичной сфере и особенностях межконфессионального диалога. Согласно Зои Нокс, пример СИ показывает, что поиск решения проблемы признания «другого» может быть успешным только при условии согласия с правом

этого «другого» на свои собственные аргументы, хотя всегда остается вопрос о том, насколько далеко можно в этом заходить. Книга показывает, что СИ являются важным вызовом для современных государств, побуждающим к определению границ толерантности и сущности религиозной свободы. Их нельзя считать пассивными жертвами преследований, но в то же время, в чем уверена З. Нокс, их нельзя обвинять в провоцировании преследований, поскольку

некоторые правительства имеют собственный интерес в том, чтобы использовать СИ в качестве аргумента для ограничения религиозной свободы и укрепления церковно-государственных отношений (р. 302–303). Кроме того, как это следует из обсуждения проблемы переливания крови, присутствие небольших альтернативных религиозных групп может быть стимулом для дальнейших научных открытий.

Е. Степанова



Авторы

Николай Афанасов — младший научный сотрудник Института философии РАН; преподаватель Школы философии Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (Москва, Россия). n.afanasov@gmail.com

Тарас Вархотов — доцент кафедры философии и методологии науки философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова (Москва, Россия). varkhotov@gmail.com

Павел Костылев — старший преподаватель кафедры философии религии и религиоведения философского факультета МГУ имени М.В. Ломоносова (Москва, Россия). relig@yandex.ru

Евгений Лютко — диакон, младший научный сотрудник Научного центра истории богословия и богословского образования при Богословском факультете Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета (Москва, Россия). e.i.lutjko@gmail.com

Леонид Мойжес — аспирант Центра изучения религий Российского государственного гуманитарного университета; сотрудник Московского центра исследования видеоигр (Москва, Россия). moyzhesl@gmail.com

Александр Павлов — доцент Школы философии Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»; ведущий научный сотрудник Института философии РАН (Москва, Россия). apavlov@hse.ru

Илья Павлов — аспирант Школы философии, стажер-исследователь Международной лаборатории исследований русско-европейского интеллектуального диалога, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Москва, Россия). elijahpavloff@yandex.ru

Александр Писарев — младший научный сотрудник Института философии РАН (Москва, Россия). topisarev@gmail.com

Максим Подвальный — ассистент кафедры социокультурных практик и коммуникаций факультета культурологии Российского государственного гуманитарного университета; сотрудник Московского центра исследования видеоигр (Москва, Россия). 1993r11@rambler.ru

Татьяна Самарина — научный сотрудник Института философии РАН (Москва, Россия). t_s_samarina@bk.ru

Эдуард Сафронов — старший лаборант Института философии РАН (Москва, Россия). safronoveduard@gmail.com

Елена Степанова — главный научный сотрудник Института философии и права УрО РАН (Екатеринбург, Россия). stepanova.elena.a@gmail.com

Александр Ф. Филиппов — профессор, руководитель Центра фундаментальной социологии, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Москва, Россия). afilippov@hse.ru

Мэтт Хиллс — профессор, Университет Хаддерсфилда (Великобритания). m.j.hills@hud.ac.uk

Authors

NIKOLAI AFANASOV — Junior Researcher, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences; National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia). n.afanasov@gmail.com

ALEXANDER F. FILIPPOV — Full Professor, Head of the Center of Fundamental Social Science, National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia). afillipov@hse.ru

MATT HILLS — Professor of Media and Film, University of Huddersfield (UK). m.j.hills@hud.ac.uk

PAVEL KOSTYLEV — Senior Lecturer, Department of Philosophy of Religion and Religious Studies, Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia). relig@yandex.ru

EUGENE LYUTKO — Deacon, Junior Fellow at the Faculty of Theology, St. Tikhon's Orthodox University (Moscow, Russia). e.i.lutjko@gmail.com

LEONID MOYZHES — PhD Student, Center for the Study of Religion, Russian State University for the Humanities; Member of Moscow Game Center (Russia). moyzhesl@gmail.com

ALEXANDER PAVLOV — Associate Professor, National Research University Higher School of Economics; Chair of the Department of Social Philosophy, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia). apavlov@hse.ru

ILIA PAVLOV — PhD Student, School of Philosophy; Research Assistant, International Laboratory for the Study of Russian and European Intellectual Dialogue, National Research University Higher School of Economics, Russian Federation (Moscow, Russia). elijahpavloff@yandex.ru

ALEXANDER PISAREV — Junior Researcher, Institute of Philosophy, Russian Academy of Science (Moscow, Russia). topisarev@gmail.com

MAKSIM PODVALNYI — Assistant Lecturer, Department of Sociocultural Practices and Communications, Faculty of Cultural Studies, Russian State University for the Humanities; Member of Moscow Game Center (Russia). 1993p11@rambler.ru

TATIANA SAMARINA — Research Fellow, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia). t_s_samarina@bk.ru

ELENA STEPANOVA — Senior Research Fellow, Institute of Philosophy and Law, Ural Branch of the Russian Academy of Science (Ekaterinburg, Russia). stepanova.elena.a@gmail.com

TARAS VARKHOTOV — Associate Professor, Department of Philosophy and Methodology of Science, Faculty of Philosophy, Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia). varkhotov@gmail.com

EDUARD SAFRONOV — Senior Research Assistant, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia). safronoveduard@gmail.com

Аннотации

АЛЕКСАНДР ПАВЛОВ. Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов»

Статья посвящена феномену «Зловещих мертвецов» в контексте новой религиозности. Автор анализирует причины роста репутации франшизы как важного феномена популярной культуры, выросшего из малобюджетного независимого фильма. В статье показано, что известность «Зловещих мертвецов» не может быть объяснена только тем, что они стали трансмедийным феноменом (мюзикл, театральная постановка, видеоигры, комиксы, римейк, сериал и т. д.). Прояснив понятия «популярная культура» и «фантастика», автор утверждает, что «Зловещие мертвецы» можно считать и тем и другим. Далее речь идет о том, что франшиза может быть прочитана как форма новой религиозности в рамках концепции гиперреальной религии Адама Поссамаи. Последняя постулирует некий вид «религий», основанных на продуктах популярной культуры и имеющих лишь репрезентации, но не реального референта («симулякры»). И хотя «Зловещие мертвецы» не могут быть признаны полноценной гиперреальной религией, их можно назвать гиперреальным культом. Последнее понятие связывается с культовым кинематографом и некоторыми зрительскими ритуальными практиками потребления вокруг такого кино. Автор полагает, что востребованность франшизы объясняется в том числе влиянием Говарда Лавкрафта, имеющего особое значение в контексте концепции гиперреальной религии, на оригинальную трилогию «Зловещие мертвецы».

Ключевые слова: исследования религии, популярная культура, фантастика, фантастическое, гиперреальная религия, культовое кино, хоррор, «Зловещие мертвецы», Лавкрафт, зомби.

ЛЕОНИД МОЙЖЕС. *Dragon Age: Inquisition*: христианское высказывание в пост-секулярном мире

В статье представлено религиозное (христианское) прочтение видеоигры *Dragon Age: Inquisition* от студии *BioWare*, вышедшее в 2014 г. Для лучшего понимания ее специфики также рассматривается традиционный подход к репрезентации религии, богов и верующих, распространенный в жанре *RPG (role-playing games)*, к которому принадлежит и *Dragon Age: Inquisition*. Акцент делается на том, как именно в изучаемой игре используется обычный инструментальный нарративных приемов и игровых механик, характерных для ее жанра. Заимствуя многие из них, разработчики вносят кажущиеся незначительными изменения, которые, однако, складываются в совершенно нестандартное изображение религии, противоречащее доминирующей в рамках этого жанра секулярной идеологии. Это дает основания для того, чтобы говорить об игре *Dragon Age: Inquisition* как о пост-

секулярном произведении, адаптирующем традиционные христианские сюжеты и конфликты для нового медиума.

Ключевые слова: *game studies*, феноменологическая герменевтика, процедурная риторика, *Dragon Age*, *RPG*, христианство, видеоигры.

Александр Филиппов. В ожидании чуда: социология репликантов как политическая теология («Бегущий по лезвию 2049»)

Работа посвящена философскому анализу фильма *Blade Runner 2049* (2017, режиссер Дени Вильнёв) — сиквелу знаменитой картины *Blade Runner* (1982, режиссер Ридли Скотт). Фильмы прочитываются как большое политико-теологическое высказывание. В них действуют существа репликанты — биологически почти неотличимые от человека. Они используются для колонизации отдаленных планет, им запрещено жить на Земле. В первом фильме их конструкция предполагает раннюю смерть, и они восстают, потому что хотят жить. Во втором фильме их конструкция предполагает готовность к подчинению, но они готовы восстать, не желая быть рабами. Это можно понять как историю человека, его отношений с Творцом. Интрига фильма заключает в себе вопрос о чуде и связанный с ним вопрос о революции. Чудом считается возможность репликанта родить ребенка и снять границы между репликантами и людьми. Интерпретация чуда как чуда может быть совершена лишь тем, у кого есть либо авторитет, либо власть устанавливать законы. В фильме она присвоена репликантами, потому что нет суверена, нет закона; происходит становление естественного порядка войны. Смысл восстания репликантов состоит в том, чтобы перевести трансцендентное в план имманентности. Их вера в чудо в том и состоит, что Творец, а значит, и вера в Творца, не нужны.

Ключевые слова: фантастика, религия, политическая теология, андройды, репликанты, кино, чудо, революция.

Мэтт Хиллс. «Черное зеркало», имплицитная религия и сакрализация «запойных просмотров» научной фантастики

В статье анализируется, как «Черное зеркало», будучи современной телевизионной научной фантастикой, не просто вводит в жанр нарративно сверхъестественную силу, но и имплицитно размышляет о вопросах религии и даже выступает в качестве версии «имплицитной религии». Автор демонстрирует, что контекст рецепции «Черного зеркала» как шоу, которое запойно смотрится фанатами, связывает его с переживаниями сакрального в повседневной потребительской жизни. В статье также исследуется, как «Черное зеркало» репрезентирует религиозные понятия в границах жанра научной фантастики, который, в свою очередь, пережил «жанровое испарение», так как тропы и образы научной фантастики стали общим местом культуры. С опорой на доработанный функционализм рассматривается, как научная фантастика и религия могут пересекаться. Хотя «Черное зеркало» можно воспринимать в качестве репрезентации культурного момен-

та схлопывания научной фантастики как отдельного жанра, автор полагает, что в сериале исследуются разные формы загадочного цифрового спасения и погружения, а также ритуализированное использование технологий. Сериал, возможно, и не положил начало «религии, основанной на художественном произведении», но он репрезентирует дискурсы, окружающие новые технологии как специфические манифестации имплицитной религии.

Ключевые слова: религия, научная фантастика, имплицитная религия, «запойный просмотр», технология, функционализм, сакральное, «Черное зеркало».

Николай Афанасов. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion*

Статья представляет собой тематическое исследование аниме-сериала *Neon Genesis Evangelion* (1995–1996). Произведение рассматривается как культурный продукт, вписанный в научно-фантастическую традицию второй половины XX в., для которой характерно особое использование религиозных символов и сюжетов. Сложность сериала заключается в том, что для фантастической ткани его повествования оказываются одновременно релевантными религиозные традиции как синтоизма, так и авраамических религий. На материале аниме продемонстрирован потенциал и необходимость обращения к сакральному в фантастике. Через использование религиозных сюжетов фантастическое произведение приобретает внутреннюю когнитивную логику. Религиозное в сериале представлено на двух уровнях: на имплицитном уровне, определяющем сюжетное своеобразие, и на эксплицитном уровне, когда отсылка к религиозным сюжетам становится маркетинговой стратегией сериала по продвижению на японском и западных рынках. Для работы с обилием подчас несогласованных друг с другом религиозных символов предлагается рамка постсекулярного рассмотрения. Обосновывается необходимость обращения к философии культуры постмодернизма для понимания критического высказывания автора аниме. В заключение автор предлагает собственный анализ сюжета через религиозную оптику интерпретации апокалипсиса.

Ключевые слова: постсекуляризм, постмодернизм, *Neon Genesis Evangelion*, синтоизм, христианство, аниме, научная фантастика, популярная культура.

Александр Писарев. Конфликт бессмертий: биополитика церебрального субъекта и религиозная жизнь в сериале «Видоизмененный углерод»

Статья посвящена исследованию предлагаемого научно-фантастическим сериалом «Видоизмененный углерод» кейса возможного конфликта между практическими и этическими импликациями научного и религиозного дискурсов о природе человека. В частности, речь идет о столкновении биополитически присвоенной и внедренной технологии и религиозной жизни. Научный дискурс представлен «идеологией церебрального субъекта»

(Ф. Видаль, Ф. Ортега), устанавливающей связь между мозгом и личностью. Кратко разбираются примеры воплощения этой идеологии в научной фантастике и ее общая логика. «Логичным итогом» в данном случае является технология загрузки сознания на цифровой носитель, позволяющая отвязать смерть индивида от телесной смерти и добиться квазибессмертия путем смены тел. Эта технология, биополитически присвоенная и внедренная государством, вступает в конфликт с религиозной жизнью неокатоликов, отказывающихся переносить сознание после телесной смерти в другое тело. Таким образом, поле столкновения вмешательства сциентизированной биовласти в жизнь индивида и его религиозной жизни размечается координатами жизни и смерти. В статье рассмотрена механика столкновения, его биополитическая подоплека и импликация.

Ключевые слова: церебральный субъект, мозг, научная фантастика, биополитика, смерть, душа, религия.

Максим Подвальный. Религиозные культы в фикциональной вселенной RPG «Ведьмак»

Статья посвящена анализу религий фикционального мира видеоигры «Ведьмак». В фэнтезийной вселенной «Ведьмака» религиозные общины, институты и конфликты конструируются не вокруг богословских идей и, шире, не вокруг того спектра вопросов, которые было бы привычно отнести к числу вопросов веры (космогонии, эсхатологии, этике, обрядам), но главным образом по поводу отношения к Другому и к насилию. Во многих отношениях данная игра является типичным продуктом современной поп-культуры: религии, религиозность, вера и верующие в ней рассматриваются с секулярной точки зрения, вследствие чего на первый план выходит вопрос о готовности религиозных культов мирно сосуществовать друг с другом и со всеми остальными, в то время как неинтересные для неверующего человека вопросы либо игнорируются, либо уступавают минимуму внимания. Цель статьи — на примере конкретной видеоигры показать одну из доминирующих стратегий репрезентации религий и верующих в современных компьютерных играх.

Ключевые слова: *game studies*, *RPG*, Ведьмак, видеоигры и религия.

Тарас Вархотов, Павел Костылев. Семейные и религиозные ценности в мире сериала «Сверхъестественное»

В статье рассматриваются особенности представлений о сверхъестественном в одноименном культовом телесериале, который является репрезентативным образцом современной массовой культуры. Авторы обосновывают репрезентативность «Сверхъестественного», рассматривают его структурные особенности и подробно анализируют две тесно связанные в нем ценностно-практические структуры: концепцию семьи и отношения со сверхъестественным. Выявляется специфическая архаическая концепция семьи как кровного братства, противостоящего внешнему миру. При этом сверхъ-

естественное раскрывается как конкретная форма враждебных семье обстоятельств и нормируется в рамках плоской онтологии, приводящий все виды «потустороннего» к общему знаменателю — способу уничтожения. В результате грань между «сверх-» и «естественным» стирается, любые необходимые религиозному отношению формы онтологического дуализма, различающие «священное» и «мирское», становятся невозможными, а уничтожение «монстров» оборачивается формой эмпирической проверки существования любых форм сверхъестественного посредством их фальсификации (уничтожения). Авторы характеризуют позицию героев сериала как нерелигиозный мультитеизм и обнаруживают в устройстве вселенной «Сверхъестественного» своеобразную форму реализации антропного принципа: «монстры» нужны для существования семьи и семейных ценностей того типа, который репрезентируют герои сериала, и, одновременно, лишь благодаря охотящимся героям сверхъестественное обнаруживается и обретает «естественное» существование.

Ключевые слова: сверхъестественное, фантастика, религия, секуляризм, постсекуляризм, мультитеизм, мистика, телесериал, семья, массовая культура.

Татьяна Самарина. Феноменология сакрального и художественная литература: фантастический мир Элджернона Блэквуда

Статья посвящена творчеству известного английского писателя-фантаста XX века, классика литературы ужасов, создававшему свои произведения в жанре *horror fiction*, Элджернону Блэквуду. Тема проявлений иного мира в повседневном является центральной в его рассказах и романах. Для анализа мировоззрения Блэквуда автор статьи обращается к инструментарию феноменологии религии: концепции Мирчи Элиаде, в частности, к его идеям о двух планах бытия (сакральному и профанному) и иерофании; теории нуминозного Рудольфа Отто; отдельным положениям феноменологических теорий В.Б. Кристенсена и Г. ван дер Леува. В статье анализируется, как тема сакрального раскрывается в конкретных художественных произведениях Блэквуда и каким образом он создает с помощью художественных средств мир своей религии. Отдельно рассматривается концепция небожественного сакрального в приложении к творчеству Блэквуда. В заключение фантастический мир Э. Блэквуда сравнивается с художественным миром, созданным Г.Ф. Лавкрафтом.

Ключевые слова: Э. Блэквуд, Г.Ф. Лавкрафт, М. Элиаде, Р. Отто, феноменология религии, иерофания, нуминозное, сакральное, профанное.

Евгений Лютко. Становление «церковной субъектности» в России на примере нормативных текстов о православном духовенстве (XVIII–XIX вв.)

В статье прослеживается изменение образа православного духовенства в России в период с конца XVIII до середины XIX в. Рассматривается трансформация субъектности этой социальной группы на основе при-

существующих в нормативных текстах способов ее идентификации и самоидентификации. Если в конце XVIII в. священник воспринимался как актер в ситуации гомогенного общества, который не сталкивается с социальными барьерами, то в течении XIX в. общество начинает описываться через противопоставления церковного и гражданского, церковного и светского и т.д. В рассматриваемых текстах «церковь» получает эпитеты «гонимая», «воинствующая» и т.д., а ее границы прочерчиваются как по линии бюрократического различения ведомств, так и по линиям мировоззренческих, культурных и языковых барьеров. Произошедшие изменения интерпретируются через призму теории конфессионализации, которая фокусируется на общеевропейском процессе конфессиональных идентификаций. Категории «церковного», «церковности» и подобные становятся ключевыми для самоидентификации конфессиональных сообществ, иерархии которых стремятся максимально четко обозначить их символические границы.

Ключевые слова: пастырское богословие, церковно-государственные отношения, конфессионализация, приходское духовенство, Синодальный период, богословие священства.

Илья Павлов. Диалектика секуляризации в России: к оценке «Истории русской философии» Василия Зеньковского

В статье подробно обсуждается вопрос о методах и концептуальной рамке для анализа диалектики секуляризации в истории русской философии. Обращение к русской философии в контексте исследований секуляризации становится особенно актуальным после выхода фундаментальной работы Чарльза Тейлора «Секулярный век», в которой исследователь подчеркивает роль метафизики в становлении западного секуляризма. Автор указывает, что в русскоязычной исследовательской традиции также есть прецедент подобного исследования, а именно — «История русской философии» Василия Зеньковского, которая упускается из виду западными и отечественными исследователями, анализирующими секулярный и антисекулярный дискурсы в российском интеллектуальном контексте. Обращение к работе Зеньковского, по мнению автора, не должно быть ни не критичным, ни обесценивающим: при сопоставлении «Истории русской философии» с «Секулярным веком» становятся очевидны ее концептуальные и методологические недостатки, которые, однако, не отменяют значимости историко-философских наблюдений Зеньковского. Последние оказываются особенно ценны тем, что позволяют проследить на русской почве влияние секулярного «эффекта новой звезды» — историко-интеллектуальных следствий появления мировоззрения «эксклюзивного гуманизма» в Европе. В качестве главных недостатков «Истории русской философии» автор выделяет недостаточную проработку Зеньковским понятия секуляризма, которое лежит в основе его «оценочной историософской схемы», и невнимание к политическому контексту российского философского дискурса. Тем не менее, автор демонстрирует, что в случае аккуратного

Аннотации

анализа работы Зеньковского полученные выводы могут стать основанием для дальнейших исследований диалектики секуляризации в истории русской мысли.

Ключевые слова: секуляризм, постсекулярное, русская философия, Ч. Тейлор, В. Зеньковский.

About the Journal

STATE, RELIGION AND CHURCH

in Russia and Worldwide

3(37) 2019

Established in 1968.

Academic peer-reviewed journal devoted to the interdisciplinary scientific study of religion.

The journal is published quarterly under the aegis of the Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration.

Indexed in *Scopus*, *Web of Science* and *ATLA Religion Database*.

Address:

Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Editorial office of the journal "State, Religion and Church in Russia and Worldwide"

84, Vernadskogo pr.

119606 Moscow. Russia

E-mail: religion@ranepa.ru

Web-site: www.religion.ranepa.ru/?q=en

EDITORIAL STAFF: Dmitry Uzlaner (Editor-in-Chief), Alexander Agadjanian, Alexander Kyrlezhev, Sofya Ragozina.

EDITORIAL BOARD: Alexey Appolonov, Alexey Beglov, Nadezhda Beliakova, Vladimir Bobrovnikov, Olga Vasil'eva, Galina Vdovina, Alexander Verkhovsky, Victor Garadja, Gasan Guseinov, Ivan Davydov, Veronika Kravchuk, Remir Lopatkin, Roman Lunkin, Vladimir Malyavin, Alexander Pavlov, Alexander Panchenko, Vasilij Pinkevitch, Evgeniy Rashkovsky, Nikolai Seleznyov, Roman Svetlov, Nikolai Shaburov, Mikhail Smirnov, Evgenia Tokareva, Marianna Shachnovich, Alexey Yudin.

INTERNATIONAL COUNCIL: Renat Bekkin (Sweden), Mirko Blagojević (Serbia), Thomas Bremer (Germany), Rajeev Bhargava (India), Jean-Paul Willaime (France), Grace Davie (UK), Viktor Yelensky (Ukraine), Ronald Inglehart (USA), Vasiliios Makrides (Germany), Adrian Pubst (UK), Kathy Rousselet (France), Jonathan Sutton (UK), Eugenia Fediakova (Chile), Alexander Filonenko (Ukraine), Evert van der Zveerde (Netherlands), David Chidester (South Africa), Kristina Stoeckl (Austria), Christopher Stroop (USA), Mikhail Epstein (USA).

ГОСУДАРСТВО
РЕЛИГИЯ
ЦЕРКОВЬ
в России и за рубежом

3²⁰¹⁹
[37]

Учредитель:
Российская академия народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ

ISSN 2073-7203 (PRINT), 2073-7211 (ONLINE)
В системе РИНЦ № 09-04/09-16

119606, г. Москва, просп. Вернадского, д. 84
Редакция журнала «Государство, религия, церковь в России
и за рубежом»

E-mail: religion@ganepa.ru

Подписано в печать
Формат 70×100/16
Тираж 400 экз. Усл. печ. л. 23,2
Изд. № 884. Заказ № 884

Отпечатано в типографии
119571, Москва, пр-т Вернадского, 82-84

