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 religiousity. 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".

Павлов А. Гиперреальная религия, Лавкрафт и культ «Зловещих мертвецов» // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 12–40.

Pavlov, Alexander (2019) "Hyper-Real Religion, Lovecraft and the Cult of *The Evil Dead*", *Gosudarstvo, religiia, tserkov' v Rossii i za rubezhom* 37(3): 12–40.

Keywords: religion studies, popular culture, sci-fi, fantasy, hyperreal 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 часть[1], 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 Поссамаи.

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, обсужу 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 функцию[2]. 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 культуры[4]. 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. *Капуто 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 потребления[11].

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 церквей, оно выскальзывает за границы традиционной веры, религия без религии — чувство религиозной трансцендентности принимает все новые и новые формы. Традиционные вероучения 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 технологий[12].

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 Мичиган[15], 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 аудитории[16]. 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. Riekki, R. (2019) “The First Horror Film Shot in Michigan”, in R. Riekki, 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 тело[17]. 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.* «Совершенствование 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, приспосабливает 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 Поссамаи и развиваемая его коллегами[19]. 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 издании[20]. 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 становится 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 Поссамаи, 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 Поссамаи 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» являются[22]. 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 религии[25]. 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 часть[27], критик Дженнифер Эйсс — первую и третью[28], 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 атмосферу[29]. В книге «101 культовый фильм, который вы должны посмотреть перед смертью» «Зловещие мертвецы» не представлены вообще[30], зато в другом сборнике той же серии «101 фильм ужасов, который вы должны посмотреть перед смертью» (в котором почти все картины — культовые) упоминается вторая часть[31]. 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 медиапространстве 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. Riekki, 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 «B», 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 стиля[34]. 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 Хоберман, обсуждая «полночное кино» 1970-х, сравнивали этот феномен с «позитивным культом» в понимании Дюркгейма[36]. 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 аудитория[37]. Киноведы 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 «скандализировано», 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 понятию «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» культистов: 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 верований[40].

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 фильме[41].

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 просмотров[43]. 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, дедайтов (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 денег[45].

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

44. См.: Book of the dead, [http://www.bookofthedead.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 список[46]. 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 акафаном[47] (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. Riekki, 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. Reboll, 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 картинами. 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 трилогии[49]. 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.

франшизы[50]. 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 трилогии[51].

В том же году Джулиан Петли написал наиболее близкий к теме «религия и "Зловещие мертвецы"» текст, описав мотивы творчества Лавкрафта в трилогии[52]. 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» постмодерна[53]. 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 источника[54]. 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 культовая[55]. 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. Riekki, 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 стилистике[56]. Олсон считает так же, делая акцент на жанровом своеобразии франшизы[57]. Эйсс тоже отмечает изобретательность съемки в сравнении с низким бюджетом[58]. 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 оригинала[59]. 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 частности[60]. 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 Лавкрафта[64]. 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 зла[65].

Как я упоминал выше, мало кто из исследователей обращается к детальному анализу влияния Лавкрафта на «Зловещих мертвецов». В названном выше сборнике, посвященном культу 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 анализ[66]. 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 Лавкрафта[68]. 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 пределами[69]. 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. Riekki, 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 Древних[71]. 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 “Naturom 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 Naturom 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 зомби[76]. 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 «дедайтами».

И хотя дедайты — 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 мертвецах» 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 полночной 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 потому, что изгнать из тел людей демонов практически невозможно[80].

Вторая часть «Зловещих мертвецов» (*Evil Dead II*, ака *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 дедайтами. 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/82rwgw/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 культовыми[81].

Матис и Мендик, рассуждая о феномене «Звездных войн», пишут, что из культа франшиза стала целой религией[82]. 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. Riekki, 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 'Zviozdnykh 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. Riekki, 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.

Eaglton, T. (2012) "*Ideia kul'tury*" [The idea of Culture]. Moscow: HSE Publishing House.

Edwards, E.D. (2019) "Horrid Addictions and Curious Cravings", in R. Riekki, 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. Riekki, 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", *Aries* 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 sakralisatziia 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. 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.

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.

Riekki, R. (2019) "The First Horror Film Shot in Michigan", in R. Riekki, 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.

Riekki, R., Sartain, J.A. (eds.) (2019) *The Many Lives of The Evil Deadм. 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 Philoisopy. 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 naschiot 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.