

issue 1 | 2024  
18+

# Corpus mundi

JOURNAL OF BODY STUDIES





# Corpus Mundi

Academic E-Journal

[www.corpusmundi.com](http://www.corpusmundi.com)

Vol 5, No 1

<https://doi.org/10.46539/cmj.v5i1>



# Corpus Mundi

Научный электронный журнал

[www.corpusmundi.com](http://www.corpusmundi.com)

Том 5, No 1

<https://doi.org/10.46539/cmj.v5i1>



# Table of Content

---

## THE BODY IN A CHANGING WORLD

---

**Regina V. Penner & Elena G. Sosnovskikh**

Representation of Male and Female Corporality in Different Religions 15

**Markus Fischer**

Blue-Blood Dracula Fantasy with an Idyllic Coda —

Dana Grigorcea's third Novel, "Die Ticht sterben". Translation into English 34

**Maksym W. Kyrchanoff**

Morphology of Pornography: Magical and Fairy-Tale Roots of Modern Porn Discourse 46

**Konstantin A. Ocheretyany**

"Crystal Bodies" of Leonardo da Vinci:

Towards an Epistemology of Speculative Interfaces of the Renaissance 71

## MISCELLANEA

---

**Artur A. Dydrov & Alexandra S. Varlamova**

Conversations on Meaningful Memes 2024 87

## CRITICS & REVIEWS

---

**Vladislav V. Kirichenko**

What are Monsters in Computer Games? 105

# Содержание

---

## ТЕЛО В МЕНЯЮЩЕМСЯ МИРЕ

---

**Пеннер Р. В., Сосновских Е. Г.**

Репрезентация мужской и женской телесности в разных конфессиях 15

**Фишер М.**

Фантазия о Дракуле с голубой кровью и идилической концовкой –  
третий роман Даны Григорчи “Die nicht sterben”. Перевод на английский 34

**Кирчанов М. В.**

Морфология порнографии:  
волшебные и сказочные корни современного порно-дискурса 46

**Очеретяный К. А.**

«Хрустальные тела» Леонардо да Винчи:  
к эпистемологии спекулятивных интерфейсов Ренессанса 71

## РАЗНОЕ

---

**Дыдров А. А., Варламова А. С.**

Диалоги об актуальных мемах 2024 87

## РЕЦЕНЗИИ

---

**Кириченко В. В.**

Кто такие монстры в компьютерных играх? 105

## **Dear friends, colleagues, readers and authors!**

---

Corpus Mundi is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2020). The journal publishes scholar articles, reviews, information resources, conferences and other scientific materials.

We publish two issues in a year.

The working languages of the Journal are English and Russian.

The Journal is devoted to topical issues in the field of Body Studies, corporality, history of corporality, Body in Mass culture and others.

### **Aim and Scope**

---

Our goal is to create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of Body studies. With this goal in mind, we aim to ensure that our online publication performs important scientific functions – communication and information – that will not only accumulate new developments in this field, but will also serve as a basis for new discoveries and insights.

The Journal advocates the principles of dialogue of cultures and elimination of conditions for possible conflicts of civilizations. It adheres to the principles of the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial staff aims to remove language barriers and respect the boundaries of the national culture of each nation living on our small planet – Earth.

Our team brought together specialists whose scientific activity is in one way or another related to the study of corporality. In our Journal we are not going to be limited solely to the human body, as we approach the problem of “corporality” from the widest positions.

As we tried to create a space for international communication, we chose English (international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as working languages of our journal.

Our international team, which is represented in the editorial board of the journal, includes specialists from Russia, USA, Great Britain, Spain, China and other countries. All manuscripts submitted to the Editorial board undergo double blind review, which is the fundamental scientific and ethical principles of our project. The digital nature of modern international communications has enabled us to choose the online variant of publication of articles (without physical printing). Therefore, our journal is part of the Open Journal Systems, which allows us to organize perfectly the whole publishing process, but also makes it possible to access information. After all, the reader gets the opportunity to download any article from our site for free. We believe that only the open exchange of information will allow mankind to make a serious breakthrough in the development of science and technology.

We work on the principles of strict confidentiality and careful attention to personal data of users. Therefore, the names and email addresses of authors of this online publication are used exclusively for the purposes indicated by this online publication and cannot be used for any other purposes or provided to other persons and organizations. In addition, this principle allows to maintain a high level of criticism and impartiality when reviewing manuscripts submitted to the editor, since reviewers can not see the authorship of a particular work. The objectivity of the review is verified by double or sometimes even triple reviews, which avoids one-sidedness when working with those manuscripts that by their nature may go beyond one discipline or traditional approaches that are dominant at the moment. Our main principle that we focus on is SCIENCE.

**Best regards,  
Editors**

- ◆ Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-77481 since 31 December 2019
- ◆ Materials are intended for persons over 18 years old.



## **Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!**

---

Сетевое издание Corpus Mundi является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2020 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Мы выпускаем 2 номера в год.

Рабочими языками журнала являются русский и английский

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере телесности, Body Studies, истории телесности, телесных модификаций, телу в массовой культуре, литературе и искусстве и другим.

### **Цель проекта**

---

Создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области Body studies.

Исходя из этой цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевое издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые позволят не только аккумулировать новые достижения в этой области, но и послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранения условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальных культур.

Наш коллектив объединил специалистов, чья научная деятельность так или иначе связана с изучением телесности. В своей работе мы не собираемся замыкаться лишь на теле Человека, так как мы подходим к проблеме «телесности» с самых широких позиций.

Так как мы стремились создать пространство международного общения, в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Наша международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания, включает в себя специалистов из России, США, Великобритании, Испании, КНР и других стран.

Все рукописи, поступающие в издательство, проходят двойное слепое рецензирование, что соответствует принципам нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций дал нам возможность выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Поэтому наш журнал входит в систему Open Journal Systems, который позволяет идеально органи-

зовать весь издательский процесс и предоставляет свободный доступ к информации. Таким образом читатель получает возможность бесплатно скачать любую статью с нашего сайта. Мы полагаем, что только свободный обмен информацией даст возможность человечеству сделать серьезный рывок в развитии науки и техники.

Мы работаем на принципах строгой конфиденциальности и внимательного отношения к персональным данным пользователей. Поэтому имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, используются исключительно для целей, обозначенных этим сетевым изданием, и не могут быть использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям. Этот принцип позволяет сохранить высокую критичность и непредвзятость при рецензировании рукописей, поступающих в редакцию, так как рецензенты не могут видеть авторство той или иной работы. Объективность рецензии верифицируется двойным или порой даже тройным рецензированием, что позволяет избежать однобокости при работе с теми рукописями, которые по своему характеру могут выходить за рамки одной дисциплины или традиционных подходов, доминирующих в данный момент. Наш главный принцип, на который мы ориентируемся, – НАУЧНОСТЬ.

**С уважением,  
редакция журнала**

- ◆ Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-77481 от 31 декабря 2019
- ◆ Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 18 лет

## Editorial Team

---

### EDITOR-IN-CHIEF

---

**Rastyam T. Aliev** PhD, Associate Professor of the History Department, Astrakhan State University, Russia

### ASSOCIATE EDITORS

---

**Serguey N. Yakushenkov** Dr. Habilitatus in History, Professor of the Department of Foreign History and Regional Studies, Astrakhan State University, Russia

**Olesya S. Yakushenkova** PhD, Associate Professor at the Department of Cultural Studies, Astrakhan State University, Russia

**Kwasu David Tembo** PhD, University of Edinburgh, Independent Researcher, Zimbabwe

### EDITORIAL BOARD

---

**Alexander N. Meshcheryakov** Dr. Habilitatus in History, Professor at the Institute of Classical East and Antiquity of the National Research University Higher School of Economics, Russia

**Sergei V. Sokolovskiy** Dr. Habilitatus in History, Chief Researcher, Center of Anthropoecology, Institute of Ethnology and Anthropology, Russian Academy of Sciences, Russia

**Oksana V. Timofeeva** Dr. Habilitatus in Philosophy, Professor, Department of Sociology and Philosophy, European University at Saint Petersburg, Russia

**Natalia A. Artemenko** PhD in Philosophy, Assistant Professor, Department of Cultural Studies, St. Petersburg State University, Russia

**Elena Y. Zavyalova** Dr. Habilitatus in Philology, Chair of Literature Department, Astrakhan State University, Russia

**Svetlana B. Nikonova** Dr. Habilitatus in Philosophy, Saint-Petersburg University of Humanities and Social Sciences, Russia

**Sergey A. Troitskiy** PhD., Estonian Literary Museum. Tartu, Estonia.

**Elina A. Sarakaeva** PhD, Hainan Professional College of Economics and Business in Haikou, China

**Graham H. Roberts** Dr. Habilitatus, Associate Professor, Université Paris Nanterre, France

**Yuniya Kawamura** PhD, Professor of Sociology, Social Sciences Department Fashion Institute of Technology/State University of NY, USA

**Shelton Waldrep** PhD, Professor and Chair of English, University of Southern Maine, USA

<b>Jane Kuenz</b>	PhD, Professor and Associate Dean, University of Southern Maine, Portland, USA
<b>Niharika Dinkar</b>	PhD, Associate Professor, Art History and Visual Culture, Boise State University, USA
<b>Jeremy Mynott</b>	PhD, Associate Professor, Art History and Visual Culture, Boise State University, USA
<b>Thomas Kampe</b>	Dr., Professor of Somatic Performance and Education, Bath Spa University, UK
<b>Amy Bryzgel</b>	Dr., Full Professor and Personal Chair (Film and Visual Culture), University of Aberdeen: Aberdeen, Aberdeenshire, UK
<b>David Brown</b>	PhD, Cardiff School of Sport and Health Sciences, Cardiff Metropolitan University, UK
<b>Michelle Keown</b>	Dr., Professor, Chair in Pacific and Postcolonial Literature, Department of English Literature, School of Literatures, Languages and Cultures, University of Edinburgh, UK
<b>Salomé Sola-Morales</b>	Dr., Professor, Audiovisual Communication and Advertising Department, Seville University, Spain
<b>Jaana Parviainen</b>	Dr., Adjunct Professor (Docent), Senior Researcher, Faculty of Social Sciences (SOC), Tampere University, Finland
<b>Shogo Tanaka</b>	PhD, Professor, Center for Liberal Arts, Institute of Civilization Research, TOKAI University, Japan
<b>Valeria Varea</b>	PhD, School of Health Sciences, Division of Sport Science, Örebro University, Sweden

---

**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР**

---

**Растям Туктарович Алиев** к.ист.н., доцент кафедры истории России, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

**АССОЦИИРОВАННЫЕ РЕДАКТОРЫ**

---

**Сергей Николаевич Якушенков** д.ист.н., профессор, профессор кафедры Зарубежной истории и регионоведения, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

**Олеся Сергеевна Якушенкова** к.филос. н., доцент кафедры Культурологии, ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», Россия

**Квасу Дэвид Тембо** PhD, Университет Эдинбурга, Независимый исследователь, Зимбабве

**РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ**

---

**Александр Николаевич Мещеряков** д.ист.н., профессор Института классического Востока и античности НИУ ВШЭ, Россия

**Сергей Валерьевич Соколовский** д.ист. н., гл.н.с. Центра антропоэкологии Института этнологии и антропологии РАН, Россия

**Оксана Викторовна Тимофеева** д.филос.н., профессор факультета социологии и философии ЕУСПб, Санкт-Петербург, Россия

**Наталья Андреевна Артеменко** к.филос.н., доцент, Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

**Елена Евгеньевна Завьялова** д. филол. н., заведующая кафедрой литературы, Астраханский государственный университет, Россия

**Светлана Борисовна Никонова** д. филос. н., доцент, профессор кафедры философии и культурологии Санкт-Петербургского Гуманитарного университета профсоюзов, Россия

**Сергей Александрович Троицкий** к.филос.н., Эстонский литературный музей. Тарту, Эстония.

**Элина Алиевна Саракаева** к. филол. н., Хайнаньский профессиональный колледж экономики и бизнеса Хайкоу, КНР

**Грэм Робертс** Dr. Habilitatus, доцент, Университет Париж Нантер, Франция

**Юния Кавамура** PhD, профессор социологии, факультет социальных наук, Технологический институт моды/Университет штата Нью-Йорк, США

**Шелтон Уолдреп** PhD, профессор и заведующий кафедрой английского языка, Университет Южного Мэна, США

---

---

<b>Джейн Куэнз</b>	PhD, профессор и заместитель декана, Университет Южного Мэна, Портленд, США.
<b>Нихарика Динкар</b>	PhD, доцент, факультет история искусств и визуальной культуры, Университет Бойса, США
<b>Джереми Майнотт</b>	Dr. Habilitatus, PhD (Кембридж), почетный профессор, Колледж Вулфсона, Кембридж, Великобритания
<b>Томас Кампе</b>	Dr. Профессор соматической деятельности и образования, Университет Бат Спа, Великобритания
<b>Эми Брызгель</b>	доктор, профессор, зав. кафедрой (кино и визуальная культура), Абердинский университет, Абердин, Великобритания
<b>Дэвид Браун</b>	PhD, Кардиффская школа спорта и наук о здоровье, Кардиффский городской университет, Великобритания
<b>Мишель Кион</b>	доктор, профессор, кафедра тихоокеанской и постколониальной литературы, факультет английской литературы, Школа литературы, языков и культур, Эдинбургский университет, Великобритания
<b>Саломе Сола-Моралес</b>	доктор, профессор, факультет аудиовизуальных коммуникаций и рекламы, Севильский университет, Испания
<b>Яана Парвиайнен,</b>	д-р, доцент, старший научный сотрудник, факультет социальных наук, Университет Тампере, Финляндия
<b>Сёго Танака</b>	Ph.D., профессор, Центр гуманитарных наук, Институт цивилизационных исследований, Университет ТОКАИ, Япония
<b>Валерия Варча</b>	Ph.D., Школа наук о здоровье, Отдел наук о спорте, Университет Эребру, Швеция

---

## CONTACTS

---

**Founder** Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise  
“Genesis. Frontier. Science”

---

**Address** 29/1, Botvina St. apt. 50, Astrakhan,  
Russia, 414052

---

**Editor-in-Chief** Rastyam T. Aliev

**Email** admin@corpusmundi.com

---

**CEO** Rastyam T. Aliev

**Email** rastaliev@gmail.com

---

**The opinion of the editorial board  
may not coincide with the opinion of the authors**

## КОНТАКТЫ

---

<b>Учредитель</b>	Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»
<b>Адрес редакции</b>	414052, Российская федерация, г. Астрахань, ул. Ботвина 29/1, кв. 50
<b>Главный редактор</b>	Алиев Растям Туктарович
<b>Email</b>	admin@corpusmundi.com
<b>Дирекция журнала</b>	Алиев Растям Туктарович
<b>Email</b>	rastaliev@gmail.com

---

**Мнение редколлегии журнала  
может не совпадать с мнением авторов**





# Representation of Male and Female Corporality in Different Religions

---

**Regina V. Penner<sup>1</sup> & Elena G. Sosnovskikh<sup>2</sup>**

South Ural State University. Chelyabinsk, Russia

Received: 1 June 2024 | Revised: 15 June 2024 | Accepted: 20 June 2024

## Abstract

---

The article, based on the material of world religions and new religious movements, examines the forms of representation of male and female corporeality. Gender, in turn, fixes the body and sex in a social framework and determines the initial parity of male and female, the hierarchical position of which is established not by the body itself in which a person was born, but by the actions of this body, or rather its owner. From the illustration of the Fall of Adam and Eve, which predetermined corporeality by reducing the body to desiring/sinful flesh, we observe a strict normalization of bodily practices in religious contexts. However, contemporarily offers us various cases that seem to violate established norms. In the article we turn to cases of the Hare Krishnas and Raelites, who in the realities of the 21st century practice parity of bodily principles. The masculine and feminine of given roles and statuses turn into one of many factors that can fix the Self. Or, conversely, they still remain a predetermined role in some contexts.

## Keywords

---

Body; Masculine; Feminine; Religion; New Religious Movements; Sex; Gender; Flesh; Sin



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

---

1 Email: [penner.r.v\[at\]gmail.com](mailto:penner.r.v[at]gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3277-7274>

2 Email: [sosnovskikh\[at\]gmail.com](mailto:sosnovskikh[at]gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3247-4844>



# Репрезентация мужской и женской телесности в разных конфессиях

---

Пеннер Регина Владимировна<sup>1</sup>, Сосновских Елена Геннадьевна<sup>2</sup>

Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет). Челябинск, Россия

Рукопись получена: 1 июня 2024 | Изменена: 15 июня 2024 | Принята: 20 июня 2024

## Аннотация

---

В статье на материале мировых религий и новых религиозных движений рассмотрены формы репрезентации мужской и женской телесности. Гендер, в свою очередь, фиксирует тело и пол в социальных рамках и определяет изначальную паритетность мужского и женского, иерархическое положение которых устанавливает не само тело, в котором человек родился, но действия этого тела, точнее его владельца. От иллюстрации грехопадения Адама и Евы, которое предопределило телесность, редуцировав тело к желаящей / греховной плоти, мы наблюдаем строгую нормативизацию телесных практик в религиозных контекстах. Тем не менее, контемпоральность предлагает нам различные кейсы, которые словно попирают утвержденные нормы. В статье мы обращаемся к кейсам кришнаитов и раэлитов, которые в реалиях XXI в. практикуют паритетность телесных начал. Мужское и женское из заданных ролей и статусов оборачиваются одним из множества факторов, способных зафиксировать Я. Или, наоборот, все же остаются предзаданной ролью в некоторых контекстах.

## Ключевые слова

---

тело; мужское; женское; религия; новые религиозные движения; пол; гендер; плоть; грех



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

---

1 Email: [penner.r.v\[at\]gmail.com](mailto:penner.r.v[at]gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3277-7274>

2 Email: [sosnovskikh\[at\]gmail.com](mailto:sosnovskikh[at]gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3247-4844>



## **Введение**

«Без главы и без руководителя была церковь, когда в течение двух лет и пяти месяцев папствовала женщина ... Церковь должна быть безупречна и незапятнанна, но можно ли считать безупречным и незапятанным папу Иоанна, оказавшегося женщиной, которая публично родила ребёнка?» (Герье, 1893). Эти строки приписывают Яну Гусу, несостоявшемуся реформатору римско-католической церкви в Богемии из XV в. Идеолог Реформации, как и ряд историков папского двора (в источниках легенда о папе женщине транслируется с середины XII в., одно из первых упоминаний приписывается хронисту Жану де Майи (Задворный, 2005, с. 406), создали дискурс о папессе Иоанне, занимавшей папский престол в период с 855 по 858 гг.

Природа легендарной истории до сих пор оспаривается в кругах историков-медиевистов. Аргументами «за» ее истинность выступают различные фрагменты средневекового искусства. Вероятно, наиболее точная оценка самой церкви по отношению к возможной фигуре заключена в гравюре XVI в., где папесса запечатлена в образе Вавилонской блудницы (из издания «Библии Лютера» 1534 г.). Другим аргументом «за» выступает процедура утверждения пола будущего папы на прорезном стуле (в оригинале – *Sella Stercoraria*).

Тем не менее, отсутствие в исторических источниках упоминаний о папессе в период с IX по XII в. фундирует сомнения в истинности легенды. К примеру, Иларио Франко маркирует легенду как «утопию андрогинности», где путь власти в контексте церковного порядка может быть открыт человеку вне зависимости от его половой принадлежности. В свою очередь, Жак Ле Гофф фиксирует в легенде страх церкви перед женщиной, утверждает в фигуре папессы «противообраз» с женским лицом «наместника Христа на земле» (Ле Гофф, 2022, с. 168).

Так или иначе, презентированная история ставит перед нами вопрос о телесности: Иоанна умирает при родах или, по другой версии, увидев то, что «папа» рождает, толпа разрывает «неверного». Точнее, вопрос об отношении к женскому и мужскому телу в религиозном дискурсе.

В статье, опираясь на партикулярные кейсы и различные религиозные догмы, мы продемонстрируем широту восприятия мужской / женской телесности в традиционных и новых конфессиях. Анализ проведен в двух регистрах, от строгого различения до стирания различий. Ключевым методологическим инструментом для нас выступит дискурс-анализ, где анализируемым материалом станут дискурсивные практики, классические тексты, религиозные источники, аудиовизуальные сообщения и иные интернет-форматы.

## **Взаимосвязь религиозных догматов и телесности: гендер**

Фокус исследования направлен на область пересечения телесных и религиозных практик, поэтому ключевым вопросом этого раздела является поиск



феномена / концепта, который это пересечение фиксирует. Кажется, что искомым концептом может выступить гендер. Будучи социальным полом, гендер устанавливает границы нормативного, а также предлагает одобряемые или, наоборот, не одобряемые модели поведения как реакции на то, когда границы нарушены.

Примечательно, что гендер вошел в наши языковые практики в эпоху т. н. «перемен». С 1980-х гг. само понятие гендера прочно обосновывается в постфеминистском дискурсе, указывая на проблему согласования пола социального субъекта и практик его поведения. С этого времени гендер словно нормативизирует те кейсы, в которых половая принадлежность субъекта не согласуется с его партикулярными или пролонгированными действиями. И хотя феномен травести вошел в историю еще в период зарождения древнего театра (как на Западе, так и на Востоке), статус социальной нормы он получает на Западе только на рубеже XX-XXI вв.

Мыслители постфеминистского толка, Д. Харауэй и Р. Брайдотти, связывают это с утратой белого европейца права на определение мировоззренческой оптики (значительным образом означенная перемена отразилась на религиозных практиках, что мы продемонстрируем позже).

Ведущий исследователь по проблематике гендера, американский философ Джудит Батлер (в некотором смысле – королева гендера), остается верной своей теме как раз с последней четверти XX в. Эту верность подтверждают сами названия ее книг:

1990 г. – «Гендерные проблемы», “Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity” (Butler, 2006);

1993 г. – «Тела, которые значат», “Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex” (Butler, 2011);

2024 г. – «Кто боится гендера?», “Who's Afraid of Gender?” (Butler, 2024).

Красной нитью, своеобразным мировоззренческим слоганом остается позиция Дж. Батлер, заключенная в названии медиальной работы в ее творчестве, «Отмена гендера», “Undoing Gender” (Butler, 2009). Так мыслитель утверждает свою категоричную позицию: если Ты что-либо не понимаешь или не приемлешь, то Твое непонимание не является достаточным основанием для того, чтобы это что-либо отменить, каким бы маргинальным оно не выступало. В некоторой степени сам маркер “Undoing Gender” выступает противомесом для шовинизма или культуры отмены.

В русскоязычных гуманитарных и социальных академических дискурсах проблематика гендера находит широкое применение в 1990-2000 гг. Об этом свидетельствуют диссертации, защищенные в обозначенный период. По филологическим, философским и медицинским наукам представлены более сотни диссертаций (296 аннотаций диссертаций и авторефератов в базе данных РИНЦ), где проблематика гендера была зафиксирована уже в названии работ. Весь корпус научных работ мы условно разделили на три ключевые направления:



Первое – гендер как теоретико-методологическая оптика, маркирующая реальность. Здесь представлены преимущественно диссертационные исследования по философским наукам, раскрывающие сам феномен гендера (Стебунова, 2012) или отдельные его аспекты, в том числе, социальную коммуникацию гендера (Максимова, 2003), специфику гендера в русской культуре (Колесникова, 2007) и постмодернистском дискурсе (Зуева, 2004).

Второе – гендер как практика социального конструирования. Здесь преобладает дискурсивное многообразие, так же как и в первом направлении, второе открывает философская оптика, сфокусированная на концептуализации практик реализации гендера в повседневности (Леухина, 2013); продолжает второе направление педагогический дискурс в вопросе о конструировании гендера семиотическими средствами (Черных, 2012); в историческом дискурсе гендер раскрыт на примере адыгского общества (Текуева, 2006), а в медицинском, – в контексте организации и проведения профилактических гериатрических (касающихся болезней у пожилых людей) мероприятий (Полев, 2020).

Третье – гендер как особая дискурсивная практика, оказывающая влияние на социокультурную динамику. В этой группе мы наблюдаем преобладание исследований по тематике филологических наук, по вопросам о языке и тексте. К примеру, конструирование гендера в кинотексте (Бодрова, 2010), обращение к языку как средству конструирования гендера (Гриценко, 2005) или репрезентация гендерной проблематики во французских женских журналах (Теребилина, 2014).

Если гендер как феномен и концепт демонстрирует социальную динамику, ее изменчивость, мобильность, то религия, в свою очередь, выступает своеобразным оплотом статики, социальные роли и телесные практики в рамках которой воплощают некую стабильность. Для верификации (или, наоборот, фальсификации) этой гипотезы обратимся к философскому дискурсу и конкретным религиозным практикам.

## **Тело в религиозных и философских дискурсах**

В философском дискурсе с позиции универсального человек предстает как единство трех начал, тела, души и духа. Причем тело в этой триаде бытийствует на поверхности, для обоснования факта его наличия достаточно первичных чувственных наблюдений, не нужен дополнительный инструментарий для его обнаружения и / или фиксации его наличия. Все это в сравнении с душой и духом, факт существования которых фундируется, как минимум, на персональном акте веры. Отсюда не случайно Аристотель прочитывает тело в границах φύσις («фюсис», природы), как то, «что имеет протяжение во все стороны» (Аристотель, 2023, с. 204) и «делимо во всех измерениях» (Аристотель, 2019, с. 268). В этих цитатах на первый план выходит одна ключевая категория, пространство, – т.е. тело есть то, что присутствует, пред-



ставлено, зафиксировано в пространственных координатах. Однако еще учитель Аристотеля, Платон, категорично различал тело и εἶδος («эйдос», идея), регистрируя «тенность» или ложность первого и истинность второго (Платон, 2022). Эта неоднозначность положения тела в сравнении с сущностями из мира идеального, как кажется, разрешается в некоторых направлениях Средневековой философии, что располагаются в наибольшей близости к христианскому религиозному дискурсу.

В контексте обывательских дискурсов все Средневековье и христианство как имманентная его составляющая воспринимают тело исключительно в качестве некоего сосуда для греха. Тем не менее, не всё так просто. К примеру, сам тезис из Ветхого Завета о том, что человек был создан по образу и подобию Божьему, презентует то, что не только душа в самой себе содержит божественную искру, но и тело имеет ту форму, в которой эта искра способна существовать. Тело и душа не контрарные субстанции, союз плотского и душевно-духовного имеет потенцию к формированию особой индивидуальной онтологической реальности, явленной в конкретном человеке. Так, Блаженный Августин Аврелий утверждает, что человек выступает носителем “*imago Dei*”; и несмотря на то, что его божественное происхождение коренится в духе (см. цитату: «Нет сомнения, что человек создан по образу сотворивший его не по какой-то части души, а по духу, в котором может обитать знание о Боге» (Августин, 2021, с. 377), физическое должно отвечать требованиям метафизического, духовного, чтобы даже в «тесноте» мочь принять божественное (см. цитату: «Тесен дом души моей, чтобы Тебе войти туда: расширь его» (Августин, 2023, с. 37)).

В контемпоральном философском дискурсе размышления о физическом и метафизическом сосуществуют на паритетных началах, с необходимостью не пересекаясь друг с другом. Теоретический раздел позволим себе завершить отсылкой на оригинальную работу современного мыслителя, немецкого философа корейского происхождения Бён-Чхоль Хана. В фокусе нашего внимания его эссе «Агония эроса» (Хан, 2023). В этом эссе мы также сталкиваемся с жестким противостоянием телесного и духовного, когда вектор культуры в сравнении со Средневековым периодом, наоборот, сосредоточен на телесности и гедонистических модусах в ее бытии. Согласно позиции Б.-Чх. Хана, в неустанной потребительской гонке, все общество и каждый индивид в нем оказываются в своеобразном «нарциссическом аду», который дефиницирует непосредственно нарциссификация себя, складывающаяся на фоне «эрозии» Другого, переходящей в его исчезновение. Мыслитель отмечает, что «общество потребления стремится устранить атопическую инаковость в пользу потребляемых, гетеротипических различий»; во внешнем отказе от Другого ради Я потребитель утрачивает внешние ориентиры для конструирования искомого Я, тотально позитивного и успешного, в итоге обретая т.н. «депрессию успеха» (Хан, 2023, с. 25).



Депрессия, по Б.-Чх. Хану, выступает не финальным аккордом, но новой точкой отсчета, из которой социальный субъект оборачивается субъектом любви, а тотальная борьба / гонка за успех в противостоянии с Другим переходит в дар Другого, открывающего субъекту новый бытийный модус, «специфическое становление слабым» (Хан, 2023, с. 28). Философ иллюстрирует вариант выхода из состояния тотальной изоляции, заброшенности субъекта картиной Л. фон Триера «Меланхолия». «Вторжение Внешнего, всецело Другого осуществляется как раз-особление, как снятие и опустошение особенного» (Хан, 2023, с. 38). Другой, будь то планета, другой человек или Бог, вторгаются в мир Я, усыпленного практиками всеохватывающего потребления, и выводят Я из состояния некоторого литургического сна, высвечивая на мировоззренческом горизонте Я иные, не-потребительские, смыслы.

Однако вернемся к ключевому вопросу статьи о формах восприятия телесности в различных конфессиях.

### **Формы восприятия телесности в различных конфессиях**

Восприятие человеческого тела, его репрезентация, вне зависимости от пола и телесности в различных религиях включает в себя несколько аспектов, реализующихся вместе или по отдельности. Подробнее остановимся на нескольких:

1. Тело и его связь с Божеством, душой или иными религиозными аспектами;
2. Социально-религиозная регуляция телесности;
3. Тело и его жизнедеятельность.

Представляется, что существование одного аспекта без другого невозможно, т.к. все они тесно взаимосвязаны нормами и принципами религиозного учения.

### **Строгое различие**

Строгое различие и репрезентация телесности свойственна традиционным авраамическим религиям. Суть христианского взгляда на данный вопрос четко прослеживается в Библии: «Не знаете ли, что телá ваши суть храм живущего в вас Святаго Духа, Которого имеете вы от Бога, и вы не свои?» (Первое Послание к Коринфянам 6:19-20, 2024). Тело верующего христианина является храмом для божественной души и, соответственно, распоряжаться телом своим он не имеет права. Следствие подобной “impotens” заключено в концепции, связанной с прекращением физического существования. Именно самоубийство является самым тяжким грехом, ведь тело наше не нами создано и не нам принадлежит.



Воскрешение, в свою очередь, является практикой не только духовной, но и телесной, в которой человек рассматривается целостно, в нём есть душа, тело – ее «сосуд» (Тело, 2024). Практика причастия реализует т.н. «вкушение» плоти и крови Христа, т.е. непосредственное причастие к его подвигу, отчего часть его духа оказывается в причастившемся. Другие положения о греховности тела находят свое отражение в таких телесных практиках как аскеза, пост, воздержания, практики самобичевания.

Тело есть то, что реализует замысел человека, транслирует внутренний мир (мыслей, эмоций, чувств, желаний) во внешний. В рассматриваемом аспекте проявляется греховность человеческой природы, которой сложно разделить духовные аспекты и телесные страсти.

Вместе с тем, в самом христианстве принято различие «тела» и «плоти». Под плотью понимается все брненное, слабости и пороки человека. «Согрешивши, обвиняй не действие, а мысль. Ибо если бы ум не предшествовал, то и тело не последовало бы», – учит Марк Подвижник (Марк, 2024). Человеческий грех начинается не там и тогда, когда совершено действие, но уже тогда, когда возникла мысль о грехе.

Но мысли поддаются контролю; контроль реализуется посредством концентрации, изучения Священного писания и непрестанной молитвы. В период Средневековья католические монахи использовали самобичевание для усмирения брненной плоти. На основе этого подхода в XIII в. оформилось движение «Флагелланство», в котором практиковали жесткую аскезу, отказ от контактов с женщинами, вплоть до разговоров с ними. В рамках Православной церкви также применялись практики усмирения плоти, например, для изгнания бесов.

Важно в христианстве и бережное отношение к телу, т.к. оно является божьим даром. Это означает: сохранять здоровье и телесную чистоту; ограничивать телесные желания («в развлечениях – чтобы сохранить достаточно энергии и вкуса к труду и заботе о ближних, в пище – чтобы не уподобиться животному, в половой жизни – воздерживаться до брака, чтобы обрести одну единственную, уникальную любовь, а в браке – чтобы учиться беречь и любить своего супруга»).

Социально-религиозная демонстрация телесности непосредственно связана с концепцией стыда. Нагота рассматривается как символ чистоты и невинности. Грехопадение трансформировало такое отношение к своему телу, и нагота стала пониматься как проявление чувственности и греха. «И открылись глаза у них обоих, и узнали они, что наги, и сшили смоковые листья, и сделали себе опоясания» (Толкование Бытие 3 Глава, 2024). Суть грехопадения Адама и Евы в переопределении телесности – тела их были сосудами для чистых душ, но разум превалировал над телом (плотью). После грехопадения разум уходит на второй план, когда в фарватере остаются чувственные





влечения. Потому они не могли видеть друг друга нагими и прикрыли наготу листьями смоковницы, иными словами они испытали стыд.

В рамках христианской церкви существуют установления о том, как необходимо одеваться мужчине и женщине. Изначально указания о ношении предметов одежды находим в Библии. «На женщине не должно быть мужской одежды, и мужчина не должен одеваться в женское платье, ибо мерзок пред Господом Богом твоим всякий делающий сие» (*Второзаконие, Глава 22, Стих 5, 2024*). Таким образом, брюки являются предметом мужской одежды, поэтому носить их женщинам не рекомендуется.

Сейчас существует ряд послаблений для прихожан и туристов по всему миру во всех ответвлениях христианства – женщина может войти в храм в брюках. Длина юбки также регламентирована. Для мужчин существует запрет на ношение головного убора в церкви, в то время как женщина покрывает голову в знак скромности. Обычно в храмах у входа располагается специальный ящик с множеством платков, которыми можно покрыть голову. Все одежды должны быть сдержанными, чтобы не отвлекать присутствующих от молитвы. Современные священнослужители лояльно относятся к внешнему виду прихожан, стараясь вести индивидуальные беседы вне служб (*Что Можно Считать Женской и Мужской Одеждой?, 2024*). Истинные христиане придерживаются довольно скромного образа жизни и одеваются соответствующе и в повседневности.

В целом, христианство имеет достаточно жесткую регламентацию человеческой жизни, в том числе и в рамках телесности. Подобные формы регулирования телесности встречаем и в исламе. Мусульмане полагают, что тело принадлежит Аллаху, а физическое здоровье – его дар. Поэтому здоровье нужно поддерживать любым способом. Примечательно, что в Коране существует ряд хадисов о подробностях функционирования тела (*Мухамеджанов, 2024*).

Грех понимается в исламе как действие, за которое следует наказание. Склонность к грехам является неотъемлемой частью человека. Самый лучший путь к прощению – совершение покаяния (тауба). Грехи подразделяются на несколько групп, остановимся на той, которая посвящена телесным грехам. Грехи тела могут совершать семь частей тела – глаза, язык, уши, ноги, руки, живот, а также половые органы, причем существуют списки всех грехов (*Грехи в Исламе, 2024*). Они, по существу, являют собой не только телесную природу, но и нравственную. К примеру, воровство или обвешивание являются телесными грехами, грехами рук, хотя имеют именно духовно-нравственные основания. В шариаате такой проступок наказывался отрубанием конечности. Это указывает на тесную взаимосвязь религиозного, юридического и социального дискурсов.

В исламе наличествует практика аурата – требование прикрывать определенные части тела как у мужчин, так и у женщин. В требованиях аурата отме-



чают, что все зависит от территории, на которой мусульманин проживает и определяется соседством с другими народами (см., например, (Аляутдинов, 2024)). Более подробного пояснения, как соседство регулирует (ослабляет или ужесточает) исходные положения, нет. Тем не менее, известно, что аура фиксирует следующее базовое требование: у мужчин тело должно быть прикрыто одеждой от пупка до колен включительно; у женщин – все тело, кроме лица и кистей рук, но во взаимодействии с другими женщинами аура от пупка до колен включительно. Несмотря на то, что мужчины и женщины в исламе совершают молитву отдельно, оголение тела при поклонах не допускается. Важное значение в поддержании здоровья тела, как в иудаизме, имеют ритуалы омовения, которых нет в христианстве.

Очевидно, аура определяет не только манеру одеваться у исламских народов, но формирует разграничение общественных сфер влияния. Особенно ярко это проявляется, например, в акушерстве и гинекологии. В целом женщине желательно лечиться у врача-женщины, а мужчине – у врача-мужчины. Коррективы в телесные медицинские практики были внесены в период COVID-19 (Ragozina, 2020).

Как видно, ислам имеет жесткую регламентацию телесности не только на уровне религии и нравственности, но и формирует социальные и правовые аспекты регулирования телесности.

## **Телесность и половая принадлежность Иисуса Христа**

Метаморфозы современного европейского социального дискурса задают иную тональность в отношении телесности. Появились разные интерпретации половой принадлежности, «зонтичные термины»: трансгендер (человек, чья идентичность не согласуется с полом), небинарный человек («гендерквир», не относит себя к существующим полам), гендерфлюид, интерсекс и проч.

В рамках традиционных конфессий ярко выражено деление людей по половому признаку, которое регулируется и регламентируется религиозными постулатами и отражено в источниках. Нетрадиционные сексуальные отношения, ношение предметов одежды противоположного пола (трансвестизм), как правило, в их рамках находится под запретом.

В свою очередь, представление о Христе как гермафродите, выступает аргументом в поддержку католической церкви трансгендеров (см., например, (Faiola & Pitrelli, 2024)). В ноябре 2023 года Папа Римский Франциск провел аудиенцию с представителями трансгендеров (Boselli et al., 2023). Незадолго до этого в Дискатерии по доктрине веры было опубликовано разъяснение, по которому представители секс-меньшинств могут принимать крещение, а также быть крестными родителями и свидетелями на свадьбе в церкви. В рамках решения данного вопроса Папа Римский Франциск считается самым прогрессивным в истории католической церкви. Но этот момент является двояким. С другой стороны, Франциск именуется трансгендеризм «серьезным



расстройством», которое может быть исправлено ведением духовной жизни и социальными мерами.

Сам вопрос о принадлежности Христа к определенному полу утверждает некий порядок участия представителей того или иного пола в религиозных обрядах или отлучения от них. Представляется, что такие положения в отношении пола и гендера, скорее являются веянием политики, под которые религиозным организациям приходится адаптироваться и корректировать свою политику.

### **Снятие различий (?)**

В буддизме тело рассматривается как источник привязанностей. Основное положение – тождество между бытием и страданием. Высшая цель буддиста – достижение нирваны (санскр. угасание), то есть небытия. Следуя по пути спасения, живое существо должно снова и снова перерождаться. Этот путь к «высшей мудрости», достигнув которой существо выходит из круговорота бытия, завершает цепь перевоплощений.

Человеку присуща танха – жажда жизненных наслаждений. В каждом действуют чувства, которые через соприкосновения с миром производят ощущения. Из них возникает танха, из нее привязанность (упадана), в силу которой мы остаемся связанными с процессом перерождения (самсара). Искусство жизни заключается в освобождении от упадны. В целом, человек и мир – иллюзии в сознании человека.

Помимо основного подхода к телесности, укажем, что Будда имел три тела: дхармакая (высшая ступень, сущность мироздания), самбхогакая (медитативный образ Будды), нирманакая (проявления Будды в обыденном мире). Физические тела будд стоят из стихий, а архаты (их ментальные тела) находятся в чистых землях и также могут напоминать стихии (Берзин, 2024).

Как и в рассмотренных выше мировых религиях, Будда уважительно относился к женщинам, но сохранял патриархальный уклад. Сам факт допуска женщин в религиозные общины того времени был радикальным и сформировал оппозицию в некоторых кругах. Процветание Буддизма зависело от служения всех буддистов: монахов, монахинь (бигхуни), а также мужчин и женщин в миру. Женский цикл, к примеру, рассматривается как естественное физическое выделение и женщину не отлучают от ведения практики (в отличие от христианства или ислама). Наоборот, считается, что женщина наиболее уязвима и нуждается в большей поддержке («Не Взирает Бог На Твое Внешнее» (*Женщина в Буддизме*), 2024).

В буддизме не столь принципиальны половые различия, более того в конфессиональных рамках возможно достижение нирваны женщинами. За всю историю буддизма было всего два ламы-женщины, большинство священнослужителей – мужчины. Поэтому Орден монахинь гораздо меньше, считается младшим и имеет больше правил, ограничений (Ulanov, 2019).



Сегодня в буддизме набирают обороты феминистские настроения, т.к. доступ к духовному образованию для женщин затруднен. В большинстве, буддийский феминизм получил распространение в США.

Форма одежды буддистских монахов включает в себя 3 предмета одежды, а женская – 5. Украшения вокруг бедер, которые допустимы для мирских женщин строго запрещены. Кроме того, наравне с мужчинами женщины обривают голову (за исключением послушниц). Таким образом, восточный подход к телесности в религии также основан, в большей степени на патриархальных установках.

В отечественной религиоведческой литературе закрепился термин «новые религиозные движения» (НРД) для обозначения нетрадиционных форм религиозности. Считается, что они не оказали существенного влияния на развития культуры страны, но действуют в рамках законодательства о свободе совести. По той причине, что культурные нормы этих религиозных течений отличаются, в обществе может возникать напряженность. В том числе, это касается отношения к телесности.

Одним из таких НРД является международное общество сознания Кришны. Его представители заверяют, что официально нагота в общине запрещена, но встречаются члены общины, которые по-разному трактуют данный вопрос. Это же касается и детской наготы. В целом, ребенок может трактоваться «как побочный продукт тела», поэтому для воспитания и образования детей предусмотрены гурукулы – специальные образовательные центры (*Ведические Школы*, 2016). Их работа вызывает негативный отклик у некоторых жителей России (Аветисян, 2015).

Внешний вид последователей крайне скромнен и представляет собой национальные индийские одеяния или повседневную одежду, подходящую для погодных условий региона проживания. Традиционная одежда имеет цветовую дифференциацию в соответствии с социальным статусом: белые одежды носят семейные люди, а шафрановые – монахи и неженатые ученики. Считается, что такая одежда транслирует намерения человека этому миру и настраивает на то, чтобы быть щедрым, добрым к окружающим. Женщины носят сари и другие разновидности женской одежды. Например, «гопи-дресс», пенджаби. На лбу женщины носят бинди, знак верности супругу (*Одежда и Священные Предметы в Ведической Культуре*, 2024).

В священном тексте кришнаитов «Бхагават Гита» освещается еще один аспект телесности, сексуальность. Центральная идея не противоречит традиционным конфессиям – это любовь к Кришне как божеству. Но далее происходит более интересная трактовка, указывающая на деление духовного и телесного. Выделяются «према» как выражение божественной любви в противовес «каме», вожделению. Основной постулат, отличающий кришнаитов от всех других вероисповеданий, состоит в том, что божественный замысел



является источником сексуального желания, потому сексуальные отношения не являются аномальными (Мурали, 2024).

Однако контроль разума и истинная духовность являются идеалами кришнаизма, что делает его похожим не только на восточные религии, но и на традиционные мировые. Поэтому приверженность телу, отождествление желаний тела с божественным замыслом являются дорогой в никуда. Из-за ложности мыслей человек опирается на желания языка, желудка и гениталий, наивно полагая, что это одухотворенные мысли (*Шримад-Бхагаватам* 3.31.32, 2024).

В отличие от кришнаизма, течение раэлитов появилось сравнительно недавно, в 1973 г., и относится к течению «Нью эйдж» (НЛО-культ). Раэлиты отрицают идею существования Бога, склоняясь к постулатам буддизма. Последователи секты выступают за активное развитие науки и техники, за гендерное равенство и свободную любовь (Элбакян, 2014, с. 206).

Раэлиты верят в теорию панспермии и убеждены, что человек есть биоробот. Соответственно, вопрос соотношения души и тела в человеке решается просто: «вам нужно будет отказаться от этого примитивного понятия, как от вредной идеи, ведущей к разделению человека на тело, которое находится здесь, и дух, который может находиться вне тела или делать что-то в отрыве от него ... Те, кто нас создал, знают все-таки лучше, вложили ли они в нас нечто напоминающее “возвышенную душу”» (Раэль, 1980). Такие постулаты тесно связаны с идеей клонирования человека. В конечном счете, человек как биоробот, создает для себя других роботов.

По мнению Раэля, Элохимы (пришельцы) создали женщину и мужчину как биороботов. Соответственно, мужчина и женщина равны во всех смыслах, в том числе, и в рамках социальной иерархии.

В конце 1990-х, Раэль сообщил о создании «Ордена Ангелов Раэля». Орден подразделяется на «розовых» и «белых». «Розовые» сохраняют свою неприкосновенность, берегут себя для физического контакта с Элохимами, но могут «вступать в контакт» друг с другом. Красивые женщины проходят обучение «любви», чтобы в дальнейшем применить свои знания при контакте с внеземными гостями. «Белые», в свою очередь, могут иметь возлюбленных, они занимаются миссионерством. Ангелами могут быть только женщины, так как мужчины недостаточно женственны для чувственных Элохим. Приверженцы секты выступают против брака и традиционной семьи. В отличие от традиционных религий, раэлиты выступают за ГМО, генную инженерию, клонирование, эвтаназию.

Итак, некоторые новые религиозные движения, основанные на традиционных религиях, в нашем случае кришнаизм, основанный на индуизме, сохраняет патриархальные ценности и традиционное отношение к телесности. Раэлиты как НЛО-культ имеют более лояльное отношение к трансформации



телесности, демонстрации наготы, свободным половым связям и др. из-за коренных постулатов – представления о человеке как о биороботе.

## **Выводы**

Разноплановый религиозный материал предоставляет нам широкую палитру телесных дискурсивных практик. Тело выступает как данность, в нем изначально проявляется человеческая природа. И одновременно в некоторых конфессиях тело оказывается источником тлена, болезней и греха, что должно прикрывать и стоит стыдиться.

Разумный верх / или верующий, возносящий молитвы верх еще в античный период являлся символом высоты и красоты человека, утверждающем его в этой трансцендентной вертикали, между грехом и Богом. Телесный / вожделеющий низ, в свою очередь, выступал оплотом того, что «смущает» страждущего, уводит его с праведного пути.

Проведенный анализ партикулярных кейсов из пространства мировых религий и новых религиозных движений продемонстрировал, следующее любопытное движение. Во всех конфессиях характерно рассмотрение душевного и телесного. Телесное, в свою очередь, переплетается с плотским и греховным. Таким образом, верующие должны стремиться к тому, чтобы духовное взяло верх над телесным с помощью религиозных практик.

На примере христианства мы наблюдаем то, что стыд наготы является приобретенным, порождается фактом просвещения / грехопадения человека. Отсюда религиозный институт играет строгую роль контролера за выполнением требований по прикрытию смущающей / совращающей / грязной наготы. Наиболее ярко это представлено даже не столько в покрытых головах и юбках в пол в православии, сколько в исламском аурате. Хотя изначальная нагота тел Адама и Евы была естественной, подобной наготы иных животных (сюда в противовес вступают практики наряжания своих питомцев, дабы «псыны» и «кото-дочи» становились ближе к своим «родителям»).

Все телесные дискурсивные практики закрепляются в виде внешнего проявления (одежды и внешнего вида), санкционирования религиозной деятельности в соответствии с физиологией (у женщин), социальным санкционированием (ярко выражено в исламе). Это указывает на различное отношение к женской и мужской телесности.

Феминистские и постфеминистские учения, в числе прочего, в концепции гендера утверждают принципиальную конструируемость человеческого тела, а главное – его социальных прочтений. Нет заданной иерархии в отношении мужской / женской телесности, эту иерархию человек задаёт сам, подключаясь к существующим религиозным догматам или утверждая новую культурную норму. Отсюда «борьба» за тело Христа, его расовую или гендерную принадлежность. Отсюда признание папой трансгендеров «детьми



Бога». Всё это является отражением повестки, культурной, религиозной, политической.

В это же время в сектах / новых религиозных учениях различие телесности сходит на нет. Новые религиозные движения, основанные на древних религиях, имеют сходства с патриархальными ценностями и отношением к телесности (кришнаиты). Новейшие секты, в поиске адептов более лояльно относятся к телесности, включая все современные тенденции понимания пола и гендера.

Перед трансцендентом все, вне зависимости от своего пола, происхождения и местообитания, оказываются равны. Тем не менее, церковь и иные религиозные институты, учреждающие социальный порядок, всякий раз определяет тех, кто из всех оказывается равнее.

## Список литературы

---

- Boselli, O., Denti, A., & Pulella, P. (2023). *Italy's transgender women thank pope for making them feel «more human»*. Reuters. <https://www.reuters.com/world/europe/italys-transgender-women-thank-pope-making-them-feel-more-human-2023-11-19/>
- Butler, J. (2006). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (2009). *Undoing gender*. Routledge.
- Butler, J. (2011). *Bodies that matter: On the discursive limits of 'sex'*. Routledge.
- Butler, J. (2024). *Who's afraid of gender?* (First edition). Farrar, Straus and Giroux.
- Faiola, A., & Pitrelli, S. (2024). *How Pope Francis opened the Vatican to transgender sex workers*. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/world/2024/05/05/pope-francis-transgender-sex-workers/>
- Ragozina, S. A. (2020). Islamic Biopolitics during Pandemics in Russia: Intertextuality of Religious, Medical and Political Discourses. *Anthropology in Action*, 27(3), 82–86. <https://doi.org/10.3167/aia.2020.270317>
- Ulanov, M. (2019). Buddhism in the Feminist Context: Historical Experience and Modern Discourse. *Logos et Praxis*, 2, 14–23. <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2019.2.2>
- Августин, Б. (2023). *Исповедь*. Азбука.
- Августин, Б. (2021). *О Троице*. Рипол-Классик.
- Аветисян, Р. (2015). Генпрокуратура проверит общество кришнаитов на нарушение прав детей. *Известия*. <https://iz.ru/news/590291>
- Аляутдинов, Ш. (2024). *Аурат*. Umma.ru. <https://umma.ru/aurat>
- Аристотель. (2019). *Метафизика*. АСТ.
- Аристотель. (2023). *Физика*. Азбука.
- Берзин, А. (2024). *Физические тела будд и архатов*. Study buddhism by Berzin Archives. <https://studybuddhism.com/ru/prodvintuyy-uroven/lamrim/pyat-sovokupnostey/fizicheskie-tela-budd-i-arhatov>



- Бодрова, А. А. (2010). *Конструирование гендера в кинотексте (на материале американского варианта английского языка)* [Кандидатская диссертация]. Нижний Новгород.
- Ведические школы. (2016). Кришна.Ru. [https://www.krishna.ru/interesting/on-the-topic-of-the-day/51545\\_gurukula.php](https://www.krishna.ru/interesting/on-the-topic-of-the-day/51545_gurukula.php)
- Второзаконие, глава 22, стих 5. (2024). Азбука Веры. <https://azbyka.ru/biblia/?Deut.22:5>
- Грехи в исламе. (2024). Академия Медина. Исламское онлайн-образование. <https://medinaschool.org/library/creed/grehi/grehi-v-islame>
- Гриценко, Е. С. (2005). *Язык как средство конструирования гендера* [Докторская диссертация]. Нижний Новгород.
- Герье, В. И. (1893). Гус, Ян. В *Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона*: В 86 т.: Т. IXA (с. 929–934). Типография Акционерного Общества Брокгауз-Ефрон.
- Задворный, В. Л. (2005). Иоанна. В *Католическая энциклопедия* (Т. 2, с. 406). Издательство Францисканцев.
- Зуева, Н. А. (2004). *Гендер в свете постмодернистского дискурса* [Кандидатская диссертация]. Воронеж.
- Колесникова, Н. Н. (2007). *Гендер в традиционной русской культуре* [Автореферат кандидатской диссертации]. Ставрополь.
- Ле Гофф, Ж. (2022). *Герои и чудеса Средних веков*. Текст.
- Леухина, Л. Е. (2013). *Формирование и реализация гендера в повседневности человеческого бытия* [Автореферат кандидатской диссертации]. Москва.
- Максимова, О. Б. (2003). *Социальная коммуникация гендера (на примере рекламы)* [Кандидатская диссертация]. Москва.
- Марк, П. (2024). *Нравственно-подвижнические слова*. Предание.ru <https://predanie.ru/book/67929-nravstvenno-podvizhnicheskie-slova/>
- Мурали, М. (2013). *Эротический принцип в сознании Кришны*. Проза.ru <https://proza.ru/2013/08/15/611>
- Мухамеджанов, И. (2024). *Пророк Мухаммад об особенностях человеческого тела*. Ислам сегодня. <https://islam-today.ru/blogi/ildar-muhamedzanov/prorok-muhammad-sly-allh-lyh-wslm-ob-osobennostah-celoveceskogo-tela/>
- «Не взирает Бог на твоё внешнее» (женщина в буддизме). (2024). Центр интегрального развития «РУННА». [http://www.d-vinci.ru/materials/articles\\_da\\_vinci/woman\\_in\\_buddhism2/](http://www.d-vinci.ru/materials/articles_da_vinci/woman_in_buddhism2/)
- Одежда и священные предметы в ведической культуре. (2024). Кришна.ру. [https://www.krishna.ru/encyclopedia/culture/etiquette/appearance/52821\\_clothing-and-sacred-objects-in-the-vedic-culture.php](https://www.krishna.ru/encyclopedia/culture/etiquette/appearance/52821_clothing-and-sacred-objects-in-the-vedic-culture.php)
- Первое послание к Коринфянам 6:19–20. (2024). YouVersion. <https://www.bible.com/ru/bible/167/1CO.6.19-20.%2525D0%2525A1%2525D0%252598%2525D0%25259D%2525D0%25259E%2525D0%252594>
- Платон. (2022). *Государство*. АСТ.
- Полев, А. В. (2020). *Научное обоснование организации и проведения гендер-ориентированных профилактических гериатрических мероприятий*. [Докторская диссертация]. Белгород.





- Раэль. (1980). *Чувственная Медитация*. Koob.ru  
[https://www.koob.ru/rael/chuvstvennaya\\_meditatsiya](https://www.koob.ru/rael/chuvstvennaya_meditatsiya)
- Стебунова, Е. И. (2012). *Феномен Гендера (социально-философский анализ)*. [Кандидатская диссертация]. Тюмень.
- Текуева, М. А. (2006). *Гендер как социокультурный конструкт адыгского общества*. [Автореферат докторской диссертации]. Махачкала.
- Тело. (2024). *Азбука веры*. <https://azbyka.ru/telo>
- Теребилина, М. В. (2014). *Проблема гендера во французских женских журналах*. [Автореферат кандидатской диссертации]. Москва.
- Толкование Бытие 3 глава. (2024). Библия Онлайн «ЭКЗЕГЕТ.РУ».  
<https://ekzeget.ru/bible/bytie/glava-3?verse=7:7-7/>
- Хан, Б.-Ч. (2023). *Агония эроса. Любовь и желание в нарциссическом обществе*. Лёд.
- Черных, О. Ю. (2012). *Семиотические средства конструирования гендера в педагогическом дискурсе*. [Автореферат кандидатской диссертации]. Москва.
- Что можно считать женской и мужской одеждой? (2024). Православие.ру.  
<https://pravoslavie.ru/6333.html>
- Шримад-бхагаватам 3.31.32. (2024). Bhaktivedanta Vedabase.  
<https://vedabase.io/ru/library/sb/3/31/32/>
- Элбакян, Е. С. (2014). *Религии России. Словарь-справочник*. Издательство Энциклопедия.

## References

---

- «Ne vziraet Bog na tvoe vneshnee» (zhenshchina v buddizme) [“God does not look at your external appearance” (woman in Buddhism)]. (2024). Tsentr integral'nogo razvi-tiya «RUNNA».  
[http://www.d-vinci.ru/materials/articles\\_da\\_vinci/woman\\_in\\_buddhism2/](http://www.d-vinci.ru/materials/articles_da_vinci/woman_in_buddhism2/) (In Russian).
- Alyautdinov, Sh. (2024). *Aurat*. <https://umma.ru/aurat> (In Russian).
- Aristotle. (2019). *Metafizika [Metaphysics]*. AST. (In Russian).
- Aristotle. (2023). *Fizika [Physics]*. Azbuka. (In Russian).
- Augustine. (2021). *O Troitse [On the Trinity]*. Ripol-Klassik. (In Russian).
- Augustine. (2023). *Ispoved' [Confession]*. Azbuka. (In Russian).
- Avetisyan, R. (2015). *Genprokuratura proverit obshchestvo krishnaitov na narushenie prav detey [The Prosecutor General's Office will check the Hare Krishna community for violations of children's rights]*. Izvestiya. <https://iz.ru/news/590291> (In Russian).
- Berzin, A. (2024). *Fizicheskie tela budd i arkhatoev [Physical bodies of Buddhas and Arhats]*. Study buddhism by Berzin Archives.  
<https://studybuddhism.com/ru/prodvintuyy-uroven/lamrim/pyat-sovokupnostey/fizicheskie-tela-budd-i-arhatov> (In Russian).
- Bodrova, A. A. (2010). *Konstruirovaniye gendera v kinotekste (na materiale amerikanskogo varianta angliyskogo yazyka) [Construction of gender in film text (based on the American version of English)]* [PhD Dissertation]. Nizhny Novgorod. (In Russian).



- Boselli, O., Denti, A., & Pullella, P. (2023). *Italy's transgender women thank pope for making them feel 'more human'*. Reuters. <https://www.reuters.com/world/europe/italys-transgender-women-thank-pope-making-them-feel-more-human-2023-11-19/>
- Butler, J. (2006). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (2009). *Undoing gender*. Routledge.
- Butler, J. (2011). *Bodies that matter: On the discursive limits of 'sex'*. Routledge.
- Butler, J. (2024). *Who's afraid of gender?* (First edition). Farrar, Straus and Giroux.
- Chernykh, O. Yu. (2012). *Semioticheskie sredstva konstruirovaniya gendera v pedagogicheskom diskurse* [Semiotic means of constructing gender in pedagogical discourse]. [PhD thesis]. Moscow. (In Russian).
- Chto mozhno schitat' zhenskoy i muzhskoy odezhдой?* [What can be considered women's and men's clothing?]. (2024). Pravoslavie.ru. <https://pravoslavie.ru/6333.html> (In Russian).
- Deuteronomy, chapter 22, verse 5.* (n.d.). <https://azbyka.ru/biblia/?Deut.22:5> (In Russian).
- Elbakyan, E. S. (2014). *Religii Rossii. Slovar'-spravochnik* [Religions of Russia. Dictionary]. Izdatel'stvo Jenciklopedija. (In Russian).
- Faiola, A., & Pitrelli, S. (2024). *How Pope Francis opened the Vatican to transgender sex workers*. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/world/2024/05/05/pope-francis-transgender-sex-workers/>
- First Epistle to the Corinthians 6:19-20.* (2024). YouVersion. <https://www.bible.com/ru/bible/167/1CO.6.19-20.%2525D0%2525A1%2525D0%252598%2525D0%25259D%2525D0%25259E%2525D0%252594> (In Russian).
- Greghi v islame* [Sins in Islam]. (2024). Akademiya Medina. Islamskoe onlayn-obrazovanie. <https://medinaschool.org/library/creed/grehi/grehi-v-islame> (In Russian).
- Gritsenko, E. S. (2005). *Yazyk kak sredstvo konstruirovaniya gendera* [Language as a means of constructing gender]. [Doctoral Dissertation]. Nizhny Novgorod. (In Russian).
- Guerrier V. (1893). Hus, Jan. In *Encyclopedic Dictionary of Brockhaus and Efron: in 86 v.: V. IXA* (pp. 929-934). Tipografiya Aktsionernogo Obshchestva Brokgauz-Efron.
- Han, B.-C. (2023). *Agoniya erosa. Lyubov' i zhelanie v nartsissicheskom obshchestve* [The Agony of Eros]. Led. (In Russian).
- Kolesnikova, N. N. (2007). *Gender v traditsionnoy russkoy kul'ture* [Gender in traditional Russian culture]. [PhD thesis]. (In Russian). Stavropol.
- Le Goff, J. (2022). *Geroi i chudesa Srednikh vekov* [Heroes and Marvels of the Middle Ages]. Tekst. (In Russian).
- Leukhina, L. E. (2013). *Formirovanie i realizatsiya gendera v povsednevnosti chelovecheskogo bytiya* [Formation and implementation of gender in everyday human existence]. [PhD thesis]. Moscow. (In Russian).
- Maksimova, O. B. (2003). *Sotsial'naya kommunikatsiya gendera (na primere reklamy)* [Social communication of gender (using the example of advertising)]. [PhD Dissertation]. (In Russian).
- Mark the Ascetic. (2024). *Nravstvenno-podvizhnicheskie slova* [Writings on the Spiritual Law]. Predanie.ru <https://predanie.ru/book/67929-nravstvenno-podvizhnicheskie-slova/> (In Russian).



- Mukhamedzhanov, I. (2024). *Prorok Mukhammad ob osobennostyakh chelovecheskogo tela* [Prophet Muhammad on the characteristics of the human body]. Islam today. <https://islam-today.ru/blogi/ildar-muhamedzanov/prorok-muhammad-sly-allh-lyh-wslm-ob-osobennostah-celoveceskogo-tela/> (In Russian).
- Murali, M. (2013). *Eroticheskiy printsip v soznanii Krishny* [The Erotic Principle in Krishna Consciousness]. Proza.ru. <https://proza.ru/2013/08/15/611> (In Russian).
- Odezhda i svyashchennyye predmety v vedicheskoy kul'ture. [Clothing and sacred objects in Vedic culture]. (2024). Krishna.ru [https://www.krishna.ru/encyclopedia/culture/etiquette/appearance/52821\\_clothing-and-sacred-objects-in-the-vedic-culture.php](https://www.krishna.ru/encyclopedia/culture/etiquette/appearance/52821_clothing-and-sacred-objects-in-the-vedic-culture.php) (In Russian).
- Plato. (2022). *Gosudarstvo* [Republic]. AST. (In Russian).
- Polev, A. V. (2020). *Nauchnoe obosnovanie organizatsii i provedeniya gender-orientirovannykh profilakticheskikh geriatricheskikh meropriyatiy* [Scientific rationale for organizing and conducting gender-oriented preventive geriatric activities]. [Doctoral Dissertation]. Belgorod. (In Russian).
- Rael. (1980). *Chuvstvennaya Meditatsiya* [Sensual Meditation]. Koob.ru [https://www.koob.ru/rael/chuvstvennaya\\_meditatciya](https://www.koob.ru/rael/chuvstvennaya_meditatciya) (In Russian).
- Ragozina, S. A. (2020). Islamic Biopolitics during Pandemics in Russia: Intertextuality of Religious, Medical and Political Discourses. *Anthropology in Action*, 27(3), 82–86. <https://doi.org/10.3167/aia.2020.270317>
- Srimad-bhagavatam* 3.31.32. (2024). Bhaktivedanta Vedabase. <https://vedabase.io/ru/library/sb/3/31/32/> (In Russian).
- Stebunova, E. I. (2012). *Fenomen Gendera (sotsial'no-filosofskiy analiz)* [The phenomenon of Gender (socio-philosophical analysis)]. [PhD Dissertation]. Tyumen. (In Russian).
- Tekueva, M. A. (2006). *Gender kak sotsiokul'turnyy konstrukt adygskego obshchestva* [Gender as a socio-cultural construct of Adyghe society]. [Doctor Thesis]. Makhachkala. (In Russian).
- Telo [Body]. (2024). Azbuka very. <https://azbyka.ru/telo> (In Russian).
- Terebilina, M. V. (2014). *Problema gendera vo frantsuzskikh zhenskikh zhurnalakh* [The problem of gender in French women's magazines]. [PhD thesis]. Moscow. (In Russian).
- Tolkovanie Bytie 3 glava [Interpretation of Genesis 3]. (2024). Bibliya Onlayn «EKZEGET.RU». <https://ekzeget.ru/bible/bytie/glava-3?verse=7:7-7/> (In Russian).
- Ulanov, M. (2019). Buddhism in the Feminist Context: Historical Experience and Modern Discourse. *Logos et Praxis*, 2, 14–23. <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2019.2.2>
- Vedicheskie shkoly [Vedic schools] (2016). Krishna.Ru. [https://www.krishna.ru/interesting/on-the-topic-of-the-day/51545\\_gurukula.php](https://www.krishna.ru/interesting/on-the-topic-of-the-day/51545_gurukula.php) (In Russian).
- Zadvornyy, V. L. (2005). Joanna. In *Catholic Encyclopedia* (V. 2, p. 406). Izdatel'stvo Franciskancev. (In Russian).
- Zueva, N. A. (2004). *Gender v svete postmodernistskogo diskursa* [Gender in the light of postmodern discourse]. [PhD Dissertation]. Voronezh. (In Russian).



# Blue-Blooded Dracula Fantasy with an Idyllic Coda – Dana Grigorcea's third Novel, “Die Nicht sterben”. Translation into English<sup>1</sup>

---

**Markus Fischer**

Bucharest University. Bucharest, Romania. Email: [drmarkusfischer\[at\]yahoo.de](mailto:drmarkusfischer[at]yahoo.de)

Received: 1 October 2023 | Revised: 15 January 2024 | Accepted: 2 April 2024

## Abstract

---

All three hitherto published novels by Dana Grigorcea do explicitly refer to Romania. Had her first novel been set in the Danube Delta and her second in Bucharest, so the plot of the recently released novel *Die nicht sterben* is located in the touristic town B. (= Bușteni) at the foot of the Carpathian Mountains. Based on Bram Stoker's *Dracula* as literary pre-text, the plot of *Die nicht sterben* interweaves elements of Romanian history, Romanian contemporary events as well as elements of the family history of the first-person narrator. The present paper is focused especially on the female narrator's bodily, erotic and flying fantasies. The social and moral revolt which manifests itself first and foremost in the vampires' urge to impale, subsides in the end in uncritical idyllic and narcissistic self-reflection.

## Keywords

---

*Dracula* by Bram Stoker; Vlad the Impaler; Vampirism; Eroticism; Romanian History and Present



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

---

1 The editorial team expresses gratitude to the author for permission to translate the article Fischer, M. (2022). *Blaublütige Dracula-Fantasie mit idyllischer Coda – Dana Grigorceas dritter Roman Die nicht sterben*. *Germanistische Beiträge*, 48(1), 15–33. <https://doi.org/10.2478/gb-2022-0001>



# Фантазия о Дракуле с голубой кровью и идиллической концовкой – третий роман Даны Григорчи “Die nicht sterben”. Перевод на английский<sup>1</sup>

---

**Фишер Маркус**

Бухарестский университет. Бухарест, Румыния. Email: [drmarkusfischer\[at\]yahoo.de](mailto:drmarkusfischer[at]yahoo.de)

Рукопись получена: 1 октября 2023 | Изменена: 15 января 2024 | Принята: 2 апреля 2024

## Аннотация

---

Все три вышедших романа Даны Григорчи прямо отсылают к Румынии. Если действие ее первого романа происходит в дельте Дуная, а второго – в Бухаресте, то сюжет недавно вышедшего романа “Die nicht sterben” разворачивается в туристическом городке Б. (= Буштени) у подножия Карпатских гор. Основанная на “Дракуле” Брэма Стокера как литературном претексте, фабула “Die nicht sterben” объединяет элементы румынской истории, современной румынской действительности, а также элементы семейной истории рассказчика. Особое внимание в данной работе уделяется телесным, эротическим и полетным фантазиям героини. Социальный и моральный протест, проявляющийся в первую очередь в стремлении вампириш к пронзанию, в конце концов утихает в бескровной идиллии и нарциссической саморефлексии.

## Ключевые слова

---

Дракула Брэма Стокера; Влад Цепеш; вампиризм; эротизм; история и современность Румынии



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

---

1 Редакция выражает благодарность автору за разрешение перевести статью Fischer, M. (2022). *Blaublütige Dracula-Fantasie mit idyllischer Coda – Dana Grigorceas dritter Roman Die nicht sterben*. *Germanistische Beiträge*, 48(1), 15–33. <https://doi.org/10.2478/gb-2022-0001>





At the Ingeborg Bachmann Competition in Klagenfurt in 2015, Dana Grigorcea won the 3sat Prize for the text of her second novel “Das primäre Gefühl der Schuldlosigkeit” (The Primary Feeling of Guiltlessness), which was published the same year by Dörlemann in Zurich (Grigorcea, 2015). Her first novel, also written in German, was published in 2011 under the title “Baba Rada. Das Leben ist vergänglich wie die Kopfhare” (Baba Rada. Life is as transient as the hair on your head) (Grigorcea, 2011). The novel won the Swiss literary prize “Pearl” and was also published in Zurich by KaMeRu. A decade later, in 2021, Dana Grigorcea's third novel, “Die nicht sterben”(Those Who Never Die), was published by Penguin in Munich.

Dana Grigorcea was born in 1979 in Bucharest. She graduated from the Faculty of Foreign Languages at the University of Bucharest with a degree in German and Dutch philology, studied theatre and film directing in Brussels and holds a Master's degree in Journalism from the Danube University Krems. She has worked as a press, radio and television journalist in Austria (Vienna), Germany (Bonn) and France (Strasbourg). She was also German correspondent for Romanian Radio and Television. Besides columns, essays and short literary prose, Grigorcea also writes children's books. She currently lives in Zurich with her husband, the writer Perikles Monioudis, and their two children.

All three of Dana Grigorcea's novels published to date have an obvious reference to Romania. Her first novel is set in the Danube Delta. The thirty short chapters weave together a multitude of narrative threads that Thomas Bürgisser describes as a remarkable “web of village gossip, slapstick, deep seriousness and bitter tragedy”<sup>1</sup> (Bürgisser, 2021), the texture of which Wolfgang Bortlik comments: “It is rare to read such a collection of quaint customs and adventurous entanglements from the fringes of Europe” (Bortlik, 2021). And Heini Vogler summarises his impressions of the novel as follows:

Dana Grigorcea tells a fantastic, almost fairytale-like story set in the Romanian Danube Delta. It is a kind of picaresque novel: Baba Rada is a witchy, primordial Mother Courage, a magical woman with an exuberant temperament. Baba Rada is a sensual parable of provincial Romania, past and present. (Vogler, 2021).

In her second novel, *The Primary Feeling of Guiltlessness*, Dana Grigorcea returns via the literary and artistic route, this time to her hometown of Bucharest. Victoria, the novel's protagonist, who, despite her triumphant name, is not a child of the regime change: like the writer herself, she is an immigrant (Grigorcea, 2015, p. 84), born ten years before the Romanian revolution, who lived in Zurich and has now returned to Bucharest, not least in order to reclaim her family's property (houses, vineyards, forests, tombs).

Those who expect this novel to depict the differences between West and East, or between Switzerland and Romania, will probably be disappointed. Instead, the reader witnesses the protagonist's total immersion in the nostalgic memories

---

1 Quoted from the author's website from the collection of press reviews of her first novel, at: <https://www.grigorcea.ch/865027/alle-bucher>



that bind her to the Romanian capital. Only occasionally does her gaze drift to Zurich, and then from “Café Schnapps” (Grigorcea, 2015, p. 41) or “Sprüngli Confectionery” (Grigorcea, 2015, p. 88, p. 132) back to Bucharest. In Victoria's imagination, Zurich even becomes a Bucharest of a higher order:

Because that's what I liked so much about Zurich, that I recognised the places I'd never been to before; it was my Bucharest, but not the one I only knew a few streets and neighbourhoods of, but the one I'd always thought was whole (Grigorcea, 2015, p. 89).

What binds the narrator Victoria to the present is her fiancé Flavian, who drives her around Bucharest in a shiny Aston Martin DB 5, and the somewhat unfortunate bank robbery story, which is supposed to explain why Victoria has time to devote to her beloved Bucharest without any distracting professional activities. Although the bank robbery motif recurs at various points and could have structured the novel, it is drawn into the flashbacks as the narrative progresses, and is abruptly cut short at the end.

Those who are not put off by the superficial construction of the plot and a certain formlessness of the entire narrative will enjoy Dana Grigorcea's Bucharest novel. With great attention to detail and factual accuracy, she evokes, shapes and captures a vivid and at the same time fading image of Bucharest, which is both alive and vanishing. Victoria's childhood in the Cotroceni district, the streets and squares of the city, come to life before the reader's eyes. The protagonist's family is vividly described, her friends appear in the past and present, colourful characters enter the cityscape: the old bank robber Mr Rapineau, the therapist Mrs Miclescu, the chiromancer Romni, the pretty Remailleuse. Each of these characters brings a special flair to Grigorcea's kaleidoscope of memories, seductively interwoven with the omnipresent scent of Bucharest lime.

Romania's recent history also appears in the novel, not only as the background of certain streets and buildings, but also as events, for example the so-called Miner-iades of 1990 or Michael Jackson's visit to the Romanian capital in 1992, during which the King of Pop greeted the people of Bucharest with the phrase “It's great to be here in *Budapest!*”. The realities of the heroine's life are woven into this historical setting: a fall due to her mother's fault into a lidless sewer shaft, multiple trips on the children's bus No. 368, the pioneer years, and a passion for chess.

The wedding in Mogoşoaia, the visit to Buşteni and many others enrich the Romanian line of the novel and enable the narrator to demonstrate her fluency in language, her desire to describe, her urge to tell and remember. It remains incomprehensible that, for all the authenticity of what is portrayed, only the figure of Gigi Becali is encrypted under a pseudonym. The fact that the Romanian entrepreneur, politician, philanthropist and owner of the football club “Steaua Bucharest” (since 2017 - FCSB) is named after the famous Romanian poet and philosopher of culture Blaga, can perhaps be perceived as a bitter irony: Lucian Blaga's mioritic



space goes to the former shepherd Gigi Becali, who capitalistically exploits it as a property speculator for the real estate market in Bucharest's suburbs!

Overall, Dana Grigorcea's second novel paints a dazzling picture of Bucharest and evokes memories of childhood and youth spent in the Romanian capital. It describes a special feeling of existence, a primal sense of innocence (Grigorcea, 2015, p. 104) that cannot be found anywhere else and at which many of Victoria's Swiss colleagues can only sigh with envy: "I wish I could experience something like that..." (Grigorcea, 2015, p. 132).

Dana Grigorcea's third novel, entitled "Die nicht sterben" ("Those Who Never Die"), is again set in Romania, specifically in the village of B. on the edge of the Carpathian Mountains, which can easily be identified as the small tourist town of Bușteni in the Prahova Valley at the foot of the Bucegi Mountains. The nameless narrator, who studied painting in Paris but then returned to Romania, has numerous childhood memories of this popular Romanian holiday resort, which she shares in a sentimental manner in her novelistic and at the same time confessional tale, to paraphrase Schiller. At first these heartfelt outpourings are dominated by idyllic and elegiac beginnings, then, as a third element of sentimentalism, satirical notes are added. The picture of memories unfolded by the narrator has a double dimension. These are not only her personal memories of the communist regime in Romania, but also family stories, mainly from her great-aunt Margot, whom the first-person narrator affectionately calls Mamargot. They overlap with the heroine's memories, infiltrating and even replacing them. These stories date back to the interwar period, when a wealthy upper-middle-class or aristocratic family owned vast tracts of land, later nationalised by the communists.

A vivid example of this is the holiday villa in B., where the family spends their summer vacation annually. Year after year, the family has to bribe Mayor Sabin with gifts in order to be allowed to spend their holidays in this villa, which used to belong to the family. For a few weeks every summer, the villa is freed from the "unspeakable communist kitsch" and transformed back into the good old days with furniture brought in from Bucharest (Grigorcea, 2021, p. 10). Instead of trinkets and knick-knacks, stuffed squirrels or glass perch on a string, the villa's living room is decorated with a Persian carpet, a large silver-framed mirror, Turkish sabres and Arabian plates. In the narrative present of the novel, the status quo ante is definitively restored. The once expropriated villa was returned after the regime change and now, as in the good old days, is back in the possession of the family. The change of name of the villa symbolises this. While under communist rule it was called "Villa Diana", now it has returned to its old name "Villa Aurora": the goddess of the moonlit night is replaced by the goddess of the dawn, dark times give way to new, brighter and more hopeful ones (Grigorcea, 2021, p. 27).

In addition to the aspect of memory, there are numerous other fundamental aspects of the novel, which will be listed here without claiming to be complete, even though they cannot be discussed in detail in this article. First of all, there is the narrative style and its inconsistency. In Grigorcea's novel, the old-fashioned and





seemingly ponderous style of the first-person narrative, which is evident, for example, in frequent addresses to the reader, repeatedly leaves the realistic level and glides over into visionary or imaginary fantasy worlds. A second aspect is that of Romanian history and present. Grigorcea's novel creates a comprehensive picture of Romanian society that emphasises diachronic differences and at the same time enables comparisons of systems, not only within the country but also in a European context.

For example, the phenomenon of labour migration described in the novel or the fate of the first-person narrator herself, who made a conscious decision to return to Romania: “But I stayed, went abroad only briefly and returned. Yes, I looked at everything like a rabbit at a snake” (Grigorcea, 2021, p. 16).

Another fundamental aspect of the novel is the history of the Wallachian Voivode Vlad III and his family, which is extensively portrayed in the novel, beginning with his father Vlad II, who, as a member of the Order of the Dragon, was nicknamed “Dracul”, and his three sons Mircea, Vlad and Radu, with the middle one, nicknamed “Drăculea”, becoming famous as Vlad Țepeș (Vlad the Impaler), not least because of his mention in the final verses of the Romanian national poet Mihai Eminescu's Third Letter (Scrisoarea III).

In connection with this, it is worth mentioning another aspect to which the epigraph of the novel refers – a quote from Bram Stoker's “Dracula” – the vampire motif and, in this regard, the genre of gothic novel. Other literary allusions in the novel “Die nicht sterben” can be found in Gorky, especially in his play “Summerfolk”, or in Chekhov, whose story “The Lady with the Dog” Dana Grigorcea used and literarily adapted in the novella “The Lady with the Maghrebian Dog”, published in 2018. Overall, this latest novella by Grigorcea, as well as her third novel, raises the question of a literary remake or, to put it bluntly, literary parasitism.

Another aspect of Grigorcea's novel is art history. The famous portrait of Vlad the Impaler is described and analyzed in detail on several pages of the novel (Grigorcea, 2021, p. 31, 134, 225), Romanian artists such as Ștefan Luchian, Nicolae Grigorescu, Theodor Aman, or Arthur Verona are mentioned, as well as Edvard Munch, James Ensor, Paul Gauguin, and other painters representing European art. The first-person narrator's own painting, an ink drawing entitled “Man in a Goat Costume” – receives a review in the novel (Grigorcea, 2021, p. 37).

Ubiquitous corruption is another aspect of the novel in which not only Romanians but also Austrians are depicted in an unfavourable light, whether through illegal logging or questionable hunting licenses. Whether the appropriate political and legal response to such corrupt behaviour is to impale the culprits, as the novel repeatedly suggests, is open to debate. Another aspect of the novel, involving, in particular, Great Aunt Margot, who constantly talks about the “hegemonic class” (Grigorcea, 2021, p. 11, 135, 138, 159), as well as the narrator herself, is the motif of class arrogance. Family members and their friends, devoted to literature, art, and music, communicate in bourgeois allusions, converse in French and Latin



quotations and all feel vastly superior to their non-status-appropriate surroundings. Great Aunt Margot adorned her villa “more stylishly than Queen Maria adorned the nearby Bran Castle” (Grigorcea, 2021, p. 27). It is therefore not surprising that the narrator, who also openly and directly accuses her friend Arina of social envy, is herself of princely blood and descended from Vlad the Impaler in direct genealogical succession.

Another aspect of the novel is the incorporation of folkloristic or religious customs, some of which blend together: for example, incense and the cross play a role in Christian worship but also in vampire legends. This includes folk dances, such as the goat dance, as well as general superstitions primarily upheld by the housekeeper, Miss Sanda (Grigorcea, 2021, p. 72). By the way, garlic and mirrors mentioned in Bram Stoker's novel also play a role here.

Another aspect of the novel is the question of cinematic models or influences on certain sequences of the novel. For example, the cannibalistic scene in the first chapter of Grigorcea's novel seems to be inspired by Peter Greenaway's film “The Cook, the Thief, His Wife and Her Lover”; the sharpening of the senses that occurs in the eleventh and twelfth chapters is a sign of transformation, as in Mike Nichols' film “Wolf”, with Jack Nicholson in the title role; Arina hovering over the Carpathian Gorge reminds us of the hovering female fighters of the Wǔxiá film genre, for example in the films of Ang Lee (“Tiger & Dragon”) or Zhang Yimou (“Hero”); not to mention the genre of splatter films with their gushes of blood, which also flow abundantly in Grigorcea's novel.

Another foundational aspect of the novel is narrative fantasies. The traditional narrative style of the novel “Die nicht sterben” is occasionally interrupted by fantastical episodes. For instance, the novel contains physical, erotic and flight fantasies – the night side or flip side of the elegant existence of the narrator, who parades through Villa Aurora in a splendid velvet kimono, showcasing her “noble pallor” (Grigorcea, 2021, p. 203).

In the following, we would like to take a closer look at the fantasies mentioned, especially since the entire novel “Die nicht sterben” could be understood as a literary fantasy based on Bram Stoker's novel “Dracula” (by analogy, for example, with Pablo de Sarasate's violin fantasy based on Bizet's opera “Carmen”) from which, as mentioned, the epigraph for Grigorcea's third novel is also taken in the form of a lengthy quotation. Just as in the musical compositional form of the fantasy, in Dana Grigorcea's novel, the predominant elements are loose, unformed, amorphous, unstructured, which seeks to replace what it lacks in form and order with emotionality and expressivity. Thus, the realistic elements of the narrative (the story of Vlad the Impaler, contemporary history of Romania, the family history of the storyteller) and its literary pretext (Bram Stoker's novel) serve as a springboard or trampoline for the flights of fantasy of the storyteller; thus, she rises above the lows of reality and reorganises the reality perceived from above, from the height of bird's flight. Let's start with the flight of fantasy!



The first time the narrator takes to the skies is after coitus with a vampire, which we will discuss later in the context of erotic fantasies. She throws herself “as if in a dream, and yet not” (Grigorcea, 2021, p. 153) from the very window from which the vampire lover has just disappeared. But the fall miraculously turns into flight: “But suddenly I felt light and agile, like a free thought, already not knowing neither ascent nor descent” (Grigorcea, 2021, p. 153). Her flight takes the narrator over the visible signs of the Dracula hype or Dracula fakes of B., over the centre of corruption, the estate of Mayor Ata, the son of the former mayor Sabin, and further over the forests around B., where the loud roar of a stag catches her attention. Like an eagle, the newly turned vampire swoops down on the animal and feeds on its blood, after which, naked, with hair blowing, she continues her night flight, which takes her up the cliffs “over the cable car wires to the famous Sphinx meadow and further to the Caraiman Cross”.

I solemnly descended into the shadow of the cross.

Standing here, I could not help but read the nickel-plated plaques of the Hero Cult Association attached to the pedestal.

Queen Mary ordered the cross to be erected after she saw the Carpathians in a dream, “splattered with the blood of the heroes of the homeland”. It is considered to be the highest cross in the world (Grigorcea, 2021, p. 156).

“From above” – such is the eloquent title of the thirteenth chapter, from which the above quotes are taken; the vampiress looks down on B., on Villa Aurora, on the cemetery with the family vault, where Madame Didina, Margot's cousin recently crashed in the mountains, is buried along with Vlad the Impaler and his lover Ecaterina Fronius Siegel. Here, at the Caraiman Cross, the narrator suddenly howls like a wolf, standing naked and bare before the Lord – be it of the Wallachians, be it of the darkness, be it of the vampires – who, unfortunately, does not respond to her call. Left alone, the narrator continues her flight: over cleared slopes and torn-up squares, over the wood depots of the company Schweighofer, suspected of corruption, over villages and factory ruins, over gas stations and residential buildings, over meter-high billboards for “Money Transfer”, over paths and places of childhood, and indeed, over childhood itself! “My country!” (Grigorcea, 2021, p. 158) she exclaims, sailing over Romania, almost like Hans Magnus Enzensberger in his poem “Landessprache” (“National language”), and adds:

“I flew through the area with the diligence of a princely messenger, exploring the country and its people, noting the mismanagement, the abandoned construction sites, cars wildly parked on the sidewalk, the absurdly excessive number of benches in the park, the numerous currency exchange points and lottery sales” (Grigorcea, 2021, p. 158).

Following a landing on the roof of a car, the aerial journey over Romania continues, culminating in the protagonist's final assessment of her homeland as a “deserted, abandoned place” (Grigorcea, 2021, p.160). The second flight fantasy tells the story of a beautiful young woman killed by a neck bite – she was found



in the woods but soon disappeared again. Turning into a vampire, the beauty emits piercing screams in the forest at night. Flying like a bat, sliding like a spider, howling like a wolf, the protagonist sets out to find the beautiful vampire emitting these piercing screams and eventually finds her. She is just about to stake Ata, the corrupt mayor: holding him by his spread legs, she then pulls him forcefully onto a fence post, “so that the tip of the post shot out between his shoulder and head” (Grigorcea, 2021, p. 240).

Finally, the third flight in the last chapter of the novel is connected to Ata's father, former mayor Sabin, who, through decades of corrupt rule, is responsible for all the moral ills of the town B. Sabin came up with the idea of posthumously staking the suicide victim Traian and then secretly placing the body in Vlad the Impaler's tomb to stir up the Dracula hype and advertise the resort town at the foot of the Carpathians. With Sabin in her grip, the protagonist hovers over B. like a fearsome avenging angel: “He should die on the same stake as his son; I would watch from the garden table.” (Grigorcea, 2021, p. 257). But the desire for revenge and justice that the narrator indulges in throughout much of the novel (Grigorcea, 2021, p. 176, p. 192, p. 243) is ultimately not consistently achieved. Sabin escapes with his life, and the protagonist ceases to be a vampire. In the last sentence of the novel, she even regains her lost reflection.

The three flight fantasies in the novel thus form a dialectical triad. Following the thesis of the destroyed and lost homeland comes the antithesis – the merciless pursuit of those guilty of the current misery. The synthesis proposed by the protagonist at the end of the novel, however, lacks any societal relevance and instead finds its aim in solipsistic self-reflection: “This is the art of life and the best way to celebrate life: the joy of self-contemplation” (Grigorcea, 2021, p. 259).

The self-portrait, self-image, self-reflection is the noble way out of the dichotomy of thesis and antithesis, in which the staking vampires are still entangled, such as Traian's wife Arina, who belongs to the “Basse-Classerie” (hegemonic class). She also delivers a militant appeal at the end of the XXII chapter:

The vampire bite is not a punishment, like a stake is. It is the redemption of one who has been enslaved, betrayed, and humiliated. Bring me your weak blood! And then take and drink all from the blood of the Prince. You, powerless ones, who want to become powerful. This is the blood bond of those who fight for justice. [...] I am the ever-living vampire of Count Dracula's blood, I am the eternal vengeance of the righteous. (Grigorcea, 2021, p. 244).

In addition to flight fantasies, erotic fantasies also play a special role in the novel “Die nicht sterben”. Before becoming a vampire, the narrator used to take nocturnal walks through B. and constantly thought of her youthful love Traian, whose grave she visited one night on the cemetery of B. with a self-picked bouquet of flowers. Surrounded by bats, she approaches the earth mound of the fresh grave:

I'm not exactly sure what happened next. A force rose within me and pulled me up, my vertebrae cracked, and I felt a new lightness and at the same time this excite-



ment, that I could reach faster. Reach for what? I breathed with an open mouth, with a sigh so hoarse that it sounded like the trickle of distant rubble. And then I fell with the stones and clumps of earth down into this earthy darkness, which was still warm and yielding in a way that it itched and tickled me, and I rolled in the rising vapors and made grunting, crying, and mooing sounds, pressed my forehead to the ground, licked the small stones, put them in my mouth and gargled with them, then spat them out again (Grigorcea, 2021, p. 132).

In the fantasy drama *Titane*, which won the Golden Palm for Best Film at the 74th Cannes Film Festival in 2021, the main character has sex with a car. Similarly, the heroine of Grigorcea's fantasy novel "Die nicht sterben" engages in sex with a fresh and still warm grave. This first erotic encounter is prepared by physical fantasies hinting at an impending metamorphosis of the narrator: "Yes, night after night I felt a power, an indistinct force growing within me, and as the white mist rose, it ran through me, causing me to row with my arms like a commander driving his troops forward into battle" (Grigorcea, 2021, p. 129).

The narrator's second erotic encounter begins with a popular scene from the Dracula films: "The parallelogram of moonlight had shifted onto my bedspread" (Grigorcea, 2021, p. 149). Then the approaching encounter is suggested by an increasingly strong smell of incense, although incense, along with garlic and a cross, is actually one of the magical defences against vampires. Once again, a physical fantasy precedes the erotic encounter. The narrator feels "cold and then hot again with a thousand pricks under her armpits and between her legs and between her lips, in the inside of her mouth, everywhere where skin lay on skin and wanted to open up" (Grigorcea, 2021, p. 150). Now the long-desired man finally brushes against the windowsill, slides under the sheets and spreads himself over the woman sighing with lust, who immediately embraces him. The previously experienced physical sensation, which oscillates between heat and cold, is now repeated in the erotic encounter with the nocturnal lover. The beloved is "smooth as a waxed marble statue and just as lukewarm" (Grigorcea, 2021, p. 150). "Intoxicated," says the narrator during lovemaking in various positions, "I yearned for ecstasy, my exhaustion was accompanied by an insatiable longing" (Grigorcea, 2021, p. 151). Then comes the climax, when Dracula, following the example of the Maria Lactans, exposes his breasts to his mistress, and the latter in turn reaches the peak of satisfaction as a vampire.

We didn't kiss on the lips, our faces slipped away from each other too quickly, but when I saw his nipple with half-open eyes, I sucked on it and took a bite, his blood splashed into my mouth, lukewarm and sticky on my tongue.

"We are of the same blood," he whispered.

I sucked on his nipple until he pushed me away and rose with a certain movement, a black-shrouded figure, gray in the moonlight (Grigorcea, 2021, p. 151).

The nocturnal lover thus reveals himself to be a blood relative from the past, turning the act of love into a centuries-spanning incest. Vlad II, the narrator's ancestor, was admitted to the Order of the Dragon at the Imperial Diet in Nurem-



berg in 1431, the same year his son Vlad the Impaler and Austrian poet Oswald von Wolkenstein were born. It seems likely that Father Dracul and his son Drăculea were fluent in Middle High German, and knew how to use this idiom effectively as a sign of noble lineage at crucial moments. The “bluot zi bluoda” of the Second Merseburg Charm could also have been quoted by the Impaler, especially since it is a healing spell. However, the hot-, cold- and blue-blooded lover seems to be in a hurry after the intimate encounter and has no interest in the bourgeois conversation.

“Don't go, please don't go!” I was shaking all over, I wanted to say something – but what? It didn't come to me. I wanted to quote from books, yes, about the woman who traced her lover's shadow on the wall, the beginning of all painting.

I wanted to say something, but he was already in the window frame, standing there alone, casting no shadow.

Then I grabbed him by his black garment, but he was gone, and now I stood alone at the window, with black smoke in my hand, which soon dissipated (Grigorcea, 2021, p. 151).

In Dana Grigorcea's novel, fantasies always dissolve into thin air, leaving the narrator alone at the end: with her feelings, her memories, her islands of blue-blooded bourgeois bliss in the midst of a despicable environment. Repulsed and disgusted by her corrupt and lost homeland, the narrator's gaze finally turns to the mirror, to herself. During her vampire phase, when she was tormented by the holy wrath of justice and fantasies of revenge, she had lost her reflection in the mirror (Grigorcea, 2021, p. 189). Even worse, the self-portrait she had painted on the easel had turned – in analogy to Oscar Wilde's *Picture of Dorian Gray* – into a portrait of Vlad the Impaler (Grigorcea, 2021, p. 190).

Only after the first-person narrator has abandoned the social and political struggle and is cured of vampirism does she come to her senses and dive into self-reflection. “Let it be the look in the mirror! No one feels disgust looking at themselves in the mirror and thinking about themselves, on the contrary” (Grigorcea, 2021, p. 259). Together with the superstitious Miss Sanda, the narrator sits at the end of the novel on the bench by the lilac bushes in the garden, flooded with shimmering evening light, and looks at the window of the villa, which has now lost all connection with the vampiric events. “In the glass of the open window I saw the reflection of both of us” (Grigorcea, 2021, p. 260).

## References | Список литературы

---

Bortlik, W. (2021). *Dana Grigorcea. Baba Rada. Review*. <https://www.grigorcea.ch/8650277/alle-bucher> (In German).

Bürgisser, Th. (2021). *Dana Grigorcea. Baba Rada. Review*. <https://www.grigorcea.ch/8650277/alle-bucher> (In German).

Grigorcea, D. (2011) *Baba Rada. Das Leben ist vergänglich wie die Kopfhare* [Baba Rada. Life as ephemeral as the hair on your head]. KaMeRu. (In German).



Grigorcea, D. (2015). *Das primäre Gefühl der Schuldlosigkeit [The Primary Feeling of Guiltlessness]*. Dörlemann. (In German).

Grigorcea, D. (2021) *Die nicht sterben [Those Who Never Die]*. Penguin Verlag. (In German).

Vogler, H. (2021). *Dana Grigorcea. Baba Rada*. Review. <https://www.grigorcea.ch/8650277/alle-bucher> (In German).





# Morphology of Pornography: Magical and Fairy-Tale Roots of Modern Porn Discourse

---

**Maksym W. Kyrchanoff**

Voronezh State University. Voronezh, Russia. Email: maksymkyrchanoff[at]gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3819-3103>

Received: 20 November 2023 | Revised: 10 January 2024 | Accepted: 1 February 2024

## Abstract

---

In this article, the author analyzes visual discourses of physicality in modern porn discourse through the prism of structuralist theory proposed by Russian researcher Vladimir Propp. The article is one of the first attempts in modern historiography to transplant the methods and principles proposed by Vladimir Propp to analyze the current state of porn in popular culture. The purpose of the article is to analyze the relationships and interdependencies between modern porn culture, presented in visual forms, and its historical predecessors. It is assumed that the origins of pornographic discourse, which operates in visual forms, can be localized in folk traditional culture. Forms and dimensions of physicality and actions of the heroes of modern pornographic discourse are perceived as structural elements of mass culture. The results of the study can be summarized in the following way: 1) the visual structure of modern porn has lost its uniqueness and originality in the consumer society; 2) the plots and sequence of actions of the heroes of modern pornographic discourse can be compared with similar plots and behavioral strategies of folk discourse; 3) porn in modern society plays roles that are similar to ones played by fairy tales in the traditional culture of pre-modern societies. The author believes that modern porn discourse imitates reality, although initially the behavior of the characters and the plots are fantastic and unrealistic in their nature. It is shown that the development of porn became a reaction to the demand of consumer society for visualized narrative constructions based on the archetypes of traditional folk culture.

## Keywords

---

Porn; Mass Culture; Traditional Culture; Vladimir Propp; Structuralism; Visualization of Pornographic Discourse; Public Demand for the Fabulous; the Historical Roots of the Pornographic Body; Morphology of the Pornographic Body; Imitation of Fairy Tale Discourse



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)





# Морфология порнографии: волшебные и сказочные корни современного порно-дискурса

**Кирчанов Максим Валерьевич**

Воронежский государственный университет. Воронеж, Россия.

Email: [maksymkyrchanoff\[at\]gmail.com](mailto:maksymkyrchanoff[at]gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3819-3103>

Рукопись получена: 20 ноября 2023 | Изменена: 10 января 2024 | Принята: 1 февраля 2024

## Аннотация

Автор в представленной статье анализирует визуальные дискурсы телесности в современном порно-дискурсе через призму структуралистской теории, предложенной российским исследователем Владимиром Проппом. Статья является одной из первых попыток в современной историографии трансплантировать методы и принципы, предложенные Владимиром Проппом, для анализа актуального состояния порно в массовой культуре. Целью статьи является анализ взаимосвязей и взаимозависимостей между современной порно-культурой, представленной в визуальных формах, и ее исторических предшественников. Предполагается, что истоки порнографического дискурса, который функционирует в визуальных формах, могут быть локализованы в народной традиционной культуре. Проявления телесности и действия героев современного порнографического дискурса воспринимаются как структурные элементы массовой культуры. Результаты исследования могут быть суммированы следующим образом: визуальная структура современного порно утратила свою уникальность и оригинальность в обществе потребления, сюжеты и последовательность действий героев современного порнографического дискурса могут сравниваться с аналогичными сюжетами и поведенческими стратегиями народного фольклорного дискурса; порно в современном обществе играет роли, которые аналогичным тем, что играла сказка в традиционной культуре домодерных социумов. Автор полагает, что современный порно-дискурс имитирует реальность, хотя изначально стратегии поведения героев и сюжеты фантастичны и нереальны. Показано, что развитие порно стало реакцией на запрос общества потребления на сюжеты, основанные на архетипах традиционной фольклорной культуры.

## Ключевые слова

порно; массовая культура; традиционная культура; Владимир Пропп; структурализм; визуализация порнографического дискурса; общественный запрос на сказочное; исторические корни порнографического тела; морфология порнографического тела; имитация сказочного дискурса



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## **Введение**

---

Массовая культура является доминирующей и определяющей формой функционирования культурного дискурса в современном обществе. Доминирование именно массовой культуры стало следствием широких социальных, политических и экономических трансформаций, которые превратили домодерные, раннемодерные или зрелые современные социальные группы и сообщества в общество потребления.

Потребление в современном мире носит различный характер. Одним из символических и реальных потребляемых современным обществом товаров являются порно. Подобно тому, как «существование фольклорного произведения предполагает усваивающую и санкционирующую его группу» (Богатырев & Якобсон, 1971) в традиционном обществе, так и в современном обществе потребления присутствуют группы, на которые насчитано производство порно-контента. Порноиндустрия стала важным фактором современных культурных индустрий общества потребления, так как она «выдвинула женскую сексуальность на передний план культуры и заставила общество уважать то, что раньше осуждалось и запрещалось» (Gvasalia, 2020).

Порно, как явление массовой культуры, возникает во второй половине XX века, динамично развиваясь на протяжении 1960 – 1980-х гг. Новый этап в истории порно начинается в 1990 – 2000-е гг., когда порно стало действительно массовым, подвергшись постепенной виртуализации. Комментируя современные тенденции развития массовой культуры, связанные с новыми формами ее локализации, Гиги Тевзадзе полагает, что «на смену эпохе Гутенберга пришла эпоха Цукерберга» (Tevzadze, 2021). Поэтому смена пространства и сферы культурной локализации порнографического дискурса привела к значительным структурным и содержательным изменениям в рамках современной порно-культуры общества потребления.

## **Методология и историография**

---

Большинство современных порнографических визуальных объектов, локализованных в виртуальных пространствах на специализированных сайтах, анализируется в рамках современной междисциплинарной историографии. Подходы, которые применяются для изучения порно, различны. Порно может интерпретироваться как форма деградации и вырождения культуры общества потребления, которое утратило связи с исторически предшествующими культурными формами. Кроме этого, порно может восприниматься как проявление актуализации или реактуализации традиционного домодерного наследия, связанного с визуализацией и проговариванием сексуальности. В рамках такого восприятия порнографическое в современном обществе потребления воспринимается как компонент культурного наследия, получен-



ного обществом потребления от его отдаленных архаичных исторических и культурных предшественников.

В современных теоретических исследованиях порно, его исторические предшественники редуцируются до фольклора, который сыграл определенную роль в генезисе актуального и современного порно-дискурса, и проговаривания культурой потребления элементов и образов, ответственных за проявления сексуальности. Порно, как полагает автор статьи, в своей структуре при визуализации сюжетов актуализирует преемственность с традиционной культурой. Поэтому анализ порнографического пласта в современной массовой культуре носит междисциплинарный характер.

Порно, подобно понятию «гендер», которое, как полагает К. МакКиннон, «не было создано в нашем сознании после чтения философских книг, написанных другими людьми; это не была Истина, которую мы намеревались установить, чтобы положить конец академическим дебатам или создать область или нишу, дабы получить работу. Это было то, что женщины нашли там сами... Шаг за шагом, в формулировании непосредственного опыта, в сопротивлении раскрываемым частностям, в попытках сделать статус женщины иным, чем он был, была предложена теория, а вместе с ней и метод, который мог бы быть адекватным для нашего знания» (MacKinnon, 2000, p. 688). Таким образом, в современных междисциплинарных исследованиях, сфокусированных на изучении порно, заметен определенный дефицит работ, сфокусированных не просто на изучении визуальных форм порнографии в обществе потребления, но на изучении генетических связей, которые существуют между порнографическим и традиционным.

По мнению Б. Малиновского, «антрополог – единственный среди множества участников мифологического спора имеет уникальное преимущество, заключающееся в возможности оказаться рядом с дикарем всякий раз, когда он чувствует, что его теоретическая мысль заходит в тупик и источник его аргументации иссякает. Антрополог не прикован к скудным останкам культуры, разбитым табличкам, поврежденным текстам или обрывкам рукописей. Ему нет необходимости заполнять огромные пробелы пространными, но спекулятивными комментариями. Антрополог смотрит в глаза создателю мифа» (Малиновский, 1998). Современный исследователь порно как сегмента массовой культуры, если и не контактирует непосредственно с современными порнографами, то «считывает» тенденции к постепенной порнификации культурных пространств, так как визуализация обнаженного тела стала одной из универсальных форм существования культуры потребления.

Методологически представленная статья основана на принципах структурализма, предложенных российским филологом Владимиром Проппом, который анализировал через призму конструирования и деконструкции структуры, текстуальные, содержательные и сюжетные особенности народной волшебной сказки (Пропп, 1928; Пропп, 1986). Подобная методология позволяет показать, что, с одной стороны, сюжеты современного визуального порно-



дискурса формально имитируют реальность, но фактически являются нерелевантными. Алексей Чигвинадзе, комментируя современные особенности культурной ситуации, полагает, что «сегодня “великая пропасть” между “высоким” и “низким” искусством исчезла. Новый клип Мадонны, телевизионная комедия, реклама дезодоранта, предвыборная речь или граффити – столь же интересные объекты исследования, как поэзия Байрона или проза Флобера. Дискурсы искусства и средств массовой информации не сменили друг друга, но их взаимозависимость приняла необычайно сложный и многообразный характер» (Čighvinadze, 2015). Развивая это допущение, мы можем предположить, что между традиционной архаичной сказкой и постмодерным порно не существует не только системных противоречий, но и принципиальных различий.

Трансплантируя описанные выше принципы в анализ современного порно, следует принимать во внимание и ограниченность структурализма как метода. По мнению Е. Мелетинского, «структурный анализ более всего подходит для синхронных описаний культурных объектов, относительно однородных и устойчивых к изменению во времени, и что он целесообразен прежде всего как инструмент изучения механизмов функционирования определенных идеологических или художественных систем» (Мелетинский, 1977). Если мы воспринимаем порно не только как сегмент современной массовой культуры общества потребления, но и допускаем присущую ему устойчивость и однородность, превращающую порно в «художественную систему», то в этой ситуации структурные методы вполне приемлемы как для описания современного состояния порно, так и выяснения его генетических связей с предшествующими ему традиционными культурными формами.

В этом контексте порно-культура общества потребления является аналогом сказочной культуры, так как актуальные версии и формы потребления генетически связаны с предшествующими ей сказочными нарративными культурами традиционного общества, которые удовлетворяли культурные запросы и ожидания соответствующих групп. В пользу проведения аналогий и параллелей между традиционной культурой и современным порно, вероятно, свидетельствуют отдельные исследования (Шейтанов, 1932), сфокусированные на изучении сексуального фольклора, нацеленного и направленного на актуализацию, визуализацию и проговаривание тем, связанных с сексом, в архаичном домодерном обществе. Поэтому предполагается, что порно-дискурс не только имитирует стратегии развития сюжета волшебной сказки, но и является ответом общества потребления на запрос сказочности, так как современному обществу не хватает традиционных ресурсов легитимации стратегий визуализации и проговаривания сексуального.



## **Цель и задачи статьи**

---

Целью представленной статьи является анализ взаимосвязи и взаимозависимости между современной порно-культурой, которая доминирует и развивается преимущественно в визуальных формах и ее историческими предшественниками, представленными нарративами, локализуемыми в рамках традиционной культуры. В силу того, что «структурализм не призван объяснить каждый текст. Он интересуется общими закономерностями» (Чистов & Тишков, 1997), в представленной статье автор стремится дать своего рода «введение» в изучение морфологии современного порно как структуры через призму структуралистского изучения традиционной домодерной культуры, ограниченной сказкой.

Исходя из подобных методологических оснований и историографической ситуации, задачами представленной статьи являются: 1) сравнительный анализ современного визуального порнографического дискурса с его традиционными, архаичными, преимущественно нарративными, предшественниками, 2) выявление общих точек соприкосновения между современным порно-дискурсом и традиционной культурой, 3) анализ основных структурных элементов порнографического дискурса в его визуальной форме через призму актуализации элементов, которые современная порно-культура унаследовала от традиционной культуры, представлено различными формами проговаривания сексуального, в том числе и волшебной сказкой.

## **Функциональный структурализм: от описания фольклора к анализу порно**

---

Ряд моментов подхода В. Проппа (Пропп, 1928; Пропп, 1968), который использовался им для анализа волшебной сказки, мы можем трансплантировать для изучения современного порно.

Согласно В. Проппу, морфологически народная сказка включает определенные структурные элементы, которые не только обязательны, логически связаны, но и пребывают в состоянии взаимной зависимости друг от друга. Эти компоненты ценны как в отдельности, так и в комплексе, образуя и формируя целостную структуру. В традиционной народной культуре, компонентом которой является сказка, присутствуют различные структурные компоненты. Если одни из них постоянны, то другие, наоборот, переменны и нестабильны. В дискурсе народной культуры действия персонажей связаны, так как влияют на общее конструирование сюжета.

Поэтому функции героев сказки отличаются стабильностью, так как они выполняют определенные роли. Ролевая структура, которая воспримется в историографии в качестве одного из центральных структурных компонентов народной сказки (Васиу, 2023, pp. 9–28), была ассимилирована в рамках современного порно, будучи подвергнутой визуализации. Для последних характерна



определенная последовательность, так как активность действующих лиц непосредственно влияет на ход развития событий. Сюжет, таким образом, конструируется исходя из действий героев. Вместе с тем, число функций и, как результат, возможных и вероятных действий персонажей не только относительно стабильно, но и ограничено. Кроме этого, во внимание следует принимать стабильность сказочного дискурса и присущий ему консерватизм. Последовательность действий-функций героев практически всегда одинакова, а вариации, хотя и возможны, но незначительны или минимальны.

Принимая во внимание уровень консерватизма, который характерен для российского академического сообщества, попытки изучения порно как формы и явления современной культуры в определенной степени являются маргинальными. Поэтому, следует упомянуть слова современного грузинского культурного критика Гочи Гвасалии, который подчеркивает следующее:

«Я пишу о порнографии не потому, что хочу на короткое время привлечь внимание снобистской и подражательной публики, падкой на сенсации и моралистическую клоунаду, но от того, что порнография и индустрия для взрослых стали глобальной культурной тенденцией, проникшей в средства массовой информации, массовую культуру и повседневную жизнь общества. Важно понять это соответствующим образом и создать необходимый для ее описания дискурс» (Gvasalia, 2020).

Представленная автором статья позиционируется как одна из попыток формирования подобного академического дискурса, в рамках которого порно будет восприниматься и анализироваться как один из структурных элементов современных культурных практик и индустрий общества потребления.

Анализируя эти культурные процессы, во внимание следует принимать и то, что «благодаря процессу объективации тела, особенно женского тела, порно становится культурным фетишем, в котором нуждается массовая культура» (Schussler, 2013, p. 7). Реализация этой потребности имеет различные формы и модели, одной из которых является имитация сказочного сюжета и трансплантация его структурных элементов в современный визуальный порнографический дискурс. Народная культура на протяжении длительного времени являлась пространством локализации непристойного (Пенушлиски, 2015) – от эротического до порнографического (Hughes, 2017a, 2017b), что, вероятно, позволяет воспринимать ее в качестве одной из социальных и культурных прародин современного порно (Legman, 1964). Процесс взаимопроникновения традиционного и порнографического, вероятно, следует воспринимать как форму культурной реакции общества потребления в десакрализованном мире на запрос на волшебное и чудесное, дедуцированное до порно-роликов, широко представленных в сети, которые начали играть роль волшебной сказки, так как в той или иной степени в состоянии удовлетворить культурные запросы отдельных групп потребителей.

Исходя из этого допущения, практически все сказки или их подавляющее большинство близки или даже однотипны, так как имеют общее построение



сюжета и структуру формирующих его действий в силу того, что герои утрачивают свою индивидуальность, трансформируясь из антропогенного героя в героя-функцию, который несамостоятелен, но только участвует в процессе. Несмотря на такую внешнюю стабильность выстраивания сказочного дискурса, он содержит определенный набор переменных параметров.

Последние, как правило, ситуативны и представлены способами реализации функций, которые приписываются героям, исходя из структуры сюжета. Кроме этого, персонажи могут отличаться и варьироваться социальными и культурными атрибутами, а воспроизводимый ими дискурс может быть лингвистически разнообразным. Функции, их последовательность, реализуемая путем выстраивания структурных элементов сказки в определенном порядке, фактически составляет основу большинства сказок, относимых к традиционной культуре и локализуемых в ее рамках.

Поэтому мнение консерваторов и традиционалистов о том, что «порнография – неподходящая тема для изучения в аудитории. Они хотят, чтобы мы поверили, что порно – это просто видео людей, занимающихся сексом, и, следовательно, это тривиально и не является источником ничего более значимого, чем смешки в студенческой аудитории» (Burt, 2001). Подобная позиция не является академической, будучи мотивированной политически и идеологически. По мнению американского культуролога Р. Берта, «нападки на исследования порнографии на самом деле являются не столько нападками на изучение секса, сколько на изучение массовой культуры. Консерваторы, которые жалуются на изучение порнографии, это – люди, которые выступают против изучения популярной культуры в целом» (Burt, 2001). Таким образом, согласно Р. Берту, «есть одна вещь, в отношении которой у нас действительно нет выбора. Если мы серьезно хотим понять нашу культуру, то нам обязательно придется изучать порно, нам придется об этом думать» (Burt, 2001) не только в контекстах его функционирования в современной массовой культуре общества потребления, его культурных практиках и индустриях потребления, но и через призму генезиса порнографического, его исторических и генетических связей с традиционной культурой.

### **Порно с проппианской точки зрения: функции сказочного героя в порно-дискурсе**

Анализируя структуру сказки, В. Пропп (Пропп, 1928; Пропп, 1968) выявил и описал 31 функцию героя сказочного дискурса, представленные в нижеприведенной таблице, основанной на восприятии современного порно-дискурса как актуальной формы функционирования сказочной культуры в современном обществе потребления. «Трансплантируя подход В. Проппа на изучение порно, следует принимать во внимание и возможность структурирования типического порнографического сюжета» (Кирчанов, 2020, с. 74). Вместе с тем, в представленной статье автор не анализирует два аспекта изучаемой проблемы –



эротическое / порнографическое в народной культуре и те формы современного порно, которые симулируют народную культуру, интерпретируя ее через порнографический дискурс. Этой проблеме, с одной стороны, посвящены некоторые исследования (Hughes, 2017), а с другой, она представляется автором вполне самостоятельной для независимого изучения.

В то время, как В. Пропп стремился «не к описанию поэтических приемов самих по себе, а к выявлению жанровой специфики волшебной сказки, с тем чтобы впоследствии найти историческое объяснение единообразию волшебных сказок» (Мелетинский, 1998), так и в центре авторского внимания в представленной статье – не анализ форм построения порнографического сюжета самого по себе, но выявление особенностей жанрового плана с целью выявления причин преобладания сходных сюжетов в структурировании современного порнографического дискурса.

Некоторые функции, включая «Вредитель пытается произвести разведку», «Искатель соглашается или решается на противодействие», «Герой испытывается, выпрашивается, подвергается нападению и пр., чем готовится получение им волшебного средства или помощника», «Герой переносится, доставляется или приводится к месту нахождения предмета поисков», «Начальная беда или недостача ликвидируется», «Герой возвращается», «Герой подвергается преследованию», «Герой спасается от преследования», «Ложный герой предъявляет необоснованные притязания», «Героя узнают», «Ложный герой или вредитель изобличается», «Герою дается новый облик», «Враг наказывается», в визуальном порнографическом дискурсе не фиксируются или представлены в незначительной степени в сравнении с теми, что описаны ниже. Поэтому, вариативность, как подчеркивает Н.М. Герасимова, «является закономерным способом существования традиции» (Герасимова 1978а, с. 28), что проявляется в различном присутствии описываемых ниже функций в современном порно-дискурсе.

### **Один из членов семьи отлучается из дома**

Отсутствие героя, как правило, анонимного и никогда не визуализируемого – системная особенность и одна из центральных характеристик современного порно-дискурса. Начальная точка современного порно актуализирует ситуации одновременно внутренней и внешней неопределенности. Это стало следствием того, что для актуальной культурной ситуации «характерны плюрализм и многообразие взглядов. Идеалы Просвещения были обесценены или, точнее, приравнены к любым другим идеалам. Мышление утратило способность и веру в то, что оно способно познавать мир. Здравый смысл потерял приоритет, интуиция вновь обрела свои права. Потребность в предпочтениях исчезла, и традиционное, древнее, архаичное приобрело такую же силу, как и современное» (Berek'ašvili, 2010a).

В этой культурной ситуации порно актуализирует различные сюжетные линии, в рамках которых выстраиваются те или иные модели поведения и





коммуникации героев. В такой ситуации визуализация «это всего лишь визуализация желаемой реальности в воображении» (Barbakadze, 2015a). Поэтому большинство сюжетов современного порно основано на «исчезновении» / «отсутствии» героя, что является условием для начала действия. Количество подобных ситуаций в современном порно ограничено: отсутствие может быть связано с «исчезновением» жены / мужа / отчима и проч., что становится поводом для начала действий, которые являются центральным элементом сюжета и визуализируются в то время, как отсутствие того или иного персонажа только проговаривается, а его существование допускается a priori и не предусматривает визуализации.

### **К герою обращаются с запретом**

Специфика построения сюжета в современном порно-дискурсе предусматривает наличие многочисленных культурно и социально обусловленных запретов, которые фактически являются табу. Подобные запреты, как правило, носят сексуальный характер, ограничивая возможность контактов между действующими лицами. Такие запреты в современном порно-дискурсе подвержены ритуализации. Согласно С.Б. Адоньевой, «ритуал – это определенный набор и порядок действий, совершаемых человеком или группой и при этом имеющих для исполнителей определенный смысл» (Адоньева, 2007).

В этом контексте сама практика введения запретов наделяется смыслами, что вынуждает порнографического героя современной массовой культуры общества потребления, как и его исторического предшественника из домодерной культуры традиционного общества, эти запреты нарушать. Вместе с тем, нарушение не имеет механического, автоматического характера. Нарушение превращается в акт социальной коммуникации, что наделяет его признаками ритуала.

### **Запрет нарушается**

Несмотря на наличие предписываемых ограничений и запретов, последние в современном визуальном порно-дискурсе постоянно нарушаются. Речь в данном случае идет, как правило, о социально предписываемых запретах и совершении табуированных действий, но в современном порно запреты, озвученные вербально, оказываются недействующими. Такая ситуация стала следствием растущего недоверия к тексту, его эрозии и размывания как социального и культурного института.

Поэтому, комментируя подобную ситуацию, Мариан Эбаноидзе подчеркивает, что в современном обществе текст не только «высмеивает претензии любого культурного топоса на доминирование над ним, но нам приходится проходить через тексты, а не оставаться в них. Идеология считает удовольствие, получаемое от чтения текстов, незаконным развлечением» (Ebanoidze, 2010), что стало следствием возобладания визуального над нарративно-дискурсивным, вытеснением и маргинализацией второго первым. Если мы принимаем порно как элемент социальной и культурной реальности



современного общества, основанного на массовом потреблении, то, вероятно, мы можем предположить, что «в центре социального события находится субъект, инициатор действия, он действует по определенным правилам» (Адоньева, 2004, с. 38). Подобные нарушения могут носить иерархический (шеф / подчиненная, врач / пациент и т.п.) и семейный характер (отчим / падчерица, мачеха / пасынок).

### **Вредителю даются сведения о его жертве**

Отношения «вредитель» / «жертва» фигурируют в ограниченном числе роликов, которые принадлежат к современному порнографическому дискурсу. В центре таких сюжетов, как правило, отношения между братом и сестрой, в рамках которых брат получает сведения, которые позволяют ему воспользоваться сестрой. Отношения «вредитель» / «жертва» с определенными модификациями могут быть представлены и в других сюжетных линиях. Подобно тому, как «небольшие по объему заметки укладываются в один “ход” по терминологии Проппа, т.е. содержат одно событие» (Веселова 1998, с. 9), так и значительная часть визуальных форм, относящихся к современному порнографическому дискурсу, не отличается сложной структурой.

### **Вредитель пытается обмануть свою жертву, чтобы овладеть ею или её имуществом**

Структурно современный порно-дискурс предусматривает не только наличие элемента обмана в определенных сюжетных линиях, но и его актуализацию при помощи игровой коммуникации, в которую вовлечены как герой-мужчина, так и героиня-девушка. «Обман» может быть описан как структурный элемент порно. Подобная интегрированность в порнографический дискурс лишает его оригинальности, усиливая проявления серийности и характеристики массовости. В этом контексте порно-дискурс актуализирует свои генетические связи с традиционной, домодерной культурой, включая ее фольклорное измерение.

Как полагает С.Б. Адоньева, «стереотипность охватывает все уровни фольклорного текста, на уровне интонации она проявляется в ориентации на повторы ритма, на уровне лексики – на устойчивость тропов, на уровне синтаксиса – на воспроизведение ограниченного числа конструкций» (Адоньева, 2004, с. 5). Поэтому «обман» как игра и «обман» как форма коммуникативного поведения предусматривает развитие сюжета в рамках современного порно, что ведет к переходу коммуникации между героями на содержательно новый уровень. Обман в современном порно может играть роль прелюдии или условия для коитуса, ставшего «важным эстетическим явлением и прибыльным рыночным продуктом» (Gvasalia, 2020).

Обман может быть как реальным, так и мнимым, наигранным, что является попыткой со стороны героини спровоцировать героя на действия. Обман в современном визуальном порно-дискурсе реализуется в рамках игр, включая, например, «Правда или действие». В отличие от традиционной



сказки, сказочность современного порно не ограничена только попыткой обмана. Сюжетная линия получает продолжение, что проявляется в переходе героев от игры на содержательно другой уровень коммуникации и взаимодействия.

### **Жертва поддается обману и тем невольно помогает врагу**

Один из архетипических и самых распространенных элементов современного порнографического дискурса. Обман как форма коммуникации представляет собой диаду. По мнению К. Брето и Н. Заньоли, диада – это «связь между двумя персонажами» (Брето & Заньоли, 1985, с. 169). Как правило, обман, как форма связи, представлен в роликах, в центре которых – инсценировка инцеста. В подобных роликах в качестве жертвы условного «обмана» становится сводная сестра, которая усилиями сводного брата оказывается вынужденной вступать с ним в связь сексуального характера.

Непременным условием последнего является обнажение героини. Подобные «манипуляции с одеванием, раздеванием и переодеванием имеют соответствия в свадебной ритуалистике» (Неклюдов, 2011), что, вероятно, указывает на генетические связи порнографического и традиционно-культурного дискурсов. При этом последствия обмана, в соответствии с сюжетом подобных роликов, могут оказываться одинаково выгодными для двух участвующих сторон.

### **Вредитель наносит одному из членов семьи вред или ущерб**

Одному из членов семьи чего-либо не хватает, ему хочется иметь что-либо. «Вред» может быть определен как один из системных элементов современного визуального порнографического дискурса. Категория «вреда» в современном порно становится нормой и практически никак не соотносится с понятием «маргинальность». Комментируя реабилитацию маргинальности или изменение отношения к ней, Тамар Берекашвили подчеркивает, что «маргинальные творцы оказались рядом с главными и часто задействованными авторами, и в целом маргинальные люди стали не менее интересными и важными, чем личности, формирующие основной дискурс» (Berek'ašvili, 2010b).

Массовая культура, по мнению некоторых российских исследователей, «обращается к широкой аудитории, оперирует максимально простой, отработанной культурной традицией техникой» (Летина & Ежгурова, 2018). В такой ситуации структурные элементы народной сказки представляются весьма удобным и действенным механизмом для актуализации и визуализации порнографического, включая такой распространённый сюжет современного порно как инцест. Поэтому, эти образы, как правило, визуализируются в роликах, которые актуализирует инцест. Инцестуальные мотивы в современном порно, вероятно, указывают на его генетические связи с предшествующими формами традиционной культуры. Если в фольклоре «мотив инцеста символически (метафорически) сопряжен с идеей узурпации власти над матерью-родиной» (Мелетинский, 1984), то в порно-дискурсе образы узур-



пации также заметны, но в значительной степени упрощены и редуцированы до получения одним из героев временных преимуществ или конъюнктурной, ситуативной выгоды. Как правило, сводная сестра / сводный брат оказываются жертвой старшего члена семьи, который / которая с его / ее помощью, вынужденной или добровольной, реализует свои желания.

### **Беда или недостача сообщается, к герою обращаются с просьбой или приказанием, отсылают или отпускают**

«Беда» – классический элемент современного порнографического дискурса, но ее проявления и формы не отличаются содержательным разнообразием и, как правило, ограничены попаданием в неприятную / неудобную ситуацию героини, что превращает ее в объект сексуального воздействия со стороны мужских персонажей. Перечень таких сюжетов не может быть признан чрезмерно разнообразным и ограничен, как правило, сценами заставания сводной сестры, мачехи или соседки, что фактически является завязкой для дальнейшего развития событий.

### **Герой покидает дом**

Покидание дома не может быть признано самым распространенным структурным элементом современного порнографического дискурса. Одной из причин неразвитости элемента стали ограничения, связанные со спецификой процесса съемок и оптимизации расходов.

Тем не менее, в случае оставления дома действие может быть перенесено в публичные и общественные пространства, лес или автомобиль. В такой ситуации современная массовая культура дополняет традиционные элементы сказки, сочетая их с тем, что грузинский критик Гоча Гвасалиа определяет как «порно-паттерны» и «порно-перформанс» (Gvasalia, 2020). Поэтому покидание / оставление дома редуцируется до показного элемента, предшествующего другим формам коммуникации.

### **Герой реагирует на действия будущего дарителя**

Реакция на действия дарителя в современном порнографическом дискурсе гендерно маркирована. Как правило, реагировать вынуждена героиня в то время, как герой актуализирует доминантные функции, принуждая героиню к совершению определенных действий. Реакция героини может быть двойкой – вербальной и физической, но обе эти реакции фактически редуцированы до структурных элементов коммуникации.

Такая структура в современном порнографическом дискурсе стала следствием того, что «в нашей действительности существуют разные типы процессов десемантизации, однако в ряде случаев подобные процессы требуют большего, чем просто лингвистический анализ» (Barbakadze, 2021). Последний становится еще менее эффективным, если мы воспринимаем порно как форму вненарративной культуры, так как дискурс в современном порно второстепенен, будучи подчиненным визуальному ряду.



### **В распоряжение героя попадает волшебное средство**

Наличие «волшебных» средств – не самый распространенный элемент в современном визуальном порнографическом дискурсе. Несмотря на то, что, по мнению И.С. Веселовой, «недостоверность сказки сомнению не подвергается» (Веселова, 2006, с. 50), современные проявления порнографического дискурса фактически также актуализирует потенциал ресурса недостоверности. Несмотря на то, что общество потребления испытывает определенную потребность в сказке, она не всегда должна быть волшебной.

Волшебные элементы в порно актуализируются только в случае полномасштабных экранизаций, известных как порнопародии, когда объектом порнификации и имитации может выступать культурное наследие, что, например, относится к порноверсиям классических сюжетов, связанных с Золушкой, Белоснежкой или русским «фольклором». Волшебство – факультативный и совершенно необязательный элемент современного порно. Оно присутствует в крайне ограниченном числе роликов и только в том случае, если его появление / наличие необходимо для реализации визуальной структуры.

### **Герой и вредитель вступают в непосредственную борьбу**

Функции «героя» и «вредителя» в структуре современного порно представляются крайне условными, хотя для распределения таких ролей характерны гендерные особенности. «Вредителем» может оказываться как герой-мужчина, так и героиня-девушка. Если мы воспринимаем современное порно как форму культуры, играющую роль сказки традиционного домодерного социума в современном обществе потребления, то описываемая форма коммуникации героев может быть определена как «элементарный сюжет».

По определению литовской исследовательницы Б. Кербелите, «элементарный сюжет – это такие фрагменты текста или самостоятельные тексты, в которых изображается одно столкновение двух персонажей или их групп (иногда – столкновение персонажа с объективными условиями) при достижении героем одной цели. Героем ЭС считается тот персонаж, судьба которого в нём изображается; цель героя устанавливается по достигнутому позитивному или негативному результату столкновения» (Кербелите, 2005).

В этом контексте «описанные выше абстрактные роли выполняются конкретными персонажами данной сказки. В пределах одного хода роль персонажа постоянна, но от хода к ходу она может меняться, так что один персонаж выступает то в роли героя, то в роли дарителя» (Рафаева, 1998). Диапазон ситуаций, в которых они коммуницируют в рамках современного порно, является ограниченным. Поводом для борьбы может стать нарушение имущественных прав героя-мужчины, который оказывается фактически исключенным, так как персонально невидим, в то время как визуализации подвергается преимущественно девушка.



### **Героя метят**

«Метка» является одним из самых распространенных элементов современного порно, что связано с распределением ролей и актуализацией идеи доминирования героя-мужчины. С формальной точки зрения, подобные действия героев, связанные с меткой друг друга, могут восприниматься как исключенные из сферы культуры, будучи аморальными.

Тем не менее, «анаидия (бесстыдство) стала распространенным рыночным продуктом» (Gvasalia, 2020) в современном обществе потребления. «Метка» символизирует закрепление власти, доминирования и влияния героя-мужчины над героиней-девушкой. «Метка» героя представлена в как в роликах, которые имеют структурированный сюжет, так и в видео, которые могут загружаться пользователями самостоятельно. Вместе с тем, этот аспект современного порнографического дискурса актуализирует присущий ему симулятивный и имитативный характер.

Как полагает современный грузинский историк Р. Коява, «понятие подлинности текста, открытого для интерпретации, ставит под сомнение подлинность истории. Если перенести этот подход на историю, то станет ясно, что история не может претендовать на реальность описываемых ею фактов, а историк не может при помощи своих инструментов увидеть историческое прошлое» (Koiava, 2013). Современный порнограф, подобно историку, не в состоянии передать подлинность и аутентичность моделируемых событий, что в еще большей степени указывает на генетические связи между порнографическим и сказочным дискурсом.

### **Вредитель побеждается**

Поражение – не самый распространенный структурный элемент современного порнографического дискурса, который представлен в ограниченном числе роликов, где развитие событий предусматривает сюжетную линию, связанную с наказанием героини. Последней, по сюжету, как правило, является сводная сестра / мачеха, поражением которой является вступление в контакт со свободным братом / пасынком. В этом контексте для современного порно характерно сочетание двух подходов к описанию мира: если первые основаны на структурах, то вторые – текстах.

Поэтому, «структуралистские и интертекстуальные описания мира, основанные на языке и тексте, не противостоят друг другу, а, наоборот, дополняют друг друга... у семиотических описаний сторон гораздо больше... В первом случае мы имеем дело с раскрываемыми и скрытыми структурами, а во втором – со смысловой неопределенностью, игрой, что также очень важно» (Barbakadze, 2015b). Поэтому для современного порно, точнее тех роликов, которые актуализируют образы поражения / победы, в значительной степени характерна подобная неопределенность, основанная на постепенном раскрытии структуры действий и поступков героев, которые формируют сюжет.



### **Герой неузнанным прибывает домой или в другую страну**

Неузнавание в современном порно стало следствием анонимизации личности героя. Вместе с тем, анонимизация не исключает визуализации телесности. Как полагает Г. Мариамидзе, «у человека есть половые органы и органы выделения, сформировавшиеся в результате животного происхождения, то есть влагалище и уретра. Присутствуют также ягодицы, спина и анус. Я не знаю, произошло ли это в результате хитрости природы – эволюции, или же Бог любит черный юмор. Я уверен в одном: люди прикрывают свои половые органы, и их внешний вид считается позорным не потому, что постыдны секс и половые органы, а всем виной близлежащие органы. Стыд и зачастую брезгливые реакции на сексуальность, наготу и секс вообще (требование запрета) на самом деле являются ассоциативным чувством, вызванным физиологической близостью этих половых и выделительных органов» (Mariamidze, 2013).

В современном порно, с одной стороны, мнимое и наигранное «неузнавание» сопровождается подчеркнутой визуализацией именно половых органов, демонстрация которых подменяет идентичность героев. С другой, герои в такой ситуации, как правило, неравны. В большей степени визуализируется только феминная телесность, в то время как мужская играет только вспомогательную роль в актуализации и визуализации женской. Неузнавание – не самый распространенный компонент в структуре современного порно, но его наличие связано с общими тенденциями к анонимизации. Неузнавание в порно стало отражением общих тенденций к анонимизации идентичности и актуализации ее серийного характера.

В подобной ситуации, как полагает Д. Галашвили, «общество, питаемое культурной индустрией, можно назвать больным, поскольку в этом случае подавляются оптимальные условия для человеческого развития. С развитием технологий шансов на то, что революционный голос в человеке сможет вновь пробудиться, становится все меньше и меньше. Человек стал “одномерным”, он потерял всякую самостоятельность, и больше всего этому способствовала культурная индустрия» (Galašvili, 2018). Вместе с тем, неузнавание не только важный, но и связующий компонент между различными элементами сюжета.

По мнению А.В. Рафаевой, «элементы повествования, которые не попадают под описание хода, считаются связками. Связки бывают двух видов: информационные и преобразовательные» (Рафаева, 1998). Что касается современного порнографического дискурса, то информационность и преобразовательность вытеснена визуальностью, так как качества, описанные А.В. Рафаевой, в современном обществе потребления ассимилируются со значительными сложностями. Неузнавание присутствует в ограниченном числе роликов, где роли участников распределены по принципу «жертва» / «спаситель». Неузнавание проявляется со стороны жертвы, но, как правило, является искусственным и наигранным. Результатом подобной коммуникации является разоблачение раннее неузнанного героя.



### **Герою предлагается трудная задача / Задача решается**

Современный порно дискурс, хотя и имеет генетические связи с традиционной сказкой, так как актуализирует нереальные, частично фантастические и сказочные варианты развития событий, тем не менее, задачи, которые ставятся перед героями, не могут быть признаны «трудными». В этом отношении порно-дискурс напоминает сказочный, но не повторяет его в полной мере, скорее симулируя и имитируя. Подобный процесс трансформации сказки как элемента традиционной культуры в обществе потребления исследователями определяется как «фабуляция» (Smith, 2014, p. 13).

В рамках решения таких задач герои порно, как и герои народной сказки, по мнению исследователей (Кербелите, 1991), реализуют «стремление к свободе от чужих или господству над ними, добывание средств существования или объектов, создающих удобство, стремление к равноправному или высокому положению в семье, роду или обществе» (Кербелите, 1994). Поэтому, «трудность» в такой ситуации является наигранной, так как предусматривает решение вполне решаемой задачи. Причем, последняя решается не вербально, но путем физического (сексуального) взаимодействия, так дискурс в массовой культуре утрачивает свои позиции в конкуренции в визуальном и ему «отводятся второстепенные позиции» (T'rap'aidze, 2010).

В результате коммуникация героев переходит на новый уровень. Более того, как подчеркивает Н.М. Герасимова, «инициальные и финальные формулы образуют рамку сказочного текста» (Герасимова 1978b, с. 175). Подобно сказочному нарративному и традиционному, современный визуальный порно-дискурс также ограничен в пределах подобных формул, что позволяет сравнивать функции порно в обществе потребления с социальными задачами сказки в домодерной культуре. В результате имитации и симуляции структур, характерных для традиционной культуры, «западная порноиндустрия сделала секс глобальной этической и эстетической ценностью. Секс перестал быть связанным с покаянием, первородным грехом Адама и Евы» (Gvasalia, 2020).

Визуальный порно-дискурс фактически стал подобен дискурсу народной сказки, которая реализовывала запрос носителей традиционной культуры на волшебное. Современное порно фактически выполняет очень близкие задачи, реагируя на запросы на сексуальность. Примечательно в этой ситуации и то, что последняя актуализируется и визуализируется в таких формах, которые уподобляют порно сказке, так как содержательно и порнографическое, и сказочное пространства нереальны и в этом отношении – «волшебны».

В этом отношении родство порно как сегмента массовой культуры общества потребления и сказки как элемента традиционной культуры домодерных социумов актуализирует важность такого качества как «достоверность». По мнению В.А. Черванёвой, «установка на достоверность или же установка на вымысел задают модальную рамку текста и целый ряд сущностных параметров жанра: систему действующих лиц, позицию рассказчика по отношению





к сообщаемому, характер хронотопа – степень условности и конкретности деталей, характер соотношения с реальной окружающей рассказчика действительностью» (Черванёва, 2020, с. 10). Порно в этом контексте дублирует или же симулирует приемы к конструированию достоверности, характерные для сказки как элемента традиционной культуры с той только разницей, что сказка нами фиксируется как в устной, так и нарративной форме, а пространства бытования порно исключительно визуальны.

### **Герой вступает в брак и воцаряется**

«Брак» / «свадьба» не самые частые элементы современного порнографического дискурса. Они присутствуют только в тех случаях, если сюжетно ролик структурируется именно вокруг свадьбы. В ряде случаев структура роликов предусматривает наличие определенных ролей, связанных именно со свадьбой. Иногда могут присутствовать только определенные элементы свадьбы, например, свадебное платье.

Подобные, формально реальные, элементы не придают порнографическому дискурсу большую реальность, содействуя только и исключительно ее имитации, что роднит порнографический и сказочный дискурс, так как они оперируют категориями воображаемого и в этом контексте действие перемещается в пространство сказочного. По мнению Ш. Барбакадзе, «к сожалению, накопилось много фальши, лицемерия, условностей и риторики. Бунт против всего этого естественен. Рядом с протестом против фальши и лицемерия появились новые фальшь и лицемерие» (Barbakadze, 2012), что характерно и для современного порно.

Если мы воспринимаем порно не только как порождение официальной и доминирующей культурной модели общества потребления, то мы вынуждены признать и то, что протестный потенциал порно был быстро исчерпан, так как оно, став сегментом рыночно ориентированной массовой культуры общества потребления, начало использовать характерные для него стратегии маркетинга, что актуализировало его симулятивный и имитативный характер.

### **Выводы**

Подводя итоги статьи, во внимание следует принимать ряд факторов, которые не только существенно влияют на функционирование современного порнографического дискурса, определяя его основные векторы и траектории развития в обществе потребления, но и актуализируя как типологические особенности порно в массовой культуре, так и его исторические и генетические связи с предшествующей архаичной культурой.

Таким образом, современный порно-дискурс воспринимается как актуализированная, модернизированная и визуализированная форма бытования, существования и функционирования в обществе потребления волшебной сказки. Порно и волшебная сказка имеют ряд совпадений и пересечений, важнейшим из которых является их нереальный характер. Формально



имитируя реальные ситуации, сюжеты современного порнографического дискурса фактически, являются нереальными. В этом контексте в обществе потребления порно выполняет функции волшебной сказки, предлагая альтернативу носителям культуры потребления, которые вынуждены усваивать серийные формы культурного поведения, воспроизводимые индустриями развлечения в рамках общества потребления.

Структурно современные порноролики, которые доступны на специализированных сайтах в Интернете, могут имитировать, симулировать и повторять культуру традиционной домодерной сказки. Поэтому порно можно воспринимать, как форму адаптации народных форм культуры к вызовам современного общества потребления. В этом отношении значительная часть визуализированных форм современного порнографического дискурса фактически воспроизводит те структурные элементы, которые мы находим в классической традиционной волшебной сказке.

Актуализация сказочной функции через призму порно в современном обществе свидетельствует о наличии тенденций кризиса культуры потребления. Культура потребления, которая начала активно развиваться во второй половине XX века, фактически содействовала десакрализации мира, стимулируя процессы трансформации культурных пространств и смешения различных форм культуры. В результате дихотомия «высокая» и «низкая» культура фактически стала анахронизмом, превратившись в достояние культуральной истории и истории искусств. В этом контексте культура современного общества массового потребления представляет собой некий унифицированный продукт, воспроизводимый специализированными культурными индустриями, для которых характерна значительная специализация. Поэтому появление порно, которое может воспроизводиться вне контроля крупных компаний (хотя таковые в современной порно-индустрии играют значительную роль), можно воспринимать как своеобразную форму культурного протеста.

Кроме этого, современный визуальный порно-дискурс актуализирует кризисные тенденции массовой культуры в том смысле, что делает видимым и более значимым запрос современного общества на традиционное домодерное сознание. В этом контексте порно является попыткой актуализации архаичных мифов, связанных с разрушением современных социальных иерархий общества потребления, которые имеют преимущественно социальный и экономический характер, базируясь на соответствующих политических основаниях.

## Список литературы

---

- Abuladze, M. (2021, июль 12). *Tskhovreba tsariel sit'q'vebši*. *Semiot'ik'a*.  
<https://semioticsjournal.wordpress.com/2021/07/12/მიმა-აბულაძე-ცხოვრება-ცა/>  
(на грузинском языке).



- Baciu, A.-M. (2023). *Fairy Tales and the Shift in Identity Poetics from Modernism to Postmodernism*. Cambridge Scholars Publishing.
- Barbakadze, S. (2012, апрель 24). *Ghia*” adamianebi “ghia sazogadoebaši”. *Semiot'ik'a*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2012/04/24/შოთა-ბარბაქაძე-ია-ადამია/> (на грузинском языке).
- Barbakadze, T. (2015a, август 1). *Ra aris vizualizatsia anu rat'om unda ipikrot sakheebit?* *Semiot'ik'a*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2015/08/01/ცირა-ბარბაქაძე-რა-არის-ვი/> (на грузинском языке).
- Barbakadze, T. (2015b, август 1). *Semiot'ik'a–Metsniereba, metodologia, msoplkhedva*. *Semiot'ik'a*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2015/08/01/ცირა-ბარბაქაძე-სემიოტიკა/> (на грузинском языке).
- Berek'ašvili, T. (2010b, август 8). *Esse marginalobasa da mots'q'enilobaze*. *Semiot'ik'a*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/08/13/თამარ-ბერეკაშვილი-პოსტმ/> (на грузинском языке).
- Berek'ašvili, T. (2010a, август 13). *P'ost'modernizmi da masobrivi k'ult'ura*. *Semiot'ik'a*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/08/08/თამარ-ბერეკაშვილი-ესსე-მ/> (на грузинском языке).
- Burt, R. (2001, сентябрь 2). *Porn Is Part of Our Culture*. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2001-sep-02-op-41948-story.html>
- Čighvinadze, A. (2015, август 7). *K'apk'as ar hkonda t'elevizori*. *Tanamedrove pilosopia, lit'erat'ura, eseist'ik'a, siurrealist'uri glemi*. <https://demo.ge/index.php?do=full&id=445> (на грузинском языке).
- Ebanoidze, M. (2010, ноябрь 19). *T'ekst'i da realoba*. *Semiot'ik'a*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/11/19/მირიან-ებანიძე-ტექსტი-და/> (на грузинском языке).
- Galašvili, D. (2018, сентябрь 23). *K'ult'uruli indust'ria da motkhovniloba*. *Tanamedrove pilosopia, lit'erat'ura, eseist'ik'a, siurrealist'uri glemi*. <https://demo.ge/index.php?do=full&id=1589> (на грузинском языке).
- Gvasalia, G. (2020, февраль 29). *Esse p'ornografiaze*. *Akti.ge*. <https://akti.ge/ka/blog/13> (на грузинском языке).
- Hughes, S. (2017a). *Erotic Folktales from Norway*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Hughes, S. (2017b, декабрь 21). *Erotic Folktales: The Yule Buck and the Girl*. *Folklore Thursday*. <https://folklorethursday.com/folktales/erotic-folktales-the-yule-buck-and-the-girl/>
- Koiava, R. (2013, январь 3). *Ist'oriuli metsniereba p'ost'modernis ep'okaši*. *Tanamedrove pilosopia, lit'erat'ura, eseist'ik'a, siurrealist'uri glemi*. <https://demo.ge/index.php?do=full&id=1198> (на грузинском языке).
- Legman, G. (1964). *The Horn Book: Studies in Erotic Folklore and Bibliography*. University Books.
- MacKinnon, C. (2000). *Points against Postmodernism*. *Chicago-Kent Law Review*, 75(3), 687–712.
- Mariamidze, G. (2013, январь 3). *M't'eri*. *Tanamedrove pilosopia, lit'erat'ura, eseist'ik'a, siurrealist'uri glemi*. <https://demo.ge/index.php?do=full&id=794> (на грузинском языке).
- Schussler, A. (2013). *Pornography and Postmodernism*. *Postmodern Openings*, 4(3), 7–23. <https://doi.org/10.18662/po/2013.0403.01>



- Smith, K. (2004). *The intertextual use of the fairy tale in postmodern fiction*. Sheffield Hallam University.
- Tevzadze, G. (2021, май 27). *Gut'enbergidan – Tsuk'erbergamde (nap'rali or samq'aros šoris. Semiot'ik'a*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2021/05/27/3030-თევზადე-გუტენბერგიდანი/> (на грузинском языке).
- Trapa'idze, N. (2010, ноябрь 19). *T'ekst'is gagebis tanamedrove p'roblemebi. Semiot'ik'a*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/11/19/6554-ტრეპაიძის-გა/> (на грузинском языке).
- Адоньева, С. Б. (2004). *Прагматика фольклора*. Издательство Санкт-Петербургского университета – Амфора.
- Адоньева, С. Б. (2007). *Ритуал, он же – обряд. Разговор об определениях*. Русский фольклор в современных записях. [http://folk.ru/Research/adonyeva\\_ritual\\_2007.php?rubr=Research-articles](http://folk.ru/Research/adonyeva_ritual_2007.php?rubr=Research-articles)
- Богатырев, П. Г., & Якобсон, Р. О. (1971). Фольклор как особая форма творчества. В П. Г. Богатырев, *Вопросы народного творчества* (с. 369–383). Искусство.
- Брето, К., & Заньоли, Н. (1985). Множественность смысла и иерархия подходов в анализе магрибской сказки. В Е. М. Мелетинский (Ред.), *Зарубежные исследования по семиотике фольклора* (с. 167–184). Наука.
- Веселова, И. С. (1998). О зависимости функции текста от формы его бытования. *Мифология и повседневность. Материалы научной конференции 18 – 20 февраля 1998 года*, 7–13.
- Веселова, И. С. (2006). О степенях достоверности фольклорного рассказа. *Фольклор, пост-фольклор, быт, литература. Сборник статей к 60-летию А. Ф. Белоусова*, 50–58.
- Герасимова, Н. М. (1978b). Пространственно-временные формулы русской волшебной сказки. *Русский фольклор, XVIII*, 173–180.
- Герасимова, Н. М. (1978a). Формулы русской волшебной сказки (К проблеме стереотипности и вариативности традиционной культуры). *Советская этнография*, 5, 18–28.
- Кербелите, Б. (1991). *Историческое развитие структур и семантики сказок*. Вага.
- Кербелите, Б. (1994). Сравнение структурно-семантических элементов повествования разных народов. В В. Гацак (Ред.), *Фольклор. Проблемы тезауруса* (с. 7–19). Российская академия наук, Институт мировой литературы им. А.М. Горького, Наследие.
- Кербелите, Б. (2005). *Книга народных сказок: Структурно-семантическая классификация литовских народных сказок*. Издательство РГТУ.
- Кирчанов, М. В. (2020). Морфология тела и телесности в порно: Идеологизация телесности, или как тела заговорили по-русски. *Corpus Mundi*, 1(4), 71–94. <https://doi.org/10.46539/cmj.v1i4.33>
- Летина, Н., & Ежгурова, Н. (2018). Взаимодействие традиционной и массовой культуры в современном отечественном музыкальном фольклоре. *Верхневолжский филологический вестник*, 1, 204–208.
- Малиновский, Б. (1998). Роль мифа в жизни. В Б. Малиновский, *Магия, наука, религия* (с. 94–108). Рефл-бук.
- Мелетинский, Е. М. (1977). К вопросу о применении структурно-семиотического метода в фольклористике. В Ю. Я. Барабаш (Ред.), *Семиотика и художественное творчество* (с. 152–170). Наука.



- Мелетинский, Е. М. (1984). Об архетипе инцеста в фольклорной традиции (особенно в героическом мифе). В *Фольклор и этнография. У этнографических истоков фольклорных сюжетов и образов* (с. 57–62). Наука.
- Мелетинский, Е. М. (1998). Структурно-топологическое изучение сказки. В В. Пропп, *Исторические корни волшебной сказки* (с. 437–466). Лабиринт.
- Неклюдов, С. Ю. (2011). Голая невеста на дереве. В А. В. Гура (Ред.), *Славянский и балканский фольклор*. Вып. 11: «Виноградье» (с. 195–204). Индрик.
- Пенушлиски, К. (2015). *Македонски еротски приказни*. Pelister (на македонском)
- Пропп, В. (1928). *Морфология сказки*. Academia.
- Пропп, В. (1986). *Исторические корни волшебной сказки*. Издательство ЛГУ.
- Рафаева, А. В. (1998). Методы В. Я. Проппа в современной науке. В В. Пропп, *Исторические корни волшебной сказки* (с. 467–485). Лабиринт.
- Черванёва, В. А. (2020). «Возможные» и «невозможные» миры в фольклоре. *Фольклор: структура, типология, семиотика*, 3(3), 10–13.
- Чистов, К., & Тишков, В. (1997). С К.В.Чистовым беседует В.А.Тишков. Валерий Тишков. [http://valerytishkov.ru/cntnt/besedy\\_s\\_u/chistov.html](http://valerytishkov.ru/cntnt/besedy_s_u/chistov.html)
- Шейтанов, Н. (1932). Сексуалната философия на българина. *Философски преглед*, 4(3). <https://librev.com/index.php/scribbles/essays/640-2009-07-26-10-52-24> (на болгарском)

## References

---

- Abuladze, M. (2021, July 12). *Tskhovreba tsariel sit'q'vebši*. [Life in empty words]. Semiotics. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2021/07/12/მიზა-აბულაძე-ცხოვრება-ცა/> (In Georgian).
- Adon'eva, S. (2004). *Pragmatika fol'klora* [Pragmatics of folklore]. St. Petersburg University Publishing House – Amphora. (In Russian).
- Adon'eva, S. (2007). *Ritual, on zhe – obryad. Razgovor ob opredeleniyakh* [Ritual, aka rite. Talk about definitions]. *Russkiy fol'klor v sovremennykh zapisyakh*. [http://folk.ru/Research/adonyeva\\_ritual\\_2007.php?rubr=Research-articles](http://folk.ru/Research/adonyeva_ritual_2007.php?rubr=Research-articles) (In Russian).
- Baciu, A.-M. (2023). *Fairy Tales and the Shift in Identity Poetics from Modernism to Postmodernism*. Cambridge Scholars Publishing.
- Barbakadze, C. (2015a, August 1). *Ra aris vizualizatsia anu rat'om unda ipikrot sakheebit?* [What visualization is, or why should You think with faces?] Semiotics. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2015/08/01/ცირა-ბარბაქაძე-რა-არის-ვი/> (In Georgian).
- Barbakadze, C. (2015b, August 1). *Semiot'ik'a–Metsniereba, metodologia, msoplkhedva* [Semiotics – science, methodology, worldview]. Semiotics. August 1. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2015/08/01/ცირა-ბარბაქაძე-სემიოტიკა/> (In Georgian).
- Barbakadze, S. (2012, April 24). *Ghia" adamianebi "ghia sazogadoebaši"* [ "Open" people in "open society" ]. Semiotics. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2012/04/24/შოთა-ბარბაქაძე-ია-აღადნა/> (In Georgian)





- Berekašvili, T. (2010b, August 13). *Esse marginalobasa da mots'q'enilobaze* [An essay on marginality and boredom]. *Semiotics*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/08/13/თამარ-ბერეკაშვილი-პოსტმ/> (In Georgian).
- Berekašvili, T. (2010a, August 8). *P'ost'modernizmi da masobrivi k'ult'ura* [Postmodernism and mass culture]. *Semiotics*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/08/08/თამარ-ბერეკაშვილი-ესე-მ/> (In Georgian).
- Bogatyrev, P., & Jakobson, R. (1971). *Fol'klor kak osobaya forma tvorchestva* [Folklore as a special form of creativity]. In P.G Bogatyrev., *Voprosy narodnogo tvorchestva* (pp. 369 – 383). *Iskusstvo*. (In Russian).
- Breteau, C., & Zagnoli, N. (1985). Plurality of meaning and hierarchy of approaches in the analysis of the Maghreb tale. In *Zarubezhnye issledovaniya po semiotike fol'klora* (pp. 167 – 184). Nauka Publisher (In Russian).
- Burt, R. (2001). Porn Is Part of Our Culture. *Los Angeles Times*. September 2. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2001-sep-02-op-41948-story.html>
- Chervaneva, V.A. (2020). "Probable" and "improbable" worlds in folklore. *Folklore: Structure, Typology, Semiotics*. 3(3), 10 – 13. (In Russian).
- Chistov, K., & Tishkov, V. (1997). S K.V.Chistovym beseduet V.A.Tishkov [Valerii Tishkov talks with Kirill Chistov]. Valeriy Tishkov. [http://valerytishkov.ru/cntnt/besedy\\_s\\_u/chistov.html](http://valerytishkov.ru/cntnt/besedy_s_u/chistov.html) (In Russian)
- ჭიგვინაძე, ა. (2015, August 7). *K'apk'as ar hkonda t'elevizori* [Kafka didn't have a TV]. *Tanamedrove pilosopia, lit'erat'ura, eseist'ik'a, siurrealist'uri glemi*. <https://demo.ge/index.php?do=full&id=445> (In Georgian).
- Ebanoidze, M. (2010, November 19). *T'ekst'i da realoba* [Text and reality]. *Semiotics*. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/11/19/მირიან-ებანოიძე-ტექსტი-და/> (In Georgian).
- Galašvili, D. (2018, September 23). *K'ult'uruli indust'ria da motkhovnileba* [Cultural industry and demand]. *Tanamedrove pilosopia, lit'erat'ura, eseist'ik'a, siurrealist'uri glemi*. <https://demo.ge/index.php?do=full&id=1589> (In Georgian).
- Gerasimova, N. M. (1978a). *Formuly russkoy volshebnoy skazki (K probleme stereotipnosti i variativnosti traditsionnoy kul'tury)* [Formulas of Russian fairy tales (On the problem of stereotyping and variability of traditional culture)]. *Sovetskaya etnografiya*, 5, 18–28. (In Russian).
- Gerasimova, N. M. (1978b). *Prostranstvenno-vremennye formuly russkoy volshebnoy skazki* [Spatio-temporal formulas of Russian fairy tales]. *Russkiy fol'klor*, XVIII, 173–180. (In Russian).
- Gvasalia, G. (2020, February 29). *Esse p'ornografiaze* [Essay on pornography]. *Akti.ge*. <https://akti.ge/ka/blog/13> (In Georgian).
- Hughes, S. (2017a). *Erotic Folktales from Norway*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Hughes, S. (2017b, December 21). *Erotic Folktales: The Yule Buck and the Girl*. *Folklore Thursday*. <https://folklorethursday.com/folktales/erotic-folktales-the-yule-buck-and-the-girl/>
- Kerbelytė, B. (1991). *Istoricheskoe razvitie struktur i semantiki skazok* [Historical development of the structures and semantics of fairy tales]. *Vaga*. (In Russian).
- Kerbelytė, B. (1994). *Sravnenie strukturno-semanticheskikh elementov povestvovaniya raznykh narodov* [Comparison of structural and semantic elements of the narrative of different



- peoples]. In V. Gatsak (Ed.) *Folklore. Problems of thesaurus* (pp. 7 – 19). A.M. Gorky Institute of World Literature. (In Russian).
- Kerbelytė, B. (2005). *Kniga narodnykh skazok: Strukturno-semanticheskaya klassifikatsiya litovskikh narodnykh skazok* [Book of Folk Tales: Structural and Semantic Classification of Lithuanian Folk Tales]. RSUH Publisher. (In Russian).
- Koyava, R. (2013, January 3). *Ist'oriuli metsniereba p'ost'modernis ep'okaši* [Historical science in the post-modern era]. Tanamedrove pilosopia, lit'erat'ura, eseist'ik'a, siurrealist'uri glemi. <https://demo.ge/index.php?do=full&id=1198> (In Georgian).
- Kyrchanoff, M. (2020). Morphology of body and corporality in porn: ideologization of body, or how bodies started to speak in Russian. *Corpus Mundi*, 4, 71 – 94. <https://doi.org/10.46539/cmj.v1i4.33> (In Russian)
- Legman, G. (1964). *The Horn Book: Studies in Erotic Folklore and Bibliography*. University Books.
- Letina, N., & Ezhgurova, N. (2018). Vzaimodeystvie traditsionnoy i massovoy kul'tury v sovremennom otechestvennom muzykal'nom fol'klore [Interaction of traditional and mass culture in modern domestic musical folklore]. *Upper Volga Philological Bulletin*, 1, 204-208. (In Russian).
- MacKinnon, C. (2000). Points against Postmodernism. *Chicago-Kent Law Review*, 75(3), 687–712.
- Malinowski, B. (1998). The role of myth in life. In B. Malinowski, *Magic, science, religion* (pp. 94 – 108). Refl-book. (In Russian)
- Mariamidze, G. (2013, January 3). *M'teri*[Enemy]. Tanamedrove pilosopia, lit'erat'ura, eseist'ik'a, siurrealist'uri glemi. <https://demo.ge/index.php?do=full&id=794> (In Georgian)
- Meletinsky, E. (1984). The Incest Archetype in the Folklore Tradition (Especially in the Heroic Myth). In *Folklore and ethnography. At the ethnographic origins of folklore plots and images* (pp. 57-62). Nauka Publisher. (In Russian).
- Meletinsky, E. (1998). Strukturno-topologicheskoe izuchenie skazki [Structural and topological study of a fairy tale]. In V. Propp, *Historical roots of fairy tales* (pp.437-466). Labyrinth. (In Russian)
- Meletinsky, E. (1977). K voprosu o primeneniі strukturno-semioticheskogo metoda v fol'kloristike [On the issue of using the structural-semiotic method in folklore studies]. In Yu. Ya. Barabash (Ed.), *Semiotika i khudozhestvennoe tvorchestvo* (pp. 152 – 170). Nauka Publisher. (In Russian).
- Neklyudov, S. (2011). *Golaya nevesta na dereve* [Naked bride on a tree]. In A.V. Gura, *Slavic and Balkan folklore. "Vinogradye"* (pp. 195 – 204). Indrik Publisher. (In Russian).
- Penušliski, K. (2015). *Macedonian erotic stories*. Pelister. (In Macedonian).
- Propp, V. (1928). *Morphology of a fairy tale*. Academia. (In Russian).
- Propp, V. (1986). *Historical roots of fairy tales*. Leningrad State University Publishing House. (In Russian).
- Rafaeva, A. (1998). Metody V. Ya. Proppa v sovremennoy nauke [Methods of Vladimir Propp in modern science]. In V. Propp, *Historical roots of fairy tales* (pp. 467-485). Labyrinth. (In Russian).
- Schussler, A. (2013). Pornography and Postmodernism. *Postmodern Openings*, 4(3), 7 -23. <https://www.doi.org/10.18662/po/2013.0403.01>
- Šeitanov, N. (1932). Seksualnata filosofiya na b"lgarina [The sexual philosophy of the Bulgarian]. *Philosophical Review*, 4(3). <https://librev.com/index.php/scribbles/essays/640-2009-07-26-10-52-24> (In Bulgarian).



- Smith, K. (2004). *The intertextual use of the fairy tale in postmodern fiction*. Sheffield Hallam University.
- Tevzadze, G. (2021, May 27). *Gut'enbergidan – Tsuk'erbergamde (nap'rali or samq'aros šoris [From Gutenberg to Zuckerberg (the gap between two worlds)]*. Semiotics. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2021/05/27/გიგი-თევზაძე-გუტენბერგი/> (In Georgian)
- Trapaidze, N. (2010, November 19). *Tekst'is gagebis tanamedrove p'roblemebi [Modern problems of text comprehension]*. Semiotics. <https://semioticsjournal.wordpress.com/2010/11/19/ნანა-ტრაპაიძე--ტექსტის-გა/> (In Georgian).
- Veselova I. (2006). *O stepenyakh dostovernosti fol'klornogo rasskaza [On the degrees of reliability of a folklore story]*. In *Folklore, post-folklore, everyday life, literature. Collection of articles for the 60th anniversary of A.F. Belousov*, 50-58.
- Veselova, I. (1998). *O zavisimosti funktsii teksta ot formy ego bytovaniya [On the dependence of the function of a text on the form of its existence]*. In *Mythology and everyday life. Proceedings of the scientific conference February 18-20, 1998*, 7-13.





# “Crystal Bodies” of Leonardo da Vinci: Towards an Epistemology of Speculative Interfaces of the Renaissance

---

**Konstantin A. Ocheretyany**

Saint Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: [kocheretyany\[at\]gmail.com](mailto:kocheretyany[at]gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>

Received: 10 June 2024 | Revised: 16 June 2024 | Accepted: 25 June 2024

## Abstract

---

Modern graphical interfaces define the user's experience according to various metaphorical spectra – bringing it closer to bureaucratic, then to ritualistic, then to magical interactions over reality. The article suggests a view according to which the basis of this metaphor lies in the idea and image of utopia, and the first forms of realization of such utopia by geometric, optical and technical means, taking into account their philosophical, speculative and eidetic orientation belong to the Renaissance. The utopia of such a geometrized and optically verified city is gradually passing into our logic of thinking about speculative cities, possible spaces of life in general, including graphic user interfaces, Leonardo da Vinci's concepts of space, light, physicality, as well as the features of his approach to using the elements to create environments of life are considered in which: 1) technology does not use styles, but is embedded in them; 2) the space of life is organized not by the material embodiment of ideas, but by involvement through geometric and optical effects in the game of ideas, i.e. it is not the visible forms of the city that become important, but the conditions that allow you to see and navigate; 4) the physicality of the utopian optical-geometric project, in its instrumental and behavioral features, becomes the model that subsequent optical media will focus on, up to the invention of the graphical user interface.

## Keywords

---

Corporeality; Leonardo da Vinci; Interface; Optical Consistency; Space of Life; Theater of Memory; Utopia; Speculative Cities; Politics of Mimesis; Magic; Medium; Light



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



# «Хрустальные тела» Леонардо да Винчи: к эпистемологии спекулятивных интерфейсов Ренессанса

---

**Очеретяный Константин Алексеевич**

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия.  
Email: [kocheretyany\[at\]gmail.com](mailto:kocheretyany[at]gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>

Рукопись получена: 10 июня 2024 | Изменена: 16 июня 2024 | Принята: 25 июня 2024

## Аннотация

---

Современные графические интерфейсы определяют опыт пользователя по различным метафорическим спектрам — сближая его то с бюрократическими, то с ритуальными, то с магическими взаимодействиями над реальностью. В статье предлагается взгляд, согласно которому основание этой метафорики лежит в идее и образе утопии, а первые формы реализации такой утопии геометрическими, оптическими и техническими средствами, при учете их философской, спекулятивной и эйдетической ориентации принадлежат Ренессансу. Утопия такого геометризованного и оптически выверенного города постепенно переходит в нашу логику размышления о спекулятивных городах, возможных пространствах жизни в целом, в т.ч. в графические пользовательские интерфейсы. Рассмотрены концепции пространства, света, телесности у Леонардо да Винчи, а также особенности его подхода к использованию стихий для создания сред жизни, при котором: 1) техника не использует стихии, а встраивается в них; 2) пространство жизни организуется не материальным воплощением идей, а вовлечением через геометрические и оптические эффекты в игру идей, т.е. становятся важны не видимые формы города, а условия, позволяющие видеть и ориентироваться; 4) телесность утопического оптико-геометрического проекта, в своих инструментальных и поведенческих особенностях становится той моделью на которую будут ориентироваться последующие оптические медиа, вплоть до изобретения графического пользовательского интерфейса.

## Ключевые слова

---

телесность; Леонардо да Винчи; интерфейс; оптическая согласованность; пространство жизни; театр памяти; утопия; спекулятивные города; политики мимезиса; магия; медиум; свет



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## В лабиринтах города Бога

Что выражает архитектурная сцена — идеологию, экономическую ситуацию, внутренние конфликты или утопические устремления? И возможно ли помыслить «архитектурную сцену» не просто по аналогии с психоаналитической «первичной сценой» — где фантазм исполняет роль защиты от ускользнувших импульсов, но как ее инверсию — когда фантазм, связан не с телом и языком, но, когда язык архитектуры производит живое, чувствующее и мыслящее тело как фантазм?

Согласно Аристотелю, как и первичные опыты общения, «государство — продукт естественного возникновения...», но оно «является завершением их, в завершении же сказывается природа» (Аристотель, 1983, с. 378). В Средние века проблемы различия природы и искусства, возможности и действительности, введенные Аристотелем, станут инспирировать многочисленные «исследовательские программы», которые будут сходиться, по крайней мере, в том, что природа — как ее понимал еще Аристотель, прежде всего «сущность», и в этом смысле к природе, или сущности человека принадлежат понимание, общение, взаимодействие, однако «энергия» этого взаимодействия, — т.е. «возникновение» и «завершение», о котором говорит Аристотель, — схвачена образом не античного полиса, а символом грядущего состояния, подлинного и прежде полноценно не представленного общения и взаимодействия — «Града Божьего». Этьен Жильсон анализируя метаморфозы «Града Божьего» (Gilson, 2020) — образа универсализма, заложенного в «Посланиях» апостола Павла и развернутого Блаж. Августином, показывает как менялся взгляд на земные условия «темпорального» воплощения этой идеи: Роджер Бэкон мыслит почти платоновскую республику, управляемую духовенством, Данте грезит о мировом монархе, чья юрисдикция находится вне досягаемости Папы Римского, Николай Кузанский предлагает синтез религий в основе которого будет лежать «регулятивная идея» католицизма — отсюда уже не так далеко до религии Разума и агностицизма, бюрократии и технократии.

Но именно ряд утопических архитектурных проектов Возрождения изобретет новый подход к самой проблеме — действовать не на основании универсальной идеи, но будто перед ее лицом, так словно именно идея созерцает меня, она не приходит из будущего, она уже здесь в виде архитектурного ансамбля и инспирируемого им набора телесных, поведенческих, коммуникативных практик; природа — изобретается, а общение и взаимодействие — производятся, исходя из идеи, реализованной в этих «архитектурных сценах». Происходит это на основании целого ряда причин, но в данном случае будет достаточно выделить три ключевых: 1) Уильям Оккам, считаясь «наследником» Дунса Скота и используя его концептуальный аппарат, главным образом понятия интуитивного и абстрактного знания, совершает, говоря



в современных терминах, эпистемический сдвиг, который открывает онтологическое различие концепций двух мыслителей — для Уильяма Оккама оказывается возможным то, что показалось бы чудовищным Дунсу Скоту, а именно — интуитивное познание несуществующего (Gilson, 2018); 2) Николай Кузанский — возрождая концепцию «незнания», не в скептическом, а в теологическом духе, по сути приравнивает все знания к моделированию, делая возможным переход от моделирования гипотез к моделированию условий жизни, поскольку сильным выводом его концепции является представление о том, что сама Вселенная не более чем, потенциальный образ Бога; 3) постепенное преобразование философской практики, которое достигнет своего апогея в проекте Фрэнсиса Бэкона, но будет иметь длительную латентную историю — философия все больше начинает ассоциироваться с пониманием и изменением природных процессов, чем с практикой нравственной жизни, при этом деятельность получает социальное расширение, преобразования как практика философии переходит из разряд индивидуального усилия в социальную деятельность.

Все эти процессы занимают довольно обширное время, а имена и концепты здесь скорее обозначают тенденции, чем дают точные эпистемические координаты, тем не менее, архитектура становится практикой, благодаря которой идея, подчиняет тело, т.е. начинает производить поведение, мотивацию, самоидентификацию. Изменяется не столько сам облик города, сколько его назначение и функции, что приводит к восприятию «старых» городов и сопутствующих им архитектурных проектов как патологических образований на теле природы. Их обвиняют в том, что они являются приютом разврата, болезни, смерти. Так в вышедших в 1550 году «Жизнеописаниях наиболее знаменитых живописцев, ваятелей и зодчих» Джорджо Вазари называет произведения Маркионне Аретинца (архитектора, спроектировавшего по заказу папы Иннокентия III башню деи Конти в Риме и приходскую церковь в Ареццо) «странной выдумкой» и обвиняет в «отсутствии доброго порядка». Его описание ансамбля церкви в Ареццо выдержано в том же ключе: «изваяв на фасаде названной церкви три ряда колонн, расположенных друг над другом с большим разнообразием не только в форме капителей и баз, но и в стволах колонн, ибо одни из них толстые, другие тонкие, иные же спарены по две и по четыре... Он выполнил там также много разного вида животных, несущих тяжесть колонн на своих спинах, и все эти странные и необыкновенные выдумки далеки не только от доброго порядка, установленного древними, но и от всякой правильной и разумной соразмерности» (Вазари, 2008, с. 82). Исходя из этой логики предполагается, что архитекторы, желающие послужить жизни человека должны наделять свои творения той же естественной здоровой соразмерностью, какую живопись и литература обнаруживает в теле. Ведь архитектура способна устанавливать и рушить моральный порядок, так же как изображаемое живописцем и литератором «физическое здоровье» способно говорить о «природной нравственности».



## Интенциональная ткань

Мечта о рождении нового города, подражающего великим городам древности, не обликом, но «здоровой» и при этом разумной соразмерностью, не оставляет воображение гуманистов, по мысли которых город должен быть не просто средой обитания, но выразителем сущности человека. Главным авторитетом в этой сфере является Витрувий. Именно к его наследию обращены взгляды Пизанно, да Майано, Альберти, Филарете и, конечно, Леонардо да Винчи. Согласно Витрувию, ни одно строение «без соразмерности и пропорции не может иметь правильной композиции, если в нем не будет такого же точного членения как у хорошо сложенного человека» (Витрувий, 2006, с. 61). Прочитированные выше строки Витрувия отражают не столько архитектурную, сколько социальную модель, а сама архитектура балансирует между техническим и анатомическим знанием, между политикой и медициной (Hughes, 2004, p. 103). «Ведь природа сложила человеческое тело так, что лицо от подбородка до верхней линии лба и начала корней волос составляет десятую долю тела так же, как и вытянутая кисть от запястья до конца среднего пальца; голова от подбородка до темени — восьмую, и вместе с шеей, начиная с ее основания от верха груди до начала корней волос, — шестую, а от середины груди до темени — четвертую. Что до длины самого лица, то расстояние от низа подбородка до низа ноздрей составляет его треть, нос от низа ноздрей до раздела бровей — столько же, и лоб от этого раздела до начала корней волос — тоже треть. Ступня составляет шестую часть длины тела, локтевая часть руки — четверть, и грудь — тоже четверть. У остальных частей есть также своя соразмерность, которую тоже принимали в расчет знаменитые древние живописцы и ваятели, и этим достигли великой и бесконечной славы» (Витрувий, 2006, с. 61). Медицина справляется с индивидуальными недугами; политика, как искусство управления, заботится о коллективном теле, борясь с его болезненными девиациями, а архитектура, как условие перехода политики в медицину и обратно, предупреждает разлад физического и морального здоровья в индивидуальном теле в той же мере, в какой укрепляет единство социального тела. Она отвечает на импульсы, посылаемые как политикой, так и медициной, модифицируя физиологическое тело человека в тело адекватное естеству как моральному здоровью, т.е. в культурное, политическое, гражданское тело. Обратимся для наибольшей детализации указанного процесса к конкретному архитектурному проекту.

Около 1465 г. итальянский архитектор и скульптор Антонио ди Пьетро Аверулино, прозванный Филарете, завершает обширный «Трактат об архитектуре», большую часть которого посвящает критике миланской готики («современное варварство») и детальному описанию ее альтернативы — города Сфорцинда (название отсылает к герцогу Милана). Модель города, схематично представленная как звезда, заключенная между двумя окружностями, каждый сектор которой приспособлен под определенное тело, отводит свои места



дифференцированным в соответствии с установленным регистром телам: старым и молодым, здоровым и подверженным болезням; телам, предназначенным к наказанию; и телам героев, увековеченных в статуях и кумирах. Эти тела различны; они несут в себе противоположные, порой противоречивые функции, но на общем основании все они без остатка погружены в игру репрезентаций, как будто стены, заключающие в себе город, являются зеркальными поверхностями, заставляющими взгляд поправлять и направлять тело, регулируя, посредством возвратного движения первые признаки морального и физического отклонения. Башня Порока и Добродетели — доминирующая в ансамбле Филарете деталь, представляет собой условие регистрации индивидуальных тел по вертикали, снизу вверх, согласно платонической иерархии. Внизу — жилища маргиналов: нищих, проституток и воров, а также тюремные камеры для уличенных. Наверху — бюрократия чистого разума: кабинеты ученых и венчающая постройку астрономическая обсерватория для наблюдения небесных тел. Филарете развертывает перед читателем практику регистрации тел, отвечающую интересам и медицины, и политики, и социума. По мысли создателя этого города все социальные пространства в нем строго необходимы. Словно подтверждая мысль Филарете, Леонардо да Винчи, заметит, что в городе, где «широкие дороги это артерии, величественные купола, венчающие постройки — черепа, а правительственные и административные корпуса зданий — мозг» (Hughes, 2004, p. 104), жилища маргиналов, публичные дома и притоны — это «срамные места», подлежащие сокрытию, но не удалению. Топосы, принадлежащие маргиналам, так же необходимы, как и «философский пентхаус»; а их удаление является опасным, ведь оно приводит к дисбалансу, а значит, и к болезни коллективного тела. Следовательно Сфорцинда, архитектурно реализуя задачи, ставившиеся в медицинских кодексах и политических программах эпохи демонстрирует античную идею социального равновесия геометрическими средствами, однако подлинно новым является то, что город в создаваемых им для жизни условиях — должен не радикально устранять, негативное, а почти в терминах «иммунной системы» — оттенять и высвечивать, акцентировать и приглушать, для того чтобы сформировать коллективное тело, противодействующее индивидуальным недугам; тело обладающее пластичностью и адаптивностью (Schillmeier, 2010). Одним из следствий продумывания этой пластичности и адаптивности — будет поиск геометрического и оптического языка (Edgerton, 1978, p. 377-378), иными словами поиск способов взаимодействия света, тела, пространства, для превращения города в интенциональную ткань (Cairns, 2017), где намерения до слов, события до их реализации прочитываются в телах, становятся прогнозируемыми, а потому потенциально избегаемыми или корректируемыми. Постепенно город все больше будет перемещаться из условно-геометрического в условно-оптическое измерение, что приведет к тому, что целый ряд современных городов окажутся востребованы для созерцания, но неудобны для жизни. И ключевую роль в оптической медиатизации городской жизни



сыграет идея «невидимой», или «неуловимой» Сфорцинды, идея Леонардо да Винчи о том, что на общее чувство в коллективном теле, можно влиять не через материю и форму, а через эффекты — оптический язык. Если Плотин использовал практику *ars memoriae*, используя зодиаки и созвездия в качестве мнемонических ориентиров в реализации анамнеза (Clark, 2016, p. 270) — платоновского знания как припоминания, вводя «магическими» и «астрономическими» средствами слушателей в платоновские мифы (что в целом отразится на ренессансных концепциях памяти, магии, театра от Марсилио Фичино до Джулио Камилло) — то Леонардо переносит концепцию философского театра на саму материю жизни, вводя оптические правила в организацию театра повседневности, где идеи встречаются на улицах, а не в кельях или кабинетах, где сама жизнь — становится театром философии. Спустя много лет после теоретического описания задумки мы встретим похожую практику в проектировании спекулятивных, игровых, цифровых, виртуальных городов и даже таких сред жизни как интерфейсы, определяющие опыт пользователя.

### **Безумцы, чье тело из стекла**

«К примеру, я нахожусь здесь, в этом месте, сижу перед камином, закутанный в теплый халат, разглаживаю руками эту рукопись и т. д. Да и каким образом можно было бы отрицать, что руки эти и все это тело — мои? Разве только я мог бы сравнить себя с Бог ведает какими безумцами, чей мозг настолько помрачен тяжелыми парами черной желчи, что упорно твердит им, будто они — короли, тогда как они нищие, или будто они облачены в пурпур, когда они попросту голы, наконец, что голова у них глиняная либо они вообще не что иное, как тыквы или стеклянные шары; но ведь это помешанные, и я сам показался бы не меньшим безумцем, если бы перенял хоть какую-то их повадку» (Декарт, 1994, с. 17) — так комментирует Декарт одну из фундаментальных проблем, возникающую из радикальной новизны постановки его вопроса, определившего задачи самоидентификации и самоописания, принципиальной возможности самоотчета для философских и литературных исследований модерна. Однако, до знаменитого высказывание Декарта «тело из стекла», «существо, подобное стеклянному шару» — являлось вовсе не безумием, а соблазном. Именно оно, — как возможность открытости, прозрачности, доступности, — в измерении социального пространства и поведенческого намерения, предупреждающее агрессию и конфликт понималось как условие «общего чувства»; если город — условие для общения, то прежде человеческого общения, необходимо создать условия для общения стихий: света и воздуха, земли и воды; обусловить язык стихий до языка человека, так, чтобы встреча человека с человеком делала в условиях этого общения стихий до всяких «человеческих» слов, — на уровне миметическом, двигательном, жестуальном, — открытых одного другому, открытых общему чувству. Создание этого общего чувства как покажет Леонардо возможно если оптиче-



ские и геометрические условия станут посредниками, медиа для стихий, или в дальнейшем развитии этой концепции, — в графических пользовательских интерфейсах, в виртуальных и цифровых городах, — медиа перестанут быть посредниками и сами станут стихиями.

По мысли да Винчи, интересы политики, как искусства управлять, совпадают с интересами медицины (Crawford, 1941, p. 483-495), поэтому он видит в качестве своей задачи по отношению к индивидуальному телу необходимость восстановить способность «общего чувства» к управлению (Kemp, 2007). «Природа снабдила человека служащими ему мускулами, которые тянут сухожилия, а эти могут двигать члены сообразно воле и желанию общего чувства точно так, как управители, назначенные в различные провинции и города своим властителем, представляют там своего властителя и выполняют его волю. И если такой управитель по какому-нибудь случаю несколько раз исполнит повеление своего господина, то в однородном случае он уже сам поступит так, чтобы не преступить волю этого господина. Так часто видишь, как пальцы, усвоив с величайшей понятливостью какую-нибудь вещь на инструменте, согласно повелению общего чувства, исполняют ее потом уже без его участия. И мускулы, двигающие ноги, не выполняют ли они свои отправления без участия общего чувства» (Да Винчи, 1965, с. 502). Леонардо не останавливается исключительно на анализе сходства иерархии, но продляет аналогию до тождества суждений внутреннего чувства суждением субъекта политического высказывания одновременно зрелища, взгляда и механизма опространствования, делающего видимым даже потаенные движения внутреннего чувства. «Название “общее чувство” применяют... только потому, что оно — общий судья прочих пяти чувств, а именно: зрения, слуха, осязания, вкуса и обоняния. Общее чувство приводится в движение воспринимающей способностью, находящейся посередине между ним и чувствами... То чувство, которое ближе всего к воспринимающей способности, выполняет свою задачу быстрее других. Это чувство зрения — повелитель и князь других чувств» (Да Винчи, 1965, с. 501).

Следуя приведенным аналогиям не сложно сделать вывод, что как на зрении базируется физиологическое общее чувство, на оптических приемах базируется политическое общее чувство — или социальная чувствительность. Политика так же, как и медицина, занимается воспитанием тела и воспитание это сопровождает человека от его рождения до его смерти: «описать начало человека, когда он зачинается в матке, и почему восьмимесячный ребенок неспособен жить; что такое чихание, что такое зевота, падучая болезнь, спазм, паралич, озноб, потение, усталость, голод, сон, жажда, похоть?» (Да Винчи, 1955, с. 761).

Задача политики, как и медицины, — наблюдение и описание (предупреждение) (Rosen, 1979, pp. 23-52), и лишь во вторую очередь коррекция или маскировка, но для того, чтобы соответствовать своим функциям им необходим средний термин — средство сообщения, и таким средством является





архитектура в ее геометрическом и оптическом измерении. Именно она непрерывно удерживает тело в пространстве представления, более того создает тело в качестве пространства прозрачного для взгляда; именно она, исключая возможность сокрытия, разворачивает карту состояний.

«Представь, затем в четырех картинах четыре всеобщих человеческих состояния, а именно — радость с разнообразными движениями смеющихся, и причину смеха; представь, плач в разных видах с его причиной, распрю с разными движениями: убийство, бегство, страх, жестокость, дерзость, резню и все, что относится к подобным состояниям. Затем, представь, усилия с тягой, толканием, несением, упором, подпиранием и т. п. Далее опиши позы и движения; затем идет перспектива применительно к функции глаза; и применительно к слуху скажешь о музыке; и опишешь другие чувства. Затем опиши природу пяти чувств...» (Да Винчи, 1955, с. 761).

Фундирующим эти процессы образом является идеал здоровья и совершенства исповедуемый как медициной, так и политикой, для которой индивид не более чем продукт редукции: «Начни свою «Анатомию» с совершенного человека, потом изобрази его стариком и менее мускулистым, а затем постепенно удаляй с него все, вплоть до костей. А младенца ты изобразишь затем вместе с маткой» (Да Винчи, 1955, с. 761). В этом ключе оптика, ответственная за общее чувство в социальном и политическом измерении — также феноменология, или способность узнавать и проследивать развитие явлений.

С точки зрения современности Леонардо предстает в своих рассуждениях, скорее, художником, нежели анатомом, даже несмотря на то, что рассуждения эти приводятся в записках об анатомии. Здесь ищут дух синкретизма, представляя эти записки как форму упражнения созерцательной интуиции художника, для которой знание о телах, концентрирующих в себе жесты, присущие убийству или страху, позы агрессии или злобы, не более чем набор сведений, необходимых для создания адекватного действительности изображения. И все же дело не столько в синкретизме или в превзойденной современностью необходимости для художника быть анатомом. Дело в принципиальном сдвиге в понимании анатомии. Для нас анатомия — это прежде всего знание о телесной конституции, о форме строения внутренних органов, их расположения и действия, но для Леонардо — это знание о той форме представления тела, будучи включенной в которую тело выдает свое естество (Toledo-Pereyra, 2002, pp. 247-249). Поэтому анатомия — это не знание конституции, но знание о способах овнешнения внутренних интенций тела.

Для взгляда Леонардо внутренние интенции не являлись интенциями скрытыми, он считывал эти импульсы с поверхности тел, наделяя высказывание Альберти касательно интуиции художника иным более конкретным в своем применении смыслом: «он один, рассматривая очертания, видит больше, чем все вы, философы». (Да Винчи, 1955, с. 212) Леонардо благодаря анатомии действительно знает тела (Squeri, 1961, pp. 6-9), и видит свою задачу в том, чтобы распространить это знание универсальным образом, организовать



такое пространство, в котором тело необходимым образом представляет сокровенные интенции. Но как сделать это знание универсальным и объективным? И если до некоторой степени известно, каким образом циркуляция воздуха в условиях пространственной широты и поддержания стабильной влажности посредством использования водоемов воздействует на здоровье, то каким образом эти же составляющие «идеального города» (пространство и прозрачность) делают тело прозрачным даже для неопытного случайного взгляда? Как, например, сделать жест преступника явным, как овнешнить его интенцию?

Согласно идее Леонардо, нужно сделать эту интенцию прозрачной, осветив в подробностях те детали, которые при отсутствии механизмов внешнего акцентирования доступны только опытному взгляду анатома или художника (Eastwood, 1986, pp. 413-446). Как осветить эти детали? Опять же буквально: необходимо наладить систему освещения. Убрать темные пространства как возможности для темных замыслов — создать не просто общие места, но места общности. В самом деле, каждый до некоторой степени знает жесты агрессии, способен различать интенсивность этих жестов, считывать градацию негативного, но замышляющий зло способен также скрывать свои намерения, и только предельная очевидность пространства, высвечивающего и подчеркивающего даже произвольное движение, способно вооружить взгляд, придав ему бдительность извне. И пусть опытность преступника позволяет ему оставаться хладнокровным, малейший рецидив тела тут же выдаст его, да и так ли легко оставаться хладнокровным в пространстве тотальной освещенности, а ведь именно о тоталитаризме света и грезит Леонардо.

«Много маленьких сил, соединенных вместе, создают большой импульс, чем порознь... Много мелких светлых тел, соединенных вместе, будут каждое само по себе иметь большую силу, нежели та сила, которую они имели, находясь порознь. Подтверждение этому ты увидишь, поставив много источников света по одной прямой линии и встав на определенном расстоянии против середины этой линии, — примечая качество света, производимого этими источниками. Потом соедини их вместе и увидишь, что место, где ты стоишь, стало более светлым, чем прежде» (Да Винчи, 1955, с. 652).

Следовательно, тотальное освещение можно наладить, организовав единый источник света или распространив свет (от Солнца или Луны) посредством естественной системы зеркал — водных каналов. «Если солнце видимо всеми морями, на которых день, все эти моря в свою очередь видимы солнцем. Следовательно, вся освещенная вода превращается для солнца в подобие зеркала, и оно кажется для глаза находящимся все в каждой его части» (Да Винчи, 1955, с. 655). Отсюда задача — создать систему каналов и водоемов, при условии обеспечения их отражательной способности и пространственной широты отражения. «Пусть будут сделаны источники на каждой площади... Река посредине да не получает загрязненной воды... Течение воды не проводи



по канавам, которые находятся в земля, чтобы, когда река загрязнена, не заносилась почва на дно названных канав. И для этого канавы будут пополняться через шлюзы и таким образом будут всегда чистыми» (Гарэн, 1986, с. 223). Освобожденное от застройки пространство (площадь) и система естественных зеркал, наполняющих это пространство светом, представляют, таким образом, тело в качестве объекта, всецело включенного в практики представления, лишая тот или иной акт-движение функции сокрытия. «Поверхность каждого тела вливается в весь освещенный воздух, для которого оно является объектом; поверхность непрозрачных тел имеет полное [свое] подобие во всем освещенном воздухе, окружающим его с любой стороны» (Да Винчи, 1965, с. 68).

Три самых частых образа, используемых Леонардо для описания города — пространство, прозрачность, свет. Переполненные и грязные города — признаки варварства и распадники болезней — язвы, смакующие как тело земли, так и индивидуальную плоть. Поэтому, следуя учителям древности (например, Витрувию), необходимо вернуться к естественному ритму, движению города в такт с природой. «Град человеческий, который лелеет Леонардо, точно соответствует природному ритму: в нем соблюден единый масштаб, присущий универсальной связи между человеком и миром. Улицы и каналы, дома и церкви антропоморфны и, с другой стороны, отображают универсум. Вследствие этого сам город стремится быть созвучным жизни земли и потребностям человека, соответствуя в своей структуре человеческому организму» (Гарэн, 1986, с. 224). Площадь — пространство, вода, прозрачность и чистота — пункты переплетения индивидуальной и общественной заботы, или, точнее, индивидуальной и коллективной заботы о теле — средства противодействия физиологическим и социальным болезням. С одной стороны, тело человека становится меньше подвержено болезням благодаря циркуляции воздуха и воды, обеспеченной соответственно шириной развертки пространства и механизмом каналов и шлюзов; с другой стороны, социальное тело вычленяет и регистрирует болезненные элементы, замечая их в репрезентативном пространстве «корпоральной» люминесценции, произведенном механизмами отражения и распространения естественного света.

Техника не использует, а встраивается в стихии (Hart, 1951, pp. 105-129; Galluzzi, 1987, pp. 235-265), благодаря чему душа становится эффектом, подобным оптическому — проявляемой телом картой ментальных состояний, индикатором силы желания и репрезентативным медиумом, фиксирующим «броски» чувственного напряжения. Общая гармония строится на производстве «оптической согласованности» не только в эпистемическом, но и в моральном смысле; внимание с тела как такового смещается на пронзающие его движения. Тело лишается своего метафизического субстрата, отныне оно не загадочная живая сила, концентрирующая в себе могущество и тайну, но лишь экран интенций, на котором транслируется периодика жестов, мимики, движений и поз, доступных взгляду как ряд феноменологически «прозрачных» и даже самоочевидных феноменов.



## Заключение

«Идеальный город» у Леонардо не просто отражает универсум, он — явленная на языке оптики и геометрии общение стихий, самоорганизующийся универсум света, воды, земли, воздуха, космос, подобный живому существу (образ платоновского «Тимея»). Оптика становится формой консолидации пространства, света и прозрачности, направленной как на индивидуальное здоровье, так и на предупреждение социальных недугов, но подчиняясь оптической риторике площадей, каналов, улиц открытых для свободной циркуляции света, воды и воздуха, архитектура вопреки своему древнему назначению противопоставляет внешнее внутреннему, скрывая последнее, в предложенной системе координат лишает человека защитной мембраны, «символической кожи», вследствие отказа от рассмотрения «иллюзии глубины» — тело представляется уже только как объект предельно доступный в своей прозрачности взгляду другого, чья природа на поверхности, для которого не существует ничего внутреннего и скрытого, а есть только запутанное и непроясненное.

Живое — теперь отождествляется с оптическим, поскольку оптика становится основным языком стихий, естества. М. Ямпольский, замечает, что именно «размышления Леонардо позволили подойти к описанию деформаций телесности вне системы психологических мотивировок» (Ямпольский, 1996, с. 4). Внутренне, сокровенное, «душа», на таком фоне тяготеет стать «эффектом» для тела, ориентированного на включение в социальную коммуникацию по правилам оптики (Fortunati, Katz & Riccini, 2003), выдвигающий императив (ре)презентации, перманентной открытости, прозрачности. Можно добавить, что сама «психика» как вариация актов-движений, геометрических положений и интенций-намерений становится предметом оптики — субстанция «души» начинает рассматриваться как ансамбль оптических практик. Через анализ силы художественной интуиции и значения культурного преобразования природного ландшафта Леонардо не просто описывал организацию общественно-коммуникативного пространства, в котором вовремя распознаются и искореняются даже мельчайшие отклонения индивидов от установленного морального порядка, он задал тренд на тело, для которого не существует ничего внутреннего и скрытого — тело, для которого все внешнее: хрустальное тело, тело — чья хрупкость балансируется блеском, тело, которое является взгляду как вызов или вина, порой в парадоксальной одновременности этих крайностей. Вся метафорика, которую использует Леонардо: «прозрачность», «стихии», «телесность», «внешнее», «взгляд» — на долгое время будет отождествляться не только с утопическими городами, но и с производством утопического в целом — мы встретим подобный язык много позже, не только в работах теоретиков и практиков архитектуры, но и текстах, затрагивающих тему фотографии, кино, цифровых медиа (Gitelman & Pingree, 2004). Не являются ли в этом смысле наши графические



пользовательские интерфейсы, наследниками проекта утопических городов — форм со-общения, основанных на, в том числе, на организации телесно-миметических и поведенческо-мотивационных интенций? В этом смысле вопросы об организации интерфейса уводят от бихевиориальных и семиотических контекстов в сторону метафизической и эпистемической проблематики, которую по-своему наследуют ранние оптические и геометрические опыты в организации сред жизни — ведь интерфейс при таком рассмотрении становится той утопией, которая делает фантазмом наше собственное тело.

### Благодарности

---

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

### Список литературы

---

- Cairns, G. (2017). Reproducing Reality and the Psychological Origin of the Technological Visualisation of Space: Comments on the Theme of Visioning Technologies. *Architecture\_MPS*, 11(1). <https://doi.org/10.14324/111.444.amps.2017v11i5.001>
- Clark, S. R. L. (2016). *Plotinus: Myth, Metaphor, and Philosophical Practice*. University of Chicago Press.
- Crawford, R. M. (1941). Leonardo Da Vinci. *Clinical and Experimental Optometry*, 24(11), 483–495. <https://doi.org/10.1111/j.1444-0938.1941.tb03364.x>
- Eastwood, B. (1986). Alhazen, Leonardo, and late-medieval speculation on the inversion of images in the eye. *Annals of Science*, 43(5), 413–446. <https://doi.org/10.1080/00033798600200311>
- Edgerton, S. Y. (1978). The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 36(3), 377–378. <https://doi.org/10.2307/430452>
- Fortunati, L., Katz, J. E., & Riccini, R. (Eds.). (2003). *Mediating the Human Body: Technology, Communication, and Fashion* (1st edition). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410607768>
- Galluzzi, P. (1987). Leonardo da Vinci: From the “elementi macchinali” to the man-machine. *History and Technology*, 4(1–4), 235–265. <https://doi.org/10.1080/07341518708581700>
- Gilson, E., Mezei, B. M., & Murphy, F. A. (2018). *John Duns Scotus: Introduction to his fundamental Positions* (J. Colbert, Trans.). T&T Clark.
- Gilson, É. (2020). *The Metamorphoses of the City of God*. The Catholic University of America Press.
- Gitelman, L., & Pingree, G. B. (Eds.). (2004). *New Media, 1740–1915*. MIT Pr.
- Hart, Ivor B. (1951). The Scientific Basis for Leonardo Da Vinci’s Work in Technology—An Appreciation. *Transactions of the Newcomen Society*, 28(1), 105–129. <https://doi.org/10.1179/tns.1951.007>
- Hughes, D. (2004). Bodies, Disease, and Society. In J. M. Najemy (Ed.), *Italy in the Age of the Renaissance: 1300–1550* (pp. 103–123). Oxford University Press.
- Kemp, M. (2007). *Leonardo da Vinci: The Marvellous Works of Nature and Man*. Oxford University Press.



- Lang, S. (1972). Sforzinda, Filarete and Filelfo. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 35(1), 391–397. <https://doi.org/10.2307/750940>
- Rosen, G. (1979). The evolution of social medicine. In H. E. Freeman, S. Levine, & L. G. Reeder (Eds.), *Handbook of Medical Sociology* (pp. 23–52.). Prentice Hall.
- Schillmeier, M. (2010). *Rethinking Disability: Bodies, Senses, and Things*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203854846>
- Squeri, R. (1961). Leonardo Da Vinci. *Art Education*, 14(9), 6–9. <https://doi.org/10.1080/00043125.1961.11651243>
- Toledo-Pereyra, L. H. (2002). Leonardo da Vinci: The Hidden Father of Modern Anatomy. *Journal of Investigative Surgery*, 15(5), 247–249. <https://doi.org/10.1080/08941930290086038>
- Аристотель (1983). *Политика*. Сочинения: в 4 т. Т. 4. Наука.
- Вазари, Дж. (2008). *Жизнеописания наиболее знаменитых живописцев, ваятелей и зодчих*. Альфа-книга.
- Витрувий (2006). *Десять книг об архитектуре*. Архитектура-С.
- Гарэн, Э. (1986). *Проблемы итальянского Возрождения*. Прогресс.
- Да Винчи, Л. (1955). Анатомия и физиология человека и животных. В *Избранные естественнонаучные произведения*. (с. 760–853.). Издательство АН СССР.
- Да Винчи, Л. (1955). О свете, зрении и глазе. В *Избранные естественнонаучные произведения*. (с. 642–734.). Издательство АН СССР.
- Да Винчи, Л. (1965). Анатомические тексты из разных рукописей. В *Анатомия. Записки и рисунки*. (с. 501–526). Издательство АН СССР.
- Да Винчи, Л. (1965). Тетради по анатомии. В *Анатомия. Записки и рисунки*. (с. 9–498). Издательство АН СССР.
- Декарт, Р. (1994). Размышления о первой философии, в коих доказывается существование Бога и различие между человеческой душой и телом. В *Сочинения* (Т. 2, сс. 3–72). Мысль.
- Ямпольский, М. (1996) *Демон и лабиринт*. Новое литературное обозрение.

## References

---

- Aristotel' (1983). *Politika*[Politics]. Sochineniya: v 4 t. T. 4. Nauka. (In Russian).
- Cairns, G. (2017). Reproducing Reality and the Psychological Origin of the Technological Visualisation of Space: Comments on the Theme of Visioning Technologies. *Architecture\_MPS*, 11(1). <https://doi.org/10.14324/111.444.amps.2017v11i1.001>
- Clark, S. R. L. (2016). *Plotinus: Myth, Metaphor, and Philosophical Practice*. University of Chicago Press.
- Crawford, R. M. (1941). Leonardo Da Vinci. *Clinical and Experimental Optometry*, 24(11), 483–495. <https://doi.org/10.1111/j.1444-0938.1941.tb03364.x>
- Da Vinci, L. (1955). Anatomiya i fiziologiya cheloveka i zhivotnyh [Anatomy and physiology of man and animals]. In *Izbrannyye estestvennonauchnyye proizvedeniya* (pp.760–853). Izdatel'stvo AN SSSR. (In Russian)



- Da Vinci, L. (1955). O svete, zrenii i glaze [On light, vision and the eye]. In *Izbrannyye estestvennonauchnyye proizvedeniya* (pp. 642-734). Izdatel'stvo AN SSSR. (In Russian).
- Da Vinci, L. (1965). Anatomicheskie teksty iz raznyh rukopisej [Anatomical texts from various manuscripts]. In *Anatomiya. Zapisi i risunki* (pp. 501-526). Izdatel'stvo AN SSSR. (In Russian)
- Da Vinci, L. (1965) Tetradi po anatomii [Notebooks on anatomy]. In *Anatomiya. Zapisi i risunki* (pp.9-498). Izdatel'stvo AN SSSR. (In Russian).
- Descartes, R. (1994) Razmyshleniya o pervoj filosofii, v koih dokazyvaetsya sushchestvovanie Boga i razlichie mezhdru chelovecheskoj dushoj i telom [Meditations on First Philosophy, in which the existence of God and the immortality of the soul are demonstrated]. In *Sochineniya*. (Vol. 2, pp. 3-72). Mysl'. (In Russian).
- Eastwood, B. (1986). Alhazen, Leonardo, and late-medieval speculation on the inversion of images in the eye. *Annals of Science*, 43(5), 413-446. <https://doi.org/10.1080/00033798600200311>
- Edgerton, S. Y. (1978). The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 36(3), 377-378. <https://doi.org/10.2307/430452>
- Fortunati, L., Katz, J. E., & Riccini, R. (Eds.). (2003). *Mediating the Human Body: Technology, Communication, and Fashion* (1st edition). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410607768>
- Galluzzi, P. (1987). Leonardo da Vinci: From the "elementi macchinali" to the man-machine. *History and Technology*, 4(1-4), 235-265. <https://doi.org/10.1080/07341518708581700>
- Garin, E. (1986). *Problemy ital'yanskogo Vozrozhdeniya* [Problems of the Italian Renaissance]. Progress. (In Russian).
- Gilson, É. (2020). *The Metamorphoses of the City of God*. The Catholic University of America Press.
- Gilson, E., Mezei, B. M., & Murphy, F. A. (2018). *John Duns Scotus: Introduction to his fundamental Positions* (J. Colbert, Trans.). T&T Clark.
- Gitelman, L., & Pingree, G. B. (Eds.). (2004). *New Media, 1740-1915*. MIT Pr.
- Hart, Ivor B. (1951). The Scientific Basis for Leonardo Da Vinci's Work in Technology—An Appreciation. *Transactions of the Newcomen Society*, 28(1), 105-129. <https://doi.org/10.1179/tns.1951.007>
- Hughes, D. (2004). Bodies, Disease, and Society. In J. M. Najemy (Ed.), *Italy in the Age of the Renaissance: 1300-1550* (pp. 103-123). Oxford University Press.
- Iampolski M. *Demon i labirint* [Demon and Labyrinth]. Novoe literaturnoe obozrenie, 1996. (In Russian).
- Kemp, M. (2007). *Leonardo da Vinci: The Marvellous Works of Nature and Man*. Oxford University Press.
- Lang, S. (1972). Sforzinda, Filarete and Filelfo. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 35(1), 391-397. <https://doi.org/10.2307/750940>
- Rosen, G. (1979). The evolution of social medicine. In H. E. Freeman, S. Levine, & L. G. Reeder (Eds.), *Handbook of Medical Sociology* (pp. 23-52.). Prentice Hall.
- Schillmeier, M. (2010). *Rethinking Disability: Bodies, Senses, and Things*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203854846>
- Squeri, R. (1961). Leonardo Da Vinci. *Art Education*, 14(9), 6-9. <https://doi.org/10.1080/00043125.1961.11651243>
- Toledo-Pereyra, L. H. (2002). Leonardo da Vinci: The Hidden Father of Modern Anatomy. *Journal of Investigative Surgery*, 15(5), 247-249. <https://doi.org/10.1080/08941930290086038>



Vazari, G. (2008). *Zhizneopisaniya naibolee znamenityh zhivopiscev, vayatelej i zodchih* [The Lives of the Most Excellent Painters, Sculptors, and Architects]. Al'fa-kniga. (In Russian).

Vitruvius (2006). *Desyat' knig ob arhitekture* [Ten Books on Architecture]. Arhitektura-S. (In Russian).





## Conversations on Meaningful Memes 2024

---

**Artur A. Dydrov (a) & Alexandra S. Varlamova (b)**

(a) South Ural State University (National Research University); Chelyabinsk State University.  
Chelyabinsk, Russia. Email: [zenonstoik\[at\]mail.ru](mailto:zenonstoik@mail.ru)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3288-8724>

(b) Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia. Email: [varlamova.aleksandra02\[at\]mail.ru](mailto:varlamova.aleksandra02@mail.ru)

Received: 1 June 2024 | Revised: 12 June 2024 | Accepted: 20 June 2024

### Abstract

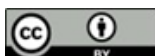
---

Internet microformats (short stories, gifs, pics, memes, demotivators, etc.) have a short life compared to “monumental” content, but are characterized by a high speed of circulation and reproduction. Metaphorically, this allows us to designate their life cycle and the specifics of penetration into the information environment, and from there to the consumer, as “virulent”. Memes are short messages, usually combining visual and verbal levels. Their social functions (not to mention cognitive ones), the nature of the impact on the values of generations, the formation and catalysis of world-views, are usually underestimated. In a dialogic format, representatives of different generations discuss current memes of 2024. The participants in the conversation (authors) talk about what memes broadcast new memes and how they do it. The focus is on corporeality and body representation in memes. The conversations also touch on “peripheral” topics – soviet and post-soviet culture, scandalous events in the media, etc. The dialogues perform at least two functions: first, they are the result of understanding significant microformats and transmitted meanings; second, the texts of the conversations can serve as material for understanding the values of representatives of different generations, understanding patterns and stereotypes of thought. The authors hope that the texts offered to the reader will play at least one of these roles.

### Keywords

---

Microformat; Meme; Corporeality; Body; Chatbot; Technology; Meaning; Message; Dialogue; “Meme Studies”



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## Диалоги об актуальных мемах 2024

---

**Дыдров Артур Александрович (а), Варламова Александра Сергеевна (б)**

(а) Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет); Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия.

Email: [zenonstoik\[at\]mail.ru](mailto:zenonstoik[at]mail.ru) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3288-8724>

(б) Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия.

Email: [varlamova.aleksandra02\[at\]mail.ru](mailto:varlamova.aleksandra02[at]mail.ru)

Рукопись получена: 1 июня 2024 | Изменена: 12 июня 2024 | Принята: 20 июня 2024

### Аннотация

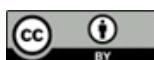
---

Микроформаты интернета (short stories, гифки, пикчи, мемы, демотиваторы и т. д.) имеют короткую жизнь, в сравнении с «монументальным» контентом, но при этом характеризуются высокой скоростью циркуляции и воспроизведения. Метафорически это позволяет обозначить их жизненный цикл и специфику проникновения в информационную среду, а оттуда – к потребителю, как «вирулентный». Мемы являются краткими сообщениями, как правило, сочетающими визуальный и вербальный уровни. Их социальные функции (не говоря уже о когнитивных), характер воздействия на ценности поколений, формирование и катализ мировоззрения, обычно недооцениваются. В диалогическом формате представители различных поколений обсуждают актуальные мемы 2024 г. Участники беседы (авторы) говорят о том, что мемы транслируют новые мемы и как они это делают. Фокусировка удерживается на телесности и репрезентации тела в мемах. Беседы касаются и «периферических» тем – советской и постсоветской культуры, скандальных событий в медиа и т. д. Диалоги реализуют как минимум две функции: во-первых, они являются результатом осмысления значимых микроформатов и транслируемых смыслов; во-вторых, тексты бесед могут служить материалом для осмысления ценностей представителей различных поколений, понимания шаблонов и стереотипов мысли. Авторы надеются на то, что предлагаемые читателю тексты будут играть хотя бы одну из этих ролей.

### Ключевые слова

---

микроформат; мем; телесность; тело; чат-бот; технология; смысл; сообщение; диалог; «мем стадис»



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## Введение

Трудно не согласиться с утверждением коллектива исследователей в том, что мемы в последнее время стали значимыми агентами влияния (Vitiuk et al., 2020, p. 45). Правда, это «последнее время» длится уже не первое десятилетие. Одной из базовых особенностей интернет-мема является его открытость к копированию и подражанию. В сущности, те же практики реализуются и в отношении к монументальным «произведениям». Однако в отличие от монументальных форматов, микроформаты значительно податливее к процедурам копирования и воспроизводства. Вследствие этого у них высокие скорости генерации, регенерации, трансляции и т. д. Мы обращаем внимание на то, что массовое увлечение интернет-мемами вызвано, в том числе, ростом информационного хаоса и, следовательно, растерянностью человека при встрече с большим количеством информационных потоков в современном символическом производстве и обмене.

Все чаще в научной литературе выражаются аргументированные суждения, что мем – сложный семиотический комплекс (Канашина, 2015, с. 118), сочетающий многоуровневую композицию, индексальные и иконические знаки (Dashkova, 2022, p. 130). Кроме того, мемы имеют социокультурный, политический, исторический бэкграунд. Благодаря этому обстоятельству они далеко не всегда легко «читаются». На заре «мемологии», когда Р. Докинз ввел в оборот концепт (событие стало едва ли не сакральным и воспроизводится во всех публикациях о мемах, включая и эту), мем рассматривали как смысловую и культурную единицу. Постепенно исследователи отказались от шаблонных обозначений типа “cultural units” (Shifman, 2013, p. 362), разглядели в мемах, как уже было сказано, сложные семиотические конструкторы, историю, многоуровневость, коммуникативный потенциал. Точка зрения, согласно которой мем – это не «единица» культуры / информации / смысла / значения, раскритикована с калибровкой на мемах как инструменте коммуникации. В частности, подробно коммуникативный потенциал мема раскрывается в статьях Д. Ивановой (Ivanova, 2022), Ю. Кошелевой (Кошелева, 2022) и других авторов.

Коммуникативная природа мема также подверглась переосмыслению. На него стали смотреть шире, как на культурный формат. В эту версию интерпретации проникал монументализм. Например, у Bastari, Lukito и Adhika мем – это «виртуальный визуальный артефакт», представление исторических событий определенного времени. Далее коллектив авторов отмечает, что текущие характеристики интернет-мемов меняются, люди склонны менять реакцию на определенные важные события (Bastari, Lukito & Adhika, 2021, p. 21-22). С этим суждением так же сложно не солидаризироваться. Однако, с утверждением о том, что исходное изображение для создания мемов возникает из новостей, можно согласиться лишь отчасти. В противном случае



мы отойдем от коммуникативистской редукции в понимании мема и примем редукцию «нюсмейкинга». Если мем транслирует обработанное событие (а оно как событие никогда не бывает «чистым»), то он по своей природе дискурсивен, выражает настроения, интересы, запросы и, обобщая, аксиологический мир.

Аккумулируя аксиологию, мем может выступать предметом аналитики в самых различных областях, имеющих дело с культурой, историей идей, идеологиями и т. д. Разумеется, мемы объединяют людей, дают поводы для общения, дают актуальные повестки для разговора (Henn & Posegga, 2023). Нижеследующий текст возник в качестве эксперимента и стал возможен во многом благодаря открытой редакторской политике издания “Corpus Mundi”, за что мы бесконечно признательны коллективу журнала. Мы с соавтором попробовали поговорить о мемах, причем с минимальной предварительной подготовкой. Нас интересовали свежие, фактически спонтанные реакции на актуальные мемы. В фокусе внимания находилась телесность, так как мем в силу своей презентативности и «иконичности» не может обойти эту тему стороной (минимум косвенно), читатель встретит рассуждения о персонажах советской и российской культуры даже выражаясь на манер Т. Адорно и М. Хоркхаймера, «культурной индустрии» (Адорно & Хоркхаймер, 2016). В обсуждении участвуют двое специалистов, филолог и философ. Особенность диалогов не только в разности специализаций участников, но и в возрасте. Фактически о мемах говорят два поколения.

### **Разговор первый: тело и аксессуар**

А.Д. Уважаемые коллеги, мы решили открыть небольшой цикл бесед. Думаю, состоится порядка трех-четырёх встреч. Будущая стенограмма наших разговоров, а также возможная публикация вынуждают ограничиться тремя, максимум четырьмя беседами. Эти беседы будут объединены предметом. Совершенно неожиданно речь пойдет о мемах. О них, правда, можно говорить бесконечно и одновременно ничего не сказать. Мы, конечно, свой разговор будем стараться держать в определенных рамках. Эти рамки будут заданы в данном случае тематикой тела и телесности, репрезентации тела в актуальной мем-культуре и мем-индустрии. Почему я сказал «индустрии»? Термин в данном случае как будто неуместный. На сегодняшний день существуют различные сайты, позволяющие генерировать мемы с помощью искусственного интеллекта, производить шутки по шаблонам. И люди создают мемы. Не только, наверное, люди, но и алгоритмы. Люди могут задавать команду «генерировать мем». Реализуется это производство на совершенно «бешеных» скоростях. И это мы видим по обилию мемов фактически на любую тематику. И каждый мем-шаблон, который в культуре принимается за некий, скажем, базовый исходный материал, получает десятки, а то и сотни различных вариаций. Это и произошло с нашим другом, которого мы все прекрасно знаем.



Он персонаж культовой вселенной, маленький домовый эльф по имени Добби. Расскажи, у тебя Добби, герой мема, вообще ассоциируется с чем? Это интересно. Как ты его, в принципе, безотносительно мемов, воспринимаешь?

А.В. К сожалению, я воспринимаю Добби как раз только благодаря мемам, потому что я не смотрела серию фильмов «Гарри Поттер», а мемы дали мне возможность ассоциировать персонажа с носком. Казалось бы, звучит странно, но так оно и есть. А носок у меня, в свою очередь, ассоциируется со свободой или неволей. И еще с темой абсурда, так как это подарок и, надо сказать, подарок странный.

А.Д. Носок при этом является ведь, как ты и сказала, подарком. Добби радуется, что хозяин ему подарил носок. Выражает некое, я бы сказал, благоговение перед хозяином.

А.В. Еще и один, что абсурдизирует ситуацию. Фигура Добби действительно противоречива. Это эльф, но тем не менее эльф, который относится к особому, так скажем, виду. Рост у него всего около 90 сантиметров. Он морщинистый и страшный. Понятно, что мы эльфов воспринимаем по-другому. И Добби зависит от своего хозяина, называет его, конечно, с «большой» буквы, с пиететом, как правило, там напрашивается большая буква, если бы слово хозяин было у нас записано. Эльф получает в качестве подарка носок – совершенно бесполезный, откровенно скажем, презент. Это и фиксирует, собственно, абсурдность ситуации. Возникает вопрос: чему ты, Добби, радуешься?

А.Д. Можно так сказать. Но Добби нельзя считать, например, фигурой / вариацией трикстера. Просто у трикстера обычно есть какие-то нелепые предметы одежды, например, какая-нибудь старая шляпа или колпак, например. Ты полагаешь, что Добби может быть трикстером или нет?

А.В. Какое-то противоречие как будто бы возникает, этот элемент одежды может убедить нас в том, что Добби – шут. И в целом-то его какая-то комичность во внешнем виде, то обстоятельство, что он старый, сморщенный, смех, и жалость одновременно вызывает.

А.Д. Добби вызывает некое умиление, но вряд ли он вызывает отвращение. Я думаю, ты тут согласишься со мной. Жалость, скорее, потому что он маленький, сморщенный «эльф». Даже некая пародия на эльфа. Благодаря ушам, разве что, он транслирует «эльфийскость». Добби как будто часть смеховой культуры. Уже не толкиеновского эпоса или не эпоса Роулинг. Это именно уже скорее элемент смеховой культуры, согласен. И мы с тобой нашли мем, который посвящен, опять же, Добби, носку и кое-чему (кому) еще.

Мем говорит, что хозяин подарил Добби носок. Добби может идти на вечеринку к Ивлеевой. Берется, собственно, классический мем-образ этого персонажа, держащего длинный носок. При этом делается небольшая приписка. Эльф может идти на вечеринку к Ивлеевой. С помощью «жалкой», лаконичной фразы мем за собой начинает тянуть актуальные социальные



смыслы, репрезентирует какое-то событие, а то и комплекс событий. Тут всплывает вся эта социально-культурная повестка. Вспоминается, разумеется, событие, которое прогремело в связи с этой международной напряженностью. Видимо, на контрасте оно стало еще более четким. Это так называемая *naked party*, организованная популярным блогером Анастасией Ивлеевой. Фигура, разумеется, противоречивая, но это часть нашей современной культуры, будем честны, выражающая определенные тренды. У меня к тебе наивный вопрос, если позволишь, совершенно наивный. Давай попробуем абстрагироваться от контекста, имею в виду социально-политического. Как тебе сама идея голой вечеринки вообще? Взятая, скажем, в «вакууме».

А.В. Если она происходит на нудистском пляже, то в целом, наверное, она соответствует каким-то правилам поведения, принятым в данном месте (правда, не факт, что принятым законодательно). Все-таки, если вечеринка происходит в другом месте, то это уже не совсем правильная модель поведения. Такое поведение считается отходящим от нормы, тело все-таки принято прикрывать, особенно некоторые его части. Некоторые люди могут вкладывать в это какой-то творческий посыл, символизм. Например, сейчас даже создаются такие полупрозрачные платья, где человек выходит полностью голым, но на там что-то нарисовано в виде платья, есть немного материала. По сути, завуалирована трансляция телесности, именно тело в первоизданном виде.

А.Д. Интересно, почему в обществе есть потребность нарушать эти нормы и показывать свое тело? Ты сказала о прикритости, о современном fashion, дизайне, который позволяет прикрывать или намекать на часть тела. Они как бы есть, как город в меме о плохой экологической ситуации. Город этот в тумане как бы есть, но его как бы и нет. Но ведь мы же с тобой знаем и отнюдь не только мы, но и вся страна, получающая информацию из медиаканалов, что фактически вечеринка была, строго говоря, не «голой». Она была как раз вечеринкой «под прикрытие». Мода вуалировала какие-то части. Были, например, наряды, которые скорее тонируют тело, чем его показывают в первоизданном виде. Даже молодой артист, «благодаря» которому носок Добби зажил новой меметической жизнью, пришел как раз в одном носке и сделал аксессуар сомнительным «символом» вечеринки. Что меня в твоей речи удивило? Меня удивило, что ты фиксируешь внимание на зависимости от места. Ты здесь очень серьезную тему подняла. Топологический критерий. Зависимость социокультурной ситуации и оценки события от конкретного места, так сказать, реализации или места происшествия. В чем, скажем, принципиальная разница в сравнении с нудистским пляжем, где, по твоим словам, это как бы допустимо, а в центре Москвы это подлечит этическому и законодательному регулированию и ответственности?

А.В. Получается, что звёзды решили это всё транслировать и делать, можно сказать, напоказ. На нудистском пляже, например, запрещена видеосъёмка. Люди понимают, что они это делают для себя, а не для какого-то,



не для публики. Пока есть зрители, цирк всегда будет работать. Вечеринка мной квалифицируется как скандальное, почти цирковое представление.

А.Д. Аналогия мне нравится. Мы с тобой сегодня кратко затронули тему одежды, моды. Так или иначе, если мы о наготы говорим, то, видимо, тема одежды, с ней прочно связана. Мне кажется, что одному аксессуару повезло, при этом я не знаю, в кавычках или без кавычек, он фактически стал знаком-индексом, как в семиотике выражаются, всей вечеринки и вместе с ней социального скандала. Носок прикрывал, собственно, половой орган молодого музыканта, вряд ли известного широкой публике. При этом этот музыкант якобы подвергся остракизму. Меня поразило то, что предмет одежды, далеко не самый значительный предмет, становится мемометическим. Носок, например, циркулирует по бородатым анекдотам и стереотипам. Сам Добби как персонаж, если ты помнишь, нередко становился предметом для шуток по поводу типичных женских подарков на 23 февраля: наконец-то, мы нашли существо, которое по-настоящему ценит носки. Вечно «проклятые мужики» чем-то недовольны, когда им на праздник дарят очередные гели для душа, средства для бритья и носки. И так получается, что один и тот же предмет одежды самым странным образом оказывается предметом смеха и предметом скандала. Носки – это не подарок, а какая-то пародия на подарок. Это попытка просто отделаться от человека, совершенно «истрепанный» аксессуар. Не было ли у тебя – и это сейчас будет шуточный вопрос – гордости за этот аксессуар, когда он стал символом скандальной вечеринки?

А.В. На самом деле носки – это нужный подарок, я не совсем понимаю, почему к ним такое отношение. Сейчас существует множество разновидностей и дизайнов носков – тематические носки с «Симпсонами», «Южным парком» и так далее. Ты прав в своем странном суждении, что носок «отличился»: та самая скандальная “naked party” была скорее вечеринкой с прикрытием. И это было прикрытием носком, как бы ни смешно или абсурдно это звучало.

А.Д. Носок выступил как раз «границей» (странное утверждение о простом носке, не правда ли?), отделяющей вечеринку под прикрытием от вечеринки, собственно, полностью голой, в чистом виде. “Naked party”, понятно, звучит и легко запоминается. Тянет за собой какие-то культурные бэкграунды, например, “Naked gun”. Если бы она была названа «вечеринкой в легкой пикантной одежде», это не звучало бы так емко, лаконично и вместе с тем броско. В «голой вечеринке» есть нечто режущее взгляд и слух. И носок, как это мне показалось, стал тем самым уникальным аксессуаром, который находился на границе. Он удерживал презентацию телесности на границе между двумя форматами. Я думаю, что опять-таки в специально отведенных местах, в рамках модных показов, где транслируются иногда очень необычные образы, вполне себе можно такое представить и воспроизводить. Релятивизм норм и культуры? Возможно, да. Если убийство – античеловеческая практика в любом цивилизованном обществе – исторически нередко было ритуальным и нормируемым, то почему мы не можем сказать то же о презентациях тела?



На модных показах мы можем получить примерно то же, что и на вечеринке, но это будет фундировано разными обстоятельствами. Тонкая грань, отделяющая искусство или моду от социальных перверсий – где она? Недавно прочел цитату из Дэвида Кишика, из его «Заметок о шизоидном состоянии», что философия – это легализованная форма шизофрении, замешанная на «онтологической неуверенности» (Кишик, 2024). Видимо, искусство «напрашивается» на этот же статус.

## **Разговор второй: стоя на плечах GPT**

---

А.Д. Привет. Мы продолжаем нашу беседу об актуальных мемах 2024 года.

А.В. Добрый день.

А.Д. Расскажи вкратце о композиции нашего сегодняшнего «гостя».

А.В. Композиция, на самом деле, достаточно простая. Мем имитирует или транслирует реальное фото, на котором запечатлены трое людей. Одна девушка держит другую на плечах. Та, что сидит на плечах, «горячо» целуется с парнем, высунувшемся в окно. Внимание привлекают подписи, дело не только в композиции кадра. Фигура парня – «девушка айтишника». На плечах у «чата GPT» сидит непосредственно сам «айтишник». И «чат» улыбается, у него счастливое лицо. Видимо, он рад помочь человеку и поддерживать «айтишника». В целом, это все, что можно сказать о композиции.

А.Д. Да, на мой взгляд, ты композицию лаконично и точно описала. Что привлекло твое внимание?

А.В. Да, надписи не совпадают с полом персонажей. «Айтишник» представлен в образе девушки, хотя девушки тоже, разумеется, тоже могут быть «айтишниками» (к вопросу о гендерных стереотипах в профессиональных средах), Парень, высунувшийся в окно – «девушка».

А. Д. Мы можем обратиться с тобой непосредственно к профессиям, телесности и гендеру, социальному полу. У тебя «айтишник» вяжется с представителями женского пола?

А.В. Да, конечно, но интуиция подсказывает, что это преимущественно «мужская» профессия. Возможно, это из-за предрасположенности к физмату и технологиям. Всё-таки такой склад ума у мужчин. А еще, как ты знаешь, пренебрежительное, экспрессивное слово «задрот» – это мужской маркер. Геймер, например, относится ведь тоже преимущественно к молодым людям. Девушку-геймера ты можешь представить? В природе ведь существуют «геймерши», если использовать феминитив.

А.Д. Например, сейчас говорят «авторка», «иллюстраторка» и так далее. «Геймерша», «айтишница». Последнее слово тебя не коробит? Ну, честно, если нет, то нет.

А.В. Лично мне не очень нравятся феминитивы. Мне кажется, неважно, маркируют ли твою родовую / половую принадлежность. Главное, что ты сам знаешь, такого ты рода.





А.Д. Айтишник и его девушка. Это вообще профессиональная роль. Я сейчас не про девушку, а про айтишника. И эта профессиональная роль каким-то образом связана с фигурой, которая у нас внизу композиции находится, да? Чат GPT. Что ты слышала вообще о чате GPT? Какие у тебя ассоциации с ним возникают? Просто оставайся сейчас на ассоциативном уровне, не надо технических подробностей. О чате сегодня, думаю, не слышал только ленивый.

А.В. У меня многие знакомые пользуются им, чтобы писать какие-то сочинения, изложения. конструирует текст по заданной серии вопросов.

А.Д. И как твои знакомые оценивают эти тексты? Слышала отзывы?

А.В. Я бы сказала, что они в основном довольны. Чат может составить и текст сочинения, и курсовую работу,

А.Д. Тогда почему «в основном» довольны? Что-то смущает?

А.В. Он берет информацию из любых источников, в том числе непроверенных, то есть просто из всех возможных источников интернета. Поэтому всегда нужно перепроверять, особенно если это какая-то важная работа.

А.Д. Окей, а человек, который делает курсовую работу, как ты думаешь, берет данные из проверенных источников?

А.В. Если у этого человека хороший научный руководитель, то он ему сам рекомендует литературу, с которой можно работать. Либо руководитель проверяет текст курсовой работы, говорит о чем-либо, что это плохой источник. Мне мой научный руководитель вообще выдвинул требования, что источники должны быть совершенно новые, 50% источников должны быть 2023 и 2024 годов. И она перепроверяет данные об этих источниках.

А.Д. Тебя смущает чат GPT тем, что пользуется якобы непроверенными источниками, вообще всеми подряд, допустим. А если мы с тобой затронем его социально-культурное или антропологическое воздействие? То есть коснемся последствий, которые может иметь систематическое использование мощностей чат-бота. Что из этого ты бы могла выделить в качестве рисков или позитивных последствий? Очень часто говорят о рисках, что делает разговор о технологиях однобоким. Позволь, я предварю твой возможный ответ еще одной репликой. В чем обычно видят риски? Традиционно говорят о последствиях технологии компании “OpenAI” в социальной сфере. Компания инициировала появление чат-бота новейшего образца, новейшего поколения, не существовало аналогичного чат-бота. Никакие голосовые помощники не сравнятся с тем, что может GPT, хотя они тоже могут многое. Говорят обычно о рынке труда – там непосредственно социальная угроза, социальный риск, который сразу увидят. Рынок труда каким-то образом переформатируется. Айтишник в нашем меме сидит на чате GPT. То есть это означает, что если чат «уйдет», то с айтишником нечто произойдет. Он рухнет на землю. Маленькая человеческая пирамидка из двух «частей» распадется, контакт прервется. Это по поводу рынка труда, какие-то профессии, как нас пугают футурологи, уйдут. Причем их перечень неопределенно широк, это не только



копирайтеры, рерайтеры, работающие с текстами. В последний путь «провожают» и учителей, и дизайнеров, и психологов. В интернете фигурируют футурологические «надгробия», как я их называю. Поговаривают, что технология коснется и программистов, которые пишут программные коды. Это тоже чат может сделать, да? И наш «айтишник» поэтому находится на плечах у «техногиганта». Видятся ли тебе какие-то антропологические или психологические последствия, а не только социальные, как изменение ситуации на рынке труда?

А.В. Что касается самой сущности человека, его внутренний мир от этого тоже может поменяться, потому что, во-первых, человек может сильно разлетаться, он решит, что все за него может сделать искусственный интеллект, из-за этого начнется деградация, потому что если я постоянно не тренирую свой мозг, то он рано или поздно растеряет нейронные связи. И в целом, не знаю, человеку важно как-то самоутверждаться постоянно, а если он не будет ничего делать, у него не будет никаких достижений, то, собственно, как будет осуществляться самоутверждение? Единственное, что еще даст повод к самоутверждению – то, что он создал искусственный интеллект.

А.Д. Самого пользователя это же касаться не будет на самом деле. Мы с тобой как пользователи никакого отношения к созданию не имеем. Это возможно, хоть и сомнительно, если бы я указывал на некое абстрактное человечество, себя причислил к нему и тем самым отнес себя к создателям, к человечеству как создателю. Но это ведь, ты понимаешь, абстрактная категория и огромный (а)логический скачок. Не я персонально создавал. Руку и голову не прикладывал к этой технологии, да? Для тебя фраза, сказанная в «Приключениях Электроника», «вкальывают роботы – счастлив человек!», не такая очевидная и истинная, как может показаться.

А.В. Я думаю, что первое время люди будут охотно пользоваться GPT, отдохнут, расслабятся, а потом всё равно им станет скучно, они захотят придумать нечто новое.

А.Д. Ты веришь, я так понимаю, в то, что интеллектуальный прогресс не остановится. GPT не является пиком человеческого гения?

А.В. Да, я думаю, что человеку как раз так из-за того, что ему скучно, нужно придумывать новые программы.

### **Разговор третий: технологическое тело**

---

А.Д. Дорогие коллеги, добрый день. Мы с Александрой продолжаем наш небольшой цикл бесед об актуальных мемах 2024 года. И сегодня мы не можем обойти вниманием хрестоматийную фигуру, переживающую как минимум вторую популярность. Это фигура известного персонажа, которого сыграл актер Толконников, персонажа из повести Михаила Афанасьевича Булгакова «Собачье сердце». Зовут этого персонажа, как известно, Полиграф Полиграфович Шариков. Этот персонаж появился поистине фантастическим способом, он был творением инженерии, детищем экспериментальных технологий.



«Биотехнологий», как бы сказали сегодня и пару-тройку десятилетий назад. Это было творение советской экспериментальной биотехнологии, прямо манипулирующей мозговыми центрами. И актер Толоконников этого персонажа блистательно изобразил. В частности, в фильме есть такая сцена, которая стала меметической. Мемом, как часто бывает в сфере кино, фактически стал кадр. Расскажи вкратце, о композиции мем-кадра. Что мы видим?

А.В. Добрый день. На данном меме мы видим такую достаточно вальяжную позу Шарикова. персонаж расположился на диване, положив руки на подлокотники. Выражение лица транслирует, как мне кажется, самоуверенность, безграничную веру в свои возможности и способности. Возможно, на руку играет внешний вид. Он же все-таки обрел человеческий облик. Вероятно, он этим гордится – реально поднялся по эволюционной лестнице, почти *stairs to heaven*. Да, он теперь не собака. Он человек.

А.Д. «Чело-век! Это – великолепно! Это звучит... гордо!», как нам завещал персонаж Максима Горького. Ты считаешь, что вид Шарикова в кадре выражает именно самоуверенность?

А.В. Да, потому что видно, что человек чувствует себя расслабленно, у него немного приподнят подбородок и дерзкое выражение лица.

А.Д. Да, у него какая-то самовлюбленность действительно есть, самоуверенность, я тут абсолютно соглашусь. А теперь поразмыслим о выражении самовлюбленного Шарикова, самовлюбленного субъекта (давно ли?), будем честны, продукта биотехнологических решений, фактически перешедшего на новый уровень существования, в новую форму жизни, из дворовой бродячей собаки, которая «произносила» свой знаменитый речитатив «братцы-живодеры, за что же вы меня?» и была бита жизнью. Битая дворовая собака вдруг становится персонажем, одетым в фешенебельный костюм. Благодаря профессору Преображенскому, постоянно воюющему с местной бюрократией, мечтавшей ущемить его роскошное существование и вообще урезать его привилегии, теперь у нас персонаж Шариков становится генеральным элементом меметической композиции (не говоря уже о прекрасной повести). Эту композицию самоуверенность можно использовать в разных целях. Мы с тобой, коллега, выбрали мем, с текстом. «На работу с з/п 50 тысяч устроюсь. За 4 месяца 200 тысяч накоплю». Что для тебя здесь меметического? Какую у тебя реакцию вызывает тезис?

А.В. Меня на самом деле немного раздражает этот мем, потому что он транслирует финансовую безграмотность населения.

А.Д. Ты считаешь, мем замахивается на критику финансовой безграмотности?

А.В. Конечно, потому что мем это сейчас одна из категорий, с помощью которых можно взаимодействовать, скажем так, с разными слоями населения. И, возможно, интеллектуально разносторонние люди пытаются через мемы передать значимую информацию «массам», которые, собственно, активно листают ленты с мемами. Посредством таких картинок можно понять,



что своего рода стимуляция или понять, что это к тебе, по меньшей мере, тоже относится. И подумать, зачем вообще это тебе показывают в ленте.

А.Д. Как ты полагаешь – сейчас будет исключительно спекулятивный вопрос – мемы подобного рода, вообще своей целевой аудитории достигают? То есть «среднестатистический» гражданин, прямо скажем, то есть не отказывающий себе в каких-то бурных застольях-посиделках, не обладающий высокой финансовой грамотностью, станет реальной целевой аудиторией этого мема?

А.В. Люди с финансовой безграмотностью смогут понять этот мем, например, зайдя в комментарии и посмотрев на пользовательские реакции. Потому что зачастую, когда человек не понимает мем, он лезет в комментарии и считает, что писали по этому поводу другие люди. Также, что касается интеллектуальной части населения, интеллектуалы, вероятно, пытаются самоутвердиться за счёт таких мемов, потому что они понимают, что жить так не будут, высокий культурный уровень не позволит.

А.Д. Последний вопрос, пожалуй, на сегодня. Он очень интересный, поскольку мы с тобой стараемся не терять аспект телесности из виду. Это касается и «мем стадис». Почему Шариков Полиграф Полиграфович был выбран в качестве меметического героя? Кого еще можно было бы здесь представить, например? Почему именно он, его образ? «Заживу, устроюсь на работу». Почему именно он? Что его телесность здесь, образ телесный передает, транслирует?

А.В. Во-первых, персонаж был создан искусственно, так скажем, и поэтому он особо не понимает правил реальной жизни, не может как-то здраво оценить свои действия, поступки и мысли. Во-вторых, он самодоволен и уверенно конструирует утопии, выражает несбыточные, ничем не обоснованные идеи, верит в свою логику, думает, что он на практике сможет воплотить свой «у-топос».

А.Д. Верит в свои силы, в некую значимость, да? Единица, индивид. Сама его телесность тебе что-нибудь подсказывает? У тебя же вчера реакция, когда ты впервые посмотрела на этот мем, была вполне определенной: «какой страшный актер!».

А.В. Ну, потому что он похож на какого-то первобытного человека. Да, он похож на первобытного человека, при этом в костюме. Здесь диссонанс получается между варварской телесностью и цивилизованной одеждой, телесность маскируется, но прорывается. Она на самом деле создает какой-то диссонанс, как мне кажется. Обезьяна с гранатой.

А.Д. Кстати, как раз сочетание в мемном выражении «обезьяна с гранатой», фиксирует рискованную и неопределенную связь цивилизации и природы. Цивилизация – это граната все-таки, а обезьяна – как бы естество (хотя и условное). В нашем меме модная одежда является маркером цивилизации. Как ты полагаешь, образ Шарикова в плане телесности коррелирует с народностью любой страны, так называемой категорией «простого народа»?



Есть же категория «простой народ», категория иерархическая, кстати, на самом деле весьма противоречивая. То есть мы, для нас само собой разумеющееся, называть какое-то население «простым народом». Как будто есть, если подходить к делу с примитивной диалектикой, сложный народ или вообще люди, выходящие за эти пределы.

А.В. «Простой народ», в моем представлении, не носит пиджаков. Они более предпочитают или вынуждены в силу низкой финансовой обеспеченности носить недорогую, «квазиспортивную» одежду. Он – «простой народ» – не задумывается о своем внешнем виде. На бренды и на марки он не растрачивается. А здесь явно костюм брендовый, хоть сама категория сомнительна в контексте советской антикапиталистической идеологии. То есть профессор Преображенский не пожалел средств на этого человека. К сожалению, явный диссонанс его психологии и облика делает фигуру Шарикова архетипической. Она – фигура – выражает нечто приукрашенное, напоминает свадебную фату, за которой скрывается страшное лицо. Ну, ты знаешь, это диссонанс между внутренним миром и внешним видом, потому что внутри-то человек далеко не прекрасный, а снаружи выглядит чистеньким, прилично одетым. Только лицо при этом выдает некую дикость или первобытность.

А.Д. В этом плане, мне кажется, типаж актёра просто идеально здесь подошёл. Но это уже к вопросу об эстетической ценности фильма и о прозрачности режиссёра. Спасибо за разговор.

### **Разговор четвертый: о мерзкой красоте**

А.Д. Добрый день. У нас заключительный диалог о мемах. Сегодня мы решили поговорить о меме, который как утверждается на Memepedia, никогда не был мировым. Он считается локальным. Ты наверняка знаешь, что есть условная типологизация мемов, фактически бинарная оппозиция, деление на мировые и локальные. Интересно расследовать, кстати, в чем разница между ними и почему одни мемы становятся локальными, а другие мировыми. Мы с тобой, думаю, не будем касаться этого вопроса. Мем называется “Laughing Harkonnens”, или – дословно – «Смеющиеся Харконнены». Возник он благодаря популярному фильму, который знают очень многие люди. Это «Дюна 2». Смотрела ли ты «Дюну. Часть 2»?

А.В. Да, я смотрела. Интересный фильм, дает пищу для размышлений.

А.Д. Как тебе вообще типаж Харконненов? Я имею в виду образы в фильме, потому что там они рельефно представлены. Это же не просто статичная картинка.

А.В. Первоначально мне хотелось бы коснуться темы внешнего облика, потому что этот облик одновременно отталкивает и притягивает. Это настолько мерзкая красота [курсив наш – А.Д., А.В.], что ты смотришь,



ужасаешься, тебе становится противно, но одновременно персонажи эстетично выглядят.

А.Д. Ты считаешь, что отвратительность образов граничит с искусством? Это как выставить писсуар на всеобщее обозрение, предмет интимный, прямо скажем, связанный с известной процедурой, «вторичным продуктом», как это иронично называлось у Войновича в романе «Москва 2042», но можно его назвать «Фонтан», принципиально поменять коннотацию. Ты полагаешь, что у них внешность как раз граничит с красотой. Это замах на серьезную категоризацию. А что в них красивого, на твой вкус?

А.В. Они лоснятся. У них внешность отточенная, я бы сказала.

А.Д. Лоск – это признак чистоты, кстати, да.

А.В. То есть, ну, они, во-первых, лысые люди. Лысые. И вот это вот блеск какой-то определенный и отсутствие бровей, он привлекает к себе внимание. Они даже немного чем-то походят на модели, представительниц высокой моды. К тому же, сейчас есть тренд – закрашивать брови, обесцвечивать себя.

А.Д. Модели, что общеизвестно, бывают и лысыми. Это тренд, кстати, еще достаточно старый. Даже не совсем тренд, а скорее, некоторая сумма точечных примеров. Так вот, мем этот возник случайно. В апреле, уже после премьеры фильма появился кадр, запечатлевший троих актеров. Они смеются, однако до этого все трое изображали суровых, а то и злобных, отталкивающих персонажей. То есть этот кадр в кинокартину, понятное дело, не входит. У актеров, «Харконненов», веселые, искренние, добрые улыбки. Считаешь ли ты, что этот кадр может быть меметическим? Может он реально претендовать на статус популярного мема? Есть у него потенциал быть некой социально-культурной единицей, которая может использоваться, например, в качестве шаблона для шуток?

А.В. Ну, конечно, как шаблон он может быть использован. Например, когда нужно показать какую-то обратную сторону определенного явления. Например, что человек себя демонстрирует одним образом, а в душе или в каком-то определенном кругу он совершенно другой. Причем не обязательно, что человек стремится казаться добрым, а де-факто является злым. Лично мне – безумная ассоциация – они представляются какими-то незащищенными детьми.

А.Д. То есть персонажи отвратительны (отвратительно красивы), но при этом ассоциируются с детьми? В них есть что-то детское и на мой взгляд. Да, у них есть детское. Как раз-таки какая-то беспомощность, что ли.

А.В. Дети, к тому же, «лысыми» рождаются.

А.Д. Ты знаешь, есть же даже некоторые фильмы ужасов, которые изображают отвратительных младенцев. Мне кажется, это встречается в хоррорах типа «Живой мертвечины». Хорроры ведь играют на этом аспекте младенчества, изображают младенцев.



А.В. И не только младенцев, но и карликов, которые ростом практически как дети, но лицо у них «старое». В случае с Харконненами ситуация примерно так же выглядит.

А.Д. Мне кажется, в юмористическом хорроре, а это интересный поджанр, «Живая мертвечина», как раз показывали отвратительного младенца. Фигура парадоксальна в каком отношении? В отношении мутации. Мутация порождает чудовище. При этом чудовище – младенец, что провоцирует, наверное, вот эту вот этическую коллизию. Его нельзя убивать, но его хочется убить. Этос, норма, она очень прочно держит человека, сдерживает его – ты не можешь убить младенца только за то, что он мутант. Вот так нам, наверное, сказала бы этика, однако при этом смотреть на него, дать ему право на существование и дать ему право расти мы как будто бы тоже не можем. Это коллизия. У тебя получился любопытный образ состоявшихся взрослых «детей», которым невозможно уже не дать права на существование, они уже его сами взяли и существуют. Скажи, какие у тебя вообще ассоциации этот мем вызывает? Традиционно, конечно, объектом насмешек являются лысины персонажей. Их очень часто изображали как пасхальные яйца, украшая их лысины, соответственно, краской, наподобие той, что используется на Пасху. Страшные и красивые, как ты выразилась. При этом возникает пасхальный, уютный, душевный флер. А вот у тебя какие ассоциации возникают? Как с телами персонажей можно поиграть? Вот это я имею в виду.

А.В. Я представляю их в виде одного мультипликационного персонажа, босса-молокососа, который ходил в огромном подгузнике. Он был пухленьким, у детей часто есть припухлость. К тому же дети в том мультике пытались как-то управлять миром. Как раз-таки тоже пытались совершить судьбу мира. И, по сути, они просто играли. Персонажи, если обратиться к фильму, тоже пытаются любыми средствами удержать и расширить власть. Довести, если возможно, до абсолюта. Возможно, это какая-то инфантильная позиция, потому что абсолютной власти все равно не может быть.

А.Д. И тем не менее они хотят получить абсолютную власть, вопреки логике и чему-либо еще. Интересно, кстати, ты связываешь инфантилизм с желанием абсолютной власти. Традиционно инфантилизмом называют отказ от каких-то важных решений, от принятия ответственности на себя. Излишняя категоричность и абсолютизация чего-либо – это скорее, максимализм.

### **И еще один разговор: заключение**

В качестве вывода, если ты не возражаешь скажем буквально по паре предложений. Начнём, если позволишь, с тебя. Видишь ли ты вообще исследовательский потенциал в исследовании мемов? Если видишь, то какого рода этот потенциал? Нужно ли «серьёзной» науке, условно скажем, заниматься исследованием такого, кажется, «несерьёзного» объекта, как мем?



А.В. Я думаю, что стоит. Есть практически цели, которые ставят перед собой исследователи, например, использовать мемы как интерактивное средство представления информации, визуализации в процессе обучения. Вместе с этим важно наблюдать за реакцией респондентов. Мемы – это понятная для молодого поколения форма, которая поможет преподнести информацию доступно. Более того, с помощью мемов в образовании можно сохранить связь между поколениями. Посредством мемов можно достучаться до нового поколения. Значим мем и как социокультурный феномен. Важен потому, что в этом лаконичном формате и менталитет отражается. Возможно, какие-то мемы потому локальными и остаются, так как за границей их не поймут. Наш менталитет так же воспроизводит нечто специфическое и только нам понятное. Думаю, да, однозначно стоит изучать.

А.Д. Мне, кстати, очень понравилось твое суждение, оно, в общем, развернуто и отражает, мне кажется, важные аспекты меметики, “meme studies”, «мемологии» – назовём это так. Наверное, пафосно это прозвучало – «мем стадис». С другой стороны, наука о мемах, это ведь фактически наука о культуре, если брать старую дихотомию наук о природе и наук о культуре (была такая дихотомия в области философии). Науки о природе объединяют физику, биологию, химию, а науки о культуре философию, историю, социологию, политологию. «Мем стадис» становятся новой наукой о культуре, следовательно, о смыслах, об их генерации, генезисе, трансформациях. И мне кажется, действительно, мемы фиксируют межпоколенческую связь и внутривоколенческие смысловые паттерны, смыслы, то, что поколению дорого, то, что оно ценит или на что в принципе обращает внимание – от точечных событий до устойчивых тенденций. Вот что важно – мемы в этом помогают. Ты здесь абсолютно права.

Я очень рад, что мы с тобой провели серию бесед. Большое тебе спасибо. Особую благодарность выразим редакторам “Corpus Mundi” за будущий великий труд. Я надеюсь, мы еще встретимся. В следующий раз изменим предмет беседы. Однако может статься, что мы останемся в рамках «мем стадис». Спасибо.

А.В. Тебе тоже спасибо. До встречи.

## **Благодарности**

---

Работа выполнена при поддержке Российского научного фонда Конкурс «Проведение фундаментальных научных исследований и поисковых научных исследований отдельными научными группами» (региональный конкурс) 22-18-20011 «Цифровая грамотность: междисциплинарное исследование (региональный аспект)».





## Список литературы

---

- Bastari, R., Lukito, W., & Adhika, F. (2021). Internet Meme: A Virtual Visual Artefact of Digital Visual Culture. *Jurnal Rupa*, 6(1), 16–23. <https://doi.org/10.25124/rupa.v6i1.2928>
- Dashkova, S. (2022). Internet Memes in Network Communication. *Virtual Communication and Social Networks*, 3, 130–135. <http://doi.org/10.21603/2782-4799-2022-1-3-130-135>
- Ivanova, D. (2022). The Meme as a Form of Communication on the Internet. *Orbis Linguarum*, 20(3), 376–385. <https://doi.org/10.37708/ezs.swu.bg.v20i3.8>
- Henn T., & Posegga O. (2023). What Do They Meme? Exploring the Role of Memes as Cultural Symbols of Online Communities. [https://www.researchgate.net/publication/378875807\\_What\\_Do\\_They\\_Meme\\_Exploring\\_the\\_Role\\_of\\_Memes\\_as\\_Cultural\\_Symbols\\_of\\_Online\\_Communities](https://www.researchgate.net/publication/378875807_What_Do_They_Meme_Exploring_the_Role_of_Memes_as_Cultural_Symbols_of_Online_Communities)
- Prokofeva, N. A., & Shcheglova, E.A. Meme as a speech genre of the internet-communication. <https://doi.org/10.22363/09835-2020-140-156>
- Shifman L. (2023). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362–377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
- Vitiuk, I., Polishchuk, O., Kovtun, N. & Fed, V. (2020). Memes as the Phenomenon of Modern Digital Culture. *Wisdom*, 15(2), 45–55. <https://doi.org/10.24234/wisdom.v15i2.361>
- Адорно, Т., & Хоркхаймер, М. (2016). Культурная индустрия. Просвещение как способ обмана масс. Ad Marginem.
- Канашина, С. В. (2015). Семиотическая природа интернет-мема. Интернет-мем как симулякр. *Вестник Московского государственного лингвистического университета*, 22, 118–125. <https://doi.org/10.29003/m2801.sudak.ns2022-18/184>
- Кишик, Д. (2024). *Self Study. Заметки о шизоидном состоянии*. <https://fantasy-worlds.ru/lib/id509657>
- Кошелева, Ю.П. (2022). Мем как средство коммуникации в цифровой среде. XVIII Международный Междисциплинарный Конгресс «Нейронаука для медицины и психологии», Судак, Крым, Россия, Май 30 – Июнь 10, 184. <https://doi.org/10.29003/m2801.sudak.ns2022-18/184>

## References

---

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (2016). *The Cultural Industry. Enlightenment as a Way to Deceive the Masses*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Bastari, R., Lukito, W., & Adhika, F. (2021). Internet Meme: A Virtual Visual Artefact of Digital Visual Culture. *Jurnal Rupa*, 6(1), 16–23. <https://doi.org/10.25124/rupa.v6i1.2928>
- Dashkova, S. (2022). Internet Memes in Network Communication. *Virtual Communication and Social Networks*, 3, 130–135. <http://doi.org/10.21603/2782-4799-2022-1-3-130-135>
- Henn T., & Posegga O. (2023). What Do They Meme? Exploring the Role of Memes as Cultural Symbols of Online Communities. [https://www.researchgate.net/publication/378875807\\_What\\_Do\\_They\\_Meme\\_Exploring\\_the\\_Role\\_of\\_Memes\\_as\\_Cultural\\_Symbols\\_of\\_Online\\_Communities](https://www.researchgate.net/publication/378875807_What_Do_They_Meme_Exploring_the_Role_of_Memes_as_Cultural_Symbols_of_Online_Communities)



- Ivanova, D. (2022). The Meme as a Form of Communication on the Internet. *Orbis Linguarum*, 20(3), 376-385. <https://doi.org/10.37708/ezs.swu.bg.v20i3.8>
- Kanashina, S. V. (2015). Semiotic nature of the Internet meme. Internet meme as a simulacrum. *Bulletin of Moscow State Linguistic University*, 22, 118-125. <https://doi.org/10.29003/m2801.sudak.ns2022-18/184> (In Russian).
- Kishik, D. (2024). *Self Study: Notes on the Schizoid Condition*. <https://fantasy-worlds.ru/lib/id509657> (In Russian).
- Kosheleva, Yu. P. (2022). Meme as a means of communication in the digital environment. *International Congress "Neuroscience for Medicine and Psychology"*, Sudak, Crimea, Russia, May 30-June 10, 184 <https://doi.org/10.29003/m2801.sudak.ns2022-18/184> (In Russian).
- Prokofeva, N. A., & Shcheglova, E.A. *Meme as a speech genre of the internet-communication*. <https://doi.org/10.22363/09835-2020-140-156>
- Shifman L. (2023). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362-377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
- Vitiuk, I., Polishchuk, O., Kovtun, N. & Fed, V. (2020). Memes as the Phenomenon of Modern Digital Culture. *Wisdom*, 15(2), 45-55. <https://doi.org/10.24234/wisdom.v15i2.361>



# What are Monsters in Computer Games?

---

**Vladislav V. Kirichenko**

HSE University (Saint Petersburg), Saint Petersburg, Russia. Email: [kirlimfaul\[at\]gmail.com](mailto:kirlimfaul[at]gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9209-0554>

Received: 20 May 2024 | Revised: 4 June 2024 | Accepted: 10 June 2024

## Abstract

---

The current paper is a review of the monograph by Czech computer games researcher Jaroslav Švelch “Player vs. Monster. The Making and Breaking of Videogame Monstrosity” (2023). Švelch's work is dedicated to the figure of the monster in the gaming industry. The first chapter examines different theoretical approaches to the monstrosity. The second chapter touches on the classic gaming concept: “Player vs. Environment”. The third chapter analyzes “monster realism” as a special form of visuality. The fourth chapter of the monograph is devoted to new trends in game designers' attitudes towards the monstrous: the manifestation of sympathy for monsters, the formlessness and incorporeality of monsters.

## Keywords

---

Game Studies; Computer Game; Representation; Gameplay; Monster; Sublime; Abject; Antagonist



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## Кто такие монстры в компьютерных играх?

---

**Кириченко Владислав Владимирович**

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»  
(Санкт-Петербург). Санкт-Петербург, Россия. Email: [kirlimfaul\[at\]gmail.com](mailto:kirlimfaul[at]gmail.com)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9209-0554>

Рукопись получена: 20 мая 2024 | Изменена: 4 июня 2024 | Принята: 10 июня 2024

### Аннотация

---

Настоящая статья является рецензией на монографию чешского исследователя компьютерных игр Ярослава Швелха «Игрок vs. Монстр. Создание и разрушение видеоигровой монструозности» (2023). Его работа посвящена фигуре монстра в компьютерно-игровой индустрии. В первой главе рассматриваются различные теоретические подходы к монструозному. Вторая глава затрагивает классическую игровую концепцию: «Игрок vs. Окружение». В третьей главе анализируется «монстрореализм» как особая форма визуальности. Четвертая глава монографии посвящена новым трендам отношения к монструозному: проявление симпатии к ужасному, бесформенность и бестелесность монстра.

### Ключевые слова

---

исследования игр; компьютерная игра; репрезентация; геймплей; монстр; возвышенное; ужасное; антагонист



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



В современном мире компьютерные игры являются неотъемлемой частью культурной реальности. Появившись во второй половине XX в. в стенах разных университетов, уже к 80-м гг. компьютерные игры стали одним из новейших медиа, перевернувших наши представления о виртуальности, симуляции и играх, создав множество новых форм и понятий, необходимых для анализа этих инноваций. Компьютерные игры часто упоминаются в контексте своих наиболее популярных и расхожих жанров, среди которых можно вспомнить шутеры, стратегии, ролевые игры и т. п. Практически во всех магистральных жанрах компьютерных игр существовали и существуют симулятивные антагонисты, которые являются необходимым препятствием в прохождении той или иной игры. Антагонисты чаще всего формулируются как враги, но иногда они представлены откровенными монстрами, которые могли быть вдохновлены как различными мифологиями, описаниями из литературы, имагологами из живописи или кино-образами. Монстры в компьютерных играх не являются чем-то очевидным, хотя многие нерелевантные игроки традиционно воспринимают их в качестве данности в определенных жанрах. Кажется важным задаться вопросом о том, что такое монстры, и разобраться в нем с помощью монографии чешского исследователя компьютерных игр Ярослава Швелха, с работами которого я познакомился (как и с ним самим) еще в 2018 г. после большой международной конференции “Death and Macabre Aesthetics in Games” (Москва), где он выступал с докладом «Непримечательная смерть людического монстра: исследование жизненных циклов видеоигровых монстров».

В настоящий момент Швелх является доцентом Карлова университета в Праге. Его первая монография «Игры за железным занавесом: Как подростки и любители в коммунистической Чехословакии заявили о своих правах на компьютерные игры» вышла в 2018 г. Ученый также публикует работы по истории и теории компьютерных игр, юмору в играх<sup>1</sup> и социальных сетях, а также феномену Grammar Nazi<sup>2</sup>. Последнее время он исследует историю, теорию и восприятие монстров в играх, чему посвящена его последняя работа «Игрок vs. Монстр. Создание и разрушение видеоигровой монструозности» (2023). Швелх предлагает исследовать монстров не только в компьютерных играх, но шире — и для такого расширения он использует понятие “monster studies” в ряде своих работ и на своем личном сайте (svelch.com).

Монография Швелха вышла в уже ставшей популярной серии Playful Thinking («Игровые размышления»), которая посвящена различным аспектам современного изучения компьютерных игр. Среди редакторов данной серии присутствуют одни из самых известных и активных исследователей игр: Йеспер Йюл, Джоффри Лонг, Уильям Уриккьо, Миа Консальво. Сами редакторы

1 См. коллективную монографию (Giappone et al., 2022).

2 Букв. «грамматический нацизм» — интернациональное сообщество людей, особенно яро отстаивающих нормы литературного языка той или иной страны/местности. Название сообщества носит юмористический характер, а оно само не имеет никакого отношения к реальному нацизму.



определяют свой проект следующим образом: «Это серия коротких, понятных и аргументированных книг, в которых есть доля игровости и азарта, присущих играм. Каждая книга серии достаточно мала, чтобы поместиться в рюкзаке или кармане пальто, и сочетает в себе глубину и удобочитаемость для любого читателя, который хочет играть более вдумчиво или думать более по-игровому. В эту серию входят, помимо прочего, ученые, создатели игр и рефлексирующие игроки» (р. viii).

Краткое оглавление работы Швелха является достаточно понятным исходя из поставленной исследовательской задачи в виде *monster studies*. В первой главе рассматриваются различные теоретические подходы к монструозному, в ней читатель может познакомиться с основными принципами изучения монстров и увидеть противоречия между двумя различными способами изображения монстров — возвышенной и сдержанной монструозностью (*sublime and contained monstrosity*). Вторая глава является историческим экскурсом в историю возникновения монстров в играх и того момента, когда они стали популярной формой игровых антагонистов, в этой же главе затрагивается классическая игровая концепция «игрок vs. окружение», которая характерна для большинства компьютерных игр в принципе. Третью главу автор начинает с изложения исторических подходов к созданию визуальности монстров (от древнего и средневекового искусства до фильмов о монстрах), в главе также анализируется «монстрореализм» как особая форма визуальности. В четвертой главе рассматриваются игры, которые подрывают модель «игрок vs. окружение», ставя под сомнение героизм убийцы монстров (концепция «ложного героя») и инаковость монстров или высвобождая на свободу врагов, с которыми невозможно сражаться в обычных видеоигровых условиях, глава также обращается к новым трендам отношения к монструозному: проявление симпатии к ужасному, бесформенность и бестелесность монстра и др.

В первой главе Швелх отмечает, что понятие «монстр» происходит от латинского “*monstrum*”, которое обозначает «то, что на что-то указывает, о чем-то предупреждает или что-то раскрывает». Действительно, это слово происходит, как и какой-нибудь французский глагол “*montrer*”, от глагола “*monstrarer*” («показывать»), причем иногда даже буквально так используется в русском языке: ср. такое явление, как «монстрация» в значении особой формы демонстрации. Швелх выпускает из внимания многие другие элементы становления этого слова, например, тот факт, что оно исторически связывалось с опытом сакрального или просто чудесного / сверхъестественного, видимо, это кажется ему очевидным. Также стоит отметить, что это слово долгое время не имело отношения к чудовищам и вообще не имело негативного оттенка, которым обладает сегодня, а, наоборот, скорее было позитивным обозначением «чего-то огромного». Так или иначе, Швелх в этой главе предлагает поверхностное погружение в вопрос возвышенной природы (*sublime*, в кантовском смысле слова) монструозного в классической и древней



культурах, а также отмечает современный этап «сдерживания» (containment) любого около сакрального восприятия или отношения к монстрам. Он отмечает:

«Возвышенное — это переживание чего-то, что превосходит наши познавательные и интеллектуальные способности, будь то непостижимо прекрасное или непостижимо чудовищное. Этот тезис о возвышенности согласуется с тем, что монстры нарушают границы. Они могут сделать это несколькими способами. Во-первых, мы можем думать о монстрах как о таинственных захватчиках из-за пределов известного нам мира — то есть как о предвестниках космического хаоса. Во-вторых, следуя теории отвращения (abject) Юлии Кристевой, мы можем понимать монстра как «отвратительное» (abject) дополнение к человеческому субъекту. Таким образом, отвратительное чудовище состоит из вещей, которые мы предпочли бы держать внутри: скелет и телесные жидкости, а также наши скрытые страхи и желания» (р. 11–12).

Затем он кратко рассматривает одно из описаний бога Мардука, существующих в шумеро-аккадской мифологии, как классический пример возвышенного понимания монструозного. Чтобы различить игровое понимание монстров и классическое, Швелх вводит дополнительное понятие «сдержанной» (contained) и «укрощенной» (tamed) монструозности, которое во многом обратно возвышенному типу, поскольку его главной задачей становится апроприация монструозного и сведение к отсутствию у монстра трансгрессивного содержания. Однако данную дихотомию не следует понимать как бинарную оппозицию, но как шкалу или ось с различными пунктами на ее протяжении. Так, например, феномен «зомби» может быть прослежен вблизи как к первому типу (серия Resident Evil), так и второму (серия Plants vs. Zombies) в зависимости от степени карикатурности / фотореалистичности изображения. Несмотря на то, что игры в целом часто демонстрируют экстремальную (edgy) и трансгрессивную эстетику, чтобы шокировать и/или вызвать отвращение, на самом деле игровая индустрия в большей степени склоняется к эстетической политике «сдерживания» монструозного. В контексте этого рассуждения Швелх упоминает «парадокс трансгрессии» из исследования Торилл Мортенсен и Кристин Йоргесен: «Когда трансгрессивные практики интегрируются в культуру, будь то карнавал, обряд посвящения, трансгрессивное искусство в художественной галерее или трансгрессивные медиа, превозносимые за их экстремальность (edginess), эти практики принимаются в особый культурный контекст, в котором они редко воспринимаются как глубоко трансгрессивные» (р. 17). К сожалению, дальше Швелх эту мысль не сильно развивает, видимо, из-за тупиковости. Что делать с этой проблемой? и можно ли вообще после этого говорить о монстрах как о чем-то страшном, злом и т. п., не понятно...

Так или иначе объективация монструозного в культуре ведет к двум важным результатам: монстр может быть врагом или игрушкой (plaything). Первое представление является краеугольным камнем многих мифических и фольклорных историй: типичное путешествие героя включает в себя убийство



или хитрость в отношении чудовищного врага, который либо угрожает сообществу героя, либо проживает на опасной чужой территории. Второе — это его превращение в игрушку. Средневековые бестиарии, как правило, использовались в качестве учебного материала — не для изучения монстров, а для обучения латинской грамматике или христианской этике и пр. А драконы (и многие прочие существа) изображались не для того, чтобы запугать, а для того, чтобы иллюстрировать и развлекать. (В оригинале на странице 15 есть хорошая иллюстрация из Абердинского бестиария XII в., на которой дракон душит слона.) Современная массовая культура изобилует монструозными образами и имагологемами, оформленными в виде игрушек и развлечений. Часто это связывается со специфической логикой широкомасштабного потребления данных и информации (*database consumption logic*), что естественным образом находит отклик во всех видеоиграх, которые в значительной степени полагаются на базы данных и, как заметила Джанет Мюррей, вызывают «энциклопедические ожидания» (р. 26–27), по аналогии с «горизонтом ожидания» у читателей литературы определенных жанров. По словам исследователя монстров Питера Дендла, энциклопедический подход «оказывает эффект уплощения и демифологизации существ, чья сила якобы заключается в их тайне» (р. 27). Более того, можно было бы пойти дальше и отметить, что геймплеификация монстров или божественных существ, их сведение до людических функций, способствует преобразованию мифологического / демонического / монструозного дискурса в компьютерных играх в новый сугубо эстетический контекст, в котором семантика этих явлений сильно искажается, а сами демоны / монстры оказываются без какой-либо индивидуальности, кроме визуальной и математической, и становится лишь расширением игрового аватара (эта идея лежала в основе моего доклада «Демонический дискурс в “Shin Megami Tensei III: Nocturne”» на упомянутой уже конференции “Death and Macabre Aesthetics in Games”).

Затем Швелх несколько резко переходит к другому обсуждению, касающемуся концепции «симуляции врага» и того, как игры вообще становились в одном из своих уклонов игровой процедурой соперничества и сопротивления. Автор исследования верно показывает прямую зависимость компьютерных игр от наследия настольных военных игр (вроде Кригшпиля) и связь появления компьютеров, кибернетики и игр с последствиями Холодной войны: «Наследие это было двояким: в то время как наука и техника времен Холодной войны создавали технологии, предназначенные для контроля и моделирования конфликтных ситуаций, военная идеология Холодной войны рассматривала весь мир через призму конфликта» (р. 29). Необходимо понимать, что существует разделение игр (не только компьютерных) в зависимости от фокуса на какой-либо центральной идее, таких идей антрополог Роже Кайуа выделял четыре: 1) агон – соревнование; 2) алеа – случайность; 3) мимикрия – подражание; 4) илинкс (вертиго) – головокружение (Кайуа, 2007, с. 51–62). Эта очень известная, хотя и несколько спорная типология, часто в целом





характеризует игры как явление, а в компьютерной игре порой могут быть представлены сразу четыре данных идеи. Однако в случае Швелха, речь конкретно идет о первой людической идее, в которой есть обязательный соперник, который понимается не в спортивном смысле, но в военном — как «враг» (enemy). Это достаточно необычный взгляд, потому что, как кажется, эта медиафилософская аналитика не сильно подтверждается самими играми и их историками, причем параграф как будто должен был быть во второй главе (где как раз-таки всплывает концепция «игрока против окружения»), а не в первой, поскольку в следующем параграфе речь идет совсем про другое — про баги и глитчи, которые тоже могут вызывать «монструозный эффект», причем даже в аспекте возвышенного<sup>1</sup>, поскольку часто игрок на них никак не может повлиять, особенно если он вызывает их неосознанно (например, классическое проваливание сквозь пол уровня и бесконечное падение в пустоту виртуального пространства).

Следующая глава Швелха посвящена главным образом концепции «игрока против окружения», которая обозначает игровые ситуации, в которых игрок или игроки управляют персонажами в моделируемой среде и сталкиваются с набором препятствий и врагов, которыми управляет третья сторона, которая может быть либо судьей-человеком, либо частью компьютерного программного обеспечения. Эта концепция сложнее и новее, чем классическое противостояние двух игроков, которых тоже может судить третичный эксперт. «Игрок против окружения» сыграл важную роль в становлении общеигровой модели опыта для одного игрока или группы сотрудничающих игроков. Поскольку здесь наличествует очевидная преемственность, Швелх обращается к инструкциям серии настольных игр «Подземелья и драконы», где обнаруживает: с одной стороны, под монстрами подразумевается «любые случайно встречаемые существа», а с другой — классические страшные чудовища. То есть уже в конце 70-х гг. «монстр» — это просто монстр. Рассматривая примеры *Ultima* (1981) и *Wizardry* (1981), автор доказывает, что все враги называются монстрами, даже если они похожи на людей. Обращаясь к первым компьютерным играм Швелх отмечает, что монстры часто становились целью и преградой для игрока по этическим причинам, и здесь он приводит в пример творчество Томохиро Нишикадо и его “*Space Invaders*” (1978), в которых игрок защищает землю от нашествия пришельцев (р. 58). Любопытно, что уже в начале 80-х появляются нестандартные игры, которые переосмысливают элементы человеческой повседневности в аспектах монструозного, или по крайней мере враждебного, хоть и порой комически. Так, в игре “*Eugens Lair*” (1983) одни из самых примечательных врагов — туалеты-убийцы (killer toilets), что расходилось с классической формулировкой монструозного во многих других проектах. Стоит отметить, что ранние компьютерные игры в целом были гораздо более комичными из-за карикатурности изображаемого

1 На этот счет есть отдельные работы, например, см. (Очеретяный, 2019; Латыпова, 2020).



(даже порноэротические) и по-детски безобидными в своей монструозной визуальности, что, конечно, не мешало им быть при этом очень сложными. В итоге установившаяся уже в конце 70-х гг. модель «игрока против окружения» дает понять несколько новых вещей о монстрах:

«Во-первых, они враждебны, подобно вражеским самолетам в военных моделях времен холодной войны. Во-вторых, они объективированы — они становятся объектами действий игрока, обычно для того, чтобы их победить и превратить в добычу или очки; иногда цель состоит в том, чтобы «очистить» территорию от всех монстров, чтобы продвинуться вперед или получить преимущество. В-третьих, они виртуализированы, а это означает, что их можно отделить от материальных объектов вроде движущейся цели или игрушки» (р. 66).

Создаваемое пространство в модели «игрок против окружения» редко является средой в социальном или экологическом смысле слова. Это в большей степени пространство для завоевания (contest) или пространство испытания (challenge), если следовать логике Джоржа МакГрегора (р. 66). Таким образом, монстры в ранних играх становятся тем, что можно назвать «утилизируемыми аналогами» (generic expendables), которые часто объединяются общей людической функцией врага.

В третьей главе автор изучает нормы и процессы, которые формируют дизайн монстров в играх. Швелх выделяет три основных фактора репрезентации монстров. Во-первых, набор норм и условностей аудиовизуального представления монстров, унаследованных от других медиа. Второй фактор — это технологии, используемые для создания и выполнения игры: программное обеспечение для 3D-моделирования, механизмы рендеринга и пр. И самый главный третий фактор в дизайне монстров — это работы самих современных художников, дизайнеров и актеров для моделей. На мой взгляд, три указанных фактора, безусловно, влияют на образ монструозного в той или иной игре, однако представляется весьма трудоемким объединить анализ всех трех элементов в одной работе, мне никогда не встречались тексты с таким тройственным союзом, да и дальнейшие размышления Швелха показывают, что не все всегда релевантно. В этом разделе он анализирует преимущественно три игры “God of War” (2018) в аспекте рядовых монстров-мобов, “Bloodborne” (2015) в аспекте монстров-боссов и “Bayonetta” (2009) в аспекте человеческого монструозного. К сожалению, все три случая достойны гораздо более глубокого и отдельного рассмотрения, нежели дано в работе Швелха, потому что он в большей степени концентрируется именно на том, как создается дизайн монстров внутри студии разработки, опираясь на интервью разработчиков и дополнительные материалы по истории создания игры (р. 85–86). Однако Швелх намечает правильную линию рассуждения, и перед ним стоит более значимая задача показать, что он подразумевает под «монстрореализмом». Он пишет:

«Черпая вдохновение из области социальной семиотики, мы можем понимать реализм как набор эстетических условностей и техник, используемых



для достижения приемлемой иллюзии реальности; это означает, что существует не один реализм, а множество разных реализмов, каждый из которых находится в определенном историческом и культурном контексте. В случае с монстрами эти условности и приемы, как правило, заимствованы из изображений природы, особенно животных» (р. 81-82).

Последняя глава монографии Швелха затрагивает новые веяния в индустрии производства монстров. Он отмечает определенный поворот к серьезности изображаемого, к образности психологического уровня — «человек как монстр». Также, ссылаясь на Джеффри Уэйнстока, он утверждает, что происходит «отделение монструозного от его физических параметров и внешности» (р. 107). Новые монстры часто становятся невидимыми в переносном смысле слова: это может быть психопат, который не отличается от обычных людей; безликий монстр в виде корпорации или предприятия; вирус или болезнь, которая пандемически уничтожает человечество; бесформенная аномалия, у которой нет ни имени, ни описания; сама природа, которая экологически реагирует на поведение людей.

В этой главе основная идея, которой хочет поделиться с нами Швелх, звучит примерно следующим образом: со временем игровых разработчиков, как и, видимо, теоретиков компьютерных игр, перестала устраивать классическая концепция «игрока против окружения», поэтому начали возникать новые формы и есть необходимость пересмотреть эту модель. Забегая несколько вперед, стоит признать, что игры были далеко не первыми в вышеперечисленных «новых» репрезентациях, хотя мы всегда будем интуитивно отличать симуляцию, несмотря на все кризисы интерактивности, от классической фикциональности литературы или кинематографа. В любом случае, Швелх полагает:

«Современная постчеловеческая монструозность противоречит классической модели «игрока против окружения». Во-первых, доктрина эпохи холодной войны предполагает, что враждебный враг различим среди субъекта (или «нас») и его союзников. Но монструозность уже здесь, с нами, в нашем политическом теле или даже в наших физических телах. На самом деле, именно мы являемся монстрами друг для друга, для других видов и для природы в целом. Это первое противоречие можно назвать *провалом дистанцирования* (failure of distancing). Во-вторых, онтология врага предполагает, что враждебное существо находится в пределах досягаемости расчета и нацеливания. Но современные угрозы не могут быть уничтожены обычными вооружениями. Постчеловеческая монструозность может быть настолько неуловимой, сложной или безразличной, что избегает легкого схватывания и конфронтации. Мы можем назвать это противоречие *провалом втягивания в бой* (failure of engagement), поскольку субъект не может вступить в бой с монстром» (р. 107).

Далее Швелх рассматривает, как образом можно иначе понимать монструозное и соответствующий геймдизайн в играх на примерах нескольких проектов: “Shadow of the Colossus” (2005), “Undertale” (2015), “Amnesia : The Dark Descent” (2010), “Control” (2019), “A Plague Tale: Innocence” (2019). Рассмотрим



каждый пример в отдельности, поскольку у автора они относятся к разным новым параметрам монструозного. Так, на примере “Shadow of the Colossus” он анализирует меланхолию убийц монстров, которая выливается в концепцию ложного героя. Как утверждает Швелх, игра построена на контрасте спокойного путешествия и ярких битв с огромными существами, рядовых врагов в игре нет, только боссы. Этих боссов надо поражать в уязвимые места, от чего они испытывают болезненные ощущения и явно страдают, а музыкальный аккомпанемент всегда исполняет элегические и меланхоличные мотивы. Швелх полагает, что игра осознанно формирует — и это закладывалось геймдизайнером Фумито Уэдой — главного персонажа, Путника (Wanderer), как ложного героя, основной целью которого является высвобождение страшного демона в обмен на спасение неизвестной девушки. Это все становится понятно в самом конце игры, однако нельзя не отметить, что во всех играх Уэды главный герой является весьма нестандартным для компьютерно-игровой индустрии в целом, что заслуживает совершенно отдельного обсуждения<sup>1</sup>. Кроме того, концепция ложного героя представлена в играх шире и порой гораздо понятнее, чем в «Колоссах» Уэды, например, такими проектами могут служить “Spec Ops: The Line” (2012) и серия “Bioshock” (2007–2013).

Двигаясь дальше, Швелх отмечает, что уже в «Колоссах» ясно представлена пересборка монструозного, которую в другом виде можно встретить, например, в “Undertale” (2015), потому что в этой игре встает вопрос о симпатии к тем или иным монстрам: одной из главных особенностей игры является формат боя, в какой-то степени заимствованный из японских ролевых игр, однако реализующийся в самой игре совершенно непривычным образом, нехарактерным для японских RPG. Одна из главных «боевых» механик — это возможность разрешать практически любой игровой конфликт (энкаунтер) позитивным и миролюбивым способом. Тем не менее “Undertale” — это, скорее, игра про широкую вариативность: в ней буквально есть отдельные концовки «геноцид» (прохождение с убийством всех существ в мире) и «пацифизм» (когда игрок спасает всех и никого не убивает). Моя мысль в том, что нельзя прямо сказать, что это игра только про симпатию, но она в той же мере и про антипатию<sup>2</sup>, если так захочет игрок, хотя игра, конечно же, подталкивает игрока к более миролюбивому прохождению с помощью образности милоты и различных нарративных приемов, отражающих определенную детскость некоторых персонажей, которые часто далеко не те, кем кажутся большую часть времени. В целом хорошее описание игры: “Undertale” — это не то, чем оно визуально кажется.

1 Есть довольно большая книга об Уэде, однако многие ее главы слабо раскрывают важные элементы геймдизайна Уэды, хотя основная идея правильная: у этого геймдизайнера была совсем другая идея компьютерной игры (Mecheri, 2017).

2 И сам Швелх замечает, что эта игра далека от того, чтобы действительно гуманизировать монстров (р. 119).



Затем автор монографии переходит к двум другим примерам: “Amnesia : The Dark Descent” (2010) и “Control” (2019). Оба случая демонстрируют проблематику современного антропоцена, в котором возможны невидимые угрозы, опасные призраки прошлого и пугающие существа из ниоткуда. Так, в «Амнезии» нас преследует таинственная сущность «собирателя» (“Gatherer”), который в определенной мере был порожден болезненным сознанием протагониста. Здесь интересны два момента. Во-первых, это существо не любит свет и постоянно сливается с окружением, игрок обнаруживает его благодаря звуковым источникам, также в игре в целом само пространство местами опасно для главного героя (красные лужи, темнота, вода с монстром) и пр. В “Control” же ситуация несколько иная: есть неопишуемые враги по типу «Астральной колючки» (Astral Spike), одного из боссов игры, причем в игре очень много вариаций самых странных и необычных монстров, порожденных широко известным сообществом SCP (Secure, Contain, Protect), которое тоже следует рассматривать как отдельный вопрос. Последний пример, о котором хотелось бы упомянуть, это идея монстра как «роя» (swarm), вируса или животных как природного множества, которые встречаются в разных проектах. Например, в игре “A Plague Tale: Innocence” (2019) финальная битва выглядит как сражение с самой чумой, олицетворенной стаями сотен чумных крыс, которые ведут себя подобно единому организму.

В заключении рецензии стоит отметить, что работа Швелха представляет качественный экскурс в проблематику исследований монстров (monster studies) и монструозного в различных эстетических аспектах. В отличие от кинематографа и литературы, компьютерно-игровые монстры почти всегда представлены симулятивными моделями, которые создаются на основании определенных данных и технических процедур (р. 141). Швелх размечает историческую рамку возникновения и развития монструозного в игровой индустрии, отмечает важные этапы в становлении ее визуальности и репрезентаций, анализирует базовые модели игрового дизайна вроде «игрока против окружения» и предлагает пересборку этой концепции в контексте других менее классических, но все еще любопытных проектов, которые могут подорвать или пошатнуть устоявшуюся парадигму восприятия монстров только как объективированных злых существ, которые по факту давно утратили свой возвышенный и таинственный потенциал, сохраняющийся в адекватной форме далеко не во всех игровых проектах и жанрах. Несмотря на то, что работа Швелха оставляет приятное впечатление, в ней не обошлось и без минусов, которые чаще всего решились бы простейшей перепроверкой фактов и расширением некоторых подглав с анализом конкретных примеров. Например, автор утверждает, что все колоссы в игре “Shadow of the Colossus” миролюбивые и становятся агрессивными только после нападения игрока, что не соответствует действительности: многие боссы нападают на игрока сразу же после его появления на их арене, более того, если бы этого не происходило, некоторые боссы были бы просто непроходимыми. Кроме того,



у Швелха порой встречаются несколько странные формулировки, которые противоречат его собственным утверждениям, например, он может рассуждать о том, что монструозное возникает из области божественного / сакрального / мифологического (первая глава), а потом отмечать, что их визуальность происходит от животных (третья глава), причем никак не комментируя терминологический разрыв. То же самое можно сказать и по поводу начальных рассуждений о монструозности как об абджекте / отвращении в кристевском понимании, которое изначально дается как одно из классических, но потом Швелх показывает его же в виде нового веяния в четвертой главе в контексте необычных игр, где есть нестандартная модель «игрока против окружения» — это выглядит достаточно непоследовательным. Как мне кажется, это происходит потому, что исследование Швелха просто перенасыщено разной литературой, хотя многие начинающие исследователи, интересующиеся данной темой, скорее сочтут это плюсом (потом самим меньше искать придется): список литературы монографии Швелха по количеству страниц такой же, как и сама работа; каждая глава достигает сотни источников.

## Список литературы

---

- Giappone, K., Majkowski, T., & Švelch, J. (eds.) (2022). *Video Games and Comedy*. Palgrave Macmillan.
- Mecheri, D. (2017) *L'œuvre de Fumito Ueda : une autre idée du jeu vidéo [The work of Fumito Ueda: another idea of video games.]*. Toulouse, Third Editions. (In French).
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. The MIT Press.
- Švelch, J. (2023). *Player vs. Monster. The Making and Breaking of Video Game Monstrosity*. The MIT Press.
- Švelch, J. (2023). *Personal site*. Available at: [svelch.com](http://svelch.com) (accessed: 28.05.2024).
- Кайуа, Р. (2007). *Игры и люди*. ОГИ.
- Латыпова, А. Р. (2020). Между мутацией и глитчем: цифровая эволюция медиа. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57 (2), 162-178. <https://doi.org/10.5840/eps202057228>
- Очеретяный, К. А. (2019). Возвышенный игровой опыт: что следует из кризиса интеракции? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (4), 29-48. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10035>

## References

---

- Giappone, K., Majkowski, T., & Švelch, J. (eds.) (2022). *Video Games and Comedy*. Palgrave Macmillan.
- Kayua, R. (2007). *Igry i lyudi [Games and People]*. OGI. (In Russian).
- Latypova, A. R. (2020). Between Mutation and Glitch: Digital Evolution of Media. *Epistemology & Philosophy of Science*, 57 (2), 162-178. <https://doi.org/10.5840/eps202057228> (In Russian)



- Mecheri, D. (2017) *L'œuvre de Fumito Ueda : une autre idée du jeu vidéo* [The work of Fumito Ueda: another idea of video games.]. Toulouse, Third Editions. (In French).
- Ocheretyany, K. A. (2019). Sublime Gaming Experience : What Follows From the Interactivity Crisis? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (4), 29–48. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10035> (In Russian).
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. The MIT Press.
- Švelch, J. (2023). *Player vs. Monster. The making and Breaking of Video Game Monstrosity*. The MIT Press.
- Švelch, J. (2023). *Personal site*. Available at: [svelch.com](http://svelch.com) (Accessed: 28.05.2024).

Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-77481 since 31 December 2019

Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise "Genesis. Frontier. Science"

Address: 24, Savushkina St. apt. 88, Astrakhan, Russia, 414056

Address of Editorial board: 29/1, Botvina St. apt. 50, Astrakhan, Russia, 414052

Editor-in-Chief: PhD, Rastyam T. Aliev

In case you have any questions about co-operation please write an e-mail the following address:  
admin@corpusmundi.com или corpusmundijournal@gmail.com

Phone: +7 (988) 068-63-72

This journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International

© 2019 Corpus Mundi. e-ISSN: 2686-9055

---

Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-77481 от 31 декабря 2019

Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука». ИНН/ОГРН: 3019005706/1123019003678

Юр. Адрес: Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Савушкина, д. 24, кв. 88

Адрес редакции: 414052, Российская федерация, г. Астрахань, ул. Ботвина 29/1, кв. 50

Главный редактор: к.и.н. Растям Туктарович Алиев

По всем вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по e-mail:  
admin@corpusmundi.com или corpusmundijournal@gmail.com

Телефон: +7 (988) 068-63-72

Сетевое издание доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0  
Международная.

© 2020 Corpus Mundi. e-ISSN: 2686-9055