

Артем Зубов

Американский «вирд»:

ЖАНР И ЭФФЕКТ

DOI: 10.53953/08696365_2023_179_1_342

The American Weird: Concept and Medium /

Ed. by J. Greve, F. Zappe.

L., N.Y.: Bloomsbury Academic, 2021. — VIII, 264 p.

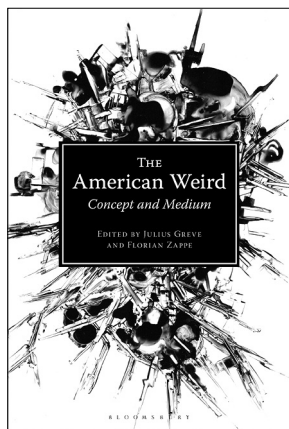
Слово *weird* в названии рецензируемого сборника с трудом поддается переводу на русский язык: в широком смысле оно обозначает нечто неожиданное, странное, причудливое, этимологически же восходит к понятию рока, неотвратимой судьбы. В более узком смысле оно обозначает особую разновидность литературы. В начале XXI в. в Англии и США громко заявило о себе течение под названием «новое странное» (*new weird*), вызвавшее бурные дискуссии среди писателей, критиков и исследователей литературной фантастики. В ходе этих обсуждений рассматривались вопросы специфики явления и его происхождения: «новое странное» характеризуется жанровой гибридность, оно дестабилизирует границы между сложившимися на литературном рынке категориями фэнтези, научной фантастики, хоррора и др., обнажает их условность; исторически оно возводится к «странной прозе» (*weird fiction*) первой трети XX в. — прежде всего к Г.Ф. Лавкрафту и авторам журнала «Странные истории» («*Weird Tales*»), — которая, в свою очередь, начинает ретроспективно осмысляться как самостоятельное явление литературы¹.

Популярность «нового странного» обусловила распространение в международном контексте понятия *weird*, которое активно используется в литературно-критическом и научном дискурсах как особая эстетическая категория; иными словами, описание того или другого произведения как *weird* теперь уже не только обобщенно характеризует его, но и включает в определенную культурную традицию. Все это привело к тому, что понятие стало востребованным в научных исследованиях, в которых, однако, его статус неоднозначен: оно трактуется как жанр, модус, течение, рыночный «бренд», характеристика стиля и формы текста, производимый текстом эффект и даже онтологическая позиция — в зависимости от того, какие задачи решают ученые².

Составители сборника «Американское странное: понятие и медиум» преследуют двойную цель. С одной стороны — рассмотреть категорию *weird* в широком медийном контексте: в поле зрения авторов сборника попадают коммерческие и авангардные фильмы, телесериалы, музыка, комиксы, видеоигры и модные аксессуары — такое разнообразие материала позволяет понять, как изначально литера-

-
- 1 См. обзоры дискуссий: *The New Weird* / Ed. by A. VanderMeer, J. VanderMeer. San Francisco: Tachyon, 2008. P. 317–332; *Davies A. New Weird 101 // SFRA Review*. 2010. № 291. P. 6–9. Показательно, что Джефф и Энн Вандермеер, известные составители тематических и жанровых сборников, выпустили антологию «странной прозы» позже антологии «нового странного» — в 2012 и 2008 гг. соответственно.
 - 2 См. подробный обзор литературоведческих работ на эту тему: *Липинская Н., Сорочан А. Этюды о странном: (категория «weird» в современном литературоведении) // Новое литературное обозрение*. 2020. № 165. С. 345–363.

турная категория функционирует в различных медийных форматах. С другой — определить специфику *weird* в американской культуре. Сразу скажем, что авторам не всегда удается приблизиться к решению поставленных задач. Это происходит, в частности, потому, что понятие *weird* нередко используется в качестве синонима более общего термина «остранение», из-за чего размывается аналитический фокус сборника. А «американскость» некоторых примеров не всегда раскрывается и трактуется формально — на основании страны производителя.



Концептуально авторы сборника опираются на работы философов Марка Фишера и Грэма Хармана, которые, в свою очередь, отталкиваются от Лавкрафта, ставшего для них главным теоретиком и практиком «странной» литературы³. Общие положения философов рассматриваются во ввводной статье Юлиуса Греве и Флориана Заппе, а также в статье Дэниэла Финемана, исследующего взаимосвязь между идеями Хармана и философией Жюль Делёза. Согласно Харману, эффект «странности» в тексте связан с проблематизацией разрыва между восприятием, языком и реальностью. В произведениях Лавкрафта нет «двоемирия»: ужасающее и монструозное не приходит извне, а является частью реальности, которая, однако, не доступна ни для чувственного восприятия, ни для языка.

К этому Фишер добавляет, что «странное» переживается как присутствие чего-то, чего не должно быть, что не вписывается в существующую модель реальности и для чего нет готовых категорий и обозначений (с. 4). «Странное», таким образом, понимается как текстуальный эффект, который создается определенными формальными и стилистическими средствами.

Статьи сборника поделены на два больших раздела: теоретический и практический (разбор конкретных кейсов). В теоретических статьях Джонни Мюррея и Энн-Мари Уикс эффект «странного» рассматривается в рамках жанрового анализа. Произведения, которые ассоциируются со «странной» литературой, характеризуются жанровой гибридностью: они и похожи, и не похожи на другие жанры фантастики, одновременно вписываются в существующие жанровые категории и выбиваются из них. Мюррей, работая с понятием «размытое множество» (*fuzzy set*), которое применяется в когнитивной психологии и когнитивной жанрологии, показывает, что *weird* представляет собой самостоятельный жанр, вбирающий в себя наиболее узнаваемые черты готического романа, научной фантастики, фэнтези и хоррора и при этом «остраняющий» границы между ними, обнажающий их условность. Популярность «странного», таким образом, трактуется как симптом исчерпанности сложившихся жанровых категорий (с. 37). В схожем ключе рассуждает и Уикс. Согласно «Закону жанра» Ж. Деррида, на который ссылается исследовательница, суждение о размывании границ между жанрами в действительности свидетельствует об обратном, ведь оно может быть вынесено только в том случае, если эти границы ощущаются⁴. Узнаваемость жанров, которые соединяются в гибридном «странном» тексте, подтверждает «закон жанра», — но и нарушает его, так как подобный текст в целом не принадлежит ни к какому жанру; «странная лите-

-
- 3 См.: Fisher M. *The Weird and the Eerie*. L.: Repeater Books, 2016; Харман Г. *Weird-реализм: Лавкрафт и философия* [2012] / Пер. с англ. П. Хановой, Г. Коломойца. Пермь: HylePress, 2020.
- 4 См.: Derrida J. *The Law of Genre* // *Critical Inquiry*. 1980. Vol. 7. № 1. P. 55–81.

ратура», заключает автор, является и самостоятельным жанром, и «модусом других жанров» (с. 53).

Эти общетеоретические рассуждения конкретизируются в статьях *Стивена Шапиро* и *Тима Ланцендорфера*. Эти авторы обращают внимание на то, что эффект «странного» — средства его создания и функционирование — обусловлен социокультурным контекстом и особенностями аудитории. Без анализа контекста невозможно объяснить популярность, которую феномен *weird* приобрел в американской культуре, пишет Шапиро (с. 64). По его словам, к началу XXI в. аудитория фантастической продукции в США претерпела существенные изменения и теперь не только состоит из белых мужчин, а включает в себя представителей самых разных групп. *Weird*, таким образом, становится новым кэмпом (автор ссылается на известное эссе С. Зонтаг), так как формирует новую форму коллективности, объединяющую разнородные группы потребителей (с. 68—69). В свою очередь, Ланцендорфер фокусируется на идеологических факторах, обусловивших появление и популярность *weird*. Он анализирует трилогию Вандермеера «Зона Икс» («*Southern Reach*», 2014): непознаваемая и необъяснимая «зона» в этих романах «расколдовывается» путем включения ее в корпоративную систему экономической эксплуатации; тем самым трилогия и американская «странная литература» в целом отражают современный кризис воображения: капиталистическая идеология блокирует фантазию писателей, не позволяет вообразить что-либо, не вписывающееся в систему капиталистического производства и потребления (с. 84—87). Следует сказать, что в своем выводе Ланцендорфер буквально воспроизводит мысль Ф. Джеймисона сорокалетней давности, высказанную им по поводу другого жанра — научной фантастики (причем как международного, а не только американского явления)⁵. Как трактовать это сходство, остается неясным.

Положения, выдвинутые в статьях теоретического раздела, развиваются в анализе отдельных кейсов, и здесь исследователи прежде всего обращают внимание на социально-критические функции эффекта «странного». *Евгения Бринкема* анализирует фильм «Прочь» (реж. Дж. Пил, 2017), рассказывающий о том, как черный парень едет на встречу с родственниками своей белой девушки и становится жертвой зловещего заговора. Шокирующее воздействие, которое оказывает на зрителя этот фильм, ученый определяет как «обыденное странное» (*common weird*). Фильм в конденсированном виде показывает стереотипные страхи афроамериканцев, которые им внушают белые: для первых фильм как будто служит подтверждением страхов, а вторым сообщает то, что им и так хорошо известно. Происходящее в фильме воспринимается как «странное» не потому, что непривычно или необъяснимо, а, наоборот, потому, что хорошо знакомо, привычно и ожидаемо (с. 128—135). *Мариам Арас* разбирает короткометражный фильм ирано-британского режиссера А.Л. Амирпура «Девушка возвращается одна ночью домой» (2014), героиня которого, вначале безобидная с виду девушка в чадре, в финале оказывается вампиром. Исследовательница отмечает, что элементы, из которых состоит образ героини, по отдельности узнаваемы и понятны, так как представляют собой знакомые жанровые конвенции американской популярной культуры, однако, становясь частью но-

5 Ср.: «...глубинное предназначение данного жанра [научной фантастики] в том, чтобы снова и снова демонстрировать и драматизировать нашу неспособность вообразить будущее, сделать очевидной... современную атрофию того, что Маркузе называл *утопическим воображением*, воображением инаковости и радикального различия» (*Джеймисон Ф.* Прогресс versus утопия, или Можем ли мы вообразить будущее? [1982] // *Фантастическое кино. Эпизод первый* / Под ред. Н. Самутиной. М.: Новое литературное обозрение, 2006. С. 41).

вой гибридной конструкции, перестают принадлежать контекстам, из которых были вырваны, «остраиваются», превращаясь в нечто еще не известное: кто угодно может скрываться под чадрой и кто угодно может оказаться вампиром (с. 141–146).

Фред Фрэнсис в статье о модной индустрии делает объектом анализа туфли на высоких каблуках от сети «i-D»: эти туфли «украшены» когтями, а их поверхность по текстуре напоминает человеческую кожу. Надетые на ноги, они производят впечатление естественного продолжения человеческой плоти и таким образом указывают на условность гендерных представлений об одежде: «природность» высокого каблука означает, что он не свойственен только женской обуви. В то же время подобная продукция подчеркивает, что «реальность», которую модная одежда скрывает за иллюзией привлекательности, в действительности может быть пугающей, монструозной и «странной» (с. 219–226). Критические функции «странного» рассматриваются и в статье *Александра Грейффенштерна* о графическом романе А. Мура «Провидение» («Providence», 2015–2017), основанном на рассказах Лавкрафта о Ктулху. Действие романа происходит в привычном мире, в котором, однако, существуют тайные общества последователей Ктулху; от людей их скрывает иллюзия, созданная коллективными идеологическими установками и не позволяющая воспринять реальность как она есть. Одновременно с этим анализ отдельных черт главного героя, занимающегося поисками этих обществ, позволяет ученому предположить, что сам он принадлежит к невидимой, скрытой гей-субкультуре Америки, «странной» с точки зрения принятого в обществе «консенсуса о реальности» (с. 204–211).

Авторы других статей второго раздела сосредоточиваются на произведениях, в которых «остраиваются» эстетическая форма и медиум. *Флориан Заппе* рассуждает об авангардном кинопроекте Мэттью Барни «Кремастер» (1996): этот фильм представляет собой сложный бриколаж, компиляцию американской кинематографической иконографии, составные части которой воспринимаются как «странные» по отношению друг к другу. Согласно Заппе, в фильме нарушается связь между узнаваемыми визуальными образами и культурными контекстами, из которых они взяты, — фильм предполагает не интерпретацию и дешифровку, а созерцание его как целого, не отсылающего ни к чему известному (с. 195–197). *Пол Шихан* разбирает «странное» творчество Капитана Бифхарта, музыканта второй половины XX в., соединившего традиционный американский блюз с музыкальными экспериментами дадаизма, народную музыку с модернистской (с. 175–177). *Таня Крживинска* на материале онлайн-видеоигры «Тайный мир» («The Secret World», 2012) показывает, как эффект «странного» «настраивает медиум игры против него самого» (с. 236). Игровой процесс традиционно подчиняется правилам, запрограммированным в игровом коде, который регулирует поведение игрока и задает ограниченный набор сценариев развития действия (в том числе сценариев развития персонажа). В «Тайном мире» же акцент переносится с достижения игровых целей на исследование «мира», который раскрывается по мере того, как игрок «декодирует» его по знакам, отсылающим к традициям «странной прозы» и готической литературы (с. 242–246).

Оливер Моисич и *Маркус Виршем* показывают, как эффект «странного» возникает при разрушении «четвертой стены» художественного пространства произведения. Ученые используют бахтинскую теорию хронотопа для анализа пространства в сериале «Твин Пикс» Д. Линча. С одной стороны, внутри мира сериала существуют «странные» места — источники злых сил, угрожающих городу; с другой — к моменту выхода третьего сезона в 2017 г. (спустя почти тридцать лет после первых двух сезонов) хронотоп сериала расширился и уже включал в себя не только привычную реальность, но и фикциональное телевизионное пространство. Весь

сериал в целом становится «странным местом» для реальных зрителей, которые создают форумы в сети и организуют фанатские сообщества, чтобы сообща попытаться расшифровать сериал, сделать его понятным. Третий сезон, однако, препятствует этому: как долгожданное продолжение культового произведения, он должен был вызывать чувство ностальгии по знакомому месту и любимым персонажам, но вместо этого отказывается потакать этой ностальгии, явно указывая на свою вымышленность, подчеркивая, что тайны и загадки не могут быть разгаданы, так как они ненастоящие. Сериал, таким образом, и интригует, и не позволяет себя разгадать, — остается тайной, которая не может быть раскрыта, поскольку никакой тайны как будто бы и нет (с. 165—170).

Рецензируемый сборник демонстрирует трудности, возникающие при работе с новыми эстетическими категориями. Расширительное понимание термина *weird* в качестве эффекта «странного», безусловно, привлекательно, так как позволяет охватить разнообразный материал и выявить неочевидные взаимосвязи между видеоигрой и авангардным кинопроектом, комиксом и модным аксессуаром и т.д. При таком подходе, однако, неизбежно размывается аналитический фокус, возникает и риск упустить из виду специфику культурного феномена. В сущности, так и неясно, является ли «странное» для авторов сборника особым, локализованным во времени и пространстве явлением культуры (например, «трансмедийным жанром») или же служит инструментом для анализа разнородных произведений. Не удивительно поэтому, что цель описать национальную специфику «странного», заявленная в названии книги, не была достигнута. В то же время разборы кейсов показали, что *weird* — это в том числе и «продукт» протекающих в современном мире процессов транскультурного обмена, в ходе которого из форм, тем и образов, «мигрирующих» между культурными контекстами, создаются тексты-гибриды — «странные», распадающиеся на части и одновременно цельные коллажи.