

ПАВЕЛ НОСАЧЕВ

Гностический троп в современной медиакультуре

DOI: <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2021-39-1-295-315>

Pavel Nosachev

The Gnostic Trope in Contemporary Media Culture

Pavel Nosachev — HSE University (Moscow, Russia). pavel_nosachev@bk.ru

The article applies the Gnostic trope as the most suitable tool for analyzing religious components of contemporary mass culture. Christopher Partridge's theory of occulture serves as a methodological framework. The Gnostic trope includes the following elements: the idea that our world is a prison created for the torment of man; that it is controlled by the evil Creator of this world — the demiurge; that some exceptional persons, the Gnostics, are able to unravel the deceptive nature of reality and offer gnosis — a kind of extra-rational experience. The way this trope functions is illustrated by examples of the writers such as L. Darell, F. Dick, and V. Pelevin; a rapper Oxymiron; the movies such as “The Matrix” or “The Truman Show”. The article offers an explanation of the popularity of the Gnostic trope. Current global trends and the spread of digital culture led to general uncertainty and disorientation, and people feel imprisoned in a sort of panopticon, as described by Michel Foucault. The Gnostic trope means an attempt to personalize this impersonal power by identifying it with the demiurge.

Keywords: mass culture, religion, western esotericism, culture, bricolage, gnosticism, Viktor Pelevin, Michel Foucault.

НЕСМОТЯ на процессы секуляризации, никуда не исчезли религиозные образы, сюжеты, представления — они продолжают существовать, трансформируясь в новых условиях. Наряду с традиционными религиями в западной культуре существуют и иные формы религиозности, иногда именуемые марги-

нальными, общим обозначением которых в современной научной практике стал термин «западный эзотеризм»¹. Как утверждают исследователи², эзотеризм также секуляризировался, и в наше время его идеи глубоко проникли в популярную культуру, во многом ее формируя. Для описания трансформации современной культуры под влиянием западного эзотеризма британским религиоведом и исследователем культуры Кристофером Партриджем был введен термин «оккультура». Согласно Партриджу, в конце XIX — начале XX в. в кругах эзотерических обществ угасание интереса к христианству не привело к отказу от религиозности, а породило духовную субкультуру. Когда идеи этих сообществ стали популярными в массовой культуре, тогда и возникла оккультура. Для Партриджа оккультура включает различные «девиантные идеи и практики»³ — от магии, нумерологии, Таро, каббалы, шаманизма и ченнелинга до глубинной экологии, альтернативной науки, легенд о короле Артуре, Святом Граале, друидизме, викканстве, шаманизме и НЛО. Можно сказать, что все, не уместяющееся в рамки традиционных религий и традиционной науки, вписывается в сферу оккультуры. Отметим, что не стоит воспринимать гипотезу оккультуры в том смысле, будто бы большинство современных людей превратились из христиан в приверженцев маргинальной религиозности. Партридж предлагает тезис «разжижения», согласно которому, «массовая культура... разрушает “серьезные” оккультные верования путем их разбавления, превращая в неэффективные утилитарные формы»⁴; оккультурные темы зачастую становятся фоном жизни общества потребления, оберткой для рекламируемого продукта, идеи, стиля жизни или просто развлечением. Для Партриджа важно, что оккультура — явление новое, возникшее на волне протестных молодежных движений 1960-х гг. Фактически это синтез конструируемой индивидом духовности с учениями и мифологией западного эзотеризма, который с 1970-х гг. активно транслировал

1. Подробнее о термине см.: Hanegraaff, W.J. (2006) “Esoterica”, in W.J. Hanegraaff (ed.) *Dictionary of Gnosis and Western Esotericism*, pp. 336–340. Leiden: Brill.
2. См. теорию секуляризации эзотеризма, описанную в: Hanegraaff, W.J. (1996) *New Age Religion and Western Culture*, pp. 411–443. Leiden: Brill.
3. Partridge, C. (2004) *The Re-Enchantment of the West: Vol. 1: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture, and Occultur*, p. 70. L.: T&T Clark. Несмотря на спорность такого определения, на наш взгляд, лучшей рамки для анализа духовных процессов современной культуры пока не было предложено никем из религиоведов.
4. *Ibid.*, p. 122.

ся в медиакультуру. Конституирующим элементом оккультуры является личность бриколера. В теории Партриджа бриколера — это портной, сшивающий ткань лоскутной религиозности из кусочков эзотеризма. Сам процесс оккультурного бриколажа достаточно сложен, творцы оккультуры заимствуют различные сюжеты, образы, мифы из эзотерических учений XIX–XX вв. (таких как спиритизм и теософия), древних учений (таких как каббала или алхимия), но очевидно, что в структуре подобного бриколажа можно выделить отдельные элементы, пользующиеся значительно большей популярностью, чем прочие. В богатом мире оккультуры некоторые сюжеты обретают роль тропов, метафорических образов, взятых напрямую из эзотерического наследия в форме систем. Ниже мы продемонстрируем эту особенность оккультуры на примере *гностического тропа*. Этот термин является нашим нововведением и призван упорядочить набор сюжетов, актуализирующих гностическое миропонимание в современной культуре.

Далее, говоря о современной популярной культуре⁵, мы следуем идее Партриджа и ряда исследователей⁶, которые склонны обозначать ее начало 60-ми годами XX в. Очевидно, что фоном для ее становления стали «приход кинематографа и радио, массовое производство и потребление культуры, подъем фашизма и созревание либеральных демократий в некоторых западных обществах»⁷, а ее развитие было обусловлено процессом усложнения медиа и поэтапным проникновением их в жизнь каждого человека.

Проблематика гностицизма, его образность, мифологемы, символы прочно вошли в жизнь современного человека. В гуманитарной науке стало обычным употреблять отдельные понятия из гностического тезауруса, оперировать такой категорией, как гнозис, при описании религиозного опыта, именовать современную нетрадиционную религиозность новым гностицизмом и т.п.⁸ Очевидно, что разрозненные гностические идеи — отчасти благодаря группам, разделяющим эзотерическое мировоззре-

5. Мы намеренно употребляем термин «популярная», а не «массовая» культура, чтобы избежать коннотаций со спорной теорией франкфуртской школы, вводящей противопоставление элитарного и массового типов культуры.

6. Напр.: Williams, R. (1981) *Culture*. London: Fontana.

7. Strinati, D. (2004) *An Introduction to Theories of Popular Culture*, p. 3. N.Y.: Routledge, 2nd ed.

8. Подробнее об этом см.: Носачев П.Г. Нет ничего нового под солнцем: «гнозис» как категория в исследовании западного эзотеризма // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2017. № 4(35). С. 187–208.

ние, отчасти благодаря небольшому количеству сохранившихся гностических текстов — всегда существовали в западной культуре в качестве некоего фона. Популярность им придала мода на тайну и тайное знание, широко распространившаяся в Европе ко второй половине XIX в. и поддержанная появлением сообществ, подобных теософскому, деятельность которых строилась вокруг распространения тайного знания среди широких масс⁹. При этом разрозненные представления о гностицизме вплетались в более широкие эзотерические построения. Но после открытия библиотеки Наг-Хаммади в 1945 г., когда читающей публике стали доступны ранее утраченные тексты-первоисточники, сначала в научном мире, а затем и в культуре в целом, происходит лавинообразный рост популярности гностицизма как самостоятельной системы. Эта популярность была многообразной, и далее мы хотели бы акцентировать внимание на том, как современная популярная культура осуществила рецепцию отдельных элементов гностического мировоззрения и стала использовать их в форме тропа. И для начала охарактеризуем сам гностический троп.

Гностический троп

По своему содержанию гностический троп является адаптацией к современной популярной культуре ряда представлений древнего гностицизма, а именно следующих: (а) наш мир — тюрьма, созданная для мучения человека; (б) злой творец этого мира — демиург; (в) гностик способен разгадать обманчивую природу реальности; (г) гнозис — это некий внерациональный опыт, открывающий гностику истину. Строго говоря, исторически все эти черты не были присущи гностицизму, и само понятие *гностицизм* в смысле цельного, единого учения давно оспорено в научных кругах¹⁰. Соответствующие элементы имеют различное происхождение, но в космологическом аспекте опираются прежде всего на т.н. «Апокриф Иоанна»¹¹ — текст, обнаруженный в биб-

9. Подробнее о моде на тайное знание в XIX в. см.: Hanegraaff, W. (2012) *Esotericism and the Academy: Rejected Knowledge in Western Culture*, pp. 239–252. Cambridge: Cambridge University Press.

10. Об этом см.: Brakke, D. (2010) *The Gnostics: Myth, Ritual, and Diversity in Early Christianity*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

11. Подробнее о роли этого текста и о космологическом измерении гностицизма см.: King, K.L. (2009) *The Secret Revelation of John*, pp. 89–157. Cambridge: Harvard University Press.

лиотеке Наг-Хаммади и более всего схожий с гностической космологией, описываемой одним из первых христианских полемистов с гностицизмом — епископом Иринеем Лионским. Охарактеризуем вышеназванные элементы гностического тропа подробнее.

Весь мир для гностиков представляет собой место ужасного безрадостного заточения человека, который даже не понимает, что находится в плену. Хозяином нашего мира, его главным тюремщиком является злой бог, гностический демиург — Ялдаваоф или Саклас, создавший людей для своего увеселения и наслаждающийся их страданиями в этом мире. Согласно гностическим текстам, демиург — несовершенный бог, он возник по ошибке, как побочный эффект жизни высшего истинного божества — Плеромы. Осознавая свое несовершенство, демиург страдает комплексом неполноценности и поэтому намеренно старается удержать людей в своем мире, не допустив до познания мира высшего. Следствием существования мира демиурга и другого мира — истинного бытия Плеромы — является представление о множественности миров; в мир Плеромы человек может войти или вернуться и тем самым — спастись. Спасение сопряжено с гнозисом. Гнозис, одна из центральных психологических характеристик гностицизма, определяется как особая форма духовной и интеллектуальной деятельности, дающей знание внерационального характера. По удачному замечанию К. Партриджа, «в некоторых ранних текстах гнозис, понимаемый как “знание о себе”, смешивался со “знанием о Боге”, которое подавалось с использованием образа “божественной искры”, попавшей в ловушку материи и после “искупления” вернувшейся к своему божественному источнику»¹². Соответственно, гностиком является человек, обретший гнозис и осознавший ложность окружающего мира и небожественность его создателя. Этот гнозис должен вывести гностика за пределы нашего мира и соединить с Плеромой.

Далее мы обратимся к выявлению гностического тропа в современной популярной культуре, но прежде стоит сделать одну оговорку. Троп — метафорическая фигура, не предполагающая веры в его содержание. Для творцов современной оккультуры гностические идеи чаще всего — это красивый образ, удачно характеризующий некоторые аспекты социальной реальности или совпадающий с их внутренним мировидением. Писатели, режис-

12. Partridge, C. (2018) *High Culture: Drugs, Mysticism, and the Pursuit of Transcendence in the Modern World*, p. 12. Oxford, N.Y.: Oxford University Press.

серы, музыканты могут действительно верить в гностические мифы, понимая их в религиозном смысле, но чаще они обращаются к гностическому тропу лишь как к элементу своего творческого бриколажа. Согласно изначальному гностическому пониманию, мир демиурга существует как место, из которого человек должен бежать. Гностический троп в современной культуре может подразумевать это бегство, а может лишь описывать ужасающее состояние нашего мира, управляемого демиургом, не предполагая, что из него возможно какое-то спасительное бегство. По удачному замечанию Фредерика Квятковски, творцы современной популярной культуры «точно знают, откуда хотят бежать, но не разделяют с гностиками столь же четкого представления о том, где находится конечная цель их путешествия»¹³.

Таким образом, можно говорить о двоякой природе гностического тропа. С одной стороны, он имеет определенные исторические основания, связанные с прямой рецепцией идей, зафиксированных в ряде текстов из Наг-Хаммади. С другой стороны, современные преломления гностических идей, их модернизация и трансформация далеки от оригинального содержания этих текстов, что во многом обусловлено внутренним состоянием обращающихся к этой тематике творцов современной культуры. Здесь вряд ли можно говорить о цельном типе гностической ментальности, как в свое время предлагал Гарольд Блум. Скорее исторические гностические идеи при определенных условиях становятся конгениальными внутреннему состоянию того или иного человека, являются лучшей формой метафорического выражения ключевой проблемы, возникающей при столкновении с окружающей реальностью. Поэтому в нашем дальнейшем экскурсе историческая связь с текстами Наг-Хаммади не будет играть основной роли.

Гностический троп в популярной культуре

Поскольку наша цель — показать, как гностический троп функционирует в оккультуре, ниже мы остановимся на ряде примеров, указывающих на этот процесс, начав от более ранних; и затем мы перейдем к современным примерам в российском контексте. Очевидно, что примеров использования гностического тропа

13. Kwiatkowsky, F. (2018) "Cinema: evil demiurges in Hollywood films at the threshold of the twenty-first century", in G.W. Trompe (ed.) *The Gnostic World*, p. 686. N.Y.: Routledge.

па можно найти гораздо больше, и выборка, представленная ниже, обусловлена несколькими критериями: (1) разнообразие форм медиакультуры — нам важно продемонстрировать, как троп функционирует в литературе, кино и музыке; (2) хронологическая и географическая репрезентативность; (3) оригинальное творческое использование этого тропа.

Отправным пунктом нашего экскурса будет проза Лоренса Даррелла (брата известного натуралиста Джеральда Даррелла). В поздних текстах Даррелла можно найти все элементы гностического тропа, причем в достаточно эксплицитной форме. В его цикле «Авиньонский квинтет» (1974–1985) присутствует сложная смесь оккультурных тем, широко популяризированных в те годы: эзотерический нацизм, тамплиеры, Святой Грааль, античный гностицизм. По удачному замечанию Юлиуса Рэпера, «в центре цикла... не внешний поиск сокровищ, а внутренний процесс, посредством которого... [герой] использует свое воображение, чтобы восстановить утраченное... измерение самого себя»¹⁴. В первой части квинтета герои посвящаются в некую неогностическую секту, высшей целью которой является самоубийство адептов. В мировоззрении главы секты Аккада присутствуют все основные элементы гностического мировоззрения. Аккад так описывает картину мироустройства: приверженцы всех религий «не решаются заглянуть в лицо горькой правде и осознать, как это ни страшно, что мир Всемилостивого Бога умер, что Его заменил на троне узурпатор — Бог Зла... Какой Бог, спрашивает себя гностик, мог бы такое измыслить — весь этот чавкающий мир смерти и распада... Какой Бог мог бы построить этот пагубный механизм истребления и самоистребления? Это мог сделать только дух черной опустошающей смерти, дух пустоты и самоуничтожения»¹⁵.

Здесь мы видим классическую гностическую картину мироздания и классического гностического демиурга. Этот демиург отождествляется Дарреллом с Богом Ветхого Завета: «Главный демон — дух материи, во всеоружии выпрыгнувший из головы классического иудаизма, данниками которого являются все европейские религии»¹⁶. Чуть дальше тот же Аккад говорит и о процессе гнозиса, доступном посвященному, как об особом сверххра-

14. Raper, J.R. (1990) "The Philosopher's Stone and Durrell's Psychological Vision in *Monsieur and Livia*", *Twentieth Century Literature* 36 (4): 422.

15. Дарелл Л. Месье, или Князь тьмы. М.: Б.С.Г.-ПРЕСС, 2004. С. 70.

16. Там же.

зумном процессе, в котором «разум бессилён — на этом уровне понимание может быть лишь бессловесным, беззвучным, бездыханным»¹⁷. Таким образом, у Даррелла, как одного из первооткрывателей гностического тропа, уже наличествуют все интересующие нас элементы.

Сходную картину мы видим и в творчестве известного американского фангаста Филиппа Дика, который, как и Даррелл, специально исследовал гностические тексты, что послужило почвой для создания трилогии ВАЛИС (1978–1982). В этой трилогии очень много прямых и скрытых гностических отсылок, и мы остановимся лишь на интересующем нас космологическом мифе. По сюжету, во второй части трилогии «Всевышнее вторжение» (1980) землей уже 2000 лет правит злой бог Белиал, контролирующий христианско-исламскую церковь, а ему противостоит изгнанный на другую планету истинный бог Ях, который пытается вернуться на Землю, родившись человеком, чтобы вернуть себе утраченное господство. В своем воплощении Ях рождается ребенком, которого зовут Эммануил. Можно сказать, что этот сюжет — переворачивание классической гностической схемы, в которой обычно именно ветхозаветный бог Яхве (Ях Дика) выступал в качестве демиурга; здесь господство демиурга начинается как раз с упадком ветхозаветной религии и пришествием христианства. Но, несмотря на инверсию, основные акторы гностической космологии сохраняются Диком неизменными. Не только ВАЛИС является отражением гностического тропа; обыгрывание понятия гнозиса как внутреннего просвещения, откровения о своей собственной сущности можно найти и в проблематичности проведения границы между репликантом и человеком, лежащей в основе сюжета «Снятся ли андроидам электрические овцы?». Для таких творцов, как Дик и Даррелл, гностический троп не только играл креативную роль, но имел религиозное измерение.

В 1990-е гг. этот троп приобрел массовую известность через кинематограф, но при этом его религиозное измерение померкло, и акцент был сделан на метафорическом значении тропа, его способности отражать реалии окружающей жизни, а не выражать религиозные убеждения. Для иллюстрации этого тезиса обратимся лишь к двум фильмам, вышедшим в 1999 г. О первом из них — «Матрице» — было написано уже очень много, исследователи видели в этом фильме буддийские, христианские, иудейские, постмодернистские смыслы. В контексте нашей темы в фильме,

17. Там же.

очевидно, используется гностический троп. Герой фильма Нео осознает, что он живет в действительном мире-тюрьме, в котором людей полностью поработили компьютеры, используя их жизненную энергию для собственного питания. Люди, пребывающие в этом мире, неосознанно удерживаются с помощью компьютерной симуляции реальности. Таким образом, налицо множественность, вернее, двойственность миров: мир Матрицы (иллюзорная выхолощенная компьютерная реальность) и реальный мир поработанного и постоянно истребляемого человечества. Есть в «Матрице» и демиург — главный компьютер-источник или *deus ex machina*. Стоит отметить, что встреча Нео и главного компьютера подается с обыгрыванием классической теофанической символики. В реальном мире компьютер оплетен проводами и создает себе черное лицо из маленьких летающих роботов, а в мире симуляции он — светоносное существо, источник света, пронизывающего все вокруг, прямая аллюзия на библейского Бога. Нео обретает опыт постижения дуальности мира через красную пилюлю — метафору гнозиса как просвещающего знания¹⁸.

Другой фильм, также использующий гностический троп, — это «Шоу Трумана». Здесь мы сталкиваемся с искусственным миром, на этот раз миром реалити-шоу, в котором только единственный персонаж, главный герой Труман (Истинный человек), не знает о том, что весь мир вокруг него — лишь декорация. За этим миром шоу существует иной реальный мир людей — зрителей шоу. Искусственность мира Трумана идеально подчеркнута в завершающих сценах — когда главный герой, осознав, что он заточен в искусственном мире, желает сбежать и плывет на корабле по «морю», но в итоге его корабль пробивает носом нарисованное на бумаге небо. Именно так Труман сталкивается с демиургом — главным режиссером шоу Кристофом, голос которого подается в фильме как голос с неба, обращающийся к Труману как к сыну, — очевидная аллюзия на библейского Бога.

Гностический троп в современной русской культуре

Все приведенные выше примеры относятся к американской массовой культуре, и если ограничиться ими, то может сложиться

18. Даже в научной литературе после выхода «Матрицы» стали использовать именно этот образ для иллюстрации сути гнозиса, см.: Hanegraaff, W.J. (2013) "Entheogenic Esotericism", in E. Asprem, K. Granholm (eds) *Contemporary Esotericism*, p. 408. Sheffield: Equinox.

ложное представление о географической локализации указанного тропа; поэтому теперь мы обратимся к современной русской культуре, прежде всего к творчеству В. Пелевина. Не будет преувеличением сказать, что все произведения этого русского писателя буквально пронизаны сложным интертекстуальным диалогом многих эзотерических учений. Само по себе это неудивительно, ведь он выходец из поколения интеллектуалов, тесно связанных с советским эзотерическим подпольем. Его молодость пришлась на конец 1980-х — первую половину 1990-х, то есть время небывалой духовной и идейной свободы в позднем СССР и новой России. Пелевина вполне можно понять как одного из крупнейших современных бриколеров, и именно гностический троп играет системообразующую роль во всем его творчестве.

В известном романе Пелевина «Чапаев и Пустота», вышедшем в 1996 г., этот троп уже вполне присутствует. Главный герой романа Петр Пустота одновременно живет в двух мирах: в революционной России и в России 1990-х. В первом временном пласте он — ординарец Василия Чапаева, во втором — пациент психиатрической больницы. В ходе повествования обнаруживается, что Чапаев на самом деле был буддийским бодхисаттвой, ушедшим из мира сансары как раз во время гражданской войны. Петр же, его ученик, оказался заброшен в одну из форм реальности по прихоти главного антагониста Чапаева — Григория Котовского. Фактически весь мир России 1990-х описывается как творение злого демиурга Котовского, злоупотреблявшего в свое время кокаином и породившего мир, больше похожий на наркотический бред или глобальную психиатрическую больницу. В «Чапаеве и пустоте» образ демиурга уже совершенно реален: демиург — это не метафора, а фактический создатель мира.

В вышедшем в 1999 г. романе «Generation “П”» хорошо описана фальшивая структура мира, напоминающая систему гностических эонов. Внизу — мир обычных людей, не знающих о природе реальности; чуть выше — мир пиарщиков, управляющих иллюзией; еще выше — мир служителей Иштар (Пелевин называет их халдеями), поддерживающих огонь человеческого желания, чтобы фальшивый мир существовал вечно. Этот же образ многоуровневого мира развивается и в романе 2006 г. «Empire V». Здесь структура еще более усложняется, и оказывается, что халдеи, служащие Иштар, это лишь еще одно промежуточное звено; выше них стоят так называемые вампиры — бессмертные существа, пи-

тающиеся эманацией человеческого счастья. Одна из жертв вампиров, профессор теологии, рассказывает герою такую историю:

Наша планета — вовсе не тюрьма. Это очень большой дом. Волшебный дом. Может, где-то внизу в нем есть и тюрьма, но в действительности это дворец Бога. Бога много раз пытались убить, распространяли про него разную клевету, даже сообщали в СМИ, что он женился на проститутке и умер. Но это неправда. Просто никто не знает, в каких комнатах он живет — он их постоянно меняет. Известно только, что в тех комнатах, куда он заходит, чисто убрано и горит свет. А есть комнаты, где он не бывает никогда. И таких все больше и больше. Сначала сквозняки наносят туда гламур и дискурс. А когда они перемешиваются и упревают, на запах прилетают летучие мыши¹⁹.

В этом образе как бы собрана вся гностическая мифология Пелевина. Наш мир — это тюрьма, но только для тех, кто хочет, чтобы он был тюрьмой. Существа этого мира, архонты различных небес (халдеи и вампиры), верят в то, что эту тюрьму придумали они, и даже не подозревают, что они лишь часть гигантской Вселенной, созданной не ими. Это типичный образ гностической Плеромы и отпадшего от нее зона, породившего мир-иллюзию. Напомним, что у гностиков целью человека было возвращение к Плероме, и именно поисками пути к ней занимаются все герои пелевинских романов.

Закрепляется этот образ многоуровневой Вселенной в романе 2013 г. «Бэтман Аполло», продолжающем историю о вампирах. В нем тому же герою, вампиру Раме, открывается, что всеми вампирами управляет император. Образ этого императора фактически повторяет образ гностического демиурга — Ялдаваофа. Император «думает, что он самый главный в космосе... Голова у него как у льва, а тело — как у змеи»²⁰.

Похожая история, правда в ином мифологическом антураже, рассказывается в романе 2009 г. “t”. Его герой граф *t* — литературный персонаж, созданный писателем-креативщиком, который постоянно участвует в разных проектах и переписывает историю своего героя. Здесь образ искусственной Вселенной наиболее очевиден. Миры графа *t* — это вымысел писателя, ищущее

19. Пелевин В.О. Empire V. М.: Эксмо, 2006. С. 372.

20. Пелевин В.О. Бэтман Аполло. М.: Эксмо, 2013. С. 419.

го коммерческой выгоды. Здесь писатель — типичный гностический демиург, использующий свое творение и не подозревающий о существовании иного духовного мира. Сам же *t* — образ гностика, которому удалось избавиться от пут власти архонтов и войти в Плерому. Ту же образность легко обнаружить в дилогии 2015 г. «Смотритель» и в романе 2017 г. “iPhuck 10”.

Но не только у Пелевина и не только в литературе используется гностический троп. Сходную ситуацию мы обнаружим, если обратимся к творчеству современного российского рэп-исполнителя Оксимирона (Мирона Федорова). Рэп-культура — в принципе феномен, строящийся по определенным канонам, и русская рэп-культура в этом плане не является исключением. Одной из определяющих черт этой культуры является позиционирование исполнителем себя самого, определенный самопиар, часто связанный с унижением и высмеиванием своих конкурентов и оппонентов (во многом на этом строится жанр баттла)²¹. Оксимирон, как оксфордский выпускник, изначально претендует на высокий интеллектуализм текстов, и поэтому они должны обладать философско-мифологической нагруженностью. Кроме того, очевидна причастность Оксимирона оккультуре — подтверждением этого является татуировка с девизом Кроули на его правой руке. Связан он и с Пелевиным: рэпер снялся в роли главного антигероя Митры в экранизации романа “Empire V”, планирующейся к выходу в 2021 г. Все эти факторы помогают нам рассмотреть его творчество с позиции оккультурного бриколажа и выявить в нем гностический троп.

Мир, описываемый в текстах Оксимирона, очевидно зол, сер, безрадостен и ужасен. Это мир, где «дикий пейзаж... бухие крики» (*Тентакли*), где темные города «гниют как нарывы» (*Дарксайд*), «где мокрый бетон обвивают трубы кольцами, как мертвый питон» (*East London*). И обитатели этого мира вполне ему под стать: это «букашки-пешеходы, безучастные, как роботы» (*ССТV*), паразиты, живущие, пожирая, уничтожая друг друга (*Тентакли*). Формально эта картина собирательный образ Москвы, восточного Лондона и иных мест, о которых читает свой рэп Оксимирон, но содержание в каждой песне есть еще и метафизический подтекст, заставляющий воспринимать эти образы более глобально. Этот подтекст явственно заметен в «Полигоне» из альбома «Горгород».

21. О каноничности рэп-культуры см.: Хестанов Р.З. Хип-хоп: культура молодежной контрреволюции // Логос. 2016. № 26 (4). С. 7–26.

Хотя в целом этот альбом можно понять как аллюзию на современные политические реалии, все-таки направленность текстов в нем указывает и на иное прочтение. Песня «Полигон» описывает, от лица лирического героя, мир Горгорода таким образом:

Горький дым, чей-то полигон; на небе дым, под ним бетон. Ты бы ушлыл, да моветон! Ты бы ушлыл, и далеко — мимо витрин, мимо икон. Твой город — это быль и фельетон. Ты бы ушлыл, но там не то. И ты, по ходу, по полной попал. Горгород, горгород — дом, но капкан.

Последние слова о доме-капкане — это прямая отсылка к гностическому образу Вселенной как тюрьмы, в которую пойманы люди. С одной стороны, это их дом, но, с другой, этот дом — тюрьма, из которой невозможно бегство. Да и само слово «полигон» — намек: ведь полигон — это участок суши или моря, отведенный под испытания вооружений, то есть Горгород или наш мир — это испытательная площадка для каких-то иных сил.

Наравне с образом мира-клетки у Оксимилона хорошо представлен и образ гностика, заброшенного в этот мир и пытающегося выбраться, сбежать. Лирический герой его песен — «пленный инопланетянин не в своей тарелке» (*В говне*), постоянно напоминающий себе о том, «что есть разница между домом и постоянным двором» (*Нет связи*). Последние слова — классический гностический образ из «Гимна о жемчужине»²², в котором гностик сравнивается с сыном, отправленным отцом из родного дома в дальнюю страну на поиски драгоценной жемчужины. Этот сын, придя на постоянный двор, был одурманен напитками и увеселениями и полностью забыл, кто он, откуда и зачем сюда пришел. Оксимирон прекрасно отдает себе отчет в том, что играет с гностической образностью, ведь в «Тентаклях» он утверждает, что «был агностик, от злости стал как гностик». Для гностика эта злость — не абстрактное недовольство миропорядком, а презрение к его творцу — демиургу. Творец этого мира «то ли хлопал ушами, то ли толком не шарил» (*Неваляшка*), «глуп, как прозелит» (*До зимы*), несовершенный Бог-ремесленник, который «играет в модельки» (*Не от мира сего*). У этого бога есть имя, и оно волне гностическое: «от священных коров отвык, Ялдаваоф, он

22. Анализ этого мифа дан в: *Йонас Г. Гностицизм: Гностическая религия*. СПб.: Лань, 1998. С. 123–138.

же Ягова, он же князь мира сего...» (*Дарксайд*). При этом, вполне в духе гностиков, этот бог описывается в унижительных тонах: он «демиург — пидорас» (*Волапюк*), «полупетух, как василиск» (*До зимы*). Последнее сравнение особенно интересно, так как оно отсылает к известной гностической гемме, изображающей великого архонта Абракраса с петушиной головой и ногами в виде змеиных хвостов, в песне же этот петушиный образ сопоставляется с субкультурой экзов.

Пожалуй, наиболее ярким выражением гностического мироощущения в творчестве Оксимилона является песня «В бульбуляторе», где рассказывается, как на одной из вечеринок обкурившаяся молодежь решает ради развлечения забросить живого хомяка в прибор для курения конопли, и этот образ постепенно умирающего живого существа, смотрящего через стекло на мучающих его людей, преследует героя песни в течение всей жизни. Самыми любопытными являются заключительные слова песни: «И мне кажется, мы за стеклом и через нас курят» (*В бульбуляторе*). Здесь все человечество сравнивается с хомяком, над которым издеваются некие высшие глупые и злые силы; этот образ напоминает слова совершенного искусственного интеллекта Жанны о ее создателях из пелевинского «iPhuck 10»: «ослепленные болью боги, страдающие и желающие вызвать страдание в своем творении»²³.

Возможно, Пелевин и Оксимирон — не столь удачные примеры специфически русской культуры, поскольку оба были воспитаны на образцах западной популярной культуры, бесконечные отсылки к которой присутствуют во всех их произведениях. Это отправляет нас к проблематике популярной культуры как таковой, многие исследователи которой связывают ее становление с процессом американизации²⁴, так что в любых ее стратах легко найти неизбежный отпечаток западного (читай: американского) мировосприятия. При этом ни Пелевина, ни Оксимилона нельзя назвать проводниками западной культуры; они классические бриколеры, сочетающие русские культурные реалии с западными в сложном и противоречивом коктейле — и отсюда специфика использования ими гностического тропа.

23. Пелевин В.О. iPhuck 10. М.: Эксмо, 2017. С. 428.

24. См., например: Strinati, D. (2004) *An Introduction to Theories of Popular Culture*. 2nd ed, pp. 19-45. N.Y.: Routledge. В частности, любопытные рассуждения по поводу трансформации жизни пролетариев в Британии под воздействием американской литературы можно найти в работе: Worpole, K. (1983) *Dockers and Detectives: Popular Reading, Popular Writing*. London: Verso.

Причины популярности рассматриваемого тропа

После того как мы разобрали ряд примеров присутствия гностического тропа в современной культуре, следует задаться вопросом: почему он так популярен?

Прежде всего очевидно, что после того, как тексты Наг-Хаммади стали широко известны, гностическая образность вошла в тезаурус современной популярной культуры, а сам по себе гностический троп стал восприниматься как удачная креативная метафора, с помощью которой можно создавать новые сюжетные ходы и даже художественные вселенные. Креативность этого тропа хорошо иллюстрируется особым жанром компьютерных стратегий, т.н. «симуляторов бога»²⁵, в которых игроку предлагается стать богом-демиургом, создателем или правителем некоего маленького мира или народа. Игрок должен воздействовать на своих адептов, усиливая их веру с помощью чудес, различных благодеяний или же наказаний. Кроме того, зачастую игрок в роли бога конкурирует с другими богами-игроками, господствующими в других мирах. Очевидно, что такой креативный ход стал возможен вследствие девальвации христианского миропонимания и в силу игровой специфики современной культуры, когда серьезные метафизические вопросы стали восприниматься как элементы бриколажа. Но, кроме того, такая схема является классическим гностическим представлением об архонтах, управляющих мирами, то есть, осознанно или нет, современная игровая культура актуализирует гностическую образность.

При рассмотрении гностического тропа не стоит игнорировать и интертекстуальную игру, лежащую в основе современной культуры. Очевидно, что фильмы 1990-х, и в первую очередь «Матрица», задали определенный образец описания мира, и этот образец в основе имел именно гностический троп. «Любовь к трем цукербринам» Пелевина и отождествление людей с паразитами в текстах Оксимилона — это обыгрывание заданных «Матрицей» тем.

25. Напр.: Black and White, Godus. Компьютерные игры вообще активно используют гностический троп. Например, в игре "Talos Principle" сюжет строится вокруг судьбы андроида, управляемого неким Элохимом, гласом божием, указующим андроиду, что ему нужно делать. Элохим утверждает, что он создатель мира. Любопытно, что хорошая концовка игры возможна лишь после неповиновения повелениям Элохима, который на самом деле является лишь учебной компьютерной программой. То есть главный персонаж в игре, андроид, — это типичный гностик, выходящий из мира Элохима в истинный мир и тем самым выполняющий свою миссию.

Но серьезное отличие указанных авторов от той же «Матрицы» заключается в недвусмысленной отсылке к гностицизму как форме объяснения современной реальности через описание образа ее творца — демиурга. Но, кроме креативного потенциала гностического тропа, существует еще и социальная основа его популярности, которая во многом связана с процессами трансформации реальности.

В своих известных трудах американский литературный критик Гарольд Блум последовательно проводил идею о том, что американцы по своему религиозному мировоззрению стали гностиками, правда, этого не осознавая. Блум утверждает, что «наша безудержно развивающаяся индустрия поклонения ангелам, околосмертного опыта, сетей по расшифровке астрологических предсказаний и снов есть массовая версия фальсифицированного или травестийного гностицизма»²⁶. Для Блума в основе американской культуры лежит тяга к познанию Бога внутри себя, и этот внутренний Бог не может «сосуществовать с миром лагерей смерти, шизофрении и СПИДа»²⁷. Для Блума американская религия внутреннего Я и есть новый гностицизм; именно по причине индивидуализации религиозного опыта гностическое миропонимание становится модным в современном мире. Сходные мысли можно встретить и у Джеффри Крайпла, который в работе «Авторы невозможного»²⁸ доказывает, что в основе творчества ряда американских писателей-фантастов, в частности Ф. Дика, лежал уникальный опыт гнозиса, особого религиозного переживания, ставший источником их вдохновения. Суммировать идеи Блума и Крайпла можно следующим образом: современные гностики, опытно дошедшие до того же мироощущения, что и гностики древние, открыли основы гностического мировоззрения и начали популяризировать его в современной ситуации. Такое объяснение популярности тропа вполне понятно, но оно предполагает: (а) реальность некоего внутреннего психологического опыта; (б) единство этого опыта в древности и в современности. Оба этих допущения не являются строго научными и исходят из внутренней веры (или того же опыта) их создателей. Кроме того, для Блума и Крайпла гнозис — неотъемлемая часть американской культуры, связанной с идеей религиозной свободы и свободы лич-

26. Bloom, H. (1997) *Omens of the Millennium: The Gnosis of Angels, Dreams, and Resurrection*, p. 31–32. N.Y.: Riverhead Books.

27. Ibid., p. 252.

28. См.: Kripal, J. (2010) *Authors of the Impossible: The Paranormal and the Sacred*. Chicago: University of Chicago Press.

ности. Как показывают два разобранных нами российских примера, это мировоззрение отнюдь не характеризует лишь американскую культуру. Кроме того, в творчестве Пелевина и Оксимилона нет акцента на уникальности внутреннего опыта гностика, скорее они делают акцент на безысходности мира, что несколько меняет психологически центрированное объяснение американцев.

Возможно, эта смена акцентов — с внутреннего на внешний — может быть объяснена, если обратиться к контексту становления отечественных авторов. В своей известной работе «Древо гнозиса» И.П. Кулиану сравнил социалистические страны с ложными мирами, управляемыми диктаторами-демиургами²⁹. Кулиану сам был выходцем из Румынии времен режима Чаушеску, поэтому такое сравнение для него было естественным выражением личного мироощущения. Но тогда образ гностического демиурга должен быть присущ людям, вышедшим из социалистического лагеря, или же тем, кто предполагает наличие некоей абсолютной диктатуры в основе политической системы своей страны. Такое объяснение подходит для творчества Пелевина, ведь советское эзотерическое подполье рассматривало СССР как «ад на земле».

Правда, творчество Оксимилона, тематически и хронологически далекое от реалий социалистических систем, не укладывается в эту модель. Конечно, можно заметить, что политический подтекст в отражении современных российских реалий в мировоззрении этого рэпера сходен с условиями стран социалистического лагеря, но, как мы показали выше, метафизическая проблематика в его текстах практически всегда осознанно вытесняет узкосоциальную. Так, Оксимилон на концерте в поддержку рэпера Хаски определил специфику своего творчества следующим образом:

Музыка — отражение реальности, которое нелепо винить в распространении мрака и разврата. Мы — обычные ребята, мы вкладываем в песни то, что видим вокруг, это выводит негатив из общества³⁰.

В контексте нашей темы это значит, что гностический троп можно считать наиболее адекватным способом описания окружающей реальности. Отметим, что в рэпе, возникшем изначально

29. Couliano, I.P. (1992) *The Tree of Gnosis: The Untold Story of Gnostic Mythology from Early Christianity to Modern Nihilism*, p. 96. San Francisco: Harper.

30. См. выступление: Концерт солидарности (полная трансляция) // noгимxxxxx. 27.11.2018 [https://www.youtube.com/watch?v=a15V7ew_A8w, доступ от 31.01.2021].

в среде чернокожих американцев, присутствовала конспирологическая риторика³¹, и, пожалуй, именно она является базисом, объединяющим как американских, так и российских авторов, использующих гностический троп. При этом заметим, что гностический троп — метафора, выражающая мироощущение индивида, не уверенного ни в чем. Это мироощущение может включать конспирологию, а может существовать и независимо от нее, так как оно имеет не социальные, а психологические основания.

Если ранние исследователи теорий заговоров, такие как Р. Хофштадтер³², считали паранойю отклонением от нормы, болезнью здорового общества, то современные авторы предлагают посмотреть на нее под иным углом. Теперь конспирологию уже не интересуют ответы на вопросы *кто убил Дж. Ф. Кеннеди* или *кто устроил теракты 11 сентября*. Эти вопросы, равно как и многие им подобные, свидетельствуют о перманентной тревоге, с каждым десятилетием нарастающей в обществе. Современный человек ни в чем не уверен, он дезориентирован и постоянно чего-то опасается, отсюда и многообразие слухов, зачастую опровергающих самих себя³³. Такое мироощущение в социальном аспекте является «пропедевтикой» глобальной метафизической неуверенности, которую и фиксирует гностический троп.

Здесь уместно напомнить известную метафору паноптикона, предложенную М. Фуко. Паноптикон — это идеальная тюрьма, в которой каждому заключенному отводится отдельная камера, полностью пронизываемая для внешнего наблюдателя-надзирателя, находящегося в центре кругообразно устроенной тюрьмы. Таким образом, надзиратель из своей башни может контролировать каждый момент жизни каждого заключенного, власть надзирателя абсолютна, а личная жизнь заключенного уже не может быть личной. Фуко характеризует особенность паноптикона следующим образом:

Сколько камер-клеток, столько и театриков одного актера, причем каждый актер одинок, абсолютно индивидуализирован и постоянно

31. На эту тему см. главу «Страх переп черной планетой» в книге: *Найм П.* Культура заговора: от убийства Кеннеди до «секретных материалов». М.: Ультракультура 2.0, 2000.

32. См.: Hofstadter, R. (1965) *The Paranoid Style in American Politics, and Other Essays*. N.Y.: Knopf.

33. Это новое понимание конспирологии хорошо выражено в исследовании: *Найм П.* Культура заговора: от убийства Кеннеди до «секретных материалов».

видим... его принцип противоположен принципу темницы... яркий свет и взгляд надзирателя пленят лучше, чем тьма, которая в конечном счете защищает заключенного. Видимость — ловушка... Отсюда — основная цель паноптикона: привести заключенного в состояние сознаваемой и постоянной видимости, которая обеспечивает автоматическое функционирование власти³⁴.

Для Фуко паноптикон — метафора капиллярной природы власти, проникающей во все человеческое общество и в каждого человека в отдельности. Не будет упрощением заметить, что современный мир с его глобальными цифровыми технологиями, с всевозможными камерами и микрофонами, контролирующими буквально каждый шаг человека (отсюда желание многих людей заклеить камеру компьютера, ноутбука и т.д.) — это не что иное, как реализация глобального паноптикона. Любопытно, что в той же «Матрице» высшая программа Архитектор изображается человеком, находящимся в комнате, наполненной дисплеями, на которых отображается жизнь всех людей на земле. То есть Архитектор и есть абсолютный наблюдатель Фуко, олицетворяющий власть. В песне Оксимирона «ССТV» есть похожий образ наблюдателя, постоянно мониторящего через бесконечную сеть камер все происходящее в мире. Правда, в конце песни наблюдатель оказывается слепым, что вновь возвращает нас к образу гностического демиурга, глупого и несовершенного бога. Гностический троп очень близок мировоззрению Фуко, и это неслучайно, ведь хронологически популяризация текстов Наг-Хаммади совпадает с климатом свободы 1960-х гг., когда тексты Фуко воспринимались как новое откровение. Гностический троп в таком контексте есть практически идеальное мифологическое выражение нового мироощущения человека, с одной стороны, чувствующего в себе безграничную свободу и стремящегося ее реализовать, а с другой стороны, воспринимающего мир как сферу, где реализация этой свободы формально вроде бы поощряется, но на деле именно свобода является тем, что у человека постоянно хотят отнять. Это и есть диалектика внутреннего гнозиса и мира-тюрьмы, столь любимая современными авторам. Правда, для Фуко основной особенностью власти была ее нелокализуемость; он замечает, что «принцип власти заключается не столько в человеке, сколько в определенном, продуманном рас-

34. Фуко М. Надзирать и наказывать: Рождение тюрьмы. М.: Ad Marginem, 1999. С. 293–294.

пределении тел, поверхностей, света и взглядов»³⁵. В таком смысле гностическое мировоззрение обладает большим эвристическим потенциалом, чем взгляд Фуко, поскольку оно объясняет суть мироустройства, избавляя от неуверенности — ибо чем абстрактнее опасность, тем менее уверенно чувствует себя человек. В мире гностиков понятно, кто виноват и что следует делать.

Любая абстрактная концепция требует определенной визуализации. Выражением абсолютной власти Фуко и становятся гностические образы в современной культуре. Элементы оккультурного бриколажа используются современными бриколерами не только с целью самовыражения, они — прямое отражение страхов, надежд и вкусов аудитории. Теорию Партриджа можно развить, предположив, что оккультурными бриколерами являются не только писатели, музыканты, режиссеры, но и каждый человек — потребитель их творчества, а в таком случае широкое распространение оккультурной тематики в популярной культуре есть лишь отражение ожиданий современной аудитории.

Библиография / References

Дарелл Л. Месье, или Князь тьмы. М.: Б.С.Г.-ПРЕСС, 2004.

Йонас Г. Гностицизм: Гностическая религия. СПб.: Лань, 1998.

Найт П. Культура заговора: От убийства Кеннеди до «секретных материалов». М.: Ультракультура 2.0, 2000.

Носачев П.Г. Нет ничего нового под солнцем: «гнозис» как категория в исследовании западного эзотеризма // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2017. № 4(35). С. 187–208.

Пелевин В.О. Empire V. М.: Эксмо, 2006.

Пелевин В.О. iPhuck 10. М.: Эксмо, 2017.

Пелевин В.О. Бэтман Аполло. М.: Эксмо, 2013.

Фуко М. Надзирать и наказывать: Рождение тюрьмы. М.: Ad Marginem, 1999.

Хестанов Р.З. Хип-хоп: культура молодежной контрреволюции // Logos. 2016. № 26 (4). С. 7–26.

Bloom, H. (1997) *Omens of the Millennium: The Gnosis of Angels, Dreams, and Resurrection*. N.Y.: Riverhead Books.

Brakke, D. (2010) *The Gnostics: Myth, Ritual, and Diversity in Early Christianity*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Couliano, I.P. (1992) *The Tree of Gnosis: The Untold Story of Gnostic Mythology from Early Christianity to Modern Nihilism*. San Francisco: Harper.

35. Там же. С. 295.

- Durrell, L. (2004) *Mes'e, ili Kniaz' t'my* [Monsieur, or The Prince of Darkness]. M.: B.S.G.-PRESS.
- Foucault, M. (1999) *Nadzirat' i nakazyvat': Rozhdenie tiur'my* [Discipline and Punish: The Birth of the Prison]. M.: Ad Marginem.
- Hanegraaff, W. (2012) *Esotericism and the Academy: Rejected Knowledge in Western Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hanegraaff, W.J. (1996) *New Age Religion and Western Culture*. Leiden: Brill.
- Hanegraaff, W.J. (2006) "Esoterica", in W.J. Hanegraaff (ed.) *Dictionary of gnosis and western esotericism*, pp. 336–340. Leiden: Brill.
- Hanegraaff, W.J. (2013) "Entheogenic Esotericism", in E. Asprem, K. Granholm (eds.) *Contemporary Esotericism*, pp. 392–409. Sheffield: Equinox.
- Hofstadter, R. (1965) *The Paranoid Style in American Politics, and Other Essays*. N.Y.: Knopf.
- Jonas, H. (1998) *Gnosticizm: Gnosticheskaia religiia* [Gnosticizm: The Gnostic Religion]. SPb.: Lan'.
- Khestanov, R. (2016) "Hip-hop: kul'tura molodezhnoi kontrrevoliutsii" [Hip-Hop: Youth Counter-Revolution Culture], *Logos* 26(4): 7–26.
- King, K.L. (2009) *The Secret Revelation of John*. Cambridge: Harvard University Press.
- Knight, P. (2000) *Kul'tura zagovora: Ot ubiistva Kennedi do "sekretnykh materialov"* [Conspiracy Culture: From Kennedy to the X-Files]. M.: Ul'trakul'tura 2.0.
- Kripal, J. (2010) *Authors of the Impossible: The Paranormal and the Sacred*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kwiatkowsky, F. (2018) "Cinema: evil demiurges in Hollywood films at the threshold of the twenty-first century", in G.W. Trompe (ed.) *The Gnostic World*, pp. 679–687. N.Y.: Routledge.
- Nosachev, P. (2017) "Net nichego novogo pod solntsem: «gnosis» kak kategoriia v issledovanii zapadnogo ezoterizma" [There Is Nothing New under the Sun: The Concept of "Gnosis" in Studies of Western Esotericism], *Gosudarstvo, religiia, tserkov' v Rossii i za rubezhom* 4(35): 187–208.
- Partridge, C. (2004) *The Re-Enchantment of the West: Vol. 1: Alternative Spiritualities, Sacralization, Popular Culture, and Occultur*. L.: T&T Clark.
- Partridge, C. (2018) *High Culture: Drugs, Mysticism, and the Pursuit of Transcendence in the Modern World*. Oxford, N.Y.: Oxford University Press.
- Pelevin, V.O. (2006) *Empire V* [Empire V]. M.: Eksmo.
- Pelevin, V.O. (2013) *Betman Apollo* [Batman Apollo]. M.: Eksmo.
- Pelevin, V.O. (2017) *iPhuck 10* [iPhuck 10]. M.: Eksmo.
- Raper, J.R. (1990) "The Philosopher's Stone and Durrell's Psychological Vision in Monsieur and Livia", *Twentieth Century Literature* 36 (4): 419–433.
- Strinati, D. (2004) *An Introduction to Theories of Popular Culture*. 2nd ed. N. Y.: Routledge.
- Williams, R. (1981) *Culture*. London: Fontana.
- Worpole, K. (1983) *Dockers and Detectives: Popular Reading, Popular Writing*. London: Verso.