

УДК 82-343

DOI: 10.26907/2782-4756-2024-75-1-72-80

ОБРАЗ МИРА КАК ЧУЖОЙ ИГРЫ В ЛИТЕРАТУРЕ КОСМИЧЕСКОГО УЖАСА

© Михаил Васильев

REPRESENTATION OF THE WORLD AS OTHER'S PLAY IN THE COSMIC HORROR LITERATURE

Mikhail Vasilev

Cosmic horror is a type of horror literature concerning itself with anthropocentrism rejection and depicting the universe as unknowable, indifferent and epistemologically anomalous. In the context of cosmic horror, man is often described as a plaything of unknown forces, which may seem a contradiction: the concept of play in itself is arguably all-to-human; moreover, a playful attitude is by no means indifferent and thus not exactly compatible with cosmic horror. Nevertheless, according to evolutionary biology, the evidence of play behaviour is not restricted to humans – accordingly, such behaviour is hypothetically an appropriate attribute of transcendent superhuman entities as well. One thus may logically conclude that a non-anthropocentric world still allows depiction in terms of play. Such a depiction is not necessarily equal with conspiratorial one – they differ in perceived motivation and, in some cases, in scope – yet the world-as-the-other's-play and conspiracy theories are closely related worldviews and, as such, can overlap. Demonstrating the importance of the existential in question in the works by H. P. Lovecraft, the key author in the field, the study proceeds to examine the fiction by T. Ligotti, L. Barron, M. Podlewski, and D. Wong (J. Pargin), showing the variety of representations of the-world-as-the-other's-play in the cosmic horror literature.

Keywords: cosmic horror, conspiracy theories, play, H. P. Lovecraft, T. Ligotti, L. Barron, D. Wong

Космический ужас – направление в литературе хоррора, имеющее дело с отказом от антропоцентризма и изображением непознаваемой равнодушной вселенной, полной гносеологических аномалий. В контексте космического ужаса человек нередко характеризуется как игрушка неведомых сил, что, однако, может восприниматься как внутреннее противоречие: концепция «игры» сама по себе ассоциируется со «слишком человеческим»; более того, далека от равнодушия как одной из центральных категорий космического ужаса. В то же время свидетельства эволюционной биологии говорят о том, что игровое поведение присуще не только людям – а соответственно, гипотетически допустимо и как атрибут нездешних сверхчеловеческих сущностей. Следовательно, представляется закономерным, что неантропоцентричный мир все еще допускает изображение в игровых терминах. Такое изображение не тождественно конспирологии: их отличают внутренняя мотивировка и в некоторых случаях масштаб; однако мир-как-чужая-игра и теории заговора – родственные формы описания реальности и как таковые могут пересекаться. Показав важность интересующего экзистенциала в творчестве ключевого автора направления – Г. Ф. Лавкрафта, исследование переходит к произведениям Т. Лиготти, Л. Баррона, М. Подлевского и Д. Вонга (Дж. Парджина), демонстрируя различные ипостаси мира-как-чужой-игры в литературе космического ужаса.

Ключевые слова: космический ужас, конспирология, игра, Г. Ф. Лавкрафт, Т. Лиготти, Л. Баррон, Д. Вонг

Для цитирования: Васильев М. Образ мира как чужой игры в литературе космического ужаса // Филология и культура. Philology and Culture. 2024. № 1 (75). С. 72–80. DOI: 10.26907/2782-4756-2024-75-1-72-80

Словосочетание «космический ужас» (cosmic horror) впервые фиксируется в английском языке с конца XIX в. [1, с. 16–17], однако современное

значение придал ему Говард Филлипс Лавкрафт (1890–1937), выдающийся американский писатель в области «странный прозы» (или, точнее,

weird fiction, поскольку в настоящее время слово *weird* со всеми его нюансами принято считать непереводаемым [2, с. 9], [3, с. 13]). Лавкрафт призывает отказаться от антропоцентризма в изображении нечеловеческих сил и явлений исходя из того, что все привычные нам земные реалии – не более чем произвольный частный случай в масштабе вселенной [4, с. 108]; тем самым космический ужас – жест радикального ostranenia, своего рода изучение повседневности через орбитальный телескоп. Как указывает Дж. Ньюэлл, в основе лавкрафтианского космического ужаса и в целом *weird*-произведений лежит попытка переосмысления реальности через эстетический аффект, в основе которого лежит отвращение (понимаемое как чувство при столкновении с категориальной аномалией) [5, с. 3, 11–12], то есть столкновение с предельно чуждым опытом, разрыв с привычной эпистемологией, меняющий и самого субъекта [6].

В настоящий момент творчество самого Лавкрафта и поэтика космического ужаса в целом оказываются в центре пристального внимания мыслителей, особенно представителей философии так называемого «спекулятивного реализма», стремящегося освободиться от кантианской субъект-объектной дихотомии и выйти к ноуменальному миру-в-себе [7]. Как отмечает Ю. Такер, литература ужаса в этом отношении – привилегированное поле исследования, поскольку, делая своим предметом непознаваемое, она тем самым проблематизирует процесс познания, очерчивает пределы мысли [8, с. 9–10]. Подробное описание языковых стратегий, используемых с этой целью, предпринимает Г. Харман в книге «Weird-реализм: Лавкрафт и философия» (главных стратегий, согласно Харману, всего две: «аллюзия» и «кубизм», то есть не прямое описание и гипердетализация, затемняющая целое) [2, с. 31–32].

Иными словами, как область исследования космический ужас весьма актуален – и в этой связи представляется уместным уделить внимание одному из его противоречивых аспектов. Вселенная Лавкрафта обычно характеризуется как «равнодушная», а не «жестокая», и самая гротескная участь, которая может постигнуть человека при столкновении с неведомым, обычно выступает простой случайностью, элементом общего хаоса бытия [4, с. 111–113], [9, с. 280–282]. Соответственно, и различные нечеловеческие силы, действующие в произведениях писателя, как правило, не могут быть описаны в качестве «злых», поскольку злоба – также элемент «слишком человеческого». Однако порой можно услышать, что в произведениях «космического

ужаса» человек оказывается и грушкой чуждых сил (см., напр.: [9, с. 282]). С одной стороны, это довольно наглядная метафора полного бессилия и как таковая прекрасно встраивается в описываемую нами картину мира. Однако, если чуть изменить ракурс рассмотрения, возникает вопрос: можно ли быть равнодушным к игрушке? И если нет, то допустимо ли вообще описывать мир в терминах чужой игры, говоря о космическом ужасе?

В первую очередь можно заметить, что понятие игры не является сугубо человеческой прерогативой – игровое поведение животных давно привлекает внимание зоологов. Некоторые исследования в области нейробиологии эмоций постулируют, что стремление к игре входит в число семи главных эмоциональных систем, которые делят между собой все млекопитающие, хотя конкретный состав списка остается предметом дебатов [10, с. 942, 963]. Г. Бургардт, тщательно выделивший пять критериев игры (в краткой и упрощенной форме могущих быть сформулированными следующим образом: неполная функциональность, отсутствие направленности на текущее выживание; спонтанность, добровольность, приятность; заметные отличия от типичного поведения; повторение без ухода в стереотипность; отсутствие стресса и неудовлетворенных потребностей) [11, с. 71–78], констатирует, что поведение, которое можно назвать игровым, фиксируется даже у некоторых членистоногих [Там же, с. 361–372]. Иными словами, игра как минимум не относится к области «слишком человеческого» и, таким образом, теоретически вполне может стать атрибутом и чуждых внеземных интеллектов. Тем не менее отметим, что даже в этом случае остается актуальной эмоциональная вовлеченность – то есть речь уже идет не о равнодушии в чистом виде. Мы еще вернемся к этому нюансу.

Другое немаловажное соображение, которое требуется принять во внимание, – значимость игрового компонента в жизни и творчестве самого Лавкрафта. Как показал С. Мариконда в цикле эссе «Как читать Лавкрафта», публиковавшемся в «*Lovcraft Annual*» с 2017 по 2021 г., создание собственной литературной мифологии стало для автора не только способом выражения философских взглядов, но и прямым продолжением детских игр, которые также отличались сложным сюжетом, зачастую охватывающим целые эпохи вымышленного мира. Более того, утверждает Мариконда, игривость и театральность – ключевые понятия, необходимые для понимания самовыражения Лавкрафта в жизни, переписке и художественном творчестве. Несмотря на мрачную

тематику и постулируемую автором необходимость «серьезного» отношения к предмету, его произведения полны вербальной иронии (в противовес иронии ситуативной) и внутренних шуток, зачастую понятных только самому писателю, что также является формой игры [12, с. 180–181], [13, с. 174–176], [14, с. 211, 213, 214], [15, с. 80–81], [16, с. 246].

Таким образом, понятие «игры» не только не противоречит авторской мифологии, но и выступает неотъемлемым ее элементом – соответственно, можно ожидать ее проникновения и на тематический уровень произведений. Так, своего рода игривость свойственна ряду существ, встречаемых Рэндольфом Картером в «Сомнамбулическом поиске неведомого Кадата» («The Dream-Quest of Unknown Kadath», 1927), особенно это касается непостижимых *night-gaunts* ‘ночных призраков’ / ‘ночных мверзей’ с их склонностью щекотать попавших к ним в когти [17, с. 431–432]. События этой повести, впрочем, происходят в мире снов, да и сами ночные призраки перекочевали непосредственно из детских кошмаров писателя [18, с. 55]. Данное произведение выделяется в корпусе работ писателя своим относительно легким, фантазмагорическим духом, порой провоцируя сравнения с «Алисой в стране чудес» [19, с. 408].

Тем не менее как минимум в одном наглядном примере игра и театральность действительно становятся у Лавкрафта ярким атрибутом нечеловеческих сил. Речь о повести «Шепчущий во тьме» («The Whisperer in Darkness», 1930). В ней идет речь о тайном присутствии на Земле инопланетных колоний в различных труднодоступных регионах. Пришельцы, так называемые «Ми-Го», прочно связаны с различными древними тайными культами – таким образом, в их распоряжении обширная сеть человеческих агентов влияния [20, с. 675–676, 685]. Протагонисты повести – состоящие в переписке Уилмарт (рассказчик) и Эйкли – расследуют деятельность инопланетян, одновременно подвергаясь преследованию с их стороны. Несмотря на то что поведение Ми-Го направлено на самосохранение – в их интересах и дальше поддерживать конспирацию, – по мере развития сюжета оно приобретает все более замысловатый, манипулятивный характер, и избыточность многих схем ясно указывает на игру. Письма персонажей не только перехватываются, но и подделываются [Там же, с. 688]; в финале произведения, когда Уилмарта заманивают на ферму Эйкли, замаскированный под хозяина дома пришелец разыгрывает перед гостем целое представление, пытаясь убедить в доброжелательности инопланетян. Стоит под-

черкнуть: Уилмарт вдали от цивилизации, никого не оповестил о направлении своего отъезда и привез с собой все свидетельства их с Эйкли расследования; связать его исчезновение с Вермонтом невозможно, и потому в интересах Ми-Го немедленно и невозбранно его ликвидировать, как только он переступит порог, пользуясь уединением и численным перевесом. Однако пришельцы не воспринимают Уилмарта всерьез и буквальным образом ломают комедию; их агент Нойес даже характеризует ситуацию как *«cheap imposture»* ‘дешевое надувательство’ [Там же, с. 718] (перевод наш. – М. В.). Некоторые исследователи, например С. Т. Джоши, полагают, что финал рассказа предвещается фрагментом ритуального диалога, где один из голосов сулит, что Ньярлатхотеп наденет человеческие маску и наряд и *«come down from the world of Seven Suns to mock»* [20, с. 684]. – *«спустится из мира Семи Солнц, дабы поглумиться»* [4, с. 276–277]. Пришельцы не просто пытаются перетянуть Уилмарта на свою сторону – они играют с ним, как кошка с мышью.

Нетрудно заметить, что данное произведение не только рисует мир в качестве игрового поля чуждых существ, но и дает отчетливо понять, насколько это представление родственно теориям заговора. Как указывает М. Баркун, основные черты конспирологического мышления выражаются следующей формулой: «ничто не происходит случайно; все не то, чем кажется; все связано» [21, с. 1]. По мере развития повести Уилмарт, подобно своему корреспонденту, все больше склонен интерпретировать каждое событие, включая кажущиеся случайности вроде поваленного древесного ствола на дороге [20, с. 687], как признаки злонамеренной деятельности пришельцев или их слуг. Конспирологический элемент действительно очень силен в авторской мифологии писателя, пронизанной тайными культами и неочевидными взаимосвязями: Э. Уилсон в книге «Республика Ктулху» даже предлагает пользоваться лавкрафтианской поэтикой в сфере парapolитики, то есть ветви криминологии, посвященной преступности на правительственном уровне [22].

Как отмечает Й. Хейзинга, автор знаменитого исследования «Homo ludens», объединениям игровых обычно свойственна известная скрытность («мы *суть*, и мы *делаем* „нечто иное“»), в то время как ячейкам заговорщиков и подпольных деятелей, в свою очередь, присуще игровое начало [23, с. 525] – тем самым они предстают как бы двумя сторонами одной медали. Мир как чужая игра и мир глазами конспиролога действительно очень близки и зачастую накладываются

друг на друга, так что провести между ними четкую границу весьма затруднительно. Тем не менее, на наш взгляд, заметное отличие все-таки существует. Теория заговора, какой бы нелепой она ни выглядела со стороны, обычно серьезна. Предполагаемые «Они» преследуют вполне ясные и весомые практические цели, имеющие значение для большой группы людей, потенциально для всего мира (так называемые «теории суперзаговора», ставшие доминирующей разновидностью на рубеже веков [24, с. 656]). Напротив, экзистенциал мира-как-чужой-игры, несмотря на сходную степень беспомощности и сопоставимые измерения ужаса, нередко отличается гораздо меньшим масштабом – вплоть до того, что его с полным правом можно назвать мелочным. До статуса игрушки может быть низведен конкретный человек, и, что важнее, игра не несет иной цели, кроме самой игры: она забавна и приятна; нюанс лишь в том, что это относится лишь к добровольному игроку, а не к тому, кого он избрал своей жертвой (примеры чему, кстати, тоже широко известны не только среди людей, но и в животном мире [11, с. 303, 387]).

Таким образом, нюанс в следующем: несмотря на то что в данном сценарии взаимодействие с человеком приносит некое эмоциональное вознаграждение Другому, в данном случае человек оказывается самым буквальным образом объективирован – в глазах Другого он не субъект, не личность, но игрушка, реквизит, подручная атрибутика; в лучшем случае – забавный питомец. Обратившись к более поздним писателям, также работающим в области космического ужаса, эти характеристики можно различить значительно детальнее. Мы увидим экзистенциал мира-как-чужой-игры возникающим вновь и вновь: порой в связке с конспирологией, порой всецело очищенным от нее.

Второй вариант характерен для прозы Томаса Лиготти. Ярким примером тут может служить ранний рассказ «Проказник» («The Frolic», 1982), в котором маньяк-педофил под условным именем «Джон Доу», оказавшийся чем-то гораздо более страшным и нечеловеческим, воплощает сам дух игры: он постоянно изобретательно каламбурит, «проказничает» с детьми в каком-то ином фантазмагорическом мире и, наконец, ведет игру с врачом-психиатром, заставляя его все сильнее терзаться сомнениями, а в финале сбегает из тюрьмы, похитив при этом дочь врача [25]. Более необычен «Маскарад мертвого мечника» («Masquerade of a Dead Sword: A Tragedie», 1986), где сама душа мира предстает главному герою в ипостаси «*chaos at feast*» 'хаоса празд-

нующего' [26, с. 161], [27, с. 243], тем самым искалечив ему душу и наполнив жадой разрушений. «*It has played with you as it would with puppet*» [26, с. 160]. – «Отныне ты – просто-напросто марионетка» [27, с. 242], – говорит ему маг, но характерно, что кукловодом выступает не живой человек, а сама природа мироздания. Надо отметить, что марионетки, куклы и манекены выступают одним из лейтмотивов творчества Лиготти, отражая, как признает сам писатель, исходный ужас самого человеческого состояния детерминированности внешними силами [28]. В то же время Лиготти, как и Лавкрафту, не чужда театральность, замороженность маской и переодеванием, что нашло отражение в таких рассказах, как «Великий фестиваль личин» («The Greater Festival of Masks», 1985) [29] и «Последнее пиршество Арлекина» («The Last Feast of Harlequin», 1990) [30]. Тем не менее характерной чертой творчества писателя является способность наполнить карнавалы элементами глубокой меланхолией, вывернуть их наизнанку, предъявив в первую очередь беспросветную подкладку абсурда. Абсурд, бессмысленность, нелепица царят в художественном мире Лиготти, каждый его рассказ повествует о сингулярности, аномалии, иррациональном нарушении порядка, нелепом случае. Если вспомнить знаменитое заявление Эйнштейна о том, что Бог не играет со вселенной в кости, то у Лиготти вся вселенная – не только на квантовом уровне, но и в макром мире – есть непрекращающаяся партия в кости, с поправкой на отсутствие игрока. Тем не менее бессмысленная игра слепого случая – также игра, хоть и в сугубо метафорическом плане; и Лиготти манифестирует наиболее безличную, далекую от всего человеческого сторону этой метафоры.

Совершенно иначе подходит к вопросу Лэрд Баррон, в чьих произведениях космос далек от безразличия. Напротив, однажды его емко обозначили «плотоядным»¹ из-за акцента на идеях Дарвина: приспособляемости, конкуренции видов, пожирании слабых сильными, – и человеку в нем отводится место, далекое от вершины пищевой цепочки. Уже в одном из первых опубликованных писателем рассказов, «Старая Вирджиния» («Old Virginia», 2003), звучит вопрос: «*Do you suppose men invented chess?*». – «Ты полагаешь, это люди изобрели шахматы?» (перевод наш. – М. В.) Вся история Земли как мини-

¹ Антология вдохновленных им произведений малой формы получила имя «The Children of Old Leech: A Tribute to the Carnivorous Cosmos of Laird Barron» («Дети Старого Червя: оммаж плотоядному космосу Лэрда Баррона») [31].

мум со времен динозавров оказывается представлена в качестве партии, которую разыгрывают некие могущественные древние существа, рассчитывая вернуть климат в более благоприятное для себя состояние [32, с. 16–17]. С глобальным масштабом соседствует и малый: Вирджиния, посланница Матери, забавляется со смертными людьми, до поры до времени позволяя им считать себя полностью контролирующими ситуацию – а затем переворачивая ее на сто семьдесят градусов.

В ряде произведений Баррона действуют Дети Старого Червя (the Children of Old Leech, далее для краткости ДСЧ) – древняя инопланетная цивилизация, многим обязанная именно образу Ми-Го из «Шепчущего во тьме». Подобно Ми-Го, они также скрываются в труднодоступных местах Земли и выступают младшими божествами для представителей тайных культов. Однако если Ми-Го интересуются Землей преимущественно ради добычи полезных ископаемых, то основной или, возможно, единственный резон ДСЧ – гедонистический. Речь идет о бессмертных пресыщенных эпикурейцах и среди их излюбленных развлечений – внушать другим страх, или, пользуясь словами одного из персонажей, «to scare the shit out of us» [33, с. 244]. – «*нугать нас до усрачки*» [34, с. 410]. Один из способов сделать это – намеренно позволить маскировке соскользнуть, приоткрыв нечеловеческое нутро органического «скафандра» [Там же].

Наиболее ярко ДСЧ и их «забавы» представлены в романе Баррона «Инициация» («The Croning», 2012), где видно, что они не гнушаются пыток физических, психологических и моральных. Например, в конце романа протагонист оказывается в условиях садистского выбора, где оба варианта равно неприемлемы: пожертвовать жизнью супруги или еще даже не родившегося внука. Пускай даже Дональд не вправе распоряжаться жизнью младенца, представитель ДСЧ прекрасно об этом знает, как и о том, что в его силах забрать дитя без разрешения: ему нравится наблюдать за самими мучениями смертного, наслаждаться этической ломкой и тем, какой выбор он все-таки сделает. Иной сценарий развернулся в стилизованной под сказку предыстории с предками протагониста: условие разрыва контракта оказалось заведомо невыполнимым, и все усилия Шпиона оказались тщетны [33, с. 230, 242–243]. Вопреки тому, что, согласно Хейзинге, одним из обязательных условий игры является ограниченность во времени и пространстве, эти границы склонны размываться, когда игрок бессмертен, и потому Дональд может оставаться ничего не подозревающей пешкой на протяжении большей

части своей долгой жизни; более того – представителем череды многих поколений пешек, поскольку ДСЧ забавляются с его семьей и с кланом супруги уже долгие века (последние даже названы «*favorite pets*» ‘любимыми питомцами’ пришельцев [33, с. 217]).

Поскольку хоррор, подобно породившей его готике, явление изначально гибридное, космический ужас можно встретить не только в его чистых образцах, но и в произведениях, труднее поддающихся четкой классификации. Например, тетралогия Марцина Подлевского «Глубина» («Głębia», 2015–2018) является, безусловно, космической оперой, однако элемент космического ужаса в ней чрезвычайно силен, и его удельный вес возрастает с каждым томом. В финале уже очевидно, что вся история Галактики – не только человечества, но и других видов – находится под влиянием противоборствующих персонификаций абстрактных сил, которые манипулируют как отдельными лицами, так и целыми социумами в масштабах исторического и даже глубокого времени. Так, пешка энтропии, которую всю жизнь готовили ради одного-единственного убийства в ключевой момент, замечает: «*Można się bawić w subtelne manipulacje... układać domki z kart. (...) Ale Bładość wie, że w odpowiedzi wystarczy ktoś z nożem. Ktoś, kto to wszystko zakończy. A już najlepiej w momencie, gdy biedaczyska będą próbowały zwiać*». – «*Можно играть в тонкие манипуляции... возводит домики из карт. (...) Но Бледность знает, что в ответ хватит кого-нибудь с ножом. Кого-нибудь, кто все это закончит. А уж особенно в момент, когда бедняжки попытаются удрать*» [35, III, 9] (перевод наш. – М. В.). Метафора карточного домика, который может рассыпаться в любой момент, – одна из сквозных в тетралогии, она вводится еще в первом томе и указывает на хрупкость всей парадигмы, в которой живут персонажи: история их мира многократно фальсифицирована внешними и внутренними влияниями. Образ мира-как-чужой-игры оказывается развит здесь неожиданным образом: подчеркивается не только невыгодное положение смертных, но и хрупкость подобного уклада, возможность его падения от единого внешнего толчка.

Иной необычный жанровый гибрид, а равно и яркую комбинацию конспирологии и мира-как-игры, предлагает читателю Дэвид Вонг (псевдоним Джейсона Парджина). Характерной особенностью его художественной манеры является сочетание космического ужаса с черным юмором площадного характера, скатологической образностью и абсурдизмом. Естественно, это накладывает весьма характерный отпечаток как на

тропы городских легенд, материал которых широко привлекает писатель – в том числе и на разного рода конспирологические нарративы, – так и на образы лавкрафтианского хоррора, например древних космических богов. Так, темное божество, выступающее основным антагонистом дебютного авторского романа «В финале Джон умрет» («John Dies at the End», 2007), Коррок, при всех своих устрашающих атрибутах вроде всеведения и присутствия во множестве миров подчеркнуто инфантилен. Он описывается как «*rush and destructive*» ‘безрассудный и агрессивный’, а его отец – как «*young ... hotheaded*» ‘молодой, горячий’ [36, с. 232], [37, с. 245], что делает Коррока по божественным меркам еще более юным. Он отправляет сверхъестественные послания с грамматическими ошибками [36, с. 226], а с главным героем беседует голосом испорченного ребенка [Там же, с. 399]. Иными словами, перед нами сверхъестественно могучее дитя, для которого множественность миров представляется своеобразной песочницей – и случай Коррока далеко не уникален. В третьем томе цикла, объясняя читателю, как вести себя при встрече с каким-нибудь демоном, протагонист советует его игнорировать: «*but I assure you, it's just toying with you. If you ignore it, it'll eventually get bored*» [38, с. 16]. – «уверяю вас, тварь просто с вами играет. Если вы не станете обращать на нее внимание, ей просто станет скучно» [39, с. 24]. При этом с происками индивидуальных чудовищ, больших и малых, в романах органично соседствуют разветвленные заговоры, и один раз доктор Маркони описывает происходящее в терминах многолетней шахматной партии, где лица и даже организации, необходимые к моменту эндшпиля, подготавливаются на протяжении десятилетий до него [40, с. 293].

Однако у Вонга образ мира-как-игры приобретает еще и онтологическое измерение: виртуальная реальность становится одной из ключевых метафор в объяснении происходящего. Дело не только в том, что всевозможные демоны, полубоги и боги трансцендентны и «убийство» вредит им не больше, чем смерть игрового персонажа или бан профиля в соцсети [38, с. 33], но и оттого, что существуют способы «провалиться сквозь текстуры», увидев изнанку мироустройства [Там же, с. 184]. В четвертом томе цикла небольшая секта исходит из теории, согласно которой вселенная является симуляцией, чья искусственная несовершенная природа выдает себя в разнообразных мелких «глюках», и намеревается разрушить ее посредством ритуала, включающего популярную игрушку с мобильным приложе-

нием. Согласно философии культа, поскольку весь мир иллюзорен, то ритуально-игровые действия в приложении и «реальной жизни» целиком тождественны. Несмотря на поверхностное сходство с «карточным домиком» Подлевского, игровой аспект оказывается здесь существенно глубже: убедив смертных последователей в том, что они – игроки в ирреальном мире, сами поусторонние силы играют ими, добиваясь от последователей кровавых жертв [41]. При этом многоуровневая репрезентация игры космических сил соседствует у Вонга с жизнеутверждающей, человеческой стихией карнавальности совершенно в бахтинском духе, что придает созданной автором вселенной совершенно особую амбивалентность.

Писатели, таким образом, исследуют самые разные грани игры и их преломления в сфере космического кошмара. Не ограничиваясь экспликацией того, что было намечено у Лавкрафта, они также увлеченно исследуют новые направления, подсказанные историческими переменами. Можно даже проследить определенный спектр, на одном конце которого находится безличная игра случая, не более чем эмерджентное свойство вселенной; в то время как на другом вселенная мыслится уже как виртуальная реальность, которую вполне сознательно эксплуатируют с игровыми целями трансцендентные существа. В промежутке же между квантовыми кубиками без игрока и цифровой симуляцией развиваются более ранние формы персонализированной игры: от забав хищника с добычей к настольным играм, таким как шахматы, и театральному вживанию в роль.

Иными словами, несмотря на явственное родство с теориями заговора, мир-как-чужая-игра – совершенно особая экзистенциальная категория, способная к реализации в самых разных вариантах; по сути, столь же многообразная и неисчерпаемая, как и сама игра. Как продемонстрировано выше, данный модус описания мира прекрасно сочетается с литературой космического ужаса – и, таким образом, может указывать на новые методы описания мира-в-себе, одновременно оторванные от человека и вместе с тем метафорически опирающиеся на хорошо известную ему игровую активность. Однако, естественно, бытование мира-как-чужой-игры гораздо шире. Данная концепция представляется нам продуктивным эвристическим инструментом в исследовании не только weird, но и других областей. Наиболее очевидной из них является сфера конспирологических нарративов, однако можно предположить, что существуют и другие поля, лишь ожидающие рассмотрения в данном ключе.

Список источников

1. *Moreland S.* The Birth of Cosmic Horror from the S(ub)lime of Lucretius // *New Directions in Supernatural Horror Literature*. Н. Р. Lovecraft and His Influence. Springer International Publishing, Palgrave Macmillan. 2018. P. 13–42.
2. *Харман Г.* Weird-реализм: Лавкрафт и философия. Пермь: Гиле-пресс, 2020. 258 с.
3. *Сорочан А. Ю.* Странная классика: weird fiction и проблемы исторической поэтики. Тверь: Тверской государственный университет, 2020. 384 с.
4. *Джоши С. Т.* Лавкрафт. Я – Провиденс. Книга 2. М.: Эксмо, 2023. 704 с., 8 л. ил.
5. *Newell J.* A Century of Weird Fiction, 1832–1937: Disgust, Metaphysics and the Aesthetic of Cosmic Horror. University of Wales Press, 2020. 242 (x) p.
6. *Cisco M.* Bizarre Epistemology, Bizarre Subject: A Definition of Weird Fiction // *New Directions in Supernatural Horror Literature*. Н. Р. Lovecraft and His Influence. Springer International Publishing, Palgrave Macmillan. 2018. P. 191–208.
7. *Rosen M.* Introduction: On the Diseases of the Head // *Diseases of the Head. Essays on the Horror of Speculative Philosophy*. Punctum Books, 2020. P. 13–42.
8. *Такер Ю.* Ужас философии: в 3 т. Т. 1: В пыли этой планеты. Пермь: Гиле Пресс, 2017 г. 184 с.
9. *Елисеев Г. А.* Лавкрафт. Певец бездны. М.: Вече, 2014. 288 с.
10. *Asma S. T.* Monsters on the Brain: An Evolutionary Epistemology of Horror // *Social Research*. 2014. Vol. 84. No. 4. P. 941–968.
11. *Burghardt G. M.* The Genesis of Animal Play: Testing the Limits. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press; London: A Bradford Book, 2005. 501 (xviii) p.
12. *Mariconda S. J.* How to Read Lovecraft // *Lovecraft Annual*. No. 11 (2017). P. 179–182.
13. *Mariconda S. J.* How to Read Lovecraft. Number 2 // *Lovecraft Annual*. 2018. No. 12. P. 174–179.
14. *Mariconda S. J.* How to Read Lovecraft. Number 3: Play and the Eternal Youth // *Lovecraft Annual*. 2019. No. 13. P. 204–214.
15. *Mariconda S. J.* How to Read Lovecraft. Number 4: Incompetence or Irony? // *Lovecraft Annual*. 2020. No. 14. P. 77–82.
16. *Mariconda S. J.* How to Read Lovecraft. Part 5: Playing in the Deep Time; or, The Game of Writing and Reading // *Lovecraft Annual*. 2021. No. 15. P. 244–252.
17. *Lovecraft H. P.* The Dream-Quest of Unknown Kadath // *H. P. Lovecraft. The fiction. Complete and unabridged*. New York, Barnes & Noble, 2008. P. 409–489.
18. *Джоши С. Т.* Лавкрафт. Я – Провиденс. Книга 1. М.: Эксмо, 2022. 800 с., 8 л. ил.
19. *Спрэг де Камп Л.* Лавкрафт: Живой Ктулху [Биография]. М.: АСТ, 2019. 656 с.
20. *Lovecraft H. P.* The Whisperer in Darkness // *H. P. Lovecraft. The fiction. Complete and unabridged*. New York, Barnes & Noble, 2008. P. 668–723.
21. *Butter M., Knight P.* General Introduction // *Routledge Handbook of Conspiracy Theories*. London, New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2020. P. 1–8.
22. *Wilson E.* The Republic of Cthulhu: Lovecraft, the Weird Tale, and Conspiracy Theory. Punctum Books, 2016. 183 p.
23. *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры // Й. Хёйзинга. Осень Средневековья. Homo ludens. Эссе. М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2019. С. 511–708.
24. *Butter M.* Conspiracy theories in American history // *Routledge Handbook of Conspiracy Theories*. London, New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2020. P. 648–659.
25. *Ligotti T.* The Frolic // *T. Ligotti. Songs of Dead Dreamer and Grimscribe*. New York: Penguin Books, 2015. P. 3–18.
26. *Ligotti T.* Masquerade of a Dead Sword: A Tragedie // *T. Ligotti. Songs of Dead Dreamer and Grimscribe*. New York: Penguin Books, 2015. P. 151–171.
27. *Лиготти Т.* Маскарад мертвого мечника // Т. Лиготти. Песни мертвого сновидца. Тераграф. М.: АСТ, 2018. С. 229–257.
28. *Лиготти Т., Агеев А.* Томас Лиготти: «Самое страшное – это быть живым». URL: <https://darkermagazine.ru/page/tomas-ligotti-samoe-strashnoe-eto-byt-zhivym> (дата обращения: 20.02.2023).
29. *Ligotti T.* The Greater Festival of Masks // *T. Ligotti. Songs of Dead Dreamer and Grimscribe*. New York: Penguin Books, 2015. P. 211–218.
30. *Ligotti T.* The Last Feast of Harlequin // *T. Ligotti. Songs of Dead Dreamer and Grimscribe*. New York: Penguin Books, 2015. P. 255–295.
31. *Barron L.* Old Virginia // *L. Barron. The Imago Sequence and Other Stories*. San Francisco: Night Shades Books, 2009. P. 1–18.
32. *The Children of Old Leech: A Tribute to the Carnivorous Cosmos of Laird Barron*. Petaluma (CA): Word Horde, 2014. 344 p.
33. *Barron L.* The Croning. San Francisco: Night Shades Books, 2012. 246 p.
34. *Баррон Л.* Инициация. М.: АСТ, 2017. 445, [1] с.
35. *Podlewski M.* Głębia. Tom 4. Bezkrę. URL: https://www.google.ru/books/edition/G%C5%82%C4%99bia_Bezkrę/-35-DwAAQBAJ?hl=ru&gbpv=0 (дата обращения: 05.02.24).
36. *Wong D.* John Dies at the End. NY: St. Martin's Griffin, Thomas Dunn Books, 2010. 472 p.
37. *Вонг Д.* В финале Джон умрет. М.: АСТ: Астрель, 2012. 508, [4] с.
38. *Wong D.* What The Hell Did I Just Read: A Novel of Cosmic Horror. New York: St. Martin's Press, 2017. 375 p.
39. *Вонг Д.* Что за чушь я сейчас прочитал: роман о космическом ужасе / Джейсон Парджин (он же Дэвид Вонг). Перев. с англ. Д. Ириновой. М.: АСТ, 2021. 512 с.
40. *Wong D.* This Book Is Full of Spiders: Seriously, Dude, Don't Touch It. NY: St. Martin's Press, Thomas Dunn Books, 2012. 406 p.

41. Pargin J. If This Book Exists, You're in the Wrong Universe. URL: <https://www.kobo.com/ww/en/ebook/if-this-book-exists-you-re-in-the-wrong-universe> (дата обращения: 20.11.22).

References

1. Moreland, S. (2018). *The Birth of Cosmic Horror from the S(ub)lime of Lucretius*. New Directions in Supernatural Horror Literature. H. P. Lovecraft and His Influence. Pp. 13–42. Springer International Publishing, Palgrave Macmillan. (In English)
2. Harman, G. (2020). *Weird-realizm: Lavkraft i filosofiya* [Weird Realism: Lovecraft and Philosophy]. 258 p. Perm, Gile-press. (In Russian)
3. Sorochan A. Ju (2020). *Strannaya klassika: weird fiction i problemy istoricheskoi poetiki* [Strange Classics: Weird Fiction and the Problems of Historical Poetics]. 384 p. Tver, Tverskoi gosudarstvennyi universitet. (In Russian)
4. Joshi, S. T. (2023). *Lavkraft. Ya – Providens* [Lovecraft: I Am Providence]. Vol. 2. 704 p. Moscow, Eksmo. (In Russian)
5. Newell, J (2020). *A Century of Weird Fiction, 1832-1937: Disgust, Metaphysics and the Aesthetic of Cosmic Horror*. 242 (x) p. University of Wales Press. (In English)
6. Cisco, M (2018). *Bizarre Epistemology, Bizarre Subject: A Definition of Weird Fiction*. New Directions in Supernatural Horror Literature. H. P. Lovecraft and His Influence. Pp. 191–208. Springer International Publishing, Palgrave Macmillan. (In English)
7. Rosen, M (2020). *Introduction: On the Diseases of the Head*. Diseases of the Head. Essays on the Horror of Speculative Philosophy. Pp. 13–42. Punctum Books. (In English)
8. Thacker, E (2017). *Uzhas filosofii: v 3 t. T. 1: V pyli etoi planety* [Horror of Philosophy: In 3 Vols. Vol. 1: In the Dust of This Planet]. 184 p. Perm, Gile Press. (In Russian)
9. Eliseev, G. A (2014). *Lavkraft. Pevets bezdny* [Lovecraft: The Singer of Abyss]. 288 p. Moscow, Veche. (In Russian)
10. Asma, S. T (2014). *Monsters on the Brain: An Evolutionary Epistemology of Horror*. Social Research. Vol. 84. No. 4, pp. 941–968. (In English)
11. Burghardt, G. M (2005). *The Genesis of Animal Play: Testing the Limits*. 501 (xviii) p. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press; London, A Bradford Book. (In English)
12. Mariconda, S. J. (2017). *How to Read Lovecraft*. Lovecraft Annual. No. 11, pp. 179–182. (In English)
13. Mariconda, S. J. (2018). *How to Read Lovecraft*. Number 2. Lovecraft Annual. No. 12, pp. 174–179. (In English)
14. Mariconda, S. J. (2019). *How to Read Lovecraft*. Number 3: *Play and the Eternal Youth*. Lovecraft Annual. No. 13, pp. 204–214. (In English)
15. Mariconda, S. J. (2020). *How to Read Lovecraft*. Number 4: *Incompetence or Irony?* Lovecraft Annual. No. 14, pp. 77–82. (In English)
16. Mariconda, S. J (2021). *How to Read Lovecraft*. Part 5: *Playing in the Deep Time; or, The Game of Writing and Reading*. Lovecraft Annual. No. 15, pp. 244–252. (In English)
17. Lovecraft, H. P. (2008). *The Dream-Quest of Unknown Kadath*. Lovecraft, H. P. The fiction. Complete and unabridged. Pp. 409–489. New York, Barnes & Noble. (In English)
18. Joshi, S. T. (2022). *Lavkraft. Ya – Providens* [Lovecraft: I Am Providence]. Vol. 1, 800 p. Moscow, Eksmo. (In Russian)
19. Sprague de Camp, L. (2019). *Lavkraft: Zhivoi Ktulhu* [Lovecraft: Cthulhu Alive]. 656 p. Moscow, AST. (In Russian)
20. Lovecraft, H. P. (2008). *The Whisperer in Darkness*. Lovecraft, H. P. The fiction. Complete and unabridged. Pp. 668–723. New York, Barnes & Noble. (In English)
21. Butter, M., Knight, P. (2020). *General Introduction*. Routledge Handbook of Conspiracy Theories. Pp. 1–8. London, New York. Routledge Taylor & Francis Group. (In English)
22. Wilson, E (2016). *The Republic of Cthulhu: Lovecraft, the Weird Tale, and Conspiracy Theory*. 183 p. Punctum Books. (In English)
23. Huizinga, J. (2019). *Homo ludens. Chelovek igrayushchii. Opyt opredeleniya igrovogo elementa kul'tury* [Homo Ludens: A Study of the Play-Element of Culture]. Huizinga, J. Osen' Srednevekov'ya. Homo ludens. Esse. Pp. 511–708. Moscow, KoLibri, Azbuka-Attikus. (In Russian)
24. Butter, M. (2020). *Conspiracy Theories in American History*. Routledge Handbook of Conspiracy Theories. Pp. 648–659. London, New York, Routledge Taylor & Francis Group. (In English)
25. Ligotti, T. (2015). *The Frolic*. Ligotti, T. Songs of Dead Dreamer and Grimscribe. Pp. 3–18. New York, Penguin Books. (In English)
26. Ligotti, T. (2015). *Masquerade of a Dead Sword: A Tragedie*. Ligotti T. Songs of Dead Dreamer and Grimscribe. Pp. 151–171. New York, Penguin Books. (In English)
27. Ligotti, T. (2018). *Maskarad mertvogo mechnika* [Masquerade of a Dead Sword]. Ligotti, T. Pesni mertvogo snovidtsa. Teratograf. Pp. 229–257. Moscow, AST. (In Russian)
28. Ligotti, T., Ageev, A. *Tomas Ligotti: "Samoe strashnoe – eto byt' zhivym"* [Thomas Ligotti: "The Most Horrible Thing Is to Be Alive"]. URL: <https://darkermagazine.ru/page/tomas-ligotti-samoe-strashnoe-eto-byt-zhivym> (accessed: 20.02.2023). (In Russian)
29. Ligotti, T. (2015). *The Greater Festival of Masks*. Ligotti T. Songs of Dead Dreamer and Grimscribe. Pp. 211–218. New York, Penguin Books. (In English)
30. Ligotti, T. (2015). *The Last Feast of Harlequin*. Ligotti T. Songs of Dead Dreamer and Grimscribe. Pp. 255–295. New York, Penguin Books. (In English)
31. Barron, L. (2009). *Old Virginia*. Barron, L. The Imago Sequence and Other Stories. Pp. 1–18. San Francisco, Night Shades Books. (In English)

32. *The Children of Old Leech: A Tribute to the Carnivorous Cosmos of Laird Barron*. (2014). 344 p. Petaluma (CA), Word Horde. (In English)
33. Barron, L. (2012). *The Croning*. 246 p. San Francisco, Night Shades Books. (In English)
34. Barron, L. (2017). *Iniatsiya* [The Croning]. 445, [1] p. Moscow, AST. (In Russian)
35. Podlewski, M. (2018). *Głębia. Bezkręś* [Depth. Limitlessness]. URL: https://www.google.ru/books/edition/G%C5%82%C4%99bia_Bezkręś/-35-DwAAQBAJ?hl=ru&gbpv=0 (accessed: 05.02.24). (In Polish)
36. Wong, D. (2010). *John Dies at the End*. 472 p. New York, St. Martin's Griffin, Thomas Dunn Books. (In English)
37. Wong, D. (2012). *V finale Dzhon umret* [John Dies at the End]. 508, [4] p. Moscow, AST: Astrel'. (In Russian)
38. Wong, D. (2017). *What the Hell Did I Just Read: A Novel of Cosmic Horror*. 375 p. New York, St. Martin's Press. (In English)
39. Wong, D. (2021). *Chto za chush' ya seichas prochital: roman o kosmicheskom uzhasе* [What The Hell Did I Just Read: A Novel of Cosmic Horror]. 512 p. Moscow, AST. (In Russian)
40. Wong, D. (2012). *This Book Is Full of Spiders: Seriously, Dude, Don't Touch It*. 406 p. New York, St. Martin's Press, Thomas Dunn Books. (In English)
41. Pargin, J. (2022). *If This Book Exists, You're in the Wrong Universe*. URL: <https://www.kobo.com/ww/en/ebook/if-this-book-exists-you-re-in-the-wrong-universe> (accessed: 20.11.22). (In English)

The article was submitted on 10.02.2024

Поступила в редакцию 10.02.2024

Васильев Михаил Федорович,
исследователь,
Санкт-Петербургский государственный
университет,
199034, Россия, Санкт-Петербург,
Университетская наб., 7-9.
st064694@student.spbu.ru

Vasilev Mikhail Fedorovich,
Researcher,
Saint-Petersburg State University,
7-9 Universitetskaya Emb.,
St. Petersburg, 199034, Russian Federation.
st064694@student.spbu.ru