Кусается ли слово «собака»? Остенсивное действие как способ рассказывания легенд

Линда Дег[1]

Эндрю Важони[1]

[1] Университет Индианы, США, Блумингтон

Перевод Дарьи Радченко

Российскому читателю предлагается ознакомиться с известной статьей американских фольклористов и семиотиков Линды Дег (1920–2014) и Эндрю Важони (1906–1986), в которой впервые описано явление фольклорной остенсии — воплощение нарратива в жизнь.

Перевод осуществлен по изданию: Linda Dégh and Andrew Vázsonyi (1983). Does the Word "Dog" Bite? Ostensive Action: A Means of Legend-Telling. Journal of Folklore Research, 20(1), May, 5–34 при поддержке Российского научного фонда (проект № 16-18-00068 «Мифология и ритуальное поведение в современном российском городе») при Московской высшей школе социальных и экономических наук.

Для цитирования статьи:
Дег, Л., Важони, Э. (Авторы), Радченко, Д. (Пер.). (2018). Кусается ли слово «собака»? Остенсивное действие как способ рассказывания легенд. *Фольклор и антропология города*, *I*(1), 66–90.

Does the word "Dog" bite? Ostensive action: A means of legend-telling

Linda Dégh[1]

Andrew Vázsonyi[1]

[1] Indiana University, USA, Bloomington

Tr. by D. Radchenko

Hereby we present a well-known paper by American folklore and semiotics scholars Linda Degh (1920–2014) and Andrew Vázsonyi (1906–1986), the first to introduce the phenomenon of folklore ostension - bringing a narrative to life.

Translated after: Linda Dégh and Andrew Vázsonyi (1983). Does the Word "Dog" Bite? Ostensive Action: A Means of Legend-Telling. Journal of FolkloreResearch, 20(1), May, 5–34 with support from the Russian Science Foundation (project No. 16-18-00068 "Mythology and ritual behavior in contemporary Russian cities") at The Moscow School of Social and Economic Sciences.

To cite this article:
Dégh, L., Vázsonyi, A. (Authors), Radchenko, D. (Trans.). (2018). Does the Word "Dog" Bite? Ostensive Action: A Means of Legend-Telling. *Urban Folklore & Anthropology*, *I*(1), 66–90. (In Russian).

1

Homo narrans[1] рассказывает куда больше историй, чем ему кажется[2]. К тому же, он использует больше коммуникативных форм, чем описано теоретической фольклористикой в принципе. Более того, современный исполнитель фольклора даже более разговорчив, чем его предшественники, и все меньше и меньше ограничивает себя законом, который до сих пор толком не пересмотрен фольклористикой: «фольклор должен пересказываться устно». Фольклористам пора признать, что рассказывание, даже если речь идет о фольклоре, не всегда идентично говорению[3]. Существуют и другие формы коммуникации, при помощи которых передается фольклорный материал, причем некоторые из них в наше время приобрели особое значение из-за распространения и роста влияния СМИ, развития телефонных связей, авиа- и автомобильного транспорта и в целом ускорившегося темпа жизни[4].

В этой статье мы рассмотрим, какую роль в распространении и формировании современного фольклора играют различные средства коммуникации. Для этого мы выбрали легенду — по двум причинам это наиболее подходящий для наших целей жанр. Во-первых, в отличие от большинства классических фольклорных жанров, которые, как кажется, угасают и теряют прежнюю привлекательность в мире с принципиально новыми социальными условиями, легенды процветают и распространяются со все возрастающей скоростью и на все большей территории, оказывая все более непосредственное влияние на то общество, которое их породило. Во-вторых, легенды чаще всего встречаются в не-устной коммуникации. Содержание, стиль, контекст, внешняя форма, способ передачи и восприятия легенды могут предполагать, что не только факты превращаются в нарративы, но и нарративы могут превращаться в факты. Поэтому мы уделим особое внимание коммуникации путем остенсии — этот термин мы заимствуем из семиотики, которая, в свое время, восприняла его от Витгенштейна и Расселла: «Остенсию можно определить как тип коммуникации, в которой сама реальность, объект, сама ситуация или событие функционируют в качестве сообщения» [Osolsobě 1971: 35]. Этой перспективой теоретики фольклористики до сих пор пренебрегали[5]. В семиотической литературе остенсии также не уделяли большого внимания, и попытки ее концептуализации оказались довольно неупорядоченными. Такая ситуация вынуждает нас обозначить, как именно мы будем использовать этот термин и почему мы считаем, что он должен занять важное место в словаре фольклористики.

[1] Этот термин был предложен Куртом Ранке по модели термина Йохана Хейзинги *homo ludens* [Ranke 1967]. *Здесь и далее, если не указано иное, примечания авторов статьи.*

[2] В сокращенной версии это исследование было представлено в виде доклада на конференции «Forme e practice della festa» в Монтекатини Терме, Италия, 27–29 октября 1978 года и опубликовано на итальянском языке [Dégh, Vázsonyi: 1978]. Мы хотели бы высказать свою признательность Томасу А. Себеку, который дал нам множество полезных советов при работе над первой версией статьи.

[3] Тринадцать из двадцати одного определения, процитированных в «Стандартном словаре фольклора, мифологии и легенды» [Leach 1949: 398–403], утверждают, что фольклор передается устно. Редко когда в определении фольклора не присутствуют такие термины, как «словесное искусство», «устная трансмиссия», «речевая традиция». См. также: [Pentikainen 1970: 90–91]. Под влиянием социолингвистики ряд американских фольклористов предлагает новое понимание «устного» — «словесное искусство как способ говорения», этнографически наблюдаемый в перформативных актах [Bauman 1977].

[4] Мы хотим напомнить читателю, что первый доклад на эту тему был опубликован авторами в 1978 году, а статья вышла в 1982 году.

[5] Кроме нашей собственной попытки в более ранней версии этой статьи, нам известна только одна работа — статья Джона Г. Макдауэлла «За пределами иконичности: текстура устного нарратива в языке камса», представленная на встрече Американского общества фольклористов в Сан-Антонио (Техас) в 1981 году и позднее опубликованная [McDowell 1982].

Остенсия является презентацией, а не репрезентацией, то есть демонстрацией самой реальности вместо использования любых способов означивания. Это «базовая форма человеческой коммуникации» [Osolsobě 1979: 63] и, в то же время, «сугубо человеческая форма коммуникации, использующая фрагменты мира как сообщения о них самих» [Osolsobě 1979: 66]. Следуя строго партикуляристской концепции, остенсия — единственный способ коммуникации, который по самой своей природе не использует знак. «Знак, или репрезентамен, это нечто, обозначающее что-то для кого-то», — пишет Чарльз Пирс [Pierce 1960: 135]. Для наших целей будет полезно более развернутое определение знака, сформулированное Уоллисом: «чувственно воспринимаемый объект, созданный или используемый определенным "отправителем" для того, чтобы, благодаря своим особым свойствам, он пробудил бы в определенном "получателе" мысль о другом объекте» [Wallis 1975: 1]. Реальность, предъявляемая таким образом, не может замещать что-либо, потому что ничто не может репрезентировать самое себя. Иными словами, ничто не может быть «знаком себя» или «объектом себя».

Вспомним известный эпизод посещения Гулливером Большой Академии Лагадо, где ученые школы языкознания разработали «схему для полной отмены любых и всех слов». Они научились выражать свои мысли при помощи вещей, которые носили с собой в узлах, чтобы «выражать каждое дело, о каком должны были вести разговор». Мудрецы, у которых было много дел и которые могли себе это позволить, нанимали сильных слуг, чтобы носить больше узлов с нужными для разговора вещами — все, разумеется, существительные, «так как в действительности все мыслимые вещи суть только имена»[6]. В своей сатире Свифт, не прибегая к современным академическим терминам, довольно точно описал то, что сегодня известно под названием остенсии [Swift 1977: 181–183].

Несмотря на все сходство, члены Академии Лагадо не могли быть партикуляристами. Хотя они, как того требует партикуляризм, показывали существующие в действительности вещи, остенсивная дискуссия значительно сузила бы применимость их метода. Поскольку они стремились к практическому коммуникативному применению остенсии, им приходилось ослабить теоретическую строгость и принять то, что сегодня известно как реалистическая позиция. Эта позиция «подразумевает, что то, что мы показываем — скорее свойства, чем вещи». Если это так, то «нет никакой необходимости показывать их при помощи подлинной вещи: ничуть не хуже, но значительно проще будет заменить их миниатюрами, моделями, картинами, фотографиями, репродукциями, реконструкциями и т. п.» [Osolsobě 1979: 64–65].

Согласно формулировке, предложенной Умберто Эко, «конкретный объект… показывается как представитель того класса, к которому он относится» [Osolsobě 1979: 224–225]. В этом смысле Эко рассматривает остенсию как «наиболее элементарный акт активного означивания». Среди прочих примеров он описывает ситуацию, когда некто показывает сигарету своему знакомому, стоящему в некотором удалении. В этом случае демонстрируется не именно данная сигарета, а сигарета вообще, сигарета как «представитель своего класса». В данном контексте этот акт обозначал просьбу принести пачку сигарет [Osolsobě 1979: 225]. Одна сигарета в описанном случае обозначает остальные — весь класс аналогичных объектов. Различиями можно пренебречь, потому что основные важные свойства, по сути, сохраняются. Поэтому сигарета, о которой говорит Эко, физически является единичным объектом, но при этом репрезентирует несколько других аналогичных объектов, принадлежащих к тому же классу. Сколько? Этот вопрос задаем мы, а

[6] Цитата дана в переводе под ред. А. А. Франковского: *Свифт Д.* Сказка бочки. Путешествия Гулливера. М.: Правда, 1987. *Прим. пер.*

не Эко, но, видимо, в соответствии с его концепцией. Предположительно — двадцать, потому что получатель сообщения должен был понять, что у его товарища закончились сигареты и ему потребовалась, как обычно, еще одна пачка. Если бы это было не так, получатель обозначил бы это, а отправитель соответственно отреагировал бы — например, продублировав просьбу вербально. Получатель мог правильно понять молчаливое сообщение только в том случае, если он знаком с остальными элементами контекста. Например, он должен знать, что человек с сигаретой курит ту или иную марку. Отправитель должен был знать, что получатель сообщения поймет просьбу и будет готов ее выполнить. Без этого предъявление сигареты приобрело бы иное значение или вообще не имело бы смысла. Эта сложность коммуникативного средства не является чистой остенсией в партикуляристском смысле, поскольку предъявляемый объект — сигарета — также играет роль репрезентативного знака. Здравый смысл подсказывает, что чистая остенсия — это скорее теоретическое явление, чем факт реальности, точно так же, как в реальности не существует и чистых знаков. Знаки находятся в постоянном взаимодействии друг с другом и с «беззначностью» остенсии. В нашей работе мы будем говорить об остенсии как о «реальной», не партикулярной, как о коммуникации, которая если не исключительно, то преимущественно состоит в показывании.

2

До настоящего момента мы еще не говорили о том, какую роль остенсия играет в фольклорной коммуникации. Вне зависимости от того, насколько велик был багаж ученых из Лагадо, пересказывать легенды при помощи содержащихся в них вещей было бы сложно. Референты — это не обязательно материальные объекты, но по большей части также и действия. Коммуникация путем остенсии — это не только предъявление вещей, но и предъявление действий. Мы будем называть этот вид остенсии *остенсивным действием*.

Остенсивное действие, то есть описание действия путем демонстрации самого этого или иного действия, может быть описано как актерство — организованное (например, театральная игра) или спонтанное. Разница между остенсивным действием и актерством не всегда легко заметна, но существенна. Цель актеров — создать иллюзию, а не ввести в заблуждение. Они не стремятся сделать свою игру неотличимой от реальности, а аудитория обычно на это и не рассчитывает. «Театральные актеры умеют поддерживать в зрителях постоянную уверенность в том, что пьеса, которую те смотрят, всего лишь пьеса» [Messinger et al. 1968: 14]. В то же время актеры способны заставить зрителя поверить, что на другом уровне сознания представленное на сцене — реально. Иными словами, актеры одновременно пользуются двумя знаками: *знаком актера* и *знаком персонажа*. Например, когда Лоуренс Оливье создавал своего знаменитого Гамлета, он четко сигнализировал («знаком актера»), что он не Гамлет, а актер, «означающий знак персонажа ‘Гамлет’» [Van Zyl 1979: 103]. Полная система *театральных знаков* [Eco 1975] подразумевает эту двойственность профессионального театра (кино, телевидения) и постоянно напоминает аудитории, что происходящее на сцене не является демонстрацией реальности, что это не презентация, а репрезентация, имитация действительной или воображаемой реальности. Аудитория, вне зависимости от того, насколько реалистична постановка, понимает это — возможно, за редкими исключениями. «Истории о театральных актерах, которые продолжают играть роль дома, так же, как и истории о зрителях, которые принимают «персонажа» за реальность, довольно распространены» [Messinger et al. 1968: 9]. Например, в Германии после посещения представления Страстей Господних

толпа хотела забить камнями актера, который играл Иуду. Актеры, которые регулярно играют отрицательных героев, особенно в телевизионных постановках, часто жалуются на то, что зрители забрасывают их злобными письмами.

В собственной полевой работе мы нередко встречали малообразованных телезрителей, которые путали вымысел с реальностью. Одна наша информантка с убежденностью очевидца рассказала нам длинную детективную историю, кульминацией которой служил взрыв бомбы, на кусочки разнесший самолет. Тем не менее, она всего лишь пересказала сюжет программы, которую видела прошлым вечером по телевизору. Такое заблуждение может легко возникнуть из-за чрезмерного применения монтажа, каскадерских трюков и симуляций, используемых в телефильмах. Аудитория иранской обрядовой драмы «Тазия» обычно верит в представленное на сцене. Существуют свидетельства о том, что зрители «плавучих театров»[7] также принимали представление за правду[8]. Одна венгерская комедия девятнадцатого века высмеивает инциденты, нередко случавшиеся с невежественными деревенскими жителями во время первого приезда в город: смотря в театре «Отелло», такой селянин бежит на сцену спасать Дездемону. Вполне возможно, что из-за особенностей актера, аудитории или другого фактора *знак актера* не всегда надежно срабатывает.

Вне зависимости от степени своей реалистичности, театральная постановка не является реальностью. Актерская игра не тождественна остенсивному действию. Имитация действия (в терминах арианства) может в лучшем случае быть *homoiousios*[9], то есть быть близкой к оригиналу по существу, но не идентичной. Нам следует помнить, что остенсия — это не знак; она не означает ничего, кроме себя, ни в строгом партикуляристском смысле, ни в более широком реалистическом смысле. Актерство же, правдоподобное или нет, представляет собой серию знаков и замещает собой обозначаемые им объекты (действия). Создаваемая фокусником иллюзия тоже не является остенсией, но, самое большее, *псевдоостенсией*, то есть имитацией остенсии. Используя целую цепь знаков, фокусник пытается создать иллюзию того, что его помощница действительно левитирует, хотя на самом деле это не так. В то же самое время это становится ясно и аудитории посредством серии театральных знаков.

Во время определенных обрядовых празднеств можно с легкостью выделить, пронаблюдать и описать различные способы распространения легенд. Наиболее яркий пример — это Хэллоуин, поскольку он основан на легендах, распространяет легенды и создает легенды[10]. Легенды возникают не только 31 октября, в день институционализированных встреч со сверхъестественным и ужасным, но и весь период перехода (предшествующие недели ожидания и подготовки и последующие недели возвращения к повседневной нормальности) добавляет значимости кульминационной ночи. В течение всего этого периода, наподобие прочих традиционно соблюдаемых обрядов календарного цикла по всему миру[11], Хэллоуин не только

[7] «Плавучие театры» — передвижные театры на речных пароходах в США XIX — начала XX века, аналог советских «агитпароходов». *Прим. пер.*

[8] Выражаем искреннюю признательность Уолтеру Месерву за эти два примера.

[9] *Homoousios* от греч. «ὁμοούσιος» — 'единосущный', «ὁμοιούσιος» — 'подобносущный'. Линда Дег отсылает здесь читателя к триадологическим спорам IV века. *Прим. пер.*

[10] В настоящей статье под термином «легенда» мы понимаем историю (в том числе элемент или фрагмент истории или отсылку к ней), которая связана с социально значимыми темами, не вполне проясненными и тем самым провоцирующими противоречивые и диалектически противоположные точки зрения. Мы назвали это явление «диалектика легенды» [Dégh, Vázsonyi 1973].

[11] Впечатляющим примером является детальное описание румынского обряда Пятидесятницы [Klingman 1981].

позволяет, но и вдохновляет, требует и навязывает отклонения от обыденных норм; это время, когда беспорядок становится порядком через «символическую инверсию» [Babcock 1978]. В необычных условиях Хэллоуина коммуникативные «транспортные средства» легенды создают своего рода «пробку», делаясь еще более заметными. Как предполагает Виктор Тернер, «ничто не подчеркивает регулярность так, как абсурд или парадокс» [Turner 1969: 176]. Хэллоуин также предлагает уникальную возможность показать, как частично традиционные, частично обновленные, а частично и новые легенды рассказываются и пересказываются, создаются и воспроизводятся, презентуются и репрезентируются при помощи смешанных, меняющихся, наслаивающихся друг на друга и многогранных форм коммуникации.

3

Обход американских домов хэллоуинскими «трик-о-тритерами»[12] — хорошо устоявшийся обычай. Дети, живущие по соседству, традиционно наряжаются в костюмы ведьм, привидений, скелетов, монстров и других общепринятых «страшных» персонажей, а также меняющихся год от года медийных фигур, и стучатся в двери. Один из участников команды маленьких страшилищ иногда несет пластиковую тыкву со свечкой внутри, а остальные — пластиковые пакеты с яркими символами Хэллоуина для конфет, которые они надеются получить. Верный традициям, в этот единственный день в году мир взрослых допускает умеренный вандализм, известный как «шалость» или «розыгрыши». Действительно, Хэллоуин — это время, когда допустимым поведением становится частичное «переворачивание статуса» [Turner 1969: 172][13], то есть право детей настаивать и даже вымогать. В ритуале «сладость или гадость» толпа монструозных, в основном сверхъестественных существ символически нападает на беззащитные дома и грабит их. Этих существ нужно сделать безопасными через особый ритуальный акт. Таково сообщение простой легенды, распеваемой и разыгрываемой ночными визитерами, которые стучатся в двери домов.

Тернер обнаруживает в Хэллоуине «следы ритуалов возрастной и гендерной инверсии» [Turner 1969: 172]. Согласно Тернеру, маски и костюмы детей не только сохраняют анонимность и помогают избежать последствий за совершение агрессии, но и изображают монструозных существ и атакуют «обладающее властью поколение домовладельцев» при помощи «проделок, аналогичных тем, которые раньше считались результатом деятельности духов земли ‹…› Они часто надевают маски грабителей и палачей ‹…› криминальных автохтонных и сверхъестественных существ» [Turner 1969: 172]. В своей работе Тернер ссылается на наблюдение Анны Фрейд, которая заметила, что дети нередко играют в объект своих собственных страхов — свирепых животных и опасных монстров: «Животное обличье в детской фантазии приобретает агрессивная и карающая власть родителей, особенно отца ‹…› Маленькие дети иррационально боятся животных ‹…› обычные страхи ‹…› обусловлены бессознательным страхом угрозы со стороны родителей, особенно отца». Идентификация с пугающим объектом тем самым становится эффективной защитой от него [Turner 1969: 174]. Австрийский психоаналитик Ричард Штерба видит в противостоянии детей и взрослых на Хэллоуин другой тип инверсии. Американцы подавляют идею смерти и забывают отмечать день мертвых,

[12] Английское выражение *trick-or-treat* (буквально «сладость или гадость») обозначает ритуальный элемент Хэллоуина — способ, которым дети в костюмах выпрашивают угощение. *Прим. пер.*

[13] Для наблюдения за поведением детей на Хэллоуин будет полезен более подробный анализ детских игр Брайана Саттон-Смита, где он рассматривает нарушение и переворачивание детьми социального порядка, более предметно сосредоточившись на детской игровой деятельности, см.: [Sutton-Smith 1972], а также [Schwatzmann 1978].

который «сами мертвые не забыли ‹…› И наши дети берут на себя роль нашей совести и наказывают нас за наше небрежение. Переодетые в ведьм, свирепых зверей и других опасных и гротескных персонажей, они представляют духов мертвых, которые являются обитать в наших домах» [Sterba 1948: 217].

Детская инверсия ролей кажется очевидной и происходит с согласия общества. Младшее поколение присваивает, хотя бы символически, права, обычно принадлежащие взрослым, теми приемами, которые обычно используют облеченные властью взрослые. Инверсия статуса не происходит без сомнений в своей правоте. Многие из наших юных информантов признались, что боялись надевать страшные костюмы и издавать страшные звуки. Переходя от двери к двери во мраке ночи, хэллоуинские ряженые нередко боятся персонажа, которого сами же и представляют, не меньше, чем членов собственной группы и конкурирующих групп, которых они могут встретить[14].

В течение последних десяти лет ритуал «сладость или гадость» как излюбленная форма детского попрошайничества стремительно теряет популярность. Год от года в нем участвует все меньше групп детей, и большая часть сластей, заботливо заготовленных взрослыми, остается невостребованной. В прошлом году к нашему дому никто не пришел. И тому, видимо, есть серьезная причина. В течение некоторого времени ходила история о том, что отлились кошке мышкины слезки и теперь взрослые отвечают на сравнительно безобидные детские розыгрыши полномасштабной жестокостью, тем самым репрезентируя насилие, которое существует в обществе. Популярное высказывание «американский как вишневый пирог» было расширено Г. Рэпом Брауном в его широко известном лозунге: «Насилие — такая же американская черта, как вишневый пирог». Снижение числа ряженых на Хэллоуин и прерывание практики к 1982 году стали очевидным следствием постоянно распространявшихся и позже официально подтвержденных слухов о том, что взрослые прячут в яблоках булавки, бритвенные лезвия, осколки стекла или отравляют конфеты и другие сладости. Год за годом полицейские, пресса, продуктовые магазины и школьные власти обращались к взрослым с просьбой присматривать за детьми, а к детям — с требованием следить за возможной злонамеренностью взрослых. Предупреждение воспроизводилось так часто и систематически, что оно стало частью трансформирующегося ритуала. Представители старшего поколения ностальгически вспоминали, что когда-то Хэллоуин был «по-настоящему веселым… Каждую группу ряженых приглашали в дом. Затем хозяева пытались угадать каждую маску, и потом, после фразы “Сдаемся, кто ты?”, маски снимались. Маленький ритуал был частью процесса, и они получали от него столько удовольствия»[15]. Веселое, игровое действие детей приличным образом скрывало инверсию статуса, изменение ролей в этих современных сатурналиях, и за него взрослые платили теплым приемом и щедрыми гостинцами. В то время Хэллоуин был «американским как вишневый пирог».

Сегодня Хэллоуин окружен подозрением и страхом. Некоторые из наших информантов рассказывали, что не открыли бы дверь визитерам в масках, и еще большее число детей сказали, что они не рискнули бы стучать в дверь к незнакомым людям. В последние пару лет распространился особый тип нарратива о том, как ряженые переживают ужас в случайно посещаемом странном доме. Кажется, что и взрослых, и детей уже застращали настолько, что они готовы отказаться от «сладости или гадости» — в высшей степени характерной части обрядового цикла Хэллоуина.

[14] Выражение страха перед злыми духами проявляется в бытующей в разных странах легенде о танцорах — святотатцах, к которым присоединяется смерть или дьявол [Müller, Röhrich 1967: 353].

[15] Bloomington Herald-Telephone, 31.10.1969.

Что же произошло на самом деле? Насколько мы можем судить, новости о «заминированных» продуктах появились лет двадцать — двадцать пять назад. Сначала они казались — и вполне могли и в самом деле быть — смутными слухами без особого основания, в точности как истории о жареных крысах, земляных червяках, кремированных человеческих трупах и паучьих ногах, которые скармливают людям под видом чего-то съедобного[16]. На самом деле часто случается, что слух предваряет действие, о котором рассказывает[17]. Как будто для того, чтобы безосновательные истории обрели основание в фактах, требуется определенный «инкубационный период». Этот феномен не имеет ничего общего с ясновидением и прочими оккультными практиками, но скорее является результатом альтернативного использования коммуникативных средств. В своем исследовании мы покажем, что не только факты могут превращаться в нарративы, но и нарративы могут превращаться в факты.

Вне зависимости от того, как развивались истории о хэллоуинских жестокостях, в прессе появлялись категорические опровержения. Поскольку Хэллоуин — не только пора призраков и ведьм, но и пик продаж конфет, Национальная кондитерская ассоциация истово опровергала все слухи. В результате опровержения слухи приобрели больший вес, чем если бы приводились их доказательства. Газеты и другие медиа продолжали выпускать репортажи, в самых общих чертах описывавшие какие-то покушения на убийство в неназванных местах. «Нью-Йорк Таймс», напротив, публиковала доказанные случаи убийств, которые происходили с 1948 года. Примерно с 1964 года ни один Хэллоуин не проходил без новостей (скорее всего, частично правдивых, а частично вымышленных) об отравленных угощениях. Время от времени газеты также печатали сообщения о случаях детского вандализма — переворачивании машин и забрасывании их яйцами, о разбитых окнах, сломанных почтовых ящиках, открытых пожарных гидрантах, мусоре во дворах, о том, что дети мазали мылом дверные стекла, выключали электричество на щитах распределения — все в нарядах «бесов и упырей»[18]. Чтобы остановить хулиганов, полиция по всей стране реагировала с большим тактом. Например, в городе Рено (штат Невада) конфеты раздавались на полицейских участках, а на патрульных машинах висел знак «не надо гадостей, дадим сладостей»[19]. Картина стала напоминать странную и губительную войну поколений, пользующихся неравным оружием: детские проделки с одной стороны, смертельные угощения с другой.

Сообщалось, что в 1970 году Кей Толсон, пятилетняя девочка из Детройта, умерла, съев конфеты, начиненные героином; а восьмилетний Тимоти Марк О'Брайен из Дир Парка, штат Техас, умер в 1974 году от отравления цианидами, которые содержались в леденце, подаренном ему отцом. Отец, видимо, счел Хэллоуин подходящими для такого чудовищного убийства обстоятельствами, поскольку мог надеяться остаться безнаказанным. Его признали виновным и приговорили к смерти. Спустя восемь лет ему сообщили — воистину в духе Хэллоуина — что он может быть казнен, а может быть — и нет[20]. В начале октября 1982 года судья

[16] См. соответствующий материал в [Brunvand 1981: 81–90].

[17] Так, например, Кирилл Васильевич Чистов в своей книге «Русская утопическая легенда» (М, 2003) показывал, что слухи об убийстве царевича Дмитрия появились раньше, чем мальчик погиб. *Прим. пер.*

[18] Исследование аналогичных розыгрышей, которые организуют подростки в других ситуациях, см. в [Leary 1979: 55–64].

[19] Сообщение агентства United Press International (UPI) от 27 октября 1969 года.

[20] Сильвия Гридер проследила этот сюжет, который привлек внимание всей страны благодаря публикациям в СМИ. В своем докладе, прочитанном на конференции «Перспективы современной легенды» (12-18 июля 1982 года, Шеффилд, Англия), «Синдром лезвий в яблоках: синергическое представление хэллоуинской леген-

Майкл Макспадлен сообщил О'Брайену, что его казнят на Хэллоуин. «Я выбрал дату сам, специально для вас», — сказал судья во время оглашения приговора[21]. Но казнь опять была отложена, возможно, до следующего Хэллоуина, поскольку самая страшная из всех возможных историй может превратиться в факт — лишь затем, чтобы в будущем когда-нибудь снова стать рассказом.

Во время Хэллоуина 1982 года страх, стимулируемый подтвержденными фактами или имитирующими их историями, усилился за счет не связанного с самим праздником, но совпавшего по времени (29 сентября) дела об отравлениях потребителей тайленола цианистым калием. Этот случай привел к появлению новых вариантов текстов о лезвии в яблоке и отравленных конфетах. «Ночь Хэллоуина стала кульминацией странной недели, в течение которой, как сообщается, в 100 городах 24 штатов было зафиксировано более 175 случаев отравления фруктов и конфет», — сообщал репортаж AP в «Луисвилл Курьер-Джорнал» первого ноября. Большинство случаев позднее были опровергнуты. В городе Коламбус (штат Огайо) представитель полиции заявил, что нападений было «не больше обычного». Несмотря на это, в результате массовых возмущений во многих городах «сладость или гадость» запретили, опасаясь «волны подражаний Чикагскому отравителю»[22]. Сообщения, предполагавшие реальные случаи порчи хэллоуинских угощений, подвигли главу полиции города Атмора (штат Алабама) Билла Смита заявить (согласно сообщению UPI от 31 октября): «Я думаю, их цель — уничтожить праздник». В итоге меньше детей, чем обычно, приняли участие в маскараде, зато корпус легенд о Хэллоуине обогатился бо́льшим числом страшных историй, чем когда бы то ни было. Иными словами, хотя число хэллоуинских фальшивок не увеличилось, расцветшие пышным цветом легенды об актах неспровоцированной агрессии и соответствующие ожидания публики повлияли на активность имитаторов.

У девиации есть своя логика, свои условности, своя мода и даже своя собственная этика. Как бы легкомысленно это ни звучало, в результате простого повторения таких преступлений (а также постоянных слухов, репортажей, предупреждений и общественных дискуссий) убийства детей в канун Дня всех святых стали выглядеть почти привычными, простительными, оправданными и, так сказать, модными в глазах части людей. Эти люди, возможно, страдающие теми или иными психическими заболеваниями, могли бы никогда не совершить убийств или других преступлений, несмотря на свои наклонности, если бы не знакомство с повторяющимися действительными или вымышленными прецедентами, без подлинных или вымышленных моделей.

Люди, которые имитируют поведение других и совершают нерациональные или девиантные действия, называются «подражателями». Слово «подражатель» (или, возможно, «подражательное поведение») сейчас встречается чаще, чем когда-либо. Как словарный термин «подражатель» обозначает человека, «который слепо имитирует и перенимает поведение или практику другого», и в последнее время это слово стало обыденным в речи репортеров и даже выборных шерифов маленьких городков. Когда преступления повторяются (как, например, в случаях печально знаменитых убийств детей в Атланте, лос-анджелесских убийств Черного Георгина и в Хиллсайде; преступлений Потрошителя из Скид Роу, Зодиака или

ды в медиа», она рассказала о своем исследовании и гипотезах, которые появились по материалам интервью с Рональдом Кларком О'Брайеном (известном как Кэндимен), ожидающим исполнения смертного приговора в тюрьме штата Техас.

[21] Houston Chronicle, 9.10.1982. Я приношу благодарность Сильвии Гридер за эту ссылку.

[22] Bloomington Herald-Telephone, 1.11.1982.

Бостонского душителя), полиция нередко признает, что серия убийств была совершена не одним индивидом, но, словно по велению моды, несколькими подражателями, действовавшими независимо друг от друга. Об убийствах, которые следуют сюжетной схеме легенды о Джеке Потрошителе, всегда говорят со ссылкой на оригинал 1888 года. В других особенно заметных случаях (например, покушения на государственных деятелей, знаменитостей и т.п.), полиция опасается, что убийца может вдохновить подражателей на повторение модели, сделать преступление модным и привлекательным для других. Поэтому в 1979 году полиция Западного Йоркшира скрывала информацию о приемах убийства, применявшихся очередным потрошителем.

В целом замечается только деятельность знаменитых подражателей, в то время как повседневные подражатели не попадают в поле зрения наблюдателя. Подражателей в обществе больше, чем можно было бы себе представить, а их влияние на других весьма значительно. Людей, которые подражают поведению других (вполне возможно, значительную часть общества), вне зависимости от движущих ими причин, нельзя отнести иначе как к подражателям. Большинство людей, следующих некоторому «доминирующему, обычно краткосрочному обычаю, способу или стилю», как можно прочитать в словарной статье «мода» — это подражатели, вне зависимости от того, идет ли речь о моде на высокие сапоги, дизайнерские джинсы, швыряние бомб, угон самолетов или о других «культурных поветриях» [Eliade 1976: 3]. Облик эпохи определяется нацеленной на воспроизведение прошлого деятельностью подражателей, наделенных различными характерами, амбициями и целями.

Мода работает не только как стимулятор, но одновременно как разрешение и оправдание. «Заражение насилием» во многих случаях [Berkowitz 1972: 95] может быть связано с «редукцией запрета» [Wheeler 1966], которая подразумевает, что агрессия ролевой модели повышает толерантность к агрессии у наблюдателя [Bandura 1978: 16]. Это очень важное явление, подтверждаемое и для других типов поведения. Когда действие опускается до уровня банальности, когда устанавливается определенное «поведенческое безразличие», возникает и вправду опасная ситуация. Частотность сама по себе может вдохновить случайных или постоянных подражателей. «Многие избрали этот путь; ты тоже можешь!». И наоборот, редкость или полное отсутствие аналогичных случаев — род нулевого знака — в терминах социальности означает: «Никто так не делает; и тебе не стоит!». Этот нулевой знак представляет собой маркер запрета, в то время как частотность — зеленый свет светофора (правило, которое было давным-давно открыто и освоено рекламной индустрией). Поэтому Кей и Тимми не только жертвы единичного преступления, совершенного против них лично, но и жертвы всех предыдущих похожих преступлений, как настоящих, так и вымышленных.

По этой причине особое внимание уделяется демонстрации насилия по телевидению. Вполне возможно, что телевидение не только изображает насилие, но и обучает зрителя, как осуществлять это насилие. Но это лишь одна из его опасностей. Другая более серьезна. Благодаря уже одной только частотности телевидение создает ощущение того, что насилие — основной тип социального поведения. Эксперименты показывают, что те, кто проводит за просмотром телепередач около четырех часов в день, воспринимают жизнь вдесятеро более богатой насилием, чем она есть на самом деле. Насилие на телевидении равняется молчаливому моральному оправданию.

Большинство этих преступлений иррациональны. Несмотря на это, их исполнители обычно способны рационализировать свои действия и конструировать философию, оправдывающую их поведение. В случае агрессивных «контршалостей»,

которые совершают взрослые на Хэллоуин, создается такое впечатление, будто существует неорганизованная, безымянная «группа возмездия», группа, объединенная схожей идеологией и нравственным оправданием убийств детей для совершения того, что называется «экспрессивным преступлением»[23] [Weinstein 1974: 279]. Что выражает такое преступление? Нам кажется, что такие взрослые намереваются не только подвергнуть детей своим смертельным розыгрышам, но также вступить в непропорционально активный крестовый поход против мистических сил, которые представляют дети в этот вечер ужасов: ре-инвертировать ритуал. Они защищают свои дома — свои средневековые замки — и против шаловливых соседских детей, которые пытаются инвертировать их статус, и против сверхъестественных существ, которых дети изображают. Они не просто применяют на практике гражданскую свободу достойных граждан в сочетании с *ius gladii* («правом меча» феодальных лордов — два права, которые не так далеки друг от друга, как можно было бы себе представить), но и при помощи символических, хотя и жестких, мер изгоняют сверхъестественных нарушителей границ, которые нынче вторгаются в их почтенные дома. Они практикуют ритуал массового экзорцизма[24], неофициальный хэллоуинский ритуал среди множества официальных. Их действия выражают представление, в неоформленном и смутном виде крутящееся в непроницаемых глубинах некоторых разумов — верование, основанное на одной из многих невербализованных легенд, которое проявляется только в контексте Хэллоуина. Природа этого верования и содержание легенды, рассказываемой при помощи самого действия, в точности не известны. Но легенда точно посвящена Хэллоуину, кульминационной ночи «Адской недели», когда следует быть внимательным, хитрым и смелым, чтобы отогнать опасности, убить (как принято), при помощи яда и булавок, затаившегося врага — и земного, и сверхъестественного. Суть этой истории в том, что ритуальных убийств на Хэллоуин — множество. Мы уже попытались описать, к каким последствиям может привести частое повторение таких историй[25]. Люди пересказывают историю. Некоторые носители фольклора, например, пересказывают ее устно; некоторые журналисты — через медиа; а другие, сумасшедшие убийцы, при помощи коммуникации, напоминающей подражание, но отличной от него — при помощи остенсивного действия.

5

Дух Хэллоуина проникает в повседневную жизнь задолго до и ощущается еще долго после самой кульминационной ночи. Практически не отсылая к предполагаемому первоначальному значению праздника — переходу от радостной поры жатвы к мертвенному оцепенению зимы, — подготовка к Хэллоуину стартует уже

[23] В американском уголовном праве так обозначаются преступления, которые не имеют другого мотива, кроме удовлетворения желания преступника выразить свое личное отношение к другому человеку, сделать некое сообщение. Так, ограбление — инструментальное преступление — производится с целью обогатиться, а не ограбить, а убийство совершается только потому, что преступник хочет кого-то убить. *Прим. пер.*

[24] «Под “ритуалом”, — пишет Виктор Тернер, — я понимаю предписанное формальное поведение для ситуаций, не сводимых к технологической рутине, отсылающее к верованиям в мистических существ или силы» [Turner 1976: 19].

[25] Существует отчет о случае, который, по-видимому, стал результатом действия того же механизма. Было сообщено, что некая палестинская организация отравила израильские апельсины ртутью. Этот слух, вероятно, не имел под собой основания. Однако позже отравленные ртутью апельсины были действительно найдены, так что «мигрирующая легенда» стала фактом. Автор доклада на VII Конгрессе Международного общества по исследованию фольклорных нарративов (Эдинбург, август 1979) полагает, что слух был запущен сторонниками палестинской организации [Klintberg 1979: 61]. См. также разделы B3 «Порча продуктов, товаров, скрывание ингредиентов» и B3.1. «Изменение формы продуктов, которая приводит к нанесению физического вреда, в том числе яд, газ, микробы» в [Bird 1979: 180–184]).

в начале сентября, когда магазины оформляют витрины для того, чтобы выжать из праздника мертвых весь возможный потенциал продаж. Бизнес и сверхъестественное часто идут рука об руку [Dégh, Vázsonyi 1979], в особенности на Хэллоуин. Об этом убедительно свидетельствуют продающиеся декорации и праздничный реквизит.

Ассортимент магазинов отвечает всем нуждам ритуальных событий хэллоуинского цикла: аксессуары для «сладости или гадости», символика для украшения домов и общественных зданий, реквизит для вечеринок и, конечно же, маски и грим для костюмов традиционных персонажей. За последние несколько лет на рынке было представлено около ста костюмов: наряды сверхъестественных существ, монстров и героев, заимствованных как из старых, так и из более новых традиций. Популярны персонажи, созданные или идеализированные успешными фильмами, телешоу, фантастикой и комиксами, играми и игрушками: Человек-Паук, Халк, Чудовище Франкенштейна, Мрачный Жнец, Бэтмен, Супермен, Чудо-женщина, существа из открытого космоса, дружелюбные и враждебные обезьяны и, конечно, Дракула. Дракула и еще раз Дракула. Дракула, нежить, обрел-таки вечную жизнь не только в легендах, но и на хэллоуинских распродажах.

Все эти персонажи знакомы родителям и, тем более, большинству детей. Каждый из них напоминает о какой-то легенде, некоторые — о целой группе легенд; каждый служит *иконой* — если точнее, псевдо-иконой — несуществующих, хотя и общеизвестных фигур. Каждый товар из этой коллекции, купленный или сделанный самостоятельно, практически равнозначен легенде, пересказанной и услышанной. Сто костюмов: сто легенд. Если можно, здесь мы еще раз напомним, что *homo narrans* очень коммуникативен и прибегает к чрезвычайному разнообразию средств распространения своих сообщений.

Ритуал, проводящийся в «Доме с привидениями», или «Доме ужасов» (как бы специально созданном для этого конкретного проявления разных коммуникативных сил), — это *pièce de résistance*[26], наиболее важная особенность Хэллоуина, выполнение его принципиальных задач: напугать маленьких детей и пробудить память о детском испуге в подростках и взрослых. Для большинства людей главное, чем их привлекает «Дом с привидениями» — это возможность «напугаться на славу». Кто-то размышляет над тем, что страх, переживаемый в «Доме с привидениями», служит осторожной подготовкой к подлинным потрясениям опасной жизни; меж тем другие, используя более утонченный язык неопределенного вульгарного фрейдизма, предпочитают говорить о стимуляции «чистого катарсиса». Возможно, найдутся и люди, которые вспомнят «анти-авторитарные фигуры» Тернера и почти открытую, гротескную борьбу поколений, которая в это время происходит символически, но может и получить жестокое воплощение в реальности. Кажется, что в стенах «Дома с привидениями» взрослые хватаются за возможность напугать детей как за средство, необходимое для защиты их власти от попыток ее узурпации со стороны младшего поколения.

Множество социальных организаций вовлечено в деятельность по созданию «Домов с привидениями». Спонсоры — Молодежная палата США, ассоциации учителей и родителей, Торговые палаты, Красный крест, Клубы девушек, «Молодежь за Христа» и другие почтенные институты — рассматривают «Дом

[26] *Pièce de résistance* — 'отличительная черта' (фр.). *Прим. пер.*

ужасов» не только как развлекательное и образовательное шоу, но и как возможность для бизнеса или благотворительности[27]. Члены организаций создают комитет, выбирают президента и распределяют обязанности. Добровольцы тщательно трансформируют выбранные здания, «перекрашивая, строя ложные перегородки и лабиринты и устанавливая черные лампы, чтобы добавить жути», как сообщает информационное агентство из Чикаго. И игра стоит свеч. Как с понятной гордостью сообщил в интервью координатор пригородного комитета в Чикаго, «у нас есть человек-паук, маятник, качающийся над жертвой, похоронный зал и какие угодно монстры. Это живое представление, в котором задействовано сорок членов клуба в самом разнообразном страшном гриме».

Постройка «Домов ужасов» и участие в живой постановке считается приятным долгом взрослых. Они также утверждают, что вовлечение в этот процесс детей — это удачное педагогическое средство «для того, чтобы вытащить подростков на праздники с улицы и дать им какое-то позитивное занятие… Идея в том, чтобы предложить детям какое-то позитивное занятие в сложное время года», — заявляет педагог. В ходе подготовки к «живой постановке» участники учат роли, репетируют жесты, готовят костюмы и грим. Эти приготовления уже напоминают форму коммуникации, которая потом будет использована в «Доме с привидениями»: *актерство.*

Чем ближе мы подходим к 31 октября, тем яснее становится социальное значение американского календарного обряда[28]. Его влияние на людей связано с тем, что Хэллоуин в течение всей осени заполоняет собой разные сферы жизни. Языковые формулы, отсылки, шутки и каламбуры, используемые в коммерческой рекламе («страшные скидки», «кошмарная выгода», «воодуховляющие спецпредложения», «колдовские платья», «с ведьмовским приветом»), в спортивных соревнованиях («лучшие полузащитники футбольной команды старшей школы повергли в ужас своих противников вечером Хэллоуина», «Проказник Джефф угощается победой над Шелби», «"Кавалькада призраков" гордилась бы ими») и даже в политике («До «сладости и гадости» всего два дня, а кандидат Джонс до сих пор без костюма»). Все эти фразы имеют смысл только в контексте Хэллоуина. Точно так же изображения ведьм верхом на метлах, черных кошек, привидений, тыкв и скелетов на картонках или пластике на общественных зданиях, равно как и на крылечках и окнах частных домов, намекают на размах и длительность этого общеизвестного фрейма отсылок к Хэллоуину. Лозунги и символы Хэллоуина, запущенные профессионалами торговли и словно бы нацеленные на подсознательную отсылку к Хэллоуину, служат стимулами, предлогами и удобными случаями для припоминания и пересказа легенд. Символы провоцируют вопросы, активируют латентный материал и создают возможности для индоктринации самых младших, наименее информированных и самых невинных членов общества. Наряду с хэллоуинскими костюмами в магазинах, эти символы выступают частью событий, пересказывающих легенды. Все суть символы легенд. Все суть легенды.

[27] В дополнение к огромному разнообразию «Домов с привидениями», организуемых в средних школах, районных культурных центрах, арендованных зданиях и музеях, следует упомянуть и частные предприятия. Например, семья Лейн из Блумингтона сначала попробовала превратить в «Дом с привидениями» собственный гараж. В течение десяти лет они улучшали свое шоу с помощью родных, соседей и друзей, пока оно не стало семнадцатикомнатным «путем страха» в местной начальной школе с кладбищем на заднем дворе (Bloomington Herald-Telephone, 30.10.1979).

[28] Согласно распространенному представлению, Хэллоуин был завезен ирландскими иммигрантами и стал популярен в Америке в конце XIX века. Практически общим местом стала идея о том, что американский Хэллоуин связан с кельтскими и англо-шотландскими языческими праздниками солнцестояния. Для европейских носителей традиции (ирландцев, шотландцев и их проживающих в США соотечественников) Хэллоуин — это некоторый «пережиток», но чрезвычайная значимость американского обычая пока что остается необъясненной. См. статью «Хэллоуин» в [Encyclopaedia Britannica Mycropaedia 1974: 862], а также [Sterba 1948: 213–224; Glassie 1975: 115–118; Mook 1969: 124–129; Myers 1948: 565–71].

6

При этом Хэллоуин — еще и разгар традиционного рассказывания историй. Молодые люди в возрасте от двенадцати до двадцати двух лет обмениваются страшными легендами на встречах скаутов, во время «пижамных вечеринок»[29], в общежитиях и университетских братствах[30], на тусовках и праздниках. Рассевшись за столом в темной комнате при свете единственной свечи, они создают нужный настрой и начинают, один за другим, рассказывать страшные истории [Grider 1980]. Их темы не обязательно связаны с Хэллоуином — это может быть все, что угодно, если оно достаточно жутко, чтобы поддержать хэллоуинское настроение. По всей Америке именно на Хэллоуин обычно организовываются ночные походы в известные местным жителям «нехорошие места» — дома, мосты, туннели, кладбища, где рассказываются связанные с ними истории о привидениях [Dégh 1973; Grider 1976: 451–546]. Многие молодые люди настаивают на том, что призраки — неупокоенные жертвы жестоких убийц — исправно являются в ночь на Хэллоуин, как и следует ожидать, если гости правильно исполнят ритуал, вынуждающий духов заново разыграть трагедию прошлого. Опрос о Хэллоуине, который мы проводили по всей территории США, выявил огромное число «мест с привидениями», которые охотно посещаются на Хэллоуин. Из более чем тысячи респондентов почти 100% признали, что посещали «страшные места»; 67% сообщили, что верят в сверхъестественные явления; 18% при этом утверждали, что то, что они пережили во время посещения таких мест, укрепило их убеждения. Это означает, что 18% опрошенных признали, что встретились со сверхъестественным.

В этих встречах проявились различные модели остенсивной фольклорной коммуникации. Теоретически существует четыре возможности: 1) явления призраков были реальны; 2) кто-то в порядке шутки обманул наблюдателя; 3) явления призраков — ошибка наблюдателя; 4) человек, сообщающий о явлении призрака, либо сознательно лжет, либо, выражаясь мягче и «фольклористичнее», предъявляет сконструированную историю в качестве мемората, основанного на личном опыте.

В первом случае наблюдатель видел нечто, действительно происходившее, совсем как мудрецы из Лагадо видели объекты, вытаскиваемые из узлов. Здесь явление (нарратор, которого до сих пор не изучали фольклористы) само рассказывает историю о своем существовании при помощи *остенсии*. В этой ситуации рассказчик (сверхъестественный персонаж), история и подразумеваемый контекст («вот я, призрак, сообщаю о том, что сверхъестественные явления, как минимум, одно — я сам — существуют») и способ коммуникации (акт демонстрации призраком самого себя) сливаются и создают неделимую тройственность. Несмотря на это, наблюдатель не опознал бы привидение, если бы до того не был уже знаком с необходимыми признаками такового посредством легенд, фрагментов легенд, информации, полученной от других людей. Наблюдатель не смог бы сконструировать концепт сверхъестественного явления, отличного от других (естественных) явлений. Наблюдателю требуется модель, с которой можно сравнить только что увиденное сверхъестественное явление, дабы удостовериться, что это и правда было сверхъестественное явление. Таким образом, коммуникация лагадосцев не состоялась бы, если бы, например, они уже не знали о том, что такое ручка или ложка,

[29] «Пижамная вечеринка» — распространенная среди школьников и молодежи форма небольшой вечеринки с ночевкой. *Прим. пер.*

[30] Университетские братства («fraternity») — неформальные, но весьма значимые для университетской жизни США студенческие объединения, которые нередко располагают собственными помещениями, где и проводят встречи. *Прим. пер.*

и если бы они не смогли определить, что им показывают именно ручку или ложку. Под влиянием встречи с призраком эти представления и понятия — бесчисленные плавающие, размытые, неуклюжие протомемораты [Dégh, Vázsonyi 1974] — дают те самые необходимые данные для их идентификации и понимания. Вне зависимости от того, насколько реально само явление призрака, это не первая фаза рождения легенды.

Во втором случае мы сталкиваемся с другой сложной ситуацией. На этот раз явление не реально, но является результатом розыгрыша, который наблюдатель не распознает как обман. Предположим, что создатель розыгрыша (актор истории о привидениях) надевает белые простыни и притворяется, будто он — настоящий призрак. Откуда и обманщик, и его предполагаемая жертва могут знать, как ведет себя «настоящий призрак»? Очевидно, их знание следует из общего фрейма референции. Информация, которой владеют они оба, происходит из одного источника, возможно, не известного ни обманщику, ни обманутому. Все в этом фрейме создано из легенд, фрагментов легенд, мотивов и намеков, поэтому безымянные создатели этих текстов могут считаться соавторами розыгрыша. Человек, который следует коллективному сценарию, предоставленному обществом, и воплощает квазиколлективно сконструированного персонажа, также играет роль, также актерствует. Это актерство, однако, радикально отличается от театрального представления. Театральный актер сохраняет баланс между знаком персонажа и знаком актера, автор розыгрыша же, чтобы обмануть, старается как можно лучше скрыть знак актера и в то же время сделать знак персонажа по возможности более полным и убедительным. Иными словами, человек, который играет призрака на кладбище в ночь на Хэллоуин, чтобы напугать других, будет стараться как можно полнее воплотить все распространенные стереотипы и избегать любого намека на то, что это розыгрыш. Актерство в розыгрыше — это не актерство в театральном смысле. С точки зрения зрителя, которого не убедили, существует только проваливший дело обманщик, наряженный в простыни. И напротив, с точки зрения поверившего зрителя, актер успешно исчезает за фигурой призрака, и наивный зритель ему доверяет. Тем не менее, хотя «настоящий» призрак из предыдущего примера показывал себя при помощи чистой остенсии, этот призрак показывается введенной в заблуждение аудитории путем *псевдоостенсии*.

В третьем случае нет ни настоящего призрака, ни имитатора. Нарратор переживает встречу со сверхъестественным [Virtanen 1976] по самым разным причинам: личные обстоятельства, психологическое или физиологическое состояние либо возбужденное воображение. Этот рассказчик, видя духов в тени качаемых ветром деревьев или слыша их в потрескивании старой мебели, сообщает о личном опыте с таким искренним убеждением, что оно немедленно запускает цепочку бытования легенды. Здесь, как и в прошлом примере, фольклорная коммуникация начинается во мгле прошлого, происходя из непрерывного потока фрагментов легенд, которые порой сливаются воедино (как было замечено по отношению к первому примеру). Истории хрупки, ломки и не имеют стабильных границ. Они распадаются на крошечные фрагменты и продолжают свою циркуляцию в трудноразличимом виде, но потом собираются снова, чтобы воссоздаться в старых вариантах или новых. В целом нормальный, но склонный к визионерству и, возможно, слегка невротичный человек создает истории из подсознательно сохраненных в памяти элементов. Рассказчик поддерживается соавторами — носителями легенд. Они помогают сформировать в обществе стереотип, который рассказчик представляет себе так живо, как будто он его действительно видит.

Однако на «сцене», где происходит воображаемое видение, нет никого и ничего. Для визионера, который субъективно воспринимает себя как подлинного свидетеля легендарного события, это неважно: несуществующее видение в любом случае было бы увидено. Визионер проецирует видение одновременно как отправитель и получатель сообщения. Этот способ коммуникации («автокоммуникация») может быть описан только как остенсия. Однако в этом случае субъект остенсии воображаемый, а не реальный, поэтому более адекватным термином для описания этой ситуации будет «квазиостенсия».

Четвертый случай, особенно подходящий для «учебника по Хэллоуину», встречается чаще, чем можно себе представить. Некто с уверенностью рассказывает историю об остенсивном действии, которого на самом деле не видел. Например, молодежь целыми машинами ездит в самые известные в тех краях «места с привидениями», чтобы «хорошенько напугаться» или устроить розыгрыш. Такие места есть в каждом американском городке или на его окраинах: «Чикаго Сан-Таймс» опубликовала для таких хэллоуинских туристов карту мест с привидениями вокруг Чикаго, доступных со скоростного шоссе; в Чарльстоне Торговая палата Южной Каролины напечатала для туристов брошюру о знаменитых довоенных особняках города, в которых обитают призраки. Опросники, которые мы разослали жителям Индианы, выявили, что в штате имеется 140 локаций, которые принято посещать на Хэллоуин. В других работах описано более подробно [Dégh 1971], как юноши и девушки из Блумингтона в ночь Хэллоуина посещают одно из местных «страшных мест», например, Эйвонский мост. Когда часы бьют полночь, жаждущие «напугаться как следует» зажигают на мосту фары и гудят, чтобы перед ними заново разыгрались трагические события прошлого. Некоторые после этого видят женщину без головы и ее ребенка, которых сбил поезд, или слышат крик рабочего, упавшего в жидкий цемент, когда в 1904 году строили мост. Множество информантов, рассказывая эти истории, настаивают на том, что видели женщину с ребенком и слышали крик умирающего рабочего [Dégh 1969]. Некоторые информанты мужского пола признавали, что они, помимо бодрящего страха, надеялись напугать своих девушек, чтобы те бросились искать защиты в их объятиях. Остенсия ли это? Если и нет, то такое действие по крайней мере замещает остенсию и должно быть названо *фальшивой остенсией*.

Возможен и еще один случай, когда рассказчик берет материал не из непосредственного личного опыта. Вместо того, чтобы сохранить первичную форму, краткую и менее достоверную, рассказчик выдает за личный опыт более отдаленную от него историю (фабулат), трансформируя его в доказуемый, на первый взгляд, рассказ от первого лица (меморат). Как мы отмечали ранее, легенды порой увеличивают свою достоверность и притягательность, возвращаясь к форме мемората [Dégh, Vázsonyi 1974], но потом вновь переходят в версии, рассказанные от третьего лица. Мы также обсуждали роль свидетеля и качества доказательств в фольклоре, после чего пришли к выводу о том, что каждой легенде непременно предшествует известный или предполагаемый меморат, то есть непосредственный или почти непосредственный опыт. Для предполагаемого мемората мы предложили термин «протомеморат». Подлинное или предполагаемое восстановление легенды как пересказа от третьего лица, также известного как фабулат [Honko 1979–1980: 12], возвращает нас на шаг назад к оригинальному этапу «свидетельских показаний», где можно предположить только то, что некто стал свидетелем остенсивного действия. С некоторыми колебаниями, сознательно смешивая точки зрения и номенклатуру двух научных дисциплин, мы решили обозначить этот случай как *протоостенсию*.

7

В хэллоуинскую пору по телевизору крутят старые и новые фильмы ужасов; газеты и телеканалы постоянно вспоминают истории о привидениях, публикуют интервью с ясновидящими, главами ведьмовских объединений и экстрасенсами. Профессора местных колледжей, выступающие в роли экспертов, дают интервью для газетных статей об истоках Хэллоуина. Такие эксперты безапелляционно неизменно возводят Хэллоуин к кельтам и к языческому празднованию нового года, Самайна, когда души мертвых возвращаются в мир живых. Они также упоминают о христианизации праздника, когда его связали с Днем всех святых и Днем поминовения усопших, в результате чего Хэллоуин был предан анафеме в католических странах. Несмотря на скудость источников, эти ученые, по-видимому, верно прослеживают исторические истоки праздника. Все эти картины древних тайн, друидов, мира гоблинов и злобных фэйри, мистических ритуалов и церемоний только усиливают восторг празднующих. Но даже несмотря на это, у кельтов и друидов нет ничего общего с современным Хэллоуином, совершенно профанным и светским американским праздником.

Хэллоуин — это еще и время циркуляции сообщений об исполнении ужасных пророчеств, о нераскрытых секретах, о неслыханных кровавых деяниях, время, когда возобновляются слухи о сенсационных визитах инопланетян, о случаях ведьмовства и встречах с чудовищами. Впечатление такое, будто бы в это время года людям нечем заняться, кроме как заново проживать всевозможные ужасы. Хэллоуин — праздничное время не только для детей, но и для взрослых, разумеется, в хэллоуинском духе. Практически в любой детской библиотеке полные энтузиазма библиотекари облачаются в черные ведьмовские одежды и, рассевшись вокруг котла с кипящим зельем, рассказывают истории, от которых кровь стынет в жилах[31].

По мере того, как приближается ночь 31 октября, заканчиваются подготовительные эпизоды (предвкушение удовольствия, предчувствие надвигающихся свершений); наконец, мы стоим у дверей «Дома с привидениями». Взрослые и подростки, которые давно выросли из ритуального поведения, вернулись к нему за недели подготовки и готовы участвовать в обучении новичков. Эти опытные взрослые и подростки протягивают руку детям, которым, хоть они уже и знают основы «страхопропедевтики», может понадобиться помощь в путешествии по «Дому с привидениями». В тускло освещенных коридорах большинство пришедших немедленно узнает популярных персонажей полной ужаса commedia dell'arte.

«Дом с привидениями» устраивается в нежилом, «зловеще выглядящем» доме либо в подвале или на чердаке публичного здания — к примеру, школы или библиотеки[32]. Молчаливые призраки, ведьмы или иногда просто знаки ведут посетителя по коридорам. Стоны, крики, вой окружают его; вспыхивающие огни освещают действо, безостановочно творимое обитателями «Дома с привидениями». Ведьмы, черти, духи, вампиры и монстры набрасываются на прохожих, то и дело хватая и преследуя детей, потешаясь над их страхом. Почти всем, кроме самых младших посетителей, эти страшные сцены уже знакомы. Внешность обитателей зловещего дома выглядит очевидной театральной постановкой — *репрезентацией*.

[31] Примеры взяты из нашего личного опыта в библиотеке графства Монро (Блумингтон, Индиана) в 1976 году. В том же году детская библиотека выпустила к Хэллоуину специальный список имеющихся в ней книг о привидениях и романов ужасов.

[32] Анализ базировался на наших посещениях десяти «Домов с привидениями» в следующих городах штата Индиана: Клир Крик, Дюнкерк, Лебанон, Лафайетт, Портидж, Мэдисон, Индианаполис, Мартинсвилл, Блумингтон.

В дополнение к традиционным и несколько поблекшим персонажам Хэллоуина, гости встретятся и с современными воплощениями ужаса, которые создаются и пересоздаются телевидением, кино и комиксами. Эти новые персонажи также стереотипны, но более актуальны и жизненны, более агрессивны и эффективны. Родившись на тернистой границе между человеческим и сверхчеловеческим мирами и вторгаясь в повседневную жизнь волей своих создателей, эти современные создания должны предполагать *презентацию* — более натуралистичную имитацию фигур, опознаваемых как реальные. Персонажи, которые считаются ужасными, ненормальными, безумными, жестокими, безобразными и отвратительными, появляются в ситуациях, описываемых в современных легендах: беглец из сумасшедшего дома, маньяк-убийца с топором, безумный ученый и его творение, горбун с фонарем и винтовкой, палач в камере пыток, приглашающий вас испытать на себе электрический стул, пациент на операционном столе со вскрытым животом, чьи окровавленные кишки посетители могут потрогать, мертвец на катафалке и его безутешная жена, ищущая сочувствия, преступник в цепях, вопящий за решеткой и, конечно, бессмертный Джек Потрошитель (или один из его недавних последователей), расчленяющий женский труп. Часть аудитории может и в самом деле решить, что кто-то из персонажей присутствует здесь физически, потому что в этот момент мы больше не сталкиваемся с полностью вымышленной историей, которой не предполагается верить. Вместо этого мы переживаем соприкосновение с живой легендой, со всей убедительностью достигающей своей основной цели: сделать историю правдоподобной. Наблюдатель сталкивается не просто с «чарами» [Bettelheim 1976], но, хотя бы отчасти, с обманом. «Театральные актеры… создают для аудитории ощущение "игры", отличной от "реальности"» [Messinger et al. 1968: 7–18]. Актеры «Дома с привидениями», напротив, стараются создать у зрителей ложное ощущение «реальности», отличающейся от «игры». Если «Дом с привидениями» и можно назвать «театром», это очень специфический, многослойный театр.

Обычно театральная постановка рассчитана на аудиторию, довольно однородную с точки зрения ее умственных способностей, уровня образования, вкуса, а также способности расшифровывать адресованные ей сообщения. Сверх того, аудитория должна понимать первое и главное фундаментальное сообщение: «То, что вы увидите здесь, не является реальностью». Разномастная аудитория «Дома с привидениями», напротив, не имеет этого понимания. Хотя большинство взрослых приходят туда, чтобы развлечь детей, многие из них действительно верят в ведьм, призраков и космических монстров. Они могут забыть, что, по существу, они в театре и, следовательно, декодировать сообщения ведьм, призраков и монстров в «Доме с привидениями» не так, как люди, которые в них не верят и в лучшем случае пытаются временно подавить свое неверие. Среди детей ключевую роль в различии интерпретаций играет разница в возрасте. В раннем детстве они живут в мире магии[33]. Становясь старше, они будут реагировать на происходящее в «Доме с привидениями» иначе, в зависимости от того, на какой ступени развития находятся.

Каждая сценка в «Доме с привидениями» включает набор знаков, которые должны направлять внимание зрителей и помогать им понять другие представленные на сцене знаки [Honzl 1976: 74]. Некоторые члены разномастной публики неизбежно упустят или неправильно проинтерпретируют такие знаки; они могут не распознать «signe théâtrale» и в результате воспринимают поведение актеров в «Доме с

[33] См.: [Piaget 1976] и другие работы того же автора. См. также: [Fraiberg 1959].

привидениями» как презентацию, остенсивное действие. Эти посетители не осознают, что сталкиваются с актерством, моделированием, «кажимостью» реальности, и вместо этого будут воспринимать представление как реальность.

За свой единственный выход каждый из актеров «Дома с привидениями» одновременно играет как минимум четыре разных роли (которые, по очевидным причинам, частично совпадают с приведенными выше примерами встреч со сверхъестественным). Предположим, что актер играет роль Дракулы.

1) Для самых маленьких посетителей или для тех, кто не знаком с хэллоуинскими легендами о страшных персонажах, похожий на чудище актер представляет только самого себя. Актер своей игрой может сказать новичкам только одно: «Я страшный персонаж». Наблюдатель распознает реальность, передаваемую при помощи «остенсии».

2) В своей второй роли актер адресуется к тем людям, которые знают чуть больше, людям, владеющим фреймом референции, необходимым для того, чтобы хотя бы частично понять происходящее. Эти члены аудитории — дети постарше и, возможно, более наивные взрослые — могут прийти, уже веря в существование Дракулы, или убеждаются по ходу действия в «Доме с привидениями» (отношение к вере варьируется от абсолютного принятия через несколько промежуточных стадий до абсолютного отрицания [Dégh, Vázsonyi 1976: 116–118]). Эти люди, видимо, будут идентифицировать актера с персонажем, которого он воплощает[34]. Другими словами, эти зрители не замечают «знак актера» и неверно интерпретируют «знак персонажа». Для них Дракула из «Дома с привидениями» — не имитация, а настоящий Дракула, который утверждает: «Я — Дракула». Как в одном из приведенных выше примеров, аудитория совершает ошибку из-за неверного декодирования знаков. Они не становятся жертвами театрального обмана, они ошибаются, потому что принимают ролевую игру за реальность. Это действие также принадлежит к категории «псевдоостенсии».

3) Следующая роль играется для тех, кто понимает, что видит не реальность, а своего рода театральное представление. Такие люди нередко полагают, что оригиналы изображаемых персонажей действительно существуют (нам следует еще раз вспомнить о тонких колебаниях «веры» и постоянной неуверенности, которая вызывается этими колебаниями). В результате эта группа зрителей интерпретирует сообщение имперсонатора Дракулы как «я человек, который имитирует настоящего Дракулу». Поскольку настоящий Дракула все же не существует, актер может изображать только воображаемого Дракулу. Это поведение можно обозначить как «псевдоостенсию».

4) Более искушенная аудитория четко распознает подразумеваемое: условности театрального представления и воображаемую природу Дракулы. Для этих людей актер, появляющийся в костюме Дракулы, как бы говорит: «Я актер, который играет роль Дракулы, вне зависимости от того, существует он на самом деле или нет».

И персонажи, которых мы встречаем в «Доме с привидениями», и менее изощренно замаскированные участники ритуала «сладость или гадость» отсылают к общеизвестным легендам. Они воспроизводят эти легенды, не разворачивая их сжатые формы в стандартные нарративы. Как мы отметили в части, посвященной значению масок и костюмов, эти легенды хранятся в бессознательном большинства людей и не обязательно должны целиком переходить в сознание. Таким образом, у

[34] «Например, дети до определенного возраста не могут уловить смысл представления как игры» [Messinger et al. 1968: 15].

рассказчиков и слушателей в запасе есть большое число *латентных легенд*, которые выполняют свою фольклорную функцию именно в таком виде.

Однако что происходит, если человек не знает историю представленного персонажа? Даже в этом случае он понимает, что такая история существует; она должна существовать, иначе присутствие этого персонажа в данном контексте не было бы оправдано. Люди, мелькающие среди монстров, тоже должны быть монстрами. И если истории об их чудовищных спутниках — страшные, то и их собственные истории должны быть страшными. Благодаря этому представлению перед тренированным взглядом адептов начинает проявляться абрис легенды. В 1975 году в «Доме с привидениями» Музея детства в Индианаполисе нам позволили стоять в обычной одежде в тихом углу холла, чтобы фотографировать взаимодействие актеров и аудитории. В контексте этой ситуации дети реагировали на наше присутствие среди чудовищ такими криками, как если бы мы были монстрами. В той же сокровищнице, что и *латентные легенды*, хранятся и бесчисленные *потенциальные легенды*, из которых часть возникла потому, что они (возможно, по чистой случайности) соответствуют какому-то подходящему контексту (их можно охарактеризовать как *контекстуальные легенды*).

Как бы парадоксально это ни звучало, есть также легенды, которых не существует, но которые производят такой же эффект, как существующие. О Дракуле, самом популярном среди монстров, нет никакого реального фольклора. Есть только единственная, краткая, коммерциализированная история, которую чаще всего заимствуют либо напрямую из романа Брэма Стокера, либо его многообразных медиа-адаптаций, и в которой не содержится практически ничего, кроме сообщения о том, что конкретный трансильванский граф был вампиром. Тем не менее, публика, как кажется, убеждена в существовании целого комплекса легенд. Случай Дракулы лучше всего описывает термин *вымышленная легенда*. Вымышленная не потому, что в истории содержится ложь, а ее герой не существует, но потому, что не существует самой легенды.

«Историю можно станцевать или сыграть на сцене или на экране; ее можно передать пантомимой, нарисовать, пересказать без потери ее существенных свойств» [Crepeau 1978: ix]. Кроме того, существует множество иных способов коммуникации. Можно передать сообщение, используя слова или другие знаки (или даже без знаков) путем остенсии, показывая реальность как она есть — или даже без остенсии, когда нет реальности, которую можно было бы предъявить. (Нельзя быть уверенным в том, что устная передача информации в наше время потеряла значение или что у нее когда-либо было такое значение, как ей приписывают[35]). Вот что мы узнали из страшилок «Дома с привидениями».

8

На закате мы покидаем «Дом с привидениями». Когда за нами закрывается дверь, нас провожают пронзительные, злобные взрывы смеха вампиров, ведьм и оборотней, смешивающиеся с криками всерьез напуганных детей. Но мы еще не покинули мир хэллоуинских легенд. Маленькие монстры выходят на улицы, предлагая

[35] В ходе международной конференции устность фольклора была постулирована как неотъемлемое свойство культуры. См.: [Voigt 1974]. С другой стороны, дальнейшие исследования включают не-устные тексты технологического мира в фольклор. См., напр.: [Loukatos 1974; Dundes, Pagter 1975; Dégh, Vázsonyi 1973: 35–38; Dégh, Vázsonyi 1979: 8–17; Boskovic-Stulli 1979; Röhrich 1979]. В специальном выпуске журнала «Narodna Umjetnost» («Народное искусство» — *прим. пер.*) ставится вопрос: является ли устная коммуникация неотъемлемым признаком фольклора? Стоит обратить особое внимание на следующие статьи в этом выпуске: [Bausinger 1981; Strobach 1981; Sirovatka 1981; Simonides 1981].

обменять гадость на сладость, если только предупреждения о контршалостях со стороны взрослых не отравили им удовольствие. Во время «сладости или гадости» по домам ходят дети, имитирующие псевдомоделирование и псевдоостенсию взрослых. Тем самым они передают в сжатом виде легенды, которые аудитория, как ожидается, понимает и помнит в необходимом объеме или в некоторых случаях даже больше необходимого.

Даже это не исчерпывает способов рассказывать легенды. Вспомним, что слухи о цианиде и иголках начали циркулировать и стали известны за много лет до того, как случилось первое зафиксированное преступление. Если легенда — это «слух, принявший устойчивую форму» [Allport, Postman 1947: 162], то в течение нескольких лет процесс формирования заканчивается и слух становится легендой. Но спустя какое-то время этот «сформированный слух» может стать «сформированной легендой», то есть он может стать действием. Точнее, легенда, пересказанная при помощи знаков, может стать легендой, пересказываемой при помощи остенсивного действия, а потом снова стать легендой, которую передают устно, письменно, на экране, на сцене и т.п. Затем она может продолжить свой путь при помощи перемежающихся коммуникативных средств, тем самым вновь и вновь превращаясь в самовоспроизводящуюся остенсию — в факт. Подражатели действуют таким же образом.

Это прекрасно иллюстрирует хэллоуинский розыгрыш, менее жестокий, чем преступления взрослых, но и не вполне невинный. Мы не раз слышали от информантов из маленького городка в канадских прериях историю о местной молодежи, которая несколькими годами ранее в Ночь всех святых украла с заднего двора старого фермера туалетную будку. Отправившись туда ночью, фермер не заметил, что выгребная яма не закрыта, и свалился в нее. «Он несколько недель отмывался и все равно вонял», — со смехом вспоминал один из рассказчиков. Мы еще были в городе, когда нам рассказали, что только что такую же шутку сыграли над другим жителем.

Это событие предполагает вероятную схему распространения историй. Теоретически, кто-то когда-то впервые разыграл такую шутку. Затем люди начали воспроизводить смешную легенду[36] путем устной передачи. Местная газета могла написать об этом событии и привлечь к нему больше внимания, а другие газеты переиздали статью об этой забавной истории. По-видимому, она распространялась в разных направлениях, пока в какой-то момент случайно (или, возможно, из-за нашего присутствия), в том же самом городе, ее не воспроизвели снова. Легенда перешла в другую коммуникативную форму, которая непосредственно представляет реальность: в остенсию.

Постараемся завершить эту схему. История, которая превратилась в остенсивное действие во время нашей экспедиции, вскоре вернулась в устное бытование. Сначала о ней знало всего несколько человек: пострадавший, соседи, а потом все большее и большее число людей, включая нас самих. В какой-то момент коммуникативной цепочки — возможно, на следующий Хэллоуин — кто-нибудь решит, что стоит воспроизвести не историю, а саму проделку. Зачинщик, скорее всего, не будет знать термина «остенсивное действие», но он знает его принципы.

[36] В своем докладе на семинаре магистрантка Мойра Смит проанализировала самые известные истории о хэллоуинских розыгрышах и пришла к следующему выводу: «Хэллоуинские розыгрыши, выполняющие характерную для праздника функцию переворачивать устоявшиеся категории и порядки и тем самым бросать им вызов, прославляются в жанре фольклорных нарративов с той же функцией. Остается только объяснить, почему о перевернутых туалетах и автомобилях больше всего легенд» («Перевернутые машины и опрокинутые туалеты: символическая инверсия в практиках и легендах Хэллоуина» (неопубликованная рукопись, 18 декабря 1982 года).

Под покровом ночи в компании друзей он прокрадется на двор, поднимет будку и куда-то унесет, аккуратно воспроизведя услышанную им ранее историю. После того, как шутку разыграют, одно из звеньев цепи будет завершено. После этого передача и воспроизведение нарративов может продолжаться до тех пор, пока не появится очередного удобного момента для остенсии.

9

Случаи, известные как «хелтер-скелтерный вандализм» и даже «хелтер-скелтерные убийства», слабо ассоциированы с Хэллоуином. Но эти случаи тесно связаны с общими вопросами, которые мы поднимаем в этой статье. В начале 70-х годов молодые хулиганы стали часто наносить ущерб своим школам (мода, которая стала угасать только в последнее время). Ученики вламывались в школу ночью и громили все, до чего могли дотянуться: скамьи, столы, аудиовизуальное оборудование. Войдя в кабинет биологии, они опустошали аквариумы, убивали ручных кроликов, мышей и хомяков. Кровью жестоко убитых животных или красными чернилами они писали на белых стенах «helter-skelter». Это случалось как в ночь на Хэллоуин, так и в другие ночи, не имеющие особого значения. После проникновения в школу в Чикаго мы увидели тела канарейки и мертвых песчанок среди вырванных из земли тропических растений. Мы увидели и привычный слоган, написанный на стене детской рукой. Школьные власти так и не узнали ни того, кто влез в окно, ни зачем был совершен этот акт разрушения[37].

Девушки и юноши, едва вышедшие из возраста «сладости или гадости», проявляют такое же иррациональное поведение, но путем не символического, а реального убийства. Мотивация детей и молодежи была одной и той же: бессмысленное разрушение, которое выражало мировоззрение, связываемое с лозунгом «helter-skelter». В 1977 году Роджер К. Дроллинджер и четверо его друзей в ночь на День святого Валентина вломились в скромный трейлер семьи из Холландсбурга (штат Индиана) и без всякой причины застрелили четверых подростков. Дроллинджер признал, что они имитировали убийства, совершенные Мэнсоном. Интересно, что таинственный термин «helter-skelter», написанный кровью на холодильнике пары из Ла Бианка, которая попала на прицел во время второй волны убийств, совершавшихся «семьей Мэнсона», вдохновил Дроллинджеров на некоторый обязательный ритуальный перформанс.

Убийства Мэнсона широко освещались прессой и особенно телевидением. В результате известности этого дела, возникшей за время длительного судебного разбирательства, количество «хелтер-скелтерных вандалов» переросло все мыслимые границы. Пик этой активности пришелся на публикацию книги «Helter-Skelter», написанной прокурором Винсентом Буглиози. С 1974 по 1976 годы книга была переиздана двадцать семь раз — неудивительно, что этот бестселлер лег в основу телесериала, который постоянно крутили в эфире. После такого непрерывного потока информации в стране трудно стало найти человека, незнакомого с деталями дела Мэнсона, в том числе словами «helter-skelter». По утверждению Буглиози, их значения не мог объяснить даже сам Мэнсон[38]. Эти слова объединило невидимое братство людей, соблазненных идеей более или менее серьезных, более или менее кровавых, но всегда бессмысленных проделок. При помощи этого

[37] Местная пресса сообщала о двух не связанных друг с другом актах вандализма с подписями «helter-skelter», совершенных в графстве Монро (штат Индиана) 4 февраля и 18 марта 1979 года.

[38] От англ. «хаос», «кавардак». *Прим. пер.*

слогана они достигли необходимого порога расторможенности. «Helter-skelter» стало не только боевым кличем идеологии, которую не понимали даже ее носители, но и субститутом Мэнсона, персонификацией героя для молодых людей, ищущих возможности «хорошенько попугать», и поддержкой в их конфликте с миром взрослых. Такер описывает, как в скаутском лагере девочки предпубертатного возраста участвуют в сеансе, в ходе которого находящийся в трансе рассказчик пересказывает историю убийств Мэнсона и заканчивает угрозой: «Хелтер Скелтер идет за тобой!» [Tucker 1977: 418–420]. Интерпретация участника — «Люди никогда не обращают внимание на подростков… поэтому они и убили тех семерых», — выявляет идентификацию с юными убийцами из «семьи Мэнсона» и ожидания, что «helter-skelter» восстановит справедливость на манер бандитов из вестернов.

В случае Дроллинджера ясно, что подростки совершили массовое убийство под влиянием телефильма. Они сами это признали. В целом, фильмы (особенно телевизионные) являются источниками историй, которые немедленно попадают в фольклорный оборот. Как уже утверждалось выше, некоторые зрители считают происходящее в фильме реальностью, а некоторые принимают за вымысел репортаж о реальных событиях. Первый различимый этап развития многих фольклорных сюжетов — кино или телефильм. На Дроллинджера серьезно повлиял фильм о деле Мэнсона, но его интерес, по-видимому, был подкреплен информацией, полученной ранее из различных источников. Это влияние оказалось настолько сильным, что он испытал потребность передать историю дальше доступными ему способами фольклорной трансмиссии. Обладай он даром рассказчика, он, возможно, пересказал бы ее устно одному из соседей; если бы он был поэтом-песенником, то сочинил бы балладу; имей он талант мима, он воплотил бы ее в жестах; а если бы он умел хорошо писать, он написал бы рассказ, письмо, сделал бы запись в дневнике и так далее. Перед ним был широкий выбор коммуникативных средств. Однако по какой-то причине, которую может объяснить только психиатр, Дроллинджер выбрал *остенсивное действие*. Он собрал команду из друзей с такими же наклонностями, и вместе они в деталях воспроизвели дело Мэнсона — собственно, легенду Мэнсона — создав новый и неожиданный формат *action gratuite,* бессмысленного действия. Для подтверждения они приложили к нему «печать» — слова «helter-skelter».

Мы бегло проследили воплощение легенды Мэнсона с помощью альтернативных коммуникативных средств, и тем самым, возможно, создали ощущение того, что первым убийством, первым остенсивным воплощением этой темы и было дело Мэнсона. Однако это невозможно проверить. У Мэнсона, конечно, были свои предшественники — все те, кто ранее совершал иррациональные убийства (говоря шире, иррациональные действия). В результате остенсивные действия в Лос-Анджелесе продемонстрировали кумулятивную историю иррациональных действий. Сам по себе акт убийства, кристаллизация разрозненных элементов, предшествовавших событию, может привести лишь к спорной спекуляции. Но на текущем этапе, который был достигнут лишь после того, как история прошла через несколько типов коммуникативных средств, пока, наконец, не возник телефильм, который превратил ее в живую остенсию, мы можем сделать менее гипотетический вывод. Нам следует признать, что факт может стать нарративом, а нарратив — фактом. В этом случае нарратив как последняя фаза, предшествующая возникновению факта и способствующая его появлению, должен называться «протофакт».

Остенсивная и неостенсивная коммуникация, — или, в более привычных терминах, факт и нарратив, — постоянно продолжают процесс ретроактивного взаимодействия, усиливая жизнеспособность друг друга в этом парадоксальном сосуществовании. Исследование взаимодействия легенды и реальности выявило механизмы,

которые повышают значимость фольклора в обществе в последнее время. Оно позволит понять если не причину, то процесс, благодаря которому пограничная зона между областью говорения о чем-то и областью воспроизведения самого действия становится такой оживленной — почему люди так часто склонны и способны передавать легенды при помощи остенсивного и часто девиантного действия.

Надо быть осторожней. Уильям Джеймс сказал как-то, что слово «собака» не кусается. Но прав ли он был?

Литература/References

Allport, G. W., Postman, L. (1947). *The psychology of rumor*. New York: H. Holt and Co.

Babcock, B. A. (1978). *The reversible world: Symbolic inversion in art and society*. Ithaca: Cornell University Press.

Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, *1978*(28), 12–29.

Bauman, R. (1977). *Verbal art as performance*. Rowley, Mass.: Newbury House.

Bausinger, H. (1981). Mundlich. *Narodna Umjetnost*, *1981*(1), 11–15.

Berkowitz, L. (1972) *Social psychology*. Glenview, Illinois: Scott, Foresman and Co., 1972.

Bettelheim, B. (1976). *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. New York: Knopf.

Bird, D. A. (1979). *Rumor as folklore: An interpretation and inventory* (Unpublished doctoral dissertation). Indiana University, Bloomington.

Boskovic-Stulli, M. (1979). Zeitungen, Fernsehen, mundliches Erzahlen in der Stadt Zagreb. *Fabula,1979*(20), 8–17.

Brunvand, J. H. (1981). *The vanishing hitchhiker: American urban legends and their meanings*. New York: Norton.

Crepeau, P. (1978). *Voyage au pays des merveilless: quatre autobiographies d'immigrants*. Ottawa: National Museums of Canada.

Dégh, L. (1969). The haunted bridges near Avon and Danville and their role in legend formation. *Indiana Folklore*, *1969*(2), 54–89.

Dégh, L. (1971). The "belief legend" in modern society: Form, function, and relationship to other genres. In Wayland D. Hand (Ed.). *American folk legend: A symposium,* 55–68. Los Angeles: University of California Press.

Dégh, L. (1973). Neue Sagenerscheinungen in der industriellen. In L. Rohrich (Ed.). *Umwelt der USA. Probleme der Sagenforschung*, 341–351. Freiburg: Forschungstelle Sage.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1973). *Dialectics of the legend. Folklore Preprint Series I*(6). Bloomington: Indiana University Press.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1974). The memorate and the proto-memorate. *Journal of American Folklore, 1974*(87), 225–239.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1978). La parola "Cane" morde? Dall'azione alla leggenda, dalla leggenda all'azione. In C. Bianco, M. Del Ninno (eds.). *Festa: antropologia e semiotica: relazioni presentate al Convegno di studi "Forme e pratiche della festa": Montecatini Terme, 27–29 ottobre 1978*, 58–71. Firenze.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1976). Legend and belief. In D. Ben-Amos (Ed.). *Folklore genres*, 93–123. Austin: University of Texas Press.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1979). Magic for sale: Marchen and legend in TV advertising. *Fabula*, *1979*(20), 47–68.

Dundes, A., Pagter, C. R. (1975). *Urban folklore from the paperwork empire.* Austin: Texas University Press.

Eco, U. (1975). Paramètres de la sémiologie théâtrale. In A. Helbo (Ed.). *Sémiologie de la représentation*, 33–41. Bruxelles-Paris, Presses universitaires de France.

Eco, U. (1979). *A theory of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.

Eliade, M. (1976). *Occultism, witchcraft, and cultural fashions: Essays in comparative religion*. Chicago: University of Chicago Press.

Encyclopaedia britannica mycropaedia (1974).

Fraiberg, S. H. (1959). *The magic years*. New York: Scribner.

Glassie, H. (1975). *All silver and no brass: An Irish Christmas mumming*. Bloomington: Indiana University Press.

Grider, S. (1976). *The supernatural narratives of children*. (Unpublished doctoral dissertation). Bloomington: Indiana University.

Grider, S. (1980). The hatchet man. In L. Dégh (Ed.). *Indiana Folklore Reader*, 147–178. Bloomington: Indiana University Press.

Honko, L. (1979/80). Methods in folk-narrative research: Their status and future. *Etnologia Europaea, 11*(1), 6–27.

Honzl, J. (1976). Dynamics of the sign in the theatre. In L. Matejka, I. R. Tituni (Ed.). *Semiotics of Art*, 74–93. Cambridge: MIT Press.

Klingman, G. (1981). *Calus: Symbolic transformation in Romanian ritual*. Chicago: University of Chicago Press.

Klintberg, B. af (1979). Modern migratory legends in oral tradition and daily papers. *Abstract of Papers*. Edinburg.

Leach, M. (Ed.). (1949). *Funk & Wagnalls standard dictionary of folklore, mythology and legend*, *1*. New York: Funk & Wagnalls.

Leary, J. P. (1979). Adolescent pranks in Bloomington, Indiana. *Indiana Folklore, 1979*(12), 55–64.

Loukatos, D. (1974). *Conteurs populaires transmettant leurs recits par ecrit. Le cas d'un berger mi-illettre en Grece*: paper delivered at the Folk-Narrative Congress, Helsinki.

McDowell, J. H. (1982). Beyond iconicity: Ostension in Kamsa mythic narrative. *Journal of the Folklore Institute, 1982*(19), 119–140.

Messinger, S. L. et al. (1968). Life as theatre: Some notes on the dramaturgic approach to social reality. In M. Truzzi (Ed.). *Sociology and Everyday Life*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.

Mook, M. A. (1969). Halloween in Central Pennsylvania. *Keystone Folklore Quarterly, 14*(3), 124–129.

Müller, I., Röhrich, L. (1967). Deutscher Sagenkatalog. *Deutsches Jahrbuch fur Volkskunde, 1967*(13), 339 –397.

Myers, R. J. (1948). Celebrations: The complete book of American holidays. New York: Wilson Co.

Osolsobě, I. (1971). The role of models and originals in human communication. *Language Sciences, 1971*(14), 32–36.

Osolsobě, I. (1979). On ostensive communication. *Studia Semiotyczne*, *1979*(9), 63–75.

Pentikäinen, J. (1970). Quellenanalystische probleme der religiosen uberlieferung. *Temenos, 6*.

Piaget, J. (1976). *The child's conception of the world*. Totowa, N. J.: Littlefield, Adams & Co.

Pierce, C. S. Hartshorne, C., Weiss, P. (Eds.). (1960). *Collected papers*. Cambridge, Mass.: Belknap. *1–2*.

Ranke, K. (1967). Kategorienprobleme der Volksprosa. *Fabula, 1967* (9), 4–12.

Röhrich, L. (1979). Der Froschkonig und seine Wandlungen. *Fabula, 1979* (20), 170–192.

Schwartzmann, H. B. (1978). *Transformations: The anthropology of children's play*. New York: Plenum Press.

Simonides, D. (1981). "Kann schriftliche Uberlieferung Folklore sein?". *Narodna Umjetnost, 1981*(1), 147–153.

Sirovatka, Oldrich (1981). "Schriftliche Formen der Folklore". *Narodna Umjetnost*, *1981*(1), 137–146.

Sterba, R. (1948). On Hallowe'en. *American Imago, 1948*(5), 213–224.

Strobach, H. (1981) Direkte mundliche Kommunikation als Driterium fur dar Wesen der Folkore? *Narodna Umjetnost, 1981*(1), 17–27.

Sutton-Smith, B. (1972). *The folkgames of children*. Austin: American Folklore Society.

Swift, J. (1977). *Gulliver's travels*. New York: Oxford University Press.

Tucker, E. (1977). *Tradition and creativity in the storytelling of pre-adolescent girls* (Unpublished doctoral dissertation). Indiana University, Bloomington.

Turner, V. W. (1969). *The ritual process: Structure and anti-structure*. Chicago: Aldine.

Turner, V. W. (1976). *The forest of symbols: Aspects of Ndemba ritual*. Ithaca: Cornell University Press.

Van Zyl, J. (1979). Towards a socio-semiotic of performance. *Semiotic Scene, 1979*(3), 99–111.

Virtanen, L. (1976). Paranormale Spontanerlebnisse in der modernen Erzahltradition. *Studia Fennica, 1976*(20), 338–347.

Voigt, V. (Ed.). (1974). *A szájhagyományozás törvényszerűségei.* [Regularities of Oral Tradition]. Budapest: Akadémiai Kiadó.

Wallis, M. (1975). *Arts and Signs*. Bloomington: Indiana University Publications.

Weinstein, D. and Weinstein, M. A. (1974). *Living Sociology*. New York: David McKay Inc.

Wheeler, L. (1966). Toward a theory of behavioral contagion. *Psychological Review, 1966*(73), 179–192.