

Монстр: экономия частей и пределы эволюции

Дмитрий Кралечкин — кандидат философских наук, независимый исследователь и переводчик. E-mail: kralechkin@gmail.com

ORCID: 0009-0006-6477-6248

Ключевые слова: монстр, бытие-к-смерти, экономия, эволюция, Тарновски, Россе

В статье рассматривается онтологическая экономия концепта «монстра» как такой радикализации «бытия к смерти», которая понимается как буквальное приближение к смерти, ранее невозможное. Это понятие конструируется в противовес двум другим интерпретациям — пониманию монстра как *undead*, развитому в современном психоанализе, и его нейтральной интерпретации как умножения способов существования или гибридизации. Первая версия слишком спешит, изначально помещая монстра в своего рода онтологический лимб, то есть слишком услужливо признавая в нем чудовище, тогда как вторая не видит в нем никаких отличий от множества других гибридизированных или «странных» сущностей. Понятие монстра как мереологической экономии, реализуемой на линии движения к смерти, отправляется от интерпретации кинематографических монстров, предложенной кинокритиком Ж.-Ф. Тарновски и философом К. Россе. Монстр — тот, кто ведет торг со смертью, построенный по принципу «что можно отнять или добавить, если остаться в живых?». Главным в построении монстра оказывается акцидентальность смерти, то есть невозможности содержательной интерпретации смерти как конкретного медиума. В результате монстр подрывает не только классическое бытие к смерти, полагавшее последнюю в качестве недостижимого горизонта, но и эволюционную логику отбора, в которой выживание требует опосредования экологическим интерфейсом. Мереология монстра стирает различие между фенотипически значимыми чертами и нерелевантными, фрирайдерскими, оставляя его с чистой экономией акцидентального уничтожения, в котором любая часть может заявлять свое собственное господство. В качестве примеров такой логики приводятся «переделанные» Мьевеля и некоторые другие фигуры поп-культуры.

МОНСТРЫ МОГУТ ПОКАЗАТЬСЯ СЕГОДНЯ СПОСОБОМ умножения способов существования, однако они не сводятся к дипломатичному расширению онтологического спектра в стиле Латура¹. Но что такое монстры? В работе 1979 года «Единый объект» Клеман Россе² упоминает предложенный Жаном-Франсуа Тарновски³ подход к концептуализации кинематографических «монстров», который можно противопоставить современному (прежде всего лаканистскому) концепту монстров как *undead* (и «реального»)⁴, поскольку последний не учитывает само воздействие монструозности, желание *видеть/показывать* монстров и в то же время оставаться немного в стороне от них, на безопасном расстоянии. Если психоаналитическая интерпретация монстров как «реального» в определенном смысле забегает вперед, перебирает, усматривая в монстре нечто большее, чем он сам, то есть «реальное», и помещает его тем самым в онтологический лимб (поскольку реальное в этом случае не равно существующему или сущему), то интерпретация в логике «модусов существования», напротив, «не добирает», то есть видит в нем всего лишь еще одну странность, *oddity*, которая ничем не отличается от всевозможных *weirdos* и гибридов, в общем-то вполне нормальных. Задача, однако, в том, чтобы «попасть в» монстра, не совершая ни недолета, ни перелета. Это можно сделать, если понять его как буквализацию «бытия к смерти», построенную на логике обмена/добавления частей (тела) по мере приближения к смерти.

Проблему монстра, выстраиваемую в логике отнимаемых/добавляемых частей тела и смерти, всегда в какой-то мере случайной и делающей нечто живое «тем же самым», но лишь «по названию», можно обнаружить уже в «Метафизике» Аристотеля: «сравнение живого существа [с медным кругом]... заставляет считать возможным, чтобы человек был без частей, как круг без меди» (*Met. Z11, 1036b25-30*)⁵. В том же отрывке упоминается, что «живая рука» остается живой,

¹ Latour B. Reflections on Etienne Souriau's *Les Modes d'existence* // *The Speculative Turn Continental Materialism and Realism* / Harman G., Bryant L., Smicek N. (eds.). — Melbourne: re.press, 2011. — pp. 304–333. — ISBN: 978-0980668353.

² Rosset C. *L'Objet singulier*. — Paris: Éditions de Minuit, 1979. — 112 p. — ISBN 978-2707310224.

³ Tarnowsky J.-F. *Les voies du silence* // *Positif*. — 1976. — No. 177. — pp. 27–33. Статья Тарновского формально является рецензией на фильм Дугласа Трамбалла «Молчаливое бегство» (*Silent Running*, 1972).

⁴ Žižek S. *How to read Lacan* — New York, London: W.W. Norton & Company, 2006. — ISBN: 978-1862078949. — pp. 61–78.

⁵ Аристотель. *Метафизика* // *Сочинения в 4-х т. Т. 1.* — М.: Мысль, 1976. — С. 209.

только пока она может что-то делать в живом теле, но мертвая или отсеченная рука — рука только номинально. Человек без частей — идея человека (которую Аристотель оспаривает), тогда как человек со всеми своими частями, но уже не человек — это труп. Монстр находится где-то между идеей и трупом, это человек не без частей вообще, но без *некоторых* частей, которыми приходится платить за смерть как случайность, то есть тот, кто проецирует меререологическую логику мертвой/живой руки на вопрос смерти, выдвигая неправдоподобное предположение о том, что смерть сама делится на части.

Тарновски предлагает достаточно простую схему, близкую этому рассуждению Аристотеля, которая в то же время может быть уточнена и преобразована. Монстр, не-человеческое привлекает именно потому, что он замещает собой смерть, показывает, кем можно стать, но *не умереть*. Иначе говоря, первый вопрос, который ставит монстр — это вопрос экономии, «кошелек или жизнь», то есть в данном случае «монстр или смерть». Конечно, тот факт, что зритель какого-нибудь фантастического фильма (с которыми работал Тарновски) неявно отождествляет себя с монстром (Халком, чудовищем Франкенштейна, вампирами и т.п.), далеко не очевиден, он вводится лишь в качестве посылки, упрощающей анализ. Если предложить выбор — умереть или стать монстром, выбор очевиден, поскольку смерть выступает в качестве оператора, доводящего любые дилеммы до очевидного решения. С этим, разумеется, не согласились бы некоторые этические учения — и само это их общее несогласие симптоматично: не начинается ли любая этика с того, что в каком-то смысле надо подорвать подобную очевидность, которая делает из смерти несомненный аргумент за счет того лишь, что смерть в любом выборе должна исключаться? Но анализ Тарновски и Россе не этический, а эстетический и экономический: выбор монстра очевиден, зритель «прикрывается» от собственной смерти «монстром», которым он подсознательно согласен быть, лишь бы ничего не случилось (то есть случилось всё что угодно, кроме окончательного и решающего акцидента).

Если монстр как *undead* всегда оказывается отрицательной величиной, «минус единицей», тем, что меньше существующего (*less than nothing*), то в данном случае он попросту «еще живой», хотя, возможно, ненадолго. Он представляет выбор как отсутствие выбора, который является в то же время выбором предельно травматичным. Казалось бы, такой монстр имеет все еще слишком технический, проективный характер: что может быть проще выбора, если выбирать приходится между тем, что есть, и тем, чего нет? Но здесь же можно

уловить момент некоторого большего, по сравнению с *undead*, напряжения, связанного с любым «фиктивным» (в экономических терминах) выбором, который сталкивает с пустой альтернативой смерти. Выбирая между чем-то и возможным отсутствием любых дальнейших выборов (то есть отменой самой ситуации выбора, экранирования, откладывания безопасного расстояния на определенной психологической и онтологической прямой), зритель уже не может полагаться на гарантию *death drive*, «некрореализм» монструозного; он, напротив, вступает в игру с противоречивыми правилами: с одной стороны, предлагаемый выбор террористичен, поскольку выбирать не приходится (это чистая форма принуждения), с другой, несмотря на этот терроризм, альтернатива монстра в каком-то смысле должна определяться самим участником (зрителем) — она представляет собой ту воображаемую цену, которую он готов заплатить.

Конечно, подобный экономический (и психологический) анализ легко упрекнуть в наивности, поскольку он, возможно, не учитывает главного: почему, собственно, монстр? Что именно вносит искажения в «фигуру» монстра и почему нельзя прикрыться кем-то другим (в конце концов, защититься от насилия — и косвенно от смерти — всегда можно было не только монстрами, но и просто животными или даже другими людьми)? Монструозное искажение можно понять как результат отождествления зрителя с тем, кем он может стать на определенном расстоянии от смерти. Это уже дает достаточно странную картину «градуировки» безопасного расстояния, которое подчиняется не столько принципу «сохранности» зрителя (или любого субъекта), сколько принципу его не-уничтожения, что не то же самое, что сохранение. Каждая «искажающая» черта выступает в таком случае маркером бессознательного торга, своего рода индексом на координатной сетке, на которой откладывается «курс монструозности», возрастающий по мере приближения к смерти. Монстр являет собой такое «безопасное расстояние», на котором уже нельзя оставаться на безопасном расстоянии, если под последним понимать то, которое позволяло бы быть заведомо вне любой опасности. Градуировка в логике торга заставляет монстра вывалиться из спасительного (в том числе в философском плане) пространстве «становления», в котором он мог бы становиться кем угодно, бесконечно меняться в «поток». Напротив, его монструозность определяется разбиением и стопорением такого воображаемого становления, так что за каждое изменение приходится платить именно потому, что оно само является платой. Именно

это происходит в пародийном боди-хорроре «Субстанция» (Кароли Фаржа, *The Substance*, 2024), где главная героиня платит все большей монструозностью за возможность символической не-смерти, фантазматически изображаемой в качестве идеального сценического тела.

Монстр в таком случае — существо обобщенного страхования: он пугает зрителя/читателя, приближаясь к его невозможному (и в то же время акцидентально-обязательному) на любое минимальное расстояние, но никогда не доходя до точки. За счет того, что ситуация выбора («монстр или смерть») максимально упрощена — по крайней мере вне этического дискурса, — монстра можно представить в качестве воображаемой проекции самих торгов, *trade-off*, которые, однако, существенно отличаются от любой страховой ситуации, поскольку здесь страховой случай в каком-то смысле уже выполнен (зритель уже виртуально умер — от страха?), но при этом его можно предотвратить или компенсировать. Между позицией «экранирования» или протекции и позицией компенсации в экономических терминах нет принципиальной разницы: если понимать «страхование» от смерти как нечто буквальное, то есть как возмещение после страхового случая, тогда зомби и прочие «ожившие» монстры представляются попросту «компенсацией» за неестественную смерть.

Каждый застраховавшийся имеет право на то, чтобы получить какую-то форму жизни после смерти, особенно если эта смерть действительно не по его вине (в противном случае, если оставаться в той же — несколько юмористической логике, — пострадавший должен сам нести убытки, но нести он их уже не в состоянии, поскольку и так умер) и «зомби» уже не оказывается (вопреки Тарновски) просто «внешне человеческим», открывающим свою нечеловеческую природу, он тот, кто выступает компенсацией самому себе за нелепую, совершенно случайную смерть, наступающую в виде неожиданного укуса. На вопрос о том, почему зомби поедают людей, откуда такая жажда плоти, можно ответить хотя бы тем, что быть съеденным — это, возможно, самая невероятная из смертей. Современное человеческое общество не смогло застраховать себя от различных нелепых или случайных видов смерти, от аварий и катастроф, но оно, по крайней мере, сумело гарантировать своим членам то, что их не съедят другие такие же члены общества и даже просто другие животные (по крайней мере, пока вы остаетесь в пределах цивилизованного пространства и не охотитесь на тигров-людоедов). Что, конечно, не является гарантией от убийства как преступления. Будучи современным человеком, вы можете быть уверены

в том, что умрете как угодно, но вас по крайней мере не съедят другие люди. Этот-то запрет на (случайный) каннибализм и попирают зомби, но лишь для того, чтобы ввести в игру самую невероятную и нелепую смерть, единственный акцидент, который был исключен. Зомби «воскресает» только потому, что ему в виде его жизни выплачивается компенсация за это нарушение условий общественного договора, в котором важным пунктом была гарантия от съеденности, то есть он «выживает» не как носитель голода, не способного получить удовлетворение, а как получивший компенсацию, который распространяет «болезнь» дальше именно потому, что «вирус зомби» — не более чем невозможность исключить *хотя бы одну* случайную причину смерти (с таким же успехом можно представить общество, в котором была бы исключена смерть от отравлений, от специфических болезней или даже от болезней вообще). Зомби выступает восстановлением акцидента смерти в его правах, носителем которого он и становится.

Если следовать такой интерпретации монстра, можно понять, что он не только «формально» пугает (тем, что он всего лишь замещает смерть, но именно для того, чтобы дать зрителю возможность жить не в качестве себя, а в монструозной форме, сближая его с ней), но и *отвращает*, поскольку представляет собой сцену бесконечной «мены», показывая зрителю, каким, собственно, чудовищем он может стать (возможно, и в этическом смысле), если будет вести торги со смертью. В фантастике речь идет именно о воображаемом торге, о воображаемом предельном случае страхования, который невозможен: можно защищаться от того или иного смертельного случая, но, на самом деле, не от собственно смерти (хотя это было бы как нельзя более логично и удобно), поэтому «страхование смерти» остается всего лишь техническим выражением, в данном случае нерелевантным. Монстр, если учесть это уточнение, чудовищен дважды: тем, во-первых, что он фиксирует в себе, в собственном облике, постоянно меняющиеся котировки «безопасного расстояния», то есть он, к примеру, буквально платит не тем, что у него отнимается, а тем, что — в соответствии с психической экономией — к нему *прибавляется* в виде того или иного «уродства», деформации, поскольку для такой экономии, являющейся для зрителя естественным интерфейсом, показать «мзду» смерти можно лишь за счет увечья, которое наглядно свидетельствует об отнятии, экспроприации. Но, во-вторых, он также чудовищен тем, что ведет торг с тем агентом, который «недоговороспособен», которого

попросту нет, не существует в качестве «альтернативы», способной формулировать «безопасные расстояния», откладывая их на координатной прямой.

Этот момент снова приводит к представлению об акцидентальности смерти, которая меняет «модальность» человека (делая из него мертвеца, аристотелевского номинального человека — или человека «только по названию»), но при этом не фигурирует в качестве собственно отдельного «медиа», подобного тем, например, что могут сделать из «живого человека» «нарисованного» (то есть опять же человека исключительно номинального). Смерть отличается от живописи или кино тем, что она не является еще одним искусством (пусть даже самым важным). Можно было бы представить такую онтологическую ситуацию, в которой смерть связана с каким-то исключительным модификатором/медиумом, применяемым или встречающимся в каких-то характерных, заранее известных или эмпирически заданных ситуациях. То есть смерть была бы попросту одним из онтических фигурантов, и ситуация воображаемого формирования «монструозности» была бы вполне уместной: можно сказать, что в таком случае существовал бы рынок смерти (совпадающий с рынком жизни как своим контрадикторным отображением), на котором действительно появлялись бы монстры (они были бы его продуктами, возможно инновационными, — в каком-то смысле история фантастического кино или хорроров демонстрирует, чем мог бы быть такой рынок, но, конечно, лишь в весьма приблизительном виде, предполагая подобную онтическую данность смерти как искусства и/или модификатора, но не будучи способной действительно ее помыслить). Но на деле пример «мертвого человека» указывает на двусмысленность смерти, которая расщепляется не по модели онтического/онтологического, а, скорее, по модели недоонтического (акцидентального) и сверх-онтологического (избыточного/неминуемого/суммарного). Множественность *возможностей* смерти говорит о том, что она сама всего лишь онтологический «омоним».

Соответственно, монстр чудовищен еще и потому, что он должен схватить в себе все множество смертельно опасных акцидентов, что принципиально невозможно. «Акцидентальность» отличается тем, что она позволяет произвольную компоновку любых возможных онтических единиц, которые могут складываться в сколь угодно сложные «машины Руба Голдберга», приводя в «итоге» к смерти, но лишь потому, что никакой итог тут не предусмотрен — вернее, сама смерть

выступает «пустой», омонимической «суммой», итогом того, что невозможно сложить в качестве компонентов искомого (например, злоумышленником) результата. В определенном смысле акцидент — хотя поначалу он может казаться всего лишь минимальным «модификатором» — уже предполагает такое бесконечное расширение в себе, собственную «распаковку» и внутреннее умножение: не является ли он всегда определенного рода «пристройкой», приставкой, тем, что оказалось рядом, или, говоря точнее, собственно этим аппаратом «рядом-нахождения», что традиционно использовалось в сюжетах комедий и хорроров, где можно умереть от чего угодно, как, например, в «Обезьяне» Перкинса (*The Monkey*, 2025), где любые невинные обстоятельства способны сложиться в монтаж смерти.

Уже в чисто экономической («защитной» или страхово́й) модели монстра можно аналитически выделить два момента, определяющих собственно монструозность. Каждая «ужасная» черта (обычно их много) представляет собой, как было уже отмечено, наглядное изображение увечья, буквально «платы», которую нужно было заплатить за то, чтобы монстр остался в живых (то есть монстр на самом деле не создается, не конструируется и не рождается, он остается или *оставляется* в живых). Это качественная монструозность, составляющая монстра как своеобразный *patchwork*, в котором каждая прива́ция может быть дана лишь за счет имплантации или трансплантации, прививки чего-то неожиданного и «привходящего». Однако в таком случае монстр был бы в конечном счете всего лишь существом постепенно разрушающимся и погибающим за счет утраты/добавления отдельных частей — и этот сюжет, несомненно, неоднократно использовался в популярной культуре, демонстрирующей то, что новые органы не только прививаются к монстру (взамен, возможно, тех, которых у него никогда не было), но и теряются им. Мереология монстров, получается, полностью исчерпывает его природу, так что последняя оказывается именно системой отъема и добавления частей, комбинаторикой. Монстр — это поначалу просто то, что подрывает представление о невозможности жить без того или без этого, что открывает возможность быстрой, болезненной, но все же несмертельной утраты отдельных частей. Но части еще нужно выделить, проанализировать их (хотя, конечно, у монстра никто не спрашивает, что для него часть, а что он сам, и именно это определяет его природу).

Монстр играет на этой комбинаторике, обманывая ожидания, например, первый Терминатор (впоследствии полностью отождествляющийся со своей протективной функцией) продолжает функционировать после отделения очередной части и, естественно, даже в *самой* этой «отдельной» части. Такие части оказываются своего рода феноменологией, описывающей качественные данности монструозности. Но есть и второй момент, заметный во всяком монстре, а именно проекция каждой части на целое, то есть монстр становится собой в тот момент, когда возникает вопрос о том, как же он будет жить «вот такой», с такой вот частью, способен ли он поддержать собственную жизнедеятельность или функционирование (если речь об аппарате, поскольку аппараты также могут быть монструозными). В первом случае монстр мог оставаться совершенно виртуальной, ментально существующей, как элементарная частица, фигурой, логическим собранием различных частей, которыми пришлось заплатить за то, чтобы остаться в живых, воплощением сверхбыстрого «трейдинга» в окрестностях смерти. На этом уровне никто не спрашивает, как оно ему там, как он с ними, частями, справляется, то есть он существует в себе, но не для себя, а мереологическая сборка остается чисто внешней, не требующей продолжения или закрепления. Однако каждая отдельная часть требует какой-то своей логики, продления и адаптации к ней самой, то есть — в отличие от частей, тщательно подогнанных эволюцией, — каждая защищает какой-то свой модуль жизнедеятельности, способный стать и источником особой силы (если, разумеется, монстр окажется стабилен, что в пределе невозможно).

Тогда, глядя на монстра, зритель неизменно ужасается не столько даже самым качественным признакам, им явленным, а тому, что этим признакам удастся на какое-то время *сохраниться*, прийти в определенное равновесие, в котором одна часть, возможно, подчиняет другие. В каком-то смысле, монстр всегда стремится к априорной невозможности, к «жареным логарифмам», но все же он получает определенный шанс. Его цепкость обеспечивается не каким-то особым отдельным качеством, а просто тем, что игра сцепления и сохранения ускорена и выведена на поверхность, как в экспериментальных условиях, недостижимых в обычных эволюционно-мереологических обстоятельствах. Если монстр — это конструктор Lego, то каждая часть стремится набросать свою *собственную* линию, схему соположения частей, многие из которых, вероятно, несовместимы друг с другом, но

именно поэтому они задерживаются на время, которое заведомо больше простых ресурсов выживания. Этот момент достаточно очевиден в классическом примере Терминатора: после последовательных редуциций он выживает не в силу особой прочности, а потому, что он уже был редуцирован, усечен, так что каждая часть может вести свою собственную игру продления, делать собственные ставки, задерживаться и упорствовать. Если зомби, когда они превратились в *undead*, стали безразличны ко всему, кроме невыполнимого объекта своего желания, то «протективные» монстры, находящиеся на грани распада, крайне заинтересованы в самих себе, поскольку в этом же заинтересована каждая из их частей, которая, однако, не может существовать как нечто автономное. Свыкание с частью, приспособление к ней и ее собственная адаптация под окружение других частей — вот второй уровень монструозности, отличный от постепенного «распада», по траектории которого может двигаться и человек (которому, к примеру, пришлось заплатить за свою жизнь частью самого себя, в том числе частью своей идентичности).

Обычно символическое строится как способ фиксации этого второго момента — свыкание с частью или ее «ампутацией/трансплантацией» (поскольку второе представляется наглядной иллюстрацией первого) выстраивается как собственно вхождение в символический порядок. Отсюда, к примеру, особое внимание к инвалидам в даосских источниках (Чжуан-цзы) или, в более трэшовом варианте, сюжет о «crippled masters», достигающих необычных высот в кунг-фу. Произвольная, но единичная ампутация выдергивает тело из природного порядка (отсюда различие у Чжуан-цзы того, что существует по природе — как естественное тело, естественная сила, и того, что существует «от неба», как сила увечного мастера или его мудрость) и переносит его в другой, в котором оно может, допустим, стать примером, телом наставника и т.п. Однако символическая кастрация не может выйти в тираж, выпасть в многообразие, она должна оставаться единичной — собственно, ее единичность только и может обеспечить *вступление* в символическое, в противном случае сама ее смысловая роль отменяется. Монстр может быть представлен в качестве продукта сбоя символической кастрации, которая уже не может выполнять свою функцию.

Эта отмена кастрации за счет ее умножения и возгонки осуществляется в два этапа. Первый — сновидное замещение кастрации им-/трансплантацией, допустимое и для нормальной символической кастрации, но не в таких масштабах. Монстр — возможно, тот, кто

подвергается слишком массивной и непрерывной кастрации, так что на нем буквально не остается живого места, но при этом загнать его в символический порядок не получается, хотя он сам и не прочь. Образцом умноженной кастрации/трансплантации такого рода можно считать уже романтических монстров: по сути, монстр Франкенштейна всеми силами рвется пробиться в символический порядок, но при этом остается продуктом кастрационного перебора, эксцесса.

В обычном случае кастрация создает лишь пустое место, которое в качестве собственно пустоты позволяет создать место означающего, тоже по существу отсутствующего. Но для этого необходимо выполнение условия «*ceteris paribus*», то есть не должно быть, вообще говоря, сомнений по поводу вопроса о месте символической кастрации (то есть по поводу того, что это вообще кастрация, а не какое-то иное увечье). Для монстра это условие не выполняется, что является одним из факторов монструозности: имплантат, «черта», перестает выступать в роли чисто формальной, символической черты в уравнении, напротив, она оказывается тем, что может диктовать свою логику, выстраивая монстра под себя — и это второй ход. Символическая кастрация, разумеется, ничего не лишает, а лишь показывает лакуну, которая была всегда и которая фундирует символическое (как в каком-то смысле «само несамодостаточное», «само несамостоятельное»), тогда как множественность приваций/имплантатов, составляющих монстра, заставляет задуматься о том, что, раз они не сводятся в какое-то единство, им придется как-то ужиться друг с другом, так что монстр оказывается полем битвы и одновременно притирки, соположения черт, которые не так-то легко подогнать.

Та же двусмысленность кастрации/трансплантации использовалась Ч. Мьевилем в концепте *remade*, то есть того, кого наказали за счет «переделки». Само представление о пенитенциарной системе, в которой преступников не изолируют от общества и даже не уничтожают, а подвергают сложным операциям, за счет которых они становятся буквально монстрами, приобретая новые органы (в том числе неорганические, механические или паровые), в самых неожиданных или неудобных местах, поначалу может показаться контринтуитивным и слишком неэкономным. Конечно, на поверхности задействуется утилитарное и психологическое объяснение: общество решает три задачи сразу — измывает над преступниками (с изощренным юмором следуя правилу «око за око» и пришивая то же око в неполюженном месте), клеймит его (то есть навсегда отделяет его от обычных

граждан) и намертво закрепляет общественное разделение труда (покуда отдельные римейды составляют особые специализации — например, римейды с повернутыми назад головами, обслуживающие монстров-«мотыльков» в «Вокзале потерянных снов»⁶). Но это лишь социализированное объяснение, за которым скрывается тот факт, что имплантация/переделка выполняет два жеста одним махом: она отнимает, то есть кастрирует, привлекает и призывает преступника (к порядку), но в то же время закрывает ему доступ к этому порядку, ставя имплантат в качестве своеобразной пробки, затычки на место символической кастрации и таким образом лишая ее «символического» характера. Простое телесное наказание, вроде плетей или даже отрубания конечностей (например, руки у вора), всего лишь повторяет акт символической кастрации, указывая в пределе на то, что преступник принят и прощен, поскольку он расплатился за свое преступление. Переделка, действующая за счет им/трансплантации, делает большее — она вводит в символический порядок закона именно за счет отвержения, привлекает преступника к ответственности для того, чтобы органически, на телесном уровне подчеркнуть и утвердить его безответственность и неассимилируемость, то есть его отвергнуть.

Если Кафка в часто комментируемом рассказе «Перед законом»⁷ описал не-доступ к закону как единственный доступ, единственное условие доступа к нему (царскую дорогу, отдельный частный подъезд в стороне от общей трассы, ведущий внутрь закона), то переделка задает доступ как не-доступ, такое привлечение к закону, которое заведомо закрывает как возможность расплаты, так и собственно «узнавание» закона в самом его действии, поэтому-то переделка требует определенного юмора и изобретательности, она не может проводиться согласно некоему общепринятому кодексу. Если обычная культя на месте отрубленной руки вора создает стандартное место символического («я заплатил за это и знаю, за что я заплатил»), интериоризированную памятку, которую невозможно забыть, то переделка создает культю, которая именно за счет своей избыточной содержательности, издевательского юмора и изобретательности полностью *подверстывает* под себя преступника, привлекая его внимание

⁶ Мьевиль Ч. Вокзал потерянных снов. — М.: Эксмо, 2007. — 864 с. — ISBN: 978-5-699-23293-2.

⁷ См., в частности: Derrida J. Préjugés. Devant la loi // Derrida J., Descombes V., Kortian G., Lacou-Labarthe Ph., Lyotard J.-F., Nancy J.-L. La Faculté de juger. — Paris: Minuit, 1985. — pp. 87–139. — ISBN: 978-2707310163.

к ней как к «обструкту», с которым приходится жить, который полностью определяет новую жизнь и именно поэтому заставляет его, по сути, забыть о своем преступлении — он формально помнит о нем, но ничему не научился, поскольку переделка отменила всякую возможность учиться на собственных ошибках. Если в обычном режиме символического телесное наказание создает разрыв, видимое место ошибки как ошибки, то переделка, напротив, демонстрирует, что ошибки не могло не быть, она отменяет существование «до» переделки, когда были возможны другие варианты. Сам способ привлечения к ответственности совпадает в этом случае с созданием силами закона касты тех, кто вне этого закона, кто навсегда отмечен содержанием своего преступления, данного в смещенном и сгущенном виде в модусе специфической переделки, качества или органа, выступающего своеобразным телесным сгустком, наростом на месте кастрации, панцирем, абсолютно непроницаемым для символического порядка: вместо того, чтобы получить к нему доступ и двигаться в его горизонте, переделанный навсегда замыкается в этом сгустке, в плотной соединительной ткани, становящейся его телом и навсегда отделяющей его от системы нормализации. Римейды — это рутинизированные монстры, и единственная их надежда, как показывает Мьевиль, состоит в том, чтобы отказаться от претензии на официальный порядок, на признание законом, который удерживает их, их отвергая, и создать свое собственное коммунистическое братство, по ту сторону переделки и закона, что, конечно, не так-то просто, поскольку не каждая переделка позволяет вычленив в себе нейтрально-утилитарную составляющую (необходимую для коллективного труда).

Трудности «переделки», с которыми сталкиваются герои Мьевиля, особенно Айзек Гримнебулин, первоначально желавший вернуть крылья гаруде Ягареку, их лишившемуся, указывают на то, что монстры не только занимают особое место в пространстве возможных «экономических» решений, но и выводят на ряд парадоксов, связанных с общей логикой акциденций (то есть, в частности, нерелевантных качеств). Специалист по биомагии Вермишенк указывает на проблемы с эндогенной (и холистской) детерминацией, которая стоит на пути у тотальной переделки:

Видишь ли, Айзек, ты можешь переделать собаку, пришив ей ногу на спину или вылепив ее из волшебной глины, и животное будет счастливо ковылять с этой ногой. Это некрасиво, но собака будет ходить. С крыльями же так не получится.

Крылья должны быть совершенны. Гораздо труднее научить мускулы, которые уже полагают, будто знают, как летать, делать это иным образом, нежели научить этому мускулы, которые изначально не имеют о полете никакого понятия. Твою птичку или что там у тебя, вернее, ее плечевые суставы будет только сбивать с толку крыло, форма которого хоть чуть-чуть неверна, или у которого не те размеры, или которое обладает другой аэродинамикой, и в конце концов оно оказывается совершенно бесполезным, даже если предположить, что ты все присоединил правильно⁸.

В этом смысле переделка всегда стремится к афункциональному пределу, опровергая тем самым представление о ее утилитарности. Ее задача — не в создании нового органического тела, а в умножении отдельных черт, совместимость которых всегда остается под вопросом. Аргумент Вермишенка в точности повторяет Джерри Фодор в статье, предваряющей его (и Массимо Пьятелли-Пальмарини) книгу «В чем Дарвин был не прав», вышедшую в 2010 году⁹:

...у свиной нет крыльев, поскольку на свиньях нет места, куда бы их можно было поставить. Чтобы добавить крылья к свинье, вам пришлось бы переделать (tinker) кучу других вещей. На самом деле вам пришлось бы перестраивать всю свинью целиком — понадобится вес поменьше, подходящая мускулатура и подходящий метаболизм, аппарат для навигации в трех измерениях, аэродинамический силуэт, и бог знает что еще, не говоря уже о перьях¹⁰.

Выступая против «адапционизма» и самого представления о том, что естественный отбор может что-то «выбирать», Фодор отсылает к эндогенной детерминации или же «канализированию», которое в экономических терминах можно считать стандартной «зависимостью от пути» (поскольку свинья уже прошла определенную эволюцию, ее дальнейшие возможности к адаптации ограничены). Однако переделка и в целом логика монструозности позволяют переформулировать вопрос о различении «отбираемых» качеств и их попутчиков (или фрирайдеров), ключевой для Фодора, в другом регистре. Отменяя привилегию экологической адаптации, Фодор, однако, не стремится

⁸ Мьевиль Ч. Указ. соч. С. 250.

⁹ Fodor J., Piattelli-Palmarini M. What Darwin Got Wrong. — New York: Farrar, Straus and Giroux, 2010. — 288 p. — ISBN: 978-0374288792.

¹⁰ Fodor J. Why Pigs Don't Have Wings: The Case against Natural Selection // London Review of Books. — 2007. — Vol. 29. — No. 20.

поставить вопрос об акцидентальной логике смерти или выживания, хотя иногда и подходит к нему достаточно близко (например, когда обсуждает весьма ограниченное действие «законов естественного отбора»: в некоторых случаях величина животного способствует выживанию, но не в других, контексты остаются слишком подвижными, чтобы можно было говорить о некоей универсальной феноменологии — или фенотипологии — эволюции). Релевантные черты (дающие преимущество) и черты-фрирайдеры (например, покорность домашних животных как искусственно отбираемое, то есть релевантное качество и вислоухость как качество сопутствующее) — базовое различие, которое уже позволяет в какой-то мере подорвать стандартный корреляционистский нарратив, утверждающий, что фенотипические признаки передают информацию об экологической среде. В конечном счете «отбор» оказывается настолько глобальным описанием, что, не различая существенных качеств и акцидентальных, теряет всякий смысл. В обычном случае, однако, минимальная корреляция и возможность восстановить причинную историю сохраняются в силу того, что ни одно животное, в отличие от монстра, не соприкасается *напрямую* со случайностями смерти, не находится в некоей акцидентальной машине, в которой оно могло бы погибнуть от чего угодно (если бы это было так, никакая эволюция не была бы возможной, хотя, разумеется, определенный уровень случайности всегда остается). Между смертью и животным располагается особый «пользовательский интерфейс», то есть собственно экологическая среда (состоящая в том числе из популяции животных того же вида и любых других, обитающих поблизости). Локальность выступает необходимым ограничением, снимающим внешне случайный характер смертности живых существ, так что на протяжении множества поколений постепенно прорисовывается паттерн, позволяющий, к примеру, зашифровать особенности аэродинамической среды в крыле чайки.

В рамках этой схемы, где пределом выступает акцидентальность смерти (или абсолютная подвижность контекста), появление монстра можно описать как двойной акт: с одной стороны, монстр лишается «сопутствующих» или «фрирайдерских» качеств, поскольку они ему уже просто не по карману, ведь все поставлено на карту выживания, а с другой, «релевантные» качества теряют какую бы то ни было информационную нагрузку, становясь в свою очередь совершенно акцидентальными. Возможно, обычная жизнь связана именно с таким, в некотором смысле фиктивным (или нарративным) различием

«релевантных» качеств и «нерелевантных», существенных и фрирайдерских, например, функции крови, требующей наличия гемоглобина, и ее цвета (который экологический интерфейс в обычном случае просто не замечает). Пока есть это различие, жизнь — это не просто выживание, то есть не то, что имеют в виду, когда говорят, что «это не жизнь, а существование». Каждое *сопутствующее* качество можно представить в качестве своеобразной изнанки, интериорности, создаваемой так, что она оказывается недоступной для игры выживания (например, таким нерелевантным качеством можно считать внутреннюю окраску животного, в отличие от цвета его шкуры или меха). У каждого животного есть та часть, которая задействована в эволюционном интерфейсе, и та, которая «тянется» за ним, создавая своеобразное «нутро» животного (темнота внутри черной кошки). Вислоухость одомашненных лис, хвост «баранкой», встречающийся у собак, но не волков, — все эти качества конституируют «внутреннее животное», которое может жить именно потому, что не все качества задействованы, не все «в игре», не все «работают». В этих незадействованных качествах оно может отдыхать, онтологически и эволюционно «замерев», и можно спросить о том, не связана ли с ними базовая идея уюта. Эволюция странным образом создает cute/уют-элементы, которые, возможно, нужны и самим животным для того, чтобы можно было говорить о комфортности, уютности домашнего животного, не отождествляемого со своей функцией pet'a, хотя «остаток», неотожествленное — это не дикая природа, а, напротив, тот именно феноменологический избыток, который был притянут за вислые уши в процессе одомашнивания, но совершенно для него не необходим (так, вполне можно представить домашнюю собаку, которая внешне ничем не отличается от волка, не демонстрирует свою одомашненность вислоухостью).

Аргумент не ограничивается домашними животными (и вообще животными), можно утверждать, что подобный шлейф акцидентальных качеств составляет жизнь как комфорт в противоположность выживанию, когда уже не до жизни. Важно, что этот шлейф не является «пока еще просто не задействованным», не подключенным к игре выживания, он, напротив, создается непосредственно в этой игре, хотя и может использоваться в качестве дополнительного ресурса качеств. Эволюция сама обеспечивает «кьютизацию», таща за собой ворох вислых ушей, брыжей, хвостов баранкой и калачиком, различных ненужностей, создавая это «внутреннее животное».

Монстры и в меньшей степени переделанные у Мьевиля, как уже было указано, конструируются из набора качеств, каждое из которых отображает плату, которую пришлось заплатить, чтобы не умереть. Логика отбора в таком случае переворачивается именно потому, что в искусственных условиях пенитенциарной системы или же в фантастических условиях хорроров более не существует интерфейса экологических условий, которые могли бы отфильтровывать качества по их приспособленности. Монстры — это те, кто согласен на определенные качества, которые позволяют выжить, но торги выживания уже не опосредованы экологическими фильтрами, а потому они воплощают в самих себе случайный характер собственно не-выживания, ведь погибнуть можно от чего угодно (на *исключении* подобной бессодержательности как раз и строится «естественный отбор»). Монстров поэтому можно представить как особый вид, который оказывается все более приспособленным к совершенно случайным эпизодам смерти (в конце концов, динозавры, возможно, вымерли как раз от такого эпизода, поскольку не смогли стать монстрами). Ужас, вызываемый монстром, определяется тем, что в нем совершенно нет «внутреннего» животного, он весь выведен на поверхность, пущен в оборот, каждое качество в нем по делу, и в то же время у этого дела нет никакой качественной определенности, оно — не крыло жаворонков, как в интерпретации Рильке/Хайдеггера, которые парят в небе, сообщая самой своей структурой информацию об окружающей среде, хотя у монстра вполне могут быть крылья, которые он неловко за собой тащит. Подобное умножение «приспособлений» — хорошо известный мотив в иконографии монстров, которые обязательно должны иметь все защитные и локомоторные механизмы *сразу* — зубы, когти, крылья, хвосты с шипами, ядовитую кожу, — хотя именно такое умножение все более отяжеляет их и мешает им жить. В игре на выживание монстр все больше немеет, становится все менее информативным и в пределе оказывается попросту комплексом выродившихся черт, которыми пришлось заплатить, но это не значит, что они имеют шанс перейти к потомству. Это существо, в котором мы видим, прежде всего, предельный «дискомфорт», лишенность комфорта, обеспечиваемого в обычном случае не столько идеальной адаптацией, сколько, наоборот, комплексом необязательных, но «милых» качеств. Монстр потерял многие из своих «частей», но те, что были даны ему взамен, лишили его как функционального (и гилеморфистского) идеала адаптации, так и запаса ненужного, но приятного.

В конечном счете монстр — тот, кто сталкивается с проблемой: у него нет ничего, кроме своих частей, но ни одна из этих частей не может быть ему «нужной». *Man of parts*, в котором каждая из частей замирает в обособленности еще-не-смерти.

Библиография

1. Latour B. Reflections on Etienne Souriau's *Les Modes d'existence* // *The Speculative Turn Continental Materialism and Realism* / Harman G., Bryant L., Srnicek N. (eds.). — Melbourne: re.press, 2011. — pp. 304–333. — ISBN: 978-0980668353.
2. Rosset C. *L'Objet singulier*. — Paris: Éditions de Minuit, 1979. — 112 p. — ISBN 978-2707310224.
3. Tarnowsky J.-F. *Les voies du silence* // *Positif*. — 1976. — No. 177. — pp. 27–33.
4. Zizek S. *How to read Lacan* — New York, London: W.W. Norton & Company, 2006. — 132 p. — ISBN: 978-1862078949.
5. Аристотель. *Метафизика* // *Сочинения в 4-х т. Т. 1.* — М.: Мысль, 1976. — 550 с.
6. Мьевиль Ч. *Вокзал потерянных снов*. — М.: Эксмо, 2007. — 864 с. — ISBN: 978-5-699-23293-2.
7. Derrida J. *Préjugés. Devant la loi* // Derrida J., Descombes V., Kortian G., Lacou-Labarthe Ph., Lyotard J.-F., Nancy J.-L. *La Faculté de juger*. — Paris: Minuit, 1985. — pp. 87–139. — ISBN: 978-2707310163.
8. Fodor J., Piattelli-Palmarini M. *What Darwin Got Wrong*. — New York: Farrar, Straus and Giroux, 2010. — 288 p. — ISBN: 978-0374288792.
9. Fodor J. *Why Pigs Don't Have Wings: The Case against Natural Selection* // *London Review of Books*. — 2007. — Vol. 29. — No. 20.

Monster: the Economy of Parts and the Limits of Evolution

Dmitry Kralachkin — PhD, an independent scholar and translator. E-mail: kralachkin@gmail.com

ORCID: 0009-0006-6477-6248

Keywords: monster, being-to-death, economy, evolution, Tarnovsky, Rosset

The article examines the ontological economy of the concept of «monster» as a radicalization of «being-to-death», i.e. as a literal approach to death, previously impossible. This concept is constructed in opposition to two other interpretations — the monster as “undead” in contemporary psychoanalysis, and its neutral interpretation as multiplication of modes of existence or hybridization. The first version is too hasty because it puts the monster in a kind of ontological limbo, while the second sees it as no different from a host of other hybridized or «weird» entities. The notion of the monster as a mereological economy directed towards death draws on the interpretation of cinematic monsters proposed by the film critic Tarnowski and the philosopher Clément Rosset. The monster is one who engages in an impossible bargain with death, based on the question «what can be taken away or added to if you want to stay alive?». The crucial factor in the construction of the monster is the accidentality of death, that is, the impossibility of meaningful interpretation of death as a specific medium. As a result, the monster undermines not only the classical being-to-death (death as an impossible horizon), but also the evolutionary logic of selection in which survival requires mediation by an ecological interface. The mereology of the monster blurs the distinction between phenotypically relevant traits and irrelevant, or freeriding, leaving it with a pure economy of accidental annihilation in which any part can claim its own dominance.

References

1. Latour B. Reflections on Etienne Souriau’s *Les Modes d’existence* // *The Speculative Turn Continental Materialism and Realism* / Harman G., Bryant L., Srnicek N. (eds.). — Melbourne: re.press, 2011. — pp. 304–333. — ISBN: 978-0980668353.

2. Rosset C. L'Objet singulier. — Paris: Éditions de Minuit, 1979. — 112 p. — ISBN 978-2707310224.
3. Tarnowsky J.-F. Les voies du silence // Positif. — 1976. — No. 177. — pp. 27–33.
4. Žižek S. How to read Lacan — New York, London: W.W. Norton & Company, 2006. — 132 p. — ISBN: 978-1862078949.
5. Aristotle. *Metaphysica* [Metaphysics] // Sochinenia v 4 t. T. 1 [Essays in 4 vols. Vol. 1]. — Moscow: Mysl', 1975. (In Russian).
6. Miéville Ch. *Vokzal poteryannykh snov* [Perdido Street Station]. — Moscow: Eksmo, 2007. — 864 p. — ISBN: 978-5-699-23293-2. (In Russian).
7. Derrida J. *Préjugés. Devant la loi* // Derrida J., Descombes V., Körtian G., Lacou-Labarthe Ph., Lyotard J.-F., Nancy J.-L. *La Faculté de juger*. — Paris: Minuit, 1985. — pp. 87–139. — ISBN: 978-2707310163.
8. Fodor J., Piattelli-Palmarini M. *What Darwin Got Wrong*. — New York: Farrar, Straus and Giroux, 2010. — 288 p. — ISBN: 978-0374288792.
9. Fodor J. *Why Pigs Don't Have Wings: The Case against Natural Selection* // *London Review of Books*. — 2007. — Vol. 29. — No. 20.