

Медный лик древней Америки: репрезентация мезоамериканских цивилизаций в американском pulp-журнале *Weird tales* в межвоенный период
Copper face of ancient America: representation of Mesoamerican civilizations in American pulp-magazine *Weird tales* in the interwar period

Лапаев Никита Юрьевич

аспирант,

Государственный академический университет гуманитарных наук

Лапаев Nikita,

postgraduate student,

The State Academic University for the Humanities, , Faculty of History.

ORCID: 0009-0004-7319-6347

Mail: nikosyorito@gmail.com

Аннотация: В межвоенный период древность в разных её вариациях стала одной из самых распространённых тем в американской популярной культуре. Погибшие индейские цивилизации не были исключением, но данный вопрос в популярной литературе до сих пор является слабоизученным. В статье рассматривается, с опорой на теорию формульной литературы Джона Кавелти и воображаемых миров Джона Сэлера, репрезентация доколумбовых цивилизаций в одном из крупнейших американских pulp-журналов

Weird tales, а также способы присвоения индейского наследия американской культурой. Мы приходим к выводу, что тематика древних индейских цивилизаций находилась в пределах общего нарратива о древности (Египта, Месопотамии), но обладала определенными отличиями в тропах. Это касалось внимания к феномену жертвоприношений. Также авторов очень волновал вопрос расы, поскольку расисткий взгляд на жителей Латинской Америки для многих американцев был конституирующим стереотипом. Для того, чтобы эта проблема не мешала присвоению индейского наследия как уникального и американского, авторы просто исключали посредника в лице современного жителя Мексики. Мексика была представлена как бедная, нестабильная страна, всего лишь эпигон своих великих предков.

Ключевые слова: популярная культура, популярная литература, pulp-журнал *Weird tales*, имагология, историческое воображение, американо-мексиканские отношения, историческая память.

Abstract: In the Interwar period different form of Ancient civilization had been one the most frequent theme in American popular culture. Lost Indian civilization wasn't exception, but this issue is still poorly investigate in the popular culture's field. The article examines, based on John Cavelti's theory of formular fiction and John Saler's "imaginary worlds", the representation of pre-Columbian civilizations in one of the most significant American pulp magazines, *Weird tales*, and the ways in which their heritage is appropriated by American popular culture. We come to conclusion that representation of pre-Colombian indian civilization was within the general narrative of the ancient (like Egypt and Babylon), but had difference in tropes. This concerned attention to the phenomenon of sacrifices. Also, the authors were anxious about issues of race, since the racist view of Latin Americans was a constitutive stereotype for many Americans. To prevent this problem from interfering with the appropriation of the Indian ancient heritage as uniquely American, the writers excluded the intermediary in the person of a modern resident of

Mexico. Mexico was represented as a poor, unstable country, just an epigone of its magnificent ancestors.

Keywords: popular culture, mass literature, mass culture, pulp-magazine *Weird tales*, imagology, historical imagination, Mexico–United States relations, historical memory

DOI: 10.32608/2305-8773-2024-41-1-56-78

Дата публикации: 27.03.2024

Ссылка для цитирования:

Лапаев Н.Ю. Медный лик древней Америки: репрезентация мезоамериканских цивилизаций в американском pulp-журнале *Weird tales* в межвоенный период // Латиноамериканский исторический альманах. 2024. № 41. С. 56-78. DOI: 10.32608/2305-8773-2024-41-1-56-78

Американские pulp¹-журналы яркий пример популярной литературы первой половины XX в., достигнувший апогея популярности в межвоенный период. Читателями pulp-литературы были в основном выходцы из рабочей среды и мигранты, также очень большим был удельный вес молодёжи и подростков. Тем самым pulp-журналы, как часть популярной культуры стали одним из источников массового исторического воображения, пусть и довольно специфическим.

Репрезентация доколумбовых цивилизаций в американской популярной культуре на данный момент изучена слабо (по сравнению с такими значительными феноменами как египтоomania) и достойна более глубокого изучения. Внимание исследователей приковано в основном к научной и другим формам

¹ Термин «pulp» не имеет чёткого перевода на русский язык, обозначая буквально дешёвую бумагу, на которой журналы были напечатаны. Некоторые варианты перевода (к примеру, «бульварный журнал», «бульварное чтение») как нам представляется несут негативный отпечаток. Вслед за некоторыми исследователями мы оставляем термин без перевода.

«элитарной» культуры², «высокой» литературе модернизма³, живописи, архитектуре, музыке, танцу. Ученые в целом солидарны, что в XX в. происходило переосмысление наследия доколумбовых цивилизаций, после достаточно высокомерного взгляда антропологов XIX в. Это было связано с рядом изменений, произошедших в культурной атмосфере Запада в начале XX в.: с модой на примитивизм⁴ и поиском собственно «американского», а не европейского искусства⁵, распространением археологических раскопок в Мезоамерике, к примеру в Чичен-Ице с 1890-х годов. Следствием активной деятельности американских археологов стали многочисленные выставки и секции в американских музеях, сделавшие традиционное искусство доступным более массовому зрителю.

Как нам кажется, это укладывается в общую тенденцию интереса к древности в американском обществе 1920-х (самый яркий пример – египтоomania). Древность актуализировалась американским обществом первой половины XX века для осмысления места в современном мире и поиска своих собственных корней и для размышлений о судьбе цивилизации на фоне травм модернизации – порчи экологии, урбанизации и тотальных военных конфликтов.

Ацтеки и майя были такой же «древностью», как и Египет или Месопотамия и поэтому находились в том же поле «великих древних цивилизаций» несравнимых с их современными эпигонами. Подобная традиция, порой вступающая в конфликт с академическими взглядами антропологов и историков, берёт свое начало с записок энтузиастов и путешественников XIX в. Уже с середины XIX в. книги по истории и культуре Мезоамерики пользовались популярностью в Америке. Книга историка Уильяма Н. Прескотта «История завоевания Мексики», вышедшая в 1843 году выдержала к 1852 году 22 издания, а записки Джона Ллойда Стефенса о путешествиях по Мезоамерике

² Keen, 1990.

³ Park, 2011. P. 21-47.

⁴ Keen, 1990. P. 510.

⁵ Park, 2011. P. 22.

«*Incidents of Travel in Central America*» с 1841 г. по 1856 г. - 12 изданий⁶. Так, американский путешественник Джон Стефенс напрямую проводил аналогии между «колоссальными остовами храмов среди безводных песков» в Египте и «морем джунглей», которые окутали руины майя⁷. В то же время, эта была другая древность, которая в отличие от Греции и Рима не вызывала «волнительных воспоминаний»⁸. Со временем, во многих работах археологов-любителей возвеличивание ацтекской и майяской цивилизации принимало совсем экзальтированные формы (как в работах ле Плонжона). Подобный взгляд не был господствующим, но оказывал определенное влияние на исторические воззрения.

В период между Мировыми войнами увлечение мезоамериканским наследием вышло на новый виток, особенно в архитектуре. Наследие индейских цивилизаций было «присвоено» американскими деятелями культуры с целью выстраивания альтернативной европейскому наследию американской древности в рамках поиска своей уникальной идентичности⁹. Стефен Парк выделяет «некрофильское» увлечение «мёртвыми» цивилизациями Мезоамерики, на могиле которых выросла молодая американская культура¹⁰. После Первой Мировой войны ряд американских писателей и поэтов, таких Уильям Уильямс обращались к тематике ацтеков и завоевания Мексики. В его творчестве фигура последнего ацтекского правителя Монтесумы подверглась значительному переосмыслению и превращению из варварского вождя в утончённого и миролюбивого лидера, который одерживает над Кортесом моральную победу¹¹. «Крылатый змей» Дэвида Лоурэнса представлял картину дремлющей древности, антипод европейскому взгляду на жизнь и цивилизацию¹².

⁶ Гуляев, 2010. С. 64.

⁷ Stephens, 1858. P. 105.

⁸ Ibid. P. 104.

⁹ Deplar, 1992. P. 99.

¹⁰ Park, 2011. P. 22.

¹¹ Keen, 1990. P. 547-549.

¹² Ibid. P. 553-554.

В популярной культуре мы тоже можем наблюдать определённый рост внимания к мезоамериканской тематике, к примеру, в кинематографе (яркий пример – фильм 1917 г., «Женщина, которую забыл Бог»). В 1920-х гг. было снято ещё несколько картин, посвященных падению империи ацтеков и Конкисте. Однако, pulp-литература, кинематограф и другие формы популярной культуры исследованы гораздо слабее. В центре внимания авторов, как правило, находилась ацтекская цивилизация, что напрямую связано с конкистой, а также цивилизация майя по причине распространения знаний о наследии этой цивилизации и романтического флёра вокруг затерянных в джунглях городов, но также упоминались тольтеки и ольмеки.

Прежде чем приступать к анализу, необходимо чётко обозначить методологические принципы, на которых мы будем строить своё исследование. Когда мы говорим о популярной культуре это особенно важно, поскольку история популярной культуры — это маргинальное поле между различными направлениями – историей, литературоведением, историей искусств, социологией культуры и т.д. В данном исследовании мы будем опираться на теории «воображаемого мира» современного типа Майкла Сэлера и формульной литературы Джона Кавелли.

«Воображаемые миры» отличаются от, сказок или утопий более ранних обществ тем, что, не скрывая своей выдуманной природы, они стремятся казаться реалистичными, структурированными и сопровождаются атрибутами реального мира. Они неотделимы от обычной человеческой жизни, поскольку стали частью повседневного досуга людей через популярную культуру и предоставляют своим потребителям безопасные арены для размышлений. Также они становятся базой для объединения людей как поклонников, читателей, и со-творцов и благодаря этому коллективному «проживанию» общество становится более плюралистичным и гибким в создании сценариев будущего¹³. Сэлер отмечает, что распространение воображаемых миров современного типа было взаимосвязано с «фикционалистическим поворотом» после которого место традиционного профан-

¹³ Saler, 2012. P. 7.

ного и сакрального занимает реальное и выдуманное¹⁴. Он обращается к известной веберовской идее «расколдовывания» мира в период модерна и возражает ей, отмечая, что «воображаемые миры и вымышленные персонажи пришли на смену священным рощам и божествам покровителям премодернового мира»¹⁵.

«Воображаемый мир» – важное для исследования понятие. Появление таких «миров» как социальной практики было возможно именно с переходом к модерну, с урбанизацией и массовым образованием, достижением более комфортного уровня жизни, появлением и феномена досуга и становлением развитых институтов массовой культуры – популярной литературы, кинематографа, радио и т.д. Наконец, с уходом религии с постаamenta главного духовного ориентира возросла важность воображения как способа рекреации, амортизации проблем, связанных с модернизацией и травматическим опытом тотальных военных конфликтов.

Вторым важным понятием для нас является введённый литературоведом Джоном Кавелти термин *формульная литература*¹⁶. Под формулой Кавелти понимал «структуру повествовательных или драматургических конвенций, использованных в очень большом числе произведений». Сам Кавелти подчёркивает полезность термина «формула» поскольку он позволяет выявить особенности и закономерности в развитии коллективного воображения больших групп людей в разных культурах и периодах времени. Формулы созданы культурой и способны оказывать влияние на нее, поскольку становятся общепринятыми способами представления и соотнесения определённых образов, символов, тематик и мифов. Формулы могут быть хорошими источниками для того, чтобы выявить «основные склонности и ценности, влияющие на формирование фантазий людей одного времени». Кавелти определял, как одну из главнейших целей формульной литературы создание «контролируемого диском-

¹⁴ Ibid. P. 27.

¹⁵ Ibid. P. 3.

¹⁶ Подробнее см.: Кавелти, 1996. С. 33—64.

форта», возможности, с одной стороны сбежать от рутинной жизни в «миры», наполненные интенсивными эмоциями и переживаниями, а с другой стороны не сталкиваться с реальным опасным опытом. Поэтому в них можно обнаружить отражение актуальных социальных практик, страхов, отношения к насилию, сексуальности и т.д. Еще одной связью между социальной жизнью и формульной литературой являются стереотипные персонажи, которые «отражают присущие аудитории взгляды на жизнь и на общество». Анализируя как сами формулы, так и их изменения, мы можем определить и важные социальные, политические и экономические изменения и то, как общество реагировало и рефлексировало над ними в наиболее развлекательной, но в то же время и распространённой и эгалитарной форме.

Помимо этой основы значительную роль играет и оптика имагологии, которая успешно подходит для анализа именно литературных источников. Джозеф Лирсен отмечает, что литература с её повторяющимися образами создаёт пространство, где тропы, путём многократных повторений становятся узнаваемыми и направлена на подавление недоверия у читателя. При этом они скорее соотносятся с интертекстуальным пространством, а не реальными прототипами¹⁷. Литературные тропы имеют долгую жизнь и традицию, в то же время, литература популярная, часто связана с историческим моментом, конкретными запросами, политическими целями и финансовыми интересами.

Лирсен выделяет несколько принципов имагологии, на которые мы будем опираться:

1. Имагология – это работа с образами, стереотипами, а не с реальной идентичностью.

2. Конструирование другого также важно для конструирования себя. Мы постараемся учитывать эту динамику между *hetero-images* и *self-images*.

3. При анализе текстов следует выделять отдельные тропы, а также прослеживать их историю, традиции поддержки или вы-

¹⁷ Leerssen, 2007. P. 26.

смеивания, понять, как конкретное произведение относится к этой традиции.

4. Также, Лирсен отмечает, что необходимо тщательно анализировать контекст бытования тропа. В каком тексте он встречается? Как он вписывается в жанровые особенности? Необходимо учитывать и «прагматически-функциональный» взгляд – зачем текст создан? Кто его целевая аудитория?

5. Наконец, важной является историческая контекстуализация, поскольку «литературный текст невозможно рассматривать как-будто в безвременной, эстетической Нет-ландии («never-never-land»)¹⁸».

Поскольку мы имеем дело с формульной литературой, то необходимо выделить некоторые повторяющиеся элементы формулы (мы полагаем, что они актуальны для большей части литературы о контактах с древностью в любом виде, по крайней мере для 1920 – 1930-х гг., а кое-что актуально и по сей день). Мы можем выявить следующие части формулы. Обычно, «встреча» с древностью происходила не случайно – нужен был определённый физический или текстуальный «проводник» или «портал¹⁹». Это могла быть гробница, руины, храм, таинственно доживший до наших дней «затерянный мир». Со стороны современности выступал «контактёр» – для достаточно прогрессивной литературы тех лет в этой роли обычно выступает археолог, антрополог как носители знания или же любознательный и бесстрашный авантюрист. Впрочем, часто эти типажи взаимопроникают друг в друга – авантюрист вполне обладает познаниями, а археолог вполне себе может оказаться лихим и храбрым стрелком. Когда «контактёр» встречается с «порталом» происходит некий конфликт – страж сокровищ и тайн или оживший мертвец, или мумия нападает на главного героя, (в нашем случае, это огромный змей из *«Проклятия Ксиму-Гала»* и ожившая статуя – чакмуль из *«Маги Чак-муля»* в качестве стражей) или же происходит конфликт не столько плотский,

¹⁸ Ibid. P. 28.

¹⁹ Благодарю Б.Ю. Степанова за этот термин, подсказанный им в рецензии на мою магистерскую работу.

сколько символический и духовный. Это проклятие, некогда наложенное на предков героя, предмет или место (проклятие, наложенное на принцессу Тласкалу в «*Местти Иксмаля*») сделало ее кровожадным вампиром, пока не произошла встреча с Уолтером Пемброком – реинкарнацией наложившего проклятие принца Отапека), воспоминания о прошлой жизни или духовное перерождение или потеря рассудка после воздействия древних и могущественных сил. Так грань между современным и прошлым стирается. Развязка обычно не слишком притязательного сюжета достигается либо за счёт победы прогресса над прошлым (правда, человек модерна зачастую прибегает не столько к науке, сколько к револьверу), либо наоборот нечто из прошлого, находящееся за гранью понимания секулярного человека модерна, уничтожает его физически или же ментально.

Эти три простых элемента формулы в разных комбинациях и вариациях и составляют львиную долю подобных художественных материалов. Подобный «формульный» подход не требовал от авторов вдумчивого анализа материала и создания скрупулёзного «воображаемого мира», поскольку от них ждали совсем иного – скорости написания и увлекательного сюжета, в котором не слишком важно, где происходит действие – в Месопотамии, Египте или Центральной Америке. «Воображаемый мир» древности в pulp-литературе опирался на ряд простых и узнаваемых стереотипов. Едва ли читателям бульварной прозы необходимо было что-то ещё. При этом формула должна была быть достаточно отзывчивой на конъюнктуру. Так, мы полагаем, что фигура археолога вполне могла быть связана не столько со статусом археологии как науки (распространение привлекательных персонажей-археологов в популярной культуре не привело к росту финансирования или притоку новых абитуриентов), а с шумихой в СМИ вокруг раскопок в Египте в 1920-е годы. В данном случае мы можем согласиться со Сьюзен Сонтаг, что необходимо достаточно большое внимание к форме, не меньше, а может и немного больше, чем к содержанию²⁰.

²⁰ Сонтаг, 2014. С. 22.

Обозначив методологические основы проведём и некоторую источниковедческую работу. Для работы выбраны несколько рассказов из американского pulp-журнала «Weird tales», который специализировался на мистике, ужасах и прото-фэнтези. В журнале было достаточно много рассказов на экзотическую тематику – будь то Восточная Азия или Древний Египет. Безусловным лидером были восточная Азия и Египет, рассказов про доколумбовые цивилизации мы находим намного меньше.

В нашей выборке мы можем выделить профессиональных и регулярных авторов pulp-журналов таких как Эрл Боуман («*Senorita Serpente*»²¹ (Девушка-змея²²); автор ряда вестернов) и Кирк Машбёрн, («*The Vengeance of Ixmal*»²³ («Мечь Иксмаля»); достаточно частый автор журнала *Weird tales* в 1930-е годы). К малоизвестным авторам, которые оставили совсем небольшой след в истории литературы, можно отнести Клайда Крисуэлла («*The Magic of Chac-Mool*»²⁴ (Магия Чак-Муля)) и Х. Нойаса Пратта («*The curse of Ximu-tal*»²⁵ (Проклятие Ксиму-Тала)).

Из этого ряда выбивается Марк Рэймонд Харрингтон, который написал под псевдонимом Рамон де лас Куэвас рассказ «*Теокитла Золотая*»²⁶. Он не был профессиональным писателем, но был антропологом и археологом и вероятно единственным из авторов, кто имел внятное представление о чём писал и его произведение можно назвать примером не столько «чистого pulp'a», сколько в какой-то степени перехода элитарных, научных знаний в поле популярной культуры. Сам рассказ также претендует на нечто большее, чем обычная развлекательная литература.

Итак, определившись с основными терминами и методологическими основами исследования, а также несколько затронув социокультурный контекст и собственно источники, следует приступить к анализу литературных источников.

²¹ *Weird Tales*. V. 2. № 2. 1923.

²² Тут и далее дан авторский перевод названий рассказов.

²³ *Weird Tales*. V. 19. № 3. 1932.

²⁴ *Weird Tales*. V.11. №.4. 1928.

²⁵ *Weird Tales*. V.16. №.2. 1930.

²⁶ *Weird Tales*. V. 4. № 3. 1924.

Отталкиваясь от предполагаемой формулы, мы начнём с локализации сюжетов. События происходят в Мексике, причем в глубоко сельской местности или джунглях. Основное место действия — это руины, самое логичное и типичное место действия формульных сюжетов о древности. При этом, зачастую они описаны крайне схематично, как курганы, горы камней, насыпи и т.д. В то же время Мезамериканская древность уже начала прочно ассоциировалась с пирамидами. В *«Проклятии Ксиму-Гала»*²⁷ рассказчик упоминает о пирамидах «древних инженеров», схожих с египетскими и имеющих единое происхождение. В *«Мести Иксмаля»* упоминаются пирамиды-теокалли, на вершинах которых приносились человеческие жертвы. Но чаще всего мы имеем дело с чем-то более абстрактным: либо с неказистыми курганами, скрывающими в себе прошлое, либо со «сказочным городом, городом храмов, дворцов, некрополей, фантастическим городом сокровищ»²⁸ пожраным джунглями. Есть там и по-настоящему живые затерянные города, такие как последний ацтекский город Науталан, представляющий собой скопление пирамид и соломенных домов²⁹, и, конечно, украшенный золотом. Он обладает всеми типичными характеристиками «затерянного мира» - географическая удалённость, недоступность, прекрасные климатические условия, которые позволяют выживать при ограниченных ресурсах. Такая локализация сюжетов отнюдь не кажется случайной. Когда мир становится всё более «расколдованным» для европейцев и на карте остаётся все меньше белых пятен, а различные чудеса всё чаще описываются и отправляются в музеи, жажда поисков чего-то по-настоящему удивительного приводит либо в затерянные джунгли, где не ступала нога европейского человека, на вершины гор или к замёрзшим полюсам, либо в сферу «воображаемых миров», в сферу культуры.

При этом мы не раз встречаем рецепцию различных восточных или западных элементов, видимо, как раз-таки от ограни-

²⁷ Weird Tales. V.16. №.2. 1930. P. 159.

²⁸ Weird Tales. V.11. №.4 1928. P. 482.

²⁹ Weird Tales. V. 4. № 3. 1924. P. 14.

ченных знаний авторов и читателей, либо намекающих на всемирную значимость индейских цивилизаций. В «*Мести Иксмаля*» мы встречаем легенду о типичных вампирах, спящих днём и убиваемых осиновыми кольями. В «*Проклятии Ксиму-Тала*» мы встречаем образы слонов в архитектуре майя³⁰.

Репрезентация индейской религии представляет из себя синтез реально известных божеств и обрядов майя и ацтеков, и авторской фантазии. Часто встречаем змеиные или рептильные образы – город змей и огромный змей, охраняющий сокровища в «*Проклятие Ксиму-Тала*», ацтекский потусторонний змей в «*Девушке-змее*» (сама главная героиня рассказа носит прозвище «Дочь змея», там же фигурирует Зачу, «Владыка рептилий»³¹)) змеиные мотивы в храме в «*Магии Чак-Муля*»³²). В то же время авторы опираются и на действительно существовавших богов таких как Мештли, Ах-пух, Сентеотль, Уицилопочтли и т.д. Наиболее полное описание религиозных и бытовых подробностей жизни ацтеков мы находим в «*Теокитле Золотой*». Этот рассказ вполне можно считать произведением, претендующим на статус исторического, хоть и с мистическими элементами, поскольку автор, кажется, единственный из всех ставит цель полноценно реконструировать для читателя ацтекское общество.

Помимо пирамид самым ярким феноменом ацтекского общества, который привлекал внимание авторов pulp-журналов, стали жертвоприношения. При этом отношения к ним не столь однозначно и сами индейцы не представляют из себя кровавых монстров. В «*Мести Иксмаля*» на человеческих жертвах настаивает главный антагонист – верховный жрец Иксмаль, королевская семья желает возвращения к старой религии бескровных жертв, в то же время сам обычай представлен как навязанный ацтеками³³. Это скорее способ задобрить богов, чтобы получить от них могущество и власть, но поддерживают

³⁰ Weird Tales. V. 16. №.2. 1930. P. 159.

³¹ Weird Tales. V. 2. № 2. 1923. P. 60.

³² Weird Tales. V. 11. №.4. 1928 P. 469.

³³ Weird Tales. V. 19. № 3. 1932. P. 305.

его наиболее фанатичные и нетерпимые люди. В «*Теокитле Золотой*» Монтесума приговаривает археолога Сандерсона к жертвоприношению за оскорбление ацтекской женщины, при этом предоставляя ему выбор – смерть во имя бога войны Уицилопочтли или принесение в жертву богине плодородия Сентоатль. Жертвоприношение Уицилопочтли носит на себе все черты кровавого и отталкивающего для европейского человека ритуала – кровопролитие и убийство, а также сами участники ритуала, одетые в плащи из человеческой кожи³⁴. Жертвоприношение Сентоатль направлено на духовное очищение и преобразование Сандерсона, который в своём обыденном мире был «сорняком в саду»³⁵, поскольку играючи относился к чувствам женщин и тем самым довёл влюблённую в него индианку до самоубийства. После обрядов он становится совсем другим человеком и морально, и физически. В любом случае, жертвоприношение подобно египетской мумии является одним из самых важных тропов для этого подвида нарратива о древности.

Отдельно следует упомянуть о фигуре Монтесумы мало напоминающего варварского вождя или кровожадного деспота. Мы имеем его единственное описание в «*Теокитле Золотой*». Это вождь с гордым и сильным лицом цвета «румяной меди древней Америки». Он галантен и романтичен, способен на сложные чувства и эмоции, милосерден, но суров и справедлив.

Описав место действия, следует перейти к главным действующим лицам. Одну из главных ролей в рассматриваемых рассказах играют учёные-археологи, как носители определённого западного позитивистского научного этоса, который анализирует, объясняет и описывает. Без их деятельности секреты прошлого так и остались бы не раскрытыми. Местное население практически полностью исключено из изучения своего наследия, ограничиваясь только мифами и суевериями. Эта функция целиком и полностью принадлежит американской науке³⁶.

³⁴ Weird Tales. V.4. №3. 1924. P. 18-19.

³⁵ Ibid. P. 21.

³⁶ Weird Tales. V. 19. № 3. 1932. P. 297.

При этом, нужно понимать, что археолог, созданный pulp-журналами, является достаточно далёким от реального исследователя конструктором, на формирование которого очевидно оказывало большое влияние освещение в СМИ раскопок в Египте, которые акцентировали внимание на богатствах и сенсациях. Он не только умён, но и обладает рядом других качеств – смелостью, умением обращаться с оружием и постоять за себя. Эталоном таких персонажей можно назвать Уолтера Пембука главного героя рассказа Кирка Машбёрна «*Месть Иксмаля*» - этнолога, путешественника и учёного искателя приключений³⁷. Исключением можно назвать персонажей «Теокитлы Золотой», поскольку автор, Марк Рэймонд Харрингтон, действительно был антропологом и знал о чём пишет, даже упоминая испанских хронистов как источники своих знаний. Этот рассказ, в целом, несколько приближает читателей к реалиям науки и быту учёных, где есть место достаточно скромной работе по изучению использованию маиса индейцами, а не только головокружительным открытиям, достигаемым с небывалой лёгкостью.

Второй тип персонажей – авантюристы, охотники за золотом и сокровищами, такие как главные герои «*Магии Чак-Муля*» и «*Проклятия Ксиму-тала*». Однако, их также ведёт не стремление к чистой наживе, а, в первую очередь, любопытство («мне всегда было любопытны погребённые храмы этой страны, но я никогда не посещал их и перспектива увидеть руины, известные всему миру неостановимо манила меня³⁸» - так главный герой «*Магии Чак-Муля*» обосновывает согласие пуститься в безумное приключение по поиску заброшенного храма в джунглях), поэтому в какой-то степени эти два типа куда ближе друг к другу даже в своей основе, а не только в методах. Авантюристы чаще сталкиваются со всей неприветливостью тропиков – джунглями, жарой, опасными дикими животными, ядовитыми насекомыми, со всей «неодомашненной» (в отличие от того же Египта) древностью.

³⁷ Ibid.

³⁸ Weird Tales. V.11. №.4. 1928. P. 467.

При рассмотрении репрезентации древних индейских цивилизаций и Мексики, где происходят события рассказов, мы не можем миновать рассмотрения американского расистского дискурса. Возникает вопрос: как авторы совмещали колониальный и расистский взгляд на современную Мексику, которая также была для американцев преимущественно индейской страной и уважение и даже благоговение по отношению к древним цивилизациям тех же индейцев? Для решения этой проблемы авторы отделяли древних индейцев от современного населения Мексики через призму деградации цивилизации. Похожее мы можем встретить и в репрезентации других древних цивилизаций, на примере арабов и древних египтян.

Расовый взгляд носит конституирующий характер, это некие правила игры и данность для самих авторов. Это и призма для восприятия, и основание для формирования отношения, а также способ объяснения мира. В американском расовом сознании население Латинской Америки занимало промежуточное положение в расовой иерархии. Во многом это было наследие «чёрной легенды» об испанском владычестве, которая получила распространение ещё в колониальный период, а в XIX в. укоренилась за счёт карикатур, политической риторики и школьного образования и к началу XX в. этот паттерн стал главным в восприятии народов бывших испанских колоний³⁹. Из этой негативной стигмы происходили основные характеристики, которыми американцы наделяли своих южных соседей – сервильность, дурное управление, апатичность и религиозный фанатизм. К этому добавилась метисизация, которая ужасала трепетно относящуюся к цвету кожи часть американского общества. Присутствовало и гендерное разделение – мужчинам доставались наиболее негативные характеристики, тогда как женщины часто представляли как притягательные «дамы в беде», на которых не так сильно распространяется «тлетворный» дух⁴⁰. Сам по себе расовый состав жителей Латинской Америки (индейцы, белые, метисы) был проблемой для американских ав-

³⁹ Hunt, 1987. P. 48.

⁴⁰ Ibid. P. 60.

торов. При этом образ индейца – «дикаря» - играл важную роль для самоидентификации «цивилизованных» американцев, как антипод, фигура, которой они не должны были стать и место индейцев вполне могут занять новые народы, которых необходимо «цивилизовать»⁴¹.

Индейцы древности, майя и ацтеки, под пером авторов журнала *Weird tales* предстают как великие инженеры⁴², строители городов, волшебники. Как и прочие «великие» (в воображении авторов pulp-литературы и популярной культуры вообще) цивилизации они обладали недоступными современному миру навыками⁴³. Описывая последствия разрушения «испанской яростью» Тапалапана Кирк Машбёрн пишет: «От славы Тапалапана со временем остались только покрытые землей каменные курганы, которые когда-то были её дворцами и храмами. Горькие годы текли сквозь пальцы забытых богов, пока Тапалапан стал не более чем неясным именем для скромных жителей немногих убогих деревень»⁴⁴. Эту мысль можно считать определенной квинтэссенцией подобного представления о деградации цивилизации. Бедность Мексики ухудшают бандитизм и постоянные революции⁴⁵, а её сельская местность «современная только по хронологии»⁴⁶.

Ацтекские или майянские персонажи также резко контрастируют с современными жителями Мексики, описываемые как «величественные»⁴⁷. В «*Теокитле Золотой*» это гордые люди, которые надевают цепи на европейцев, поскольку некогда завоеватели подчинили их древних вождей. Но это «единственное творение захватчика», сам затерянный город Науталан живёт своей жизнью и идёт своим путем⁴⁸, его жители не принимают нововведений, не знают колеса и не используют лошадей.

⁴¹ Bellin, 2001. P. 2 – 3.

⁴² *Weird Tales*. V.16. №.2. 1930. P. 159.

⁴³ *Weird Tales*. V. 4. №.3. 1924. P. 5.

⁴⁴ *Weird Tales*. V. 19. № 3. 1932. P. 296.

⁴⁵ *Weird Tales* V. 4. №.3. 1924. P. 8.

⁴⁶ *Weird Tales*. V. 19. № 3. 1932. P. 298.

⁴⁷ *Weird Tales*. V. 11. №.4. 1928. P. 479.

⁴⁸ *Weird Tales*. V. 4. №.3. 1924. P. 12.

Ироническим и символическим поэтому можно считать финальную сцену в «*Теокитле Золотой*», когда Монтесума, покинувший свою запрятанную в горах твердыню, погибает от рук обычных бандитов за горсть монет. Так, последний правитель Ацтекской империи, с «медным лицом древней Америки» погибает от столкновения с современностью в её наиболее отталкивающей и прозаической ипостаси, даже без какого-либо романтического или трагического конфликта с прогрессом как таковым.

При этом современные местные жители обычно низведены до бесплатной, безликой рабочей силы (один из персонажей напрямую называет их «источником рабочей силы»⁴⁹) и отсутствуют как проработанные персонажи, не играя роли даже каких-либо посредников с местной культурой. Зачастую, даже когда речь идёт о проклятиях или суевериях, они не говорят об этом прямой речью, а информация всё равно исходит от американцев или метисов, они абсолютно лишены голоса. И эти воззрения вызывают скорее раздражение нежели уважение к местным обычаям (так, один из самых ярких персонажей-учёных в нашей выборке говорит: «Если и существует проклятие, то это проклятие крайней лени этих пуэбло»⁵⁰). Отказ местных индейских работников участвовать в раскопках, тоже часть распространённого тропа, связанного с суеверием (обычно, оказывающимся в итоге правдой) местного населения.

Обычно сколь-нибудь активная роль принадлежит либо священникам (часто иезуитам), либо местным вождям или политикам, которые сами нередко разделяют высокомерное отношение к простым индейцам, относясь к ним как к детям. При этом священники практически всегда играют положительную роль честных и несколько наивных в своей религиозности борцов со злом. Часто они метисы и это сильно выделяется, авторы подчёркивают некоторую «белую часть», «белую половину крови». Само рассуждение о расе носит не только биологический, но и эссенциалистский характер, как бы довлеющий над

⁴⁹ Weir Tales. V. 19. № 3. 1932. P. 298.

⁵⁰ Ibid.

его личностью. В то же время индейская часть как бы тянет их обратно в мир суеверий (когда Уолтер Пемброк узнаёт, что священник-иезуит всё же верит в проклятие он размышляет: «Несмотря на теологическое образование, хороший падре, в конце концов, наполовину индеец»⁵¹).

Однако, всё это в основном касается мужчин. Женские персонажи представляют собой совсем иной типаж – это не отталкивающие образы, а скорее роковые, экзотические красавицы, притягательные, но опасные для американских мужчин. Именно роман с индианкой и жестокое поведение в её адрес приводит Роберта Сандерсона к риску быть принесённым в жертву кровавому Уицилопочтли и его перерождению в Теокитлу. В «*Мести Иксмаля*» вампиром оказывается девушка с «нечестивой красотой», которая была более «отталкивающей, чем простое уродство, испорченная её непристойной похотью, искажавшей её идеальные черты»⁵²). Одним из антагонистов рассказа «*Девушка-змея*» является соблазнительная танцовщица Кортесана Серрано ацтекского или тольтекского происхождения («с лицом ангела и страстью дьявола»⁵³), чьи любовники сходят с ума и погибают после приглашения в её асьенду. В то же время и сама Серрано является марионеткой таинственного ацтекского змея, от которого её спасает Рамблин Кид, застрелив его. Сам по себе рассказ отражает иную сторону образа Мексики как страны экзотических и чувственных наслаждений с прекрасными женщинами, питейными заведениями и танцами.

Даже если мы видим активную и опасную женщину, она скорее становится объектом желания и любви американского мужчины. Также женщины практически никогда не играют роль главного антагониста, находясь под влиянием злых чар или проклятия, от которого их спасают мужчины. Так, в «*Мести Иксмаля*» принцесса Гласкала была одурманена некой травой и стала марионеткой злобного жреца Иксмаля и предала

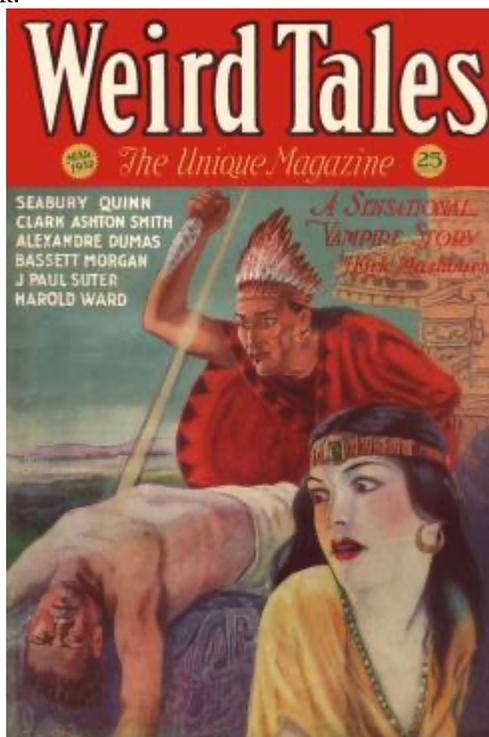
⁵¹ Ibid. P. 302.

⁵² Ibid. P. 304.

⁵³ Weird Tales. V. 2. № 2. 1923. P. 58.

своего возлюбленного, принца Отапека, который был принесён в жертву Мештли.

Не менее интересным тут будет обратить внимание на расовые представления. На многих иллюстрациях женщины-индианки выглядят скорее, как европейки и по цвету кожи, и антропологически. Какого-либо подражания индейцам мы не видим, хотя текстуально вполне может подчёркиваться как «древняя кровь Мексики», так и «жёлто-золотистая кожа». Таким образом, это экзотика, которая не нарушает устоявшихся расовых рамок.



Обложка журнала *Weird tales* к выпуску с рассказом «Месть Иксмаля» Кёртиса Сенфа.

Weird tales magazine cover for the issue with the story «Ixmal's Revenge» by Curtis Senf

В целом, Мексика выступает как страна, где стирается грань между прошлым и настоящим, и американские персонажи находят свои забытые корни. Она сама по себе определённый «портал», где всё современно по календарю, но пропитано либо древностью, либо расовым наследием, где сами джунгли — это место прекрасного и ужасного Эдема, где происходит разрыв с цивилизацией и столкновение с опасностью, который могут выдержать только мужественные люди. Но эти корни вновь произрастают из пугающих, но величественных ацтеков и майя, а не современных индейцев. Уильям Пембрук является реинкарнацией ацтекского принца Отапека, который никогда никого не любил, потому что его сердце принадлежало принцессе Тласкале. Встреча со своим мистическим прошлым оказалась для него фатальным, потому что он больше не мог избавиться от этой связи, а погибнув он присоединился к своей возлюбленной, обращённой в тот же прах, что и сам город Тлалыпан. Для Роберта Сандерсона путешествие в Мексику оборачивается стиранием его собственного прошлого и начала новой жизни через ряд мистических опытов в затерянном городе ацтеков.

В других же случаях, как в *«Проклятии Ксиму-Тала»* или *«Магии Чак-муля»* речь идёт о более напряженных сюжетах, связанных с конфликтом между авантюристами и стражами затерянных индейских сокровищ и проклятого золота. Они несколько упрощены с точки зрения персонажей и скорее отражают некоторую жажду открытия, которое становится возможным в опасных и прекрасных джунглях Юкатана.

Подводя итоги, хочется подчеркнуть несколько аспектов. Во-первых, как нам представляется, репрезентация мезоамериканской древности была частью большого американского дискурса о древности, но имела свои черты. С точки зрения формулы разительных отличий не было, однако американская популярная культура в тот период развивала и создавала ряд определённых паттернов, которые затем будут оказывать влияние на репрезентацию доколумбовых цивилизаций или их симулякров в фэнтези и фантастике. Процесс превращения по

Бодрийяру в гиперреальность⁵⁴ начнётся довольно быстро – уже в 1920-е-1930-е гг. мы встречаем литературные произведения Г.Ф. Лавкрафта или Р. Говарда, выполненные с использованием отдельных элементов доколумбовых цивилизаций, но уже говорящих о выдуманных мирах, имеющих меньше сходства с первоисточником. Речь идёт о змеиных культах, пирамидах и жертвоприношениях.

В то же время, в отличие от Египта, очень остро стоял вопрос расы. Попытки «присвоить» индейскую древность встречались с шовинистическим или, в лучшем случае, патерналистским взглядом на Латинскую Америку. Трудность решалась просто – из контакта устранялся невольный напрашивающийся посредник в лице современного жителя Мексики. Он превращался в безмолвную фигуру, количество реплик которой напрямую зависело от того, сколько процентов «белой» крови даровал ему автор при написании текста. Великое наследие его предков становилось достоянием американской науки, тогда как ему оставался только удел вызывающих насмешки суеверий. Таким образом, «присваивание» происходило так, чтобы не разрушить расовую картину мира, которая для большинства авторов pulp-литературы была одна одной из констант мышления.

Библиография/References:

Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. Bodrijar J. Simulyakri I simulyacii. M.: Izdatelskiy dom «POSTUM», 2015.

Гуляев В.И. История мезоамериканской археологии. М.: ИА РАН, 2010. Gulyaev V.I. Istorija mezoamerikanskoj arheologii. M.: IA RAN, 2010.

Кавелти Дж. Изучение литературных формул // Новое литературное обозрение. № 22. 1996. С.33—64. Kavelty J. Izuchenie literaturnih formul // Novoe literaturnoe obozrenie. № 22, 1996. P. 33 – 64.

⁵⁴ Бодрийяр, 2015. С. 168.

- Sontag S.* Против интерпретации и другие эссе. М: Ad Marginem, 2014. Sontag S. Protiv interpretacii I drugie esse. M: Ad Marginem, 2014.
- Bellin J. D.* The Demon of the Continent: Indians and the Shaping of American Literature. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2001.
- Deplar H.* The enormous vogue of things Mexican: cultural relations between the United States and Mexico 1920-1935. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 1992.
- Keen B.* The Aztec Iimage in Western Thought. New-Bunswick: Rutgers University Press, 1990.
- Leerssen J.* Imagology: history and method // Imagology: The cultural construction and literary representation of national characters. A critical surve. Amsterdam and New York: Rodopi, 2007.
- Hunt M. H.* Ideology and U.S. foreign policy. New-Heaven: Yale University Press, 1987.
- Park St. M.* Mesoamerican Modernism: William Carlos Williams and the Archaeological Imagination. // Journal of Modern Literature. V. 34, №. 4 2011. P. 21-47.
- Saler M.* As If: Modern Enchantment and the Literary PreHistory of Virtual Reality. New York.: Oxford University Press, 2012.
- Stephens J. L.* Incidents of travel in Yucatan. Vol.1. NY: Published by Harper&Brothers, 1858.