

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского»

Факультет теологии, философии и мировых культур
Кафедра теологии, философии и культурологии

Направление подготовки бакалавров 48.03.01 «Теология»

Тема: «“Страшная” сторона религии: монстры и гибриды»

Выпускная квалификационная работа

Выполнила:

студентка группы ТТБ-601-О

Былкова Наталья Ивановна

(подпись)

Научный руководитель:

к. и. н., доцент кафедры
теологии, философии и
культурологии, Кузьмина Елена
Викторовна

(подпись)

Выпускная работа защищена

«__» _____ 2020г.

Оценка _____

Председатель ГЭК _____

(подпись)

Содержание.

Введение.....	3
1. История развития концепта «монструозности».....	8
1.1. Становление концепта «монструозности» в античной и бестиарной литературе.....	8
1.2. Образы монстров и гибридов в религии и культуре XXI века: анализ и влияние на жизнь современного человека.....	19
2. Модели взаимодействия монстров и гибридов с массовой культурой и человеком.....	31
2.1. Рецепция средневекового концепта «монструозности» в кинематографе и литературе XX века.....	33
2.2. Концепт «монструозности» и «страшная» сторона религии.....	40
Заключение.....	43
Список используемой литературы и источников.....	46
Определения, обозначения и сокращения.....	49
Приложения.....	51

Введение.

Актуальность исследования: Актуальность данной работы заключается в том, что в XXI веке монстры и гибриды занимают достаточную долю в массовой культуре. В условиях развития технологий (в том числе, спецэффектов), образ монстра наделяется человеческими чертами и эмоциональностью, в том числе, качествами способными включить его в процесс коммуникаций и взаимодействий в обществе. В современной интерпретации монстры и гибриды становятся не просто частью религии, мифа или культуры, но и частью общества. Так, в рамках Halloween монстры укоренились в форматах костюмированной игры, тогда как в повседневности отмечаются тенденции включения Costume play в религиозную сферу и в плоскость повседневности. С течением времени «монструозность» и «гибридность» перестали быть отклонением от нормы, чем-то ужасным и устрашающим, тем самым становясь эстетической характеристикой современного общества.

Степень научной разработанности проблемы: Изучение концепта «монструозности» развивалось в нескольких направлениях: в рамках исследований мифологических сюжетов, древних форм культуры, а так же культурологических и философских работ нового времени. Монстры существовали со времен появления религии. Интерес изучения и описания монструозного берет свое начало в античности, прежде всего в трактатах: Геродота «История», «Метаморфозы» Публий Овидия Назона, Гомера «Илиада» и «Одиссея» и Гесиода «Теогония: О происхождении богов». Древнегреческая религия, породила образы монстров и гибридов, которые популяризировались в Западной культуре, и нашли свое отражение в современности. Свое становление концепт «монструозности» получает во времена средневековья, именно в это время ученые начинают задумываться о природе, а так же о смысле существования монстров и гибридов. Появляется бестиарная литература: «Физиолог» Александрийский, «Этимологии»

Исидора севильского, «Комографии» Бернарда Сильвестра. Причины появления монстров и гибридов описывает в своем трактате Амбруаз Паре «О причине врожденных аномалий». С XVI до XX века понимание «монструозного» не менялось, новых теорий не появлялось, и интерес к появлению и природе монстра утих. К началу XX века ситуация меняется и появляются новые попытки составить бестиарии, такими учеными, как: Н.А. Горелов, А. Сапковский, также в это время появляется работа Ж. Делюмо «Ужасы на западе», в которой объясняются причины страха перед чудовищным. Изучением «монструозного» занимаются такие современные авторы, как В.С. Макаров в статье «Монструозные фигуры в Англии XII века: монстр как воображаемый конструкт» прослеживает конструирование природы монстра при различии подходов; В дискурсе философии данная проблема освящена в исследовании Кожевниковой Магдалены «Гибриды и химеры человека и животного: от мифологии к биотехнологии».

Проблема исследования: Несмотря на множество различных философских и культурологических научных исследований, посвященных концепту «монструозности», все же нельзя назвать эту проблему разработанной, особенно в рамках теологического знания. Динамический характер развития технологий, заставляет пересмотреть представления о монструозном в современном мире, меняется восприятие «страшной» стороны религии. Образы монстров и гибридов трансформируются, а также наполняются новым смысловым содержанием в религии и культуре XXI века.

Объект исследования: «Страшная» сторона религии в массовой культуре и религии XXI века.

Предмет исследования: Образы монстров и гибридов в культуре и религии XXI века.

Целью данной работы является анализ трансформации образов монстров и гибридов в современном мире, посредством влияния на восприятие «страшной» стороны религии.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- Определить историю становления концепта «монструозности» на материалах античной и бестиарной литературы.
- Проанализировать трансформацию мифологических сюжетов и образов монстров и гибридов в религии и культуре XXI века, а также рассмотреть влияние на жизнь современного человека.
- Описать модели взаимодействия монстров и гибридов с массовой культурой и человеком, в условиях цифровизации общества.
- Проанализировать литературные произведения и экранизации фильмов с участием монстров и гибридов в XX веке.
- Описать влияние концепта «монструозности» на восприятие «страшной» стороны религии.

Методологическая основа исследования: При изучении концепта «монструозности» используется герменевтический метод, предполагающий изучение мифологических образов монстров и гибридов, подлежащих анализу и интерпретации. С помощью метода структурного анализа выявляются новые формы идентичности монструозного.

Также используется теологический подход, с помощью которого дается религиозное обоснование существования монстров и гибридов, а также показана динамика восприятия «страшной» стороны религии.

Положения, выносимые на защиту:

Образы монстров и гибридов, а также мифологические сюжеты трансформируются в религии и культуре XXI века, оказывая влияние жизнь современного человека;

В условиях развития технологий, образ монстра наделяется человеческими качествами и эмоциями, тем самым включается в процесс взаимодействий в обществе.

Структура дипломной работы включает в себя введение, основную часть, состоящую из двух глав, разделенных на параграфы, заключения и приложения. В первой главе «История развития концепта «монструозности»» рассматривается зарождение концепта «монструозности», этапы его развития и влияния на сознание человека.

В первом параграфе первой главы «Становление концепта «монструозности» в античной и бестиарной литературе» На материалах античной и бестиарной литературы строится анализ формирования образа монстра, его отражение в литературе, а так же его место в религиозной картине мира.

Во втором параграфе первой главы «Образы монстров и гибридов в религии и культуре XXI века: анализ и влияние на жизнь современного человека» дается характеристика трансформации мифологических образов монстров и гибридов в религии и культуре XXI, а также проведен анализ влияния монстров на жизнь современного человека. Также описывается феномен «гибридности» в современном мире.

Во второй главе «Модели взаимодействия монстров и гибридов с массовой культурой и человеком» описываются модели взаимодействия монстров и гибридов в условиях цифровизации общества.

В первом параграфе второй главы «Рецепция средневекового концепта «монструозности» в кинематографе и литературе XX века» Анализируются литературные произведения и экранизации фильмов с участием монстров и гибридов в XX веке. Показана рецепция средневекового образа монстра, и его эволюция в условиях развития технологий.

Во втором параграфе второй главы «Концепт «монструозности» и «страшная» сторона религии» дается оценка влияния концепта «монструозности» на восприятие религии в современном мире, а также формирование образа «страшной» стороны в религии.

Апробация: Результаты исследования опубликованы в сборниках:

1- Былкова Н.И. Хтонические чудовища и их образы в культуре XXI века// Молодежь третьего тысячелетия: сборник научных статей – Омск: Изд-во Ом.гос.ун-та, 2017 –279-284с.

2- Былкова Н.И. Феномен гибридности в современном мире// Молодежь третьего тысячелетия: сборник научных статей – Омск: Изд-во Ом.гос.ун-та, 2019 – 1183-1187 с.

Глава 1. История развития концепта «монструозности».

1.1. Становление концепта «монструозности» в античной бестиарной литературе.

В разных религиозных и культурных традициях монстр, как персонификант монструозного изначально связан мраком, тьмой и ночью. Объекты с характеристиками монстров сопровождают человека на протяжении всей его культурной истории: Драконы, гидры, русалки, горгульи, химеры, гарпии и прочие.

Однако, если конкретные персонификации, нашедшие свое воплощение в мифах, легендах, литературе, изобразительном искусстве и т.д., оказавшие влияние на мирозерцание древних людей, и присутствующие в сознании современного человека, то логично предположить, что есть некая сущность – концепт «монструозного», который постоянно феноменализируется в культурно-религиозной реальности.

Лексема «монстр» вызывает множество образов в сознании человека: мифические и таинственные, некоторые приятные, другие жестокие и ужасные. Это сложные и противоречивые импульсы, которые разделяются с нашими ранними современниками, но все же наши предположения о них отличаются по сравнению с теми, которые были распространены четыре столетия назад. Например: рождение чудовищных монстров, понималось как наказание и предупреждение от Бога за человеческие грехи, то же самое нельзя сказать о понимании монструозного в XX веке, оно выходит за рамки религиозного, и помещается во все сфер человеческой жизни¹.

В XX веке концепт «монструозности» ярко выражен среди представителей кинематографа, и здесь можно говорить о том, что монструозность является эстетической характеристикой современной

¹ Brammal K.M. Monstrous Metamorphosis: Nature, Morality, and the Rhetoric of Monstrosity in Tudor England // The Sixteenth Century Journal. Vol. XXVII, N 1. Spring 1996. P. 3-22

культуры, т.е. то, что было для обывателей пугающим и недостижимым – архаические представления об «уродливости мрака» и его власти, – становится привлекательным. В современной интерпретации монструозность становится не просто частью мифа или культуры, но и частью современного общества в сознании современного человека.

Данный концепт находит свое отражение именно в массовой культуре. Чтобы понять, почему возрастает такая популярность, следует описать историю развития концепта. Отправной точкой являются мифы античной религии. В каждой религиозной культуре существуют мифы и предания, где божественное (часто полубоги и герои) начало, противопоставлено (чудовищному и деструктивному), эта система ясно представлена в мифах Древней Греции и Древнего Рима. В те времена не существовало единой полисной религиозной системы, т.е. церкви, святилища и культ поклонения божествам носили сугубо местный и индивидуальный характер для посвященных людей.

Геродот в своих «Историях» рассказывает о сатирах и кентаврах, об исполинского размера красных муравьях-золотоискателях, о змеях с крыльями летучих мышей и прочие². В IV в. до н.э. греческий писатель Ктесий Книдский в своём труде «Индика» описал сказочных чудовищ Индии³. Ок. 300 г. до н.э. другой грек, Мегасфен, собрал в трактате об Индии известные его времени сведения о чудовищах. В этих сочинениях впервые появляются описания диковинных народов и существ, которые потом будут так долго волновать воображение людей европейского средневековья: здесь и обитающие на Востоке безротые существа, питающиеся запахом

² Геродот. История в девяти книгах. Изд-во «Наука», Ленинград, 1972.

Перевод и примечания Г. А. Стратановского, под общей редакцией С. Л. Утченко. Редактор перевода Н. А. Мещерский. С. 832

³ Пьянков, И.В. Ктесий как историк/Пьянков И.В. 1975, В сб.: Античная древность и средние века 11. Свердловск, 52–57

жареной рыбы и цветочным ароматом (т.н. леуманы), и люди с длинными ушами и одним глазом (т.н. киноцефалы)⁴.

Хтонические монстры во многих религиях являются существами, которые олицетворяют дикую природу, дисгармоничную мощь земли. Древнегреческое общество прошло долгий путь развития: от архаически-хтонического периода до развитой цивилизации. Доолимпийский этап развития мифологического сознания пришелся на ту эпоху, когда человек был слабым и беззащитным, и был не готов противостоять силам природы. Окружающий мир он в видео в виде хаоса, в котором обитали различные неуправляемые человеком существа. Хтонические монстры, рожденные в недрах земли, и вышедшие наружу обладали разрушающей силой, были уродливые и ужасающие существа. Хтонический монстр вполне может быть посредником между миром мертвых и миром живых, так как он имеет возможность существовать в двух мирах одновременно, в представлениях древних людей.

В архаический период развития Древнегреческой религии был знаменателен распространением Гомеровского эпоса (Илиада и Одиссея), а так ж мифологическая традиция была значительно обогащена за счет включения в нее преданий, основанных на рассказах о странствиях и подвигах героев, изобилующих чудовищами, волшебством и артефактами. Также – легенды, призванные объяснить или разрешить конфликты и потрясения, свойственные человеческому обществу. Одним из ярких примеров может служить миф о битве Зевса и Тифона. Страшное чудовище, рожденное титаном Геей-Землей, он является олицетворением разрушающих сил, вызывающих извержения вулканов. Тифон — исполин, который имел сто шипящих драконовых голов с черными языками и пылающими

⁴ Лучицкая. С. И. Чудовища / С. И. Лучицкая // Словарь средневековой культуры / под ред. А. Я. Гуревича. - М.: РОССПЭН, 2003. – 580 с.

глазницами. Вступив в борьбу за вселенную, Зевс снес чудовищу все головы молниями и низверг его тело в бездну Тартар. Оба божества являются представителями двух анти-сил и здесь отражено сознание греческого народа той эпохи — Зевс-олимпиец, повелитель неба и молний — главное почитаемое божество — избавил человечество от природных катаклизмов, вызываемых Тифоном. Все противостояние построено на контрасте. Страх перед смертью и демоническая природа деструкции мира являются начальным этапом зарождения в человеческом мировосприятии концепта монструозности и представления «деструктивной» темной силы, имеющей влияние на сознание человека. Следующий этап развития концепта монструозности в Древнегреческой религии - противостояние героев и чудовищ. Они составляют отдельный мир греческой мифологии, впрочем, тесно связанный с миром богов, от которых ведут свое происхождение. Каждое племя, каждая область, каждый город, даже каждый род имеет своего героя и побежденное им чудовище, в честь которого учреждены праздники и жертвоприношения. Самым распространенным и богатым сказаниями героическим культом был у греков культ Алкида Геракла (Геркулеса). Он символ высшего человеческого героизма, который неутомимо побеждает ужасы природы, то есть чудовищ. Таким образом, можно говорить о том, что зарождение концепта «монструозности» начинается с появлением древнегреческой религии.

Свое полное развитие, концепт «монструозности» получает во время эпохи Средневековья. С началом развития средневековой магической науки (появление алхимии) все отклонения от нормы были важным объектом исследования, и изучения для данного времени. Монстры появляются в различных жанрах: географические картографии, энциклопедии, книжные миниатюры и бестиарии. Появление бестиариев стало поворотным этапом. Появляются первые попытки классификации, изображения и описания монстров.

Бестиарии получили большое распространение с XII по XVI века, но их появление и распространение начинаются намного раньше. Бестиарий - (от лат. *Bestia* – зверь) - это средневековый сборник зоологических статей, в которых находилась информация не только о животных, но и о монстрах, а так же других фантастических существах. В них содержалась различная информация, например: происхождение, среда обитания, место в иерархии всех живых существ, отличительные особенности. Чаще всего, монстры и звери, изображенные в данных сборниках, использовались для аллегорического толкования книг Священного Писания. Классические бестиарии назывались *Bestiarum vocabulum* – (от лат. Слово о животных), впервые это название появилось во второй части книги «Этимологий», автором которой был Исидор Севильский.

Традиционно выделяют 4 группы развития бестиарной литературы:

1- Появление «Физиолога» между II и III в н.э., и различные дополнения к нему в последующих редакциях.

2- Сюда можно отнести «Этимологии» Исидора Севильского и различные дополнения статей с VII и до начала X века. Дополнительный материал для появления различных статей заимствуется из «Шестоднева» Амвросия Медиоланского.

3- Дополнения бестиариев с VIII века пополняются сказочными народами и большей разновидностью монстров, мифических существ и различных гибридов. Появление «Космографии» Бернарда Сильвестра XIII век.

4- Бестиарии последней группы служили дополнениями к предшествующим текстам. Основой для большого количества статей послужило сочинение XIII века Бартоломея английского «О свойствах вещей».

В одной и той же книге встречались описания как вымышленных, так и реальных существ и монстров. Часто встречающиеся существа в бестиариях были: Единорог, Кентавр, Сатир, Химера, Грифон, Сирена, Цербер и т.д. Эти

существа сочетают в себе части различных монстров, либо монстра и человека. С XII по XVI век гибридность являлась одним из способов нарушения Божественного порядка и нарушения зримой нормы, выходящей за грани восприятия человеком. Описание монстров и гибридов чаще всего сопровождалось отсылками к библейским сюжетам, для которых монструозное служило аллегорией происходящего. Также можно сказать о том что бестиарии являлись символическим описанием чудовищного.

В западной литературе появляется большое количество источников, в которых описываются не только звери, птицы и различные животные, но и монстры и различные чудовища. Интерес ко всему необычному, отклоненному от нормы больше всего характерен для средневековья. Монстры описывались как звереподобные либо антропоподобные, все зависело от происхождения монстра, либо от составных частей, если это был какой-либо гибрид. Различные монстр являли собой некий символический и аллегорический ряд, который подлежит описанию, расшифровке и пониманию. Появление гибридов и различных уродливых чудовищ в большей степени связывали с большим количеством войн, предзнаменований и гнева Господнего, а так же с различными природными катаклизмами.

Основным источником средневековых бестиариев был греческий текст «Физиолог» (Нравоописатель) – трактат о животных, возникший во II-III веках н. э. в Александрии. Данный текст в себе сочетал все греческие знания о зоологии, а так же библейские описания и комментарии. Это была раннехристианская интерпретация античных сочинений о животных, в которой сведения из естественной античной истории смешались с фантастическими рассказами о вымышленных существах. Главная цель сочинения состояла в демонстрации символического смысла природных явлений. Животные выступали в «Физиологе» как аллегории христианской морали. В нем наглядно выступили характерные черты средневекового мышления, извлекающего из всего узанного религиозно-нравственный урок. На протяжении своего существования «Физиолог» претерпевает

непрерывные изменения, расширяясь, пополняясь новыми текстами. Переписчики дополняют его отрывками из сочинений отцов церкви и компиляторов раннего средневековья; развиваются символические толкования животных; происходит коренная перестановка и систематизация материала – к XII веку создатели начинают придерживаться зоологической классификации животного мира.⁵ Все эти изменения придают трактату большую видимость научного сочинения. Авторами «Физиолога» называли крупнейших отцов церкви – Василия Великого, Иоанна Златоуста, Амвросия, Иеронима. К V веку относятся переводы трактата на латинский, сирийский, армянский, эфиопский языки. Позже возникли славянские списки «Физиолога». Декрет Геласия I в 494 году включал «Физиолога» в число еретических запрещенных книг, но уже в начале VII века Григорий Великий снимает этот запрет. Скорее всего, трактат переводился на латынь несколько раз и с разных греческих списков, поэтому в зависимости от содержания их делят на несколько групп. Александрийский «Физиолог» в свою очередь основывался на более ранних трудах. Прежде всего — на *Historia Animalium* («История животных») Аристотеля, написанной им во время визита на остров Лесбос в 343 году до н.э., и на различных работах Плиния, Геродота.

Еще одно сочинение, общие идеи которого повлияли на оформление бестиариев, это сочинение Исидора, епископа Севильского «Этимологии» или «Начала», созданное около VII века. Оно представляет собой всеохватывающую систему человеческого знания, ставшую связующим звеном между духовным миром античности и последующими эпохами. Идея Исидора состояла в том, что через этимологию можно прийти к изначальным смыслам вещей, что было близко христианскому учению. Из этого сочетания «Физиолога» «Этимологиями» и произошел такой тип миниатюры, который называется бестиарием.

⁵ Юрченко А.Г. Александрийский Физиолог. Зоологическая мистерия /Юрченко А.Г.-М.: Издательский дом "Рубежи XXI", 2005 - 98 с.

Бестиарии были особенно популярны во Франции и Англии в XII-XIII веках, однако все же в Англии это искусство достигло высокого уровня оформления, богатое украшение этих рукописей стало спецификой английской миниатюры. Художникам, украшавшим рукописи бестиариев была присуща, особенно яркая фантазия. Изображения животных из бестиариев в дальнейшем появлялись и в других рукописях, в скульптурном оформлении храма. Вера в чудовищ оставалась чрезвычайно стойкой на протяжении всего Средневековья, поскольку велико было уважение к мудрости древних. Но с точки зрения христианства чудовища представляли собой загадку.

С помощью использования теологического подхода, дается религиозное обоснование существования монстров и гибридов. Так как в средневековье преобладала христианская картина мира, то и обоснования строятся на основе христианских взглядов. Средневековый образ мира имел строго упорядоченный иерархический характер – мир мыслился Божьим творением, где все твари располагаются в символической иерархии. Чудовища занимают в этом универсальном миропорядке совершенно непонятное место, находясь за пределами упорядоченного мира. Если чудовища не могли найти места в сформированной картине мира, то, скорее всего, начала появляться антимодель, в которой монстры занимают главенствующую позицию, и со временем эта картина стала находить место и в сознании человека. Над этой загадкой ломали голову многие Отцы церкви. Уже Августин утверждал, что чудовища – неотъемлемая часть тварного мира и созданы Творцом не по ошибке.⁶ А вот Бернар Клервоский отказывался размышлять над этой проблемой, полагая, что творение Бога так велико, что его не может вместить ум человека. Оставляя в стороне острый вопрос о том, создал ли чудовищ Бог или дьявол, средневековые авторы предпринимали немало усилий для того, чтобы придать им христианский колорит и морально-религиозные истолкования. Стремясь вписать чудовищ в

⁶ Августин Блаженный. О Граде Божиим. Минск : Харвест ; М. : АСТ, 2000. 1296 с.

христианскую концепцию, их рассматривали как религиозные и моральные символы: великаны интерпретировались как воплощение гордыни, пигмеи — смирения, леуманы — монахов, киноцефалы - ссоры; огромные чудовища — символ изобилия и т.д. Некоторые чудовища оставались лишь знаком экзотического мира, как, например: мантихора - животное с головой женщины, туловищем льва и хвостом скорпиона; у нее голубые глаза, три ряда длинных зубов и красный острый язык, используемый ею как жало. К такому же миру чистой экзотики относится сциапод — существо с одной ногой огромных размеров; при помощи своей ноги он может быстро передвигаться, а во время проливного дождя или под палящими лучами солнца ложится на землю и поднимает вверх ногу, которая ему служит зонтиком. В ряду чудовищ особое место занимают змеи: амфисбена, хвост которой оканчивается второй головой и которая может передвигаться любой головой вперед; кераст — рогатая змея, ее яд находится в хвосте, и ударом его она причиняет смерть и пр.

В рассказах о змеях наиболее часто упоминается василиск, имеющий голову петуха, тело жабы и хвост змеи; он появляется на свет из яйца, которое снес петух и которое затем должна высидеть жаба; василиск убивает не только ядом, но и своим смертельным дыханием.

Средневековая картина мира была строго упорядочена и иерархична, но именно тем самым предполагала существование антимодели. Инверсия мира и сопротивление жесткой иерархии были не только возможны, но и безграничны. Именно на границах христианского мира, где царил хаос и неупорядоченность, появлялись различные виды чудовищ — зооморфные и человекообразные существа, представлявшие собой отклонение от всего известного для центра ойкумены. Потому существование чудовищ было вполне закономерно в тот период, когда доминировали средневековая модель мира и символический образ мышления.

В эпоху Ренессанса люди продолжали верить в то, что монстры живут в менее заселенных частях земного шара, теологические споры о

происхождении данного явления долго не угасали среди мыслителей. С приходом точных наук снова возрос интерес к данной проблеме, и понятия тела как феномена социального и биологического были разграничены. Как пишет Ж. Делюмо: «По поводу уродств и невероятных событий люди — особенно элита — считали в то время так: никогда не было столько «странных вещей» и «природных чудес». Значит, эти явления — предвестия Божьего гнева, призванные «пробудить наши дремлющие чувства от сладкого меда мирской жизни». Но люди не обращают на них внимания. Значит, следует бояться худшего: чудеса и ужасные случаи пророчат нашу гибель»⁷.

Появились разные подходы к объяснению монструозности, и одним из примеров может являться подход параматериального происхождения монстров, созданный Амброзием Паре (Ambroise Pare). В своем трактате «О монстрах и чудесах природы» («Of Monsters and Prodigies»)⁸ он пояснял природу возникновения физических отклонений тем, что еще в чреве матери монстры приобретают свою причину и форму в зависимости от сознания носительницы во время беременности, а так же внешних объектов природы, которые оказывали сильное воздействие на развитие зародыша в утробе. Мнение автора сводится к тому, что во избежание рождения «чудовища», беременной женщине лучше остерегаться подобных монструозных тел с различными. Традиционно одним из пророчеств грядущей гибели мира считалось и рождение монстров. «Лишь первые две причины появления монстров в списке Паре можно отнести к разряду собственно теологических. Так, называя причиной появления монстров "славу Господню",

⁷ Делюмо Ж. Грех и страх: Формирование чувства вины в цивилизации Запада (XIII-XVIII вв.). - Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2003, с. 215.

⁸ Ambroise Paré. On monsters and marvels / Transl. with an introd. and notes by J.L. Pallister. Chicago; L., 1982

Паре цитирует стих Писания о слепорожденном: "Не согрешил ни он, ни родители его, но это для того, чтобы на нем явились дела Божьи" (Иоанн. 9.3). Этот стих Писания дает возможность дистанцироваться от объяснения рождения монстра исключительно индивидуальной греховностью. Этот пример из Писания остается единственным. Вторая теологическая причина, гнев Господень, рассматривается более подробно. Это единственный разряд монстров, появление которых, согласно Паре, всегда знаменует грядущие несчастья. К этому разряду Паре относит уродства наиболее ужасающие: младенец с собачьей мордой или птичьей головой, с четырьмя рогами на голове, особыми знаками на лице. Гнев Божий проявился из-за того, что родители совокуплялись, как дикие звери, не соблюдая ни времени, ни законов Бога и природы»⁹.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что появление интереса к монструозному породило целый жанр бестиарной, описательной литературы. С помощью теологического подхода, были совершены попытки поместить монстров и гибридов в религиозную картину мира. Монстры вышли из периферии, в центр. Также появляются первые интерпретации образов монстров и гибридов, путем аллегорических описаний и поиска смысла их существования. С развитием бестиарной литературы, стал развиваться и образ монстра.

⁹ Бергер Е. Е. «Нехорошо, что монстры живут среди нас» (Амбруаз Паре о причинах врожденных аномалий) // Средние века. 2004. № 65. С. 154.

1.2.Образы монстров и гибридов в религии и культуре XXI века: анализ и влияние на жизнь современного человека.

В современной массовой культуре все чаще мы видим образы чудовищ, и не просто чудовищ, а гибридов. Будь это гибрид смешанных нескольких животных или же гибрид смешения животного и человека – они становятся популярны. Для того что бы понять, почему это происходит, я проведу анализ феномена на примере одного такого существа.

Гибриды - это зримое свидетельство нарушения меры и порядка мироустройства. В разное время и в различных традициях, гибриды считались существами, которые предшествовали сотворению мира, были обитателями неизведанных и скрывающих опасность земель, отдаленных от всего остального мира людей. Во времени и пространстве они отдалены от центра и принадлежат периферии. Победа над таким чудовищем ознаменовала победу порядка над хаосом, духа над материей и света над тьмой. Гибрид нарушает правила классификации всех живых существ и форм в природе, он находится не на своем месте, обычно, либо не соответствует ни одному из классов, или же сочетает в себе несколько из них.

В гибридной по своему характеру природе смешиваются виды, свойства и способности, также отличительно наличие трансформированных либо лишних частей тела, которые могут значительно превышать свои установленные размеры. В современном медиа пространстве и сознании человека эти существа теряют свое изначальное мифологическое предназначение и становятся героями, то есть воспринимаются как двигатели прогресса. Гибриды становятся образами для восхищения и поклонения, миф в свою очередь так же меняется и подстраивается под его понимание современным человеком. То есть возрождение мифологических образов этих чудовищ помогает человеку расширить границы понимания и осмысления не только всего окружающего его мира, но и самого себя, сопоставляя себя с этими чудовищами. По этому, вопрос гибридности не стоит обходить

стороной, а понять, что же человека привлекает в трансформации и самом феномене гибридности.

Трансформированные чудовища - гибриды обычно соединяют в себе различные роды или даже царства. Например: Кентавр (человек – конь), Минотавр (человек – бык), Пегас (птица – конь), Грифон (лев – орел), Русалка (женщина – рыба), Химера (львица, овца, змея) и т.д. Таких существ можно перечислить еще множество, но я хочу заострить свое внимание на ярком представителе, рассматриваемого мной феномена, это: Химера.

Химера – это мифическое существо с головой и шеей льва, туловищем козы и хвостом в виде змеи. В некоторых источниках образ представлен иначе, например Гесиод описывает Химеру, как чудовище с тремя головами: львицы, козы и дракона, с хвостом змеи (или голова змеи, а хвост дракона).

Мощной, большой, быстроногой Химерой с тремя головами:

Первою — огненноокого льва, ужасного видом,

Козьей — другою, а третьей — могучего змеядракона.

Спереди лев, позади же дракон, а коза в середине;

Яркое, жгучее пламя все пасти ее извергали¹⁰

Также древнегреческое описание дополняло образ белыми крыльями, божественным происхождением и огненным дыханием.

Религиозные и мифологические истории имели влияние на формирование культуры. В античности миф о Химере выполнял устрашающую функцию, образ этого существа олицетворялся со страхом и дисгармонией. Однако с течением времени образ Химеры стал ассоциироваться у людей не с божеством или каким-то конкретным чудовищем. Появляется понятие «химеричность», что означает невозможное и не сочетаемое, также в словарях можно встретить определение химеры, как несбыточной мечты и неосуществимой фантазии. Химера становится именем

¹⁰ Гесиод. Теогония (О происхождении богов)/Эллинские поэты VII—III вв. до н. э. Эпос. Элегия. Ямбы. Мелика / Отв. ред. М. Л. Гаспаров. — М.: Ладомир, 1999. 319-325

нарицательным, ею обозначают различные состояние гибридности и отклонения от существующих законов природы. Такое развитие образа можно проследить в медиа культуре. Образ в кинематографе достаточно не однозначен, обратимся к фильму «Химера» 2009 г. с говорящим слоганом «Она человек только на половину...» В этом фильме мы можем наблюдать существо не в привычном его виде, а как результат неудачного опыта гибрид человека и животного. Об этом мы уже упоминали выше, что теперь любое отклонение от природы в сторону гибридности именуется - Химерой.

Также достаточно популярен образ и в компьютерных играх. Один из ярких примеров, это игра «Stalker». Там Химера представляет собой существо с дублирующимися органами, двумя головами и очень крепкой кожей, что уже восходит к прообразу.

В медиа пространстве образ достаточно деформирован, иногда Химера представлена как женщина-гибрид, сотворенная магией и обладающая ей, также имеющая психические отклонения, такие как дробление личности на 4 составляющих.

Типичная представительница наделена чертами и навыками одновременно нескольких демонических зверей: козла, льва, дракона и змеи. Тело химеры обладает сверхчеловеческой силой и прочностью дракона, при том не уступая льву в гибкости и энергичности.

Главная особенность химеры в том, что подобная «пестрота» внешности и признаков не обошла стороной её личность. Их у неё четыре, по числу объединённых существ. Характеры и взгляды для каждой индивидуальны;

Химеры мгновенно «переключаются» с одной личности на другую в зависимости от возможных ситуаций. И в тоже время составные личности абсолютно полноценны и ни чуть не беднее других. Таким образом, любая индивидуальность внутри химеры уникальна, и всё же вместе они образуют некое целое.

Если рассматривать понятие «химера» с психологической стороны, то можно сказать, что это образ противоположностей. Олицетворение отрицательных качеств личности, темная сторона ее характера. Можно провести параллель добра и зла, где чудовища имеют смысла не меньше, чем герой. Когда герой убивает монстра, он борется со своей темной стороной, подавляя свою истинную натуру. Убивая химеру, он убивает часть себя. Как пишет К.Г.Юнг: « Герой, напротив, должен понимать, что Тень существует и что он может черпать в ней силу. Чтобы стать достаточно грозным и победить дракона, он сперва должен прийти к согласию со своими деструктивными силами. Другими словами, прежде чем это сможет восторжествовать, оно должно подчинить себе Тень и ассимилировать её. Этот процесс роста сознания может включать в качестве одного из элементов неоднократные битвы героя с драконом, повторяющиеся вновь и вновь и высвобождающие энергию для тех многочисленных дел, что образуют из хаоса узор культуры» ¹¹

Само понятие «химера» можно истолковать как душу, которая терзается своими сильными терзаниями, она становится пленником своих звериных инстинктов. Человеческое безумие и химера в наше время используются, как синонимы.

Рассмотренный мной пример позволяет лучше понять место гибридов в сознании современного человека и медиа пространстве. Из всего вышесказанного можно сделать следующие выводы. Во-первых, в гибриде идет речь о соотношении старого и нового. Изначальная интерпретация мифа и его значение приобретает новые функции в современном обществе. То есть появление, и возрождение новых видов чудовищ позволяет стать возможным появлению «нового» человека. Гибрид, как способ расширения границ существующего миропорядка и возможностей человека. Во-вторых,

¹¹ Юнг К. Г. Человек и его символы. М.: Серебряные нити, 1998. -165с.

чудовище-гибрид является отражением внутреннего психического состояния человека, отождествляя себя с ним, происходит сознательный уход от реального мира, в мир фантазий, что может говорить о депрессивности современного общества.

В сравнении с религией древности, образы этих чудовищ в современной, массовой культуре приобретают иной образ и иной смысл. Массовая культура в моем понимании является совокупностью культурных явлений, характерных для современного общества с высоким уровнем коммуникационно-информационных систем: интернет, кинематограф, радио и т.д., с высокой степенью урбанизации, в которых происходит потеря индивидуальности современного человека.

В Древности чудовища существовали как устрашающие существа с безграничной, божественной силой, сейчас же, в современности, они являются фигурами поклонения и восхищения. Почему же это происходит? Древний человек жил в общине, где преобладало коллективное сознание и все происходящее объяснялось мифом, современный же человек пытается объяснить рационально все то, что его окружает, индивидуальное сознание преобладает над коллективным. Но миф не уходит из жизни, а наоборот возвращается в интерпретированном виде в массовой культуре. А как это происходит, мы рассмотрим на примере образов: Медузы Горгоны, Минотавра, Цербара (Кербера) и Кентавра.

Образ Медузы Горгоны (Приложение 1, рис 1) является одним из самых распространённых в современной массовой культуре. Не будем углубляться в сам миф о Горгоне, и приступим к описанию ее образа. Имя Горгона известно с глубокой древности, во времена Гомера она была очень известным персонажем. Греческий Зевс вселял ужас и страх во врагов своей эгидой (щитом), на которой была изображена Медуза Горгона. А изображенная на щите Афины Горгона, являлась олицетворением хаоса, ярости, сумасшествия и смерти.

«Скрытый, смело пройдя с их страшным лесом трескучим,

К дому Горгон подступил; как видел везде на равнине
И на дорогах — людей и животных подобья, тех самых,
Что обратились в кремень, едва увидали Медузу;
Как он, однако, в щите, что на левой руке, отраженным
Медью впервые узрел ужасающий образ Медузы;
Тяжким как пользуясь сном, и ее и гадюк охватившим,
Голову с шеи сорвал; и еще — как Пегас быстрокрылый
С братом его родились из пролитой матерью крови¹²»

Медуза является символом независимости у современных женщин. Новый взгляд на образ, сложившийся в начале XX века, нашел свое воплощение в скульптуре, ее больше не изображают устрашающей, но и не изображают красивой (Приложение 1, рис 2). Проведя анализ социальных сетей, стоит сделать вывод о том, что в данный момент Медуза Горгона один из самых популярных и распространенных образов в массовой культуре. Она изображается везде, от картин и кинематографа, до рекламы и афиш. Множество фильмов использует образ Медузы, но не как устрашающий, а скорее сочувствующий. В кинематографе ее образ достаточно драматичен и современен, это можно увидеть в фильме «Перси Джексон и море чудовищ». Ума Турман, сыгравшая эту роль, говорит, что Медуза одновременно реальный и мифический персонаж (Приложение 1, рис 3). Она нашла себе место в современном мире, несмотря на то, что ее голова покрыта кишасными змеями. Ее взгляд превращает любого неудачливого прохожего в камень. Она мучается от своего одиночества, которым ее наказали боги. Медуза — это как безумный, одинокий посетитель в музее собственной жизни. Чувственность и трагедия одинокой, современной женщины представлены в ее образе в данном фильме, что наглядно показывает восприятие Горгоны.

¹² Публий Овидий Назон. Любовные элегии. Метаморфозы. Скорбные элегии/ Публий Овидий Назон. Перевод с латинского С.В. Шервинского. - М., Художественная литература, 1983. Книга 4, 776-790.

Также она представлена в видеоиграх, в социальных сетях в ее честь создаются «фанатские» группы, где участники высказывают свое мнение о мифе, восхищаются ей. Как символ женского превосходства, совершенства Горгона стала знаковым образом феминисток. Это произошло после того, как известный дом моды Версаче избрал своим логотипом лик горгоны. Поп-Звезда мировой величины Rihanna предстала в образе Горгоны, так же выпустила пластинку под названием «Медуза», в своих текстах она сравнивает себя с жестокой Медузой, которая разбивает сердца, что в свою очередь показывает масштаб популярности и разное восприятие образа Горгоны. Женщины отождествляют себя с ней, она авторитетна, властна, ей поклоняются и ставят ее в пример. Медуза Горгона совмещает в себе одновременно ужас и очарование. Она олицетворяет слияние в человеке хаоса и порядка, свободы и самоограничения, сознания и подсознания. Кто-то может предположить, что мифы — отражение заблуждений древности. Скорее они — зеркало человеческой души.

Образ Минотавра (Приложение 3, рис 1) не уступает в популярности образу Медузы Горгоны. Минотавр является гибридом человека и быка, анализируя образ Минотавра, можно говорить о том, что в нем преобладает животная сторона и инстинкты, так как изображен он с головой быка и телом человека. Таким образом, мы можем говорить о границах человеческого и животного на примере данного гибрида. Зарождение мифа о Минотавре относится к эпохе животного фетишизма. Для этого периода истории характерно понимание животного, человека и неба как равных единиц. Так как отцом Минотавра был бык, вышедший из моря, то образ связан и с морской стихией. То есть в образе Минотавра соединяются небо, море, наземный и подземный мир. Фигура человекобыка восходит к переднеазиатскому искусству IV тыс. до н.э. и, на пути своего долгого развития, включалась в различные мифологические контексты. Человекобык воплощал вечный круговорот бытия с его жизнью и смертью. Сражение Тесея и Минотавра изображалось древнегреческими

ремесленниками на вазах, украшениях и скульптурах. Он довольно распространён в современной культуре и искусстве. Минотавр является ужасающим, хтоническим чудовищем, которого во все времена боялись. В современности же, Минотавр считается довольно чувственным мифическим персонажем (Приложение 3, рис 2). Минотавр в некотором смысле олицетворяет последнюю ступень в уровне отношений между духовной и животной сторонами в человеке. Превосходство духовного символизирует герой; преобладание чудовища обозначает кентавр с телом коня или быка. Обратное ему существо, у которого голова является звероподобной, а тело человеческим, подразумевает преобладание низших сил, доведенное до логической крайности. Свое отражение мифа он нашел в кино, литературе, живописи, видеоиграх. В XX веке миф о минотавре стал восприниматься как символ блуждающего человека в лабиринте своего подсознания, и борьбы с собственными страхами, иллюзиями и ожиданиями. Для Зигмунда Фрейда лабиринт Минотавра символизировал бессознательное, с которым человек не может справиться. Минотавр является воплощением страхов и животных инстинктов современного человека. В социальных сетях образ минотавра изображен в мультипликационном виде (Приложение 3, рис 3). В связи с этим, Минотавр приобретает востребованность, для осознания и принятия своих страхов.

Образ Цербера (Кербера) (Приложение 2, рис 1) так же является одним из самых распространенных в культуре и искусстве. Цербер Он страж царства мертвых, служит Аиду (богу Царства мертвых) стоит в преддверии Ада и охраняет его вход. Следил за тем, чтобы никто не вышел из подземного царства мертвых, ведь из него нет возврата. Образ кошмарного чудовища встречается во многих греческих мифах, сюжетов современных художественных работах. Его задача стеречь врата Ада, чтобы души мертвых не могли вернуться на землю. Цербер в представлении древних людей становился неким объяснением, почему люди умирают навсегда - страж мира мертвых снабжен ужасным и устрашающим внешним видом, который

никого обратно не выпустит. Однако в легендах мотив с обманом пса, как видим, тоже не редок. Возможно, это явилось отражением веры людей в возможность воскрешения, или отражением извечного желания вечной жизни.

Трехглавый, адский пес считается одним из самых страшных чудовищ, однако в кинематографе он представлен в антропоморфном виде, в образе человека пылающего огнем, так же во всем известном фильме «Гарри Поттер» Цербер представлен в виде собаки, которую с легкостью может усыпить играющая арфа. Также в 2020 году вышел мультфильм «Скуби-Ду!». В данном мультфильме основной сюжет завязан на поимке монстра пса-призрака Цербера. Пес-призрак Цербер представлен в виде милой собачки бульдога. Мультфильм ориентирован на детскую аудиторию, и в таком случае можно говорить о том, что популяризация монстров и интерес к ним начинается с детства (Приложение 2, рис 2, 3). В социальных сетях Цербер представлен в мультипликационном виде. Следуя теории архетипов К.Г.Юнга, архетип является архаическим феноменом, по этому он проявляется в мифах. Архетип зверя, животного чудовища отражает и регулирует жизнь людей, на животном уровне, обеспечивает понимание других людей, как живых существ, регулирует взаимодействие людей на этом уровне, позволяет понимать поведение живых существ, общаться и взаимодействовать с ними. Человек отождествляет себя с чудовищной, неразумной и иррациональной сильной, потому что находит в этом отражение себя на бессознательном уровне.

Образ Кентавра (Приложение 4, Рис. 1) является распространенным монстром-гибридом. В древнегреческой мифологии Кентавр представлен, гибрид человека/коня, существо с ногами и туловищем коня, руками и головой человека, также Кентавр мог быть изображен и с крыльями, это зависело от места обитания. Дикие и страшные существа, чаще всего обитатели лесной флоры и горных вершин. Обратимся к мифологии данного существа. Кентавры рождены от Иксиона, сна Ареса и тучи, которая по воле

Зевса превратилась в облик Геры, на которую хотел совершить покушение Иксион. В «Метаморфозах» Публий Овидий описывает сражение между Кентаврами и Липифами (Фессалийское племя), в попытке похитить жен из этого племени. После того, как Кентавров победил Геракл, они были вселены из Фессалии. В героических мифах Кентавры являются как воспитателями героев, например: Ясон, Ахилл, так и враждебными монстрами по отношению к миру героев и богов. Овидий называет Кентавра «двуформным», что указывает на его гибридное строение и происхождение.

Кентавр был популярным героем росписи ваз. Его художественное воплощение зависело от того, какой кентавр был изображен на вазе. Два самых "цивилизованных" кентавра — Хирон и Фол — обычно изображались с ногами человека, в то время как вся задняя часть их тел оставалась лошадиной. Хирон всегда одет, его изображения могли содержать человеческие уши. Фол, напротив, чаще всего предстает обнаженным и непременно с лошадиными ушами.

Кентавр с четырьмя лошадиными ногами воспринимался греками скорее как животное, чем как человек. Несмотря на человеческую голову, его уши — почти всегда лошадиные, а лицо — грубое и бородатое. Кентавра, как правило, изображали обнаженным, с мужскими и конскими гениталиями одновременно. Образ кентавра, безусловно, не был общим для всей Греции: в континентальной ее части кентавров изображали с всклокоченными длинными волосами, а в Ионии и Этрурии — с короткими. Эти существа не обязательно имели при себе лук — чаще бревно или булыжник. Кентавры женского пола или Кентавриды встречаются редко в живописи и мифах, их часто путали с лесными Нимфами.

Кентавры являются достаточно популярными существами и часто встречаются в кинематографе, литературе, сериалах и играх. В современной массовой культуре образ Кентавров также трансформируется, как и образы остальных монстров и гибридов. В современном кинематографе образ Кентавра представлен, как благородного и храброго существа, а не ужасного,

дикого монстра. Например, в серии фильмов «Хроники Нарнии» (Приложение 4, рис 2) Кентавр изображен, как герой, который помогает и защищает главных героев. В серии фильмов и книг о Гарри Поттере Кентавры представлены не только разумными существами, но и обладающими магическими способностями (читать по звездам и предсказывать будущее). Кентавр Флоренц в экранизации являлся преподавателем, и ему была отведена дисциплина по искусству прорицаний, т.е. различным гаданиям и предсказаниям. Также Кентавры встречаются в таких фильмах и сериалах, как: «Перси Джексон и похититель молний»; «Перси Джексон и море чудовищ» и «Зена: королева воинов». В видеоиграх: воинствующая раса монстров в «Dungeon and Dragons»; «Герои меча и магии»; Персонаж Мотаро является лидером расы Кентавров в «Mortal Kombat»; Кентавры враждующее племя в «Titan Quest». Проведя анализ данного образа, можно сделать вывод о том, что образ данного мифического существа с течением времени трансформировался.

Современная массовая культура порождает множество образов, с которыми человек отождествляет себя, наиболее популярными и распространенными образами являются монстр и гибриды. Рассмотренные примеры позволяют лучше понять место монстров не только в сознании современного человека, но и в меди дискурсе. Множество мотивов позволяют монстрам комфортно находиться во всех сферах человеческой жизни. Социальный мотив создания «человекозверей» и различных гибридов возникает из факта одиночества человека, как вида. Он связан с меняющимся расстоянием между человеком и природой. Изначально, чувствуя себя неотъемлемой частью природы, человек создавал с легкостью гибриды «человекозверей»¹³. Исходя из всего вышесказанного, можно подвести итог

¹³ Кожевникова, Магдалена. Гибриды и химеры человека и животного: от мифологии к биотехнологии/ М. Кожевникова; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М.: ИФРАН, 2017. – 46 с.

и ответить на вопрос, почему человек отождествляет себя с чудовищами. С развитием науки и технологий религия и миф не уходят из человеческой жизни, наоборот же человек возрождает мифологические образы в массовой культуре для поиска самого себя. Он находит отражение своего бессознательного в иррациональности и не типичности мифа. По моему мнению, современный человек, находясь в обстановке хаоса, быстрого темпа развития технологий и рационализации мира уходит от истинного Бога, человек теряет духовность в современной культуре. Религия в культуре является необходимым компонентом становления человека, осовременивание мифологических сюжетов приобретает большую популярность, поскольку идейная направленность подобных образов связана со стихийным бунтом против ценностей современного общества. Что доказывают образы монстров и гибридов в современности? Они доказывают то, что человек в современном обществе находится в поиске истинного Бога, и этот поиск происходит путем формирования собственного, индивидуального божества

Глава 2. Модели взаимодействия монстров и гибридов с массовой культурой, медиа дискурсом и человеком.

В условиях цифровизации общества грань между реальным и виртуальным становится менее четкой, цифровизация не ограничивается применением технологий в жизни современного человека, она также влияет на сознание человека, его восприятие себя и окружающего мира. С помощью технологий, восприятие концепта «монструозности» является результатом анализа общего синтетического образа монстра, связанного с его популярностью в массовой культуре.

Выделим основные модели взаимодействия монстров и гибридов с массовой культурой и человеком:

1-Монстр, как объект игры.

В результате большой популярности онлайн видео игр, монстр для человека выступает, как объект игры, персонаж. Монстр выходит за пределы виртуального и помещается в реальную жизнь (формирование различных общественных движений). Одно из наиболее распространённых общественных движений является Косплей – (косупурэ, costume play) - костюмированная игра. Перевоплощение человека в различные роли, чаще всего персонажи фэнтезийного жанра компьютерных игр, кинематографа, литературы и комиксов, посредством копирования характера, мимики и движений персонажа. Тем самым в игровой форме человек перевоплощаясь в различных монстров, становится им.

2- Человек – псевдо-монстр.

Множество мотивов позволяет монстрам комфортно находиться не только в области медиа-дискурса, но и в жизни современного человека. С развитием технологий, науки и появлением спецэффектов, у человек стал все

более ярко ощущать свою немощность, тем самым стала возникать потребность в гибридизации.

3 - Монстр, как предмет подражания.

Монстр выступает как способ расширения границ существующего миропорядка и возможностей человека. Безграничная мощь и сила монстров становятся предметом подражания для человека, а не утрашением.

Моделей взаимодействия большое количество, но в данной работе рассматриваются наиболее ярко выраженные, те модели, которые влияют на мировосприятие человеком не только монстра, но самого себя как вида.

2.1. Рецепция средневекового концепта «монструозности» в кинематографе и литературе XX века.

Сформировавшийся образ монстра в Средневековье четко укоренился в сознании людей, и лишь с течением долгого времени эволюционировал и менялся. Монструозность всегда проявлялась в видимой, аномальной физической форме. Хотя внешнее уродство часто отражало внутренний грех, авторы описывали только внешнее уродство, как чудовищное. К XVI веку отклонение от традиционного образа материализовалось, появилось два вида монстра, авторы стали различать внешнюю и внутреннюю чудовищность, монструозность и уродство. Новый тип монстра вызвал длительный интерес и был вовлечён в моральные, социальные и религиозные дискурсы того времени. Средневековье установило границу между человеком и животным, однако новые времена потребовали пересмотреть эти прежние границы, подготовив почву для революции в понимании чудовищной телесности и монструозности. На формирование образа монстра в средние века большое влияние оказало Христианство, а также другие религиозные воззрения.

Следовательно, на восприятие монструозного, в современном мире также влияние оказывает религия, но с развитием технологий это влияние не ослабло, а образ монстра эволюционировал. С появлением спецэффектов, виртуальных игр и развитием кинематографа, монстры стали обретать чувства, эмоции, а также с течением времени облик и образ монстра в кино менялся и приобретал новые возможности, по мере развития религиозного сознания, менялись и страхи.

На примере развития образа монстра в кинематографе, будет показана эволюция образа, а так же влияние средневековых представлений на восприятие современного человека.

Не выходя из общей культурной традиции, фильмы о монстрах занимают большое пространство в восприятии мира человеком. В средние века монстры становились культурными героями литературных

произведений, а с появлением кинематографа восприятие монстров вышло на новый уровень.

Первый фильм с изображением монстра появился в 1910 году в Америке. Американский кинорежиссер Дж. Сирл Доули решил воплотить на экране образ чудовища, придуманного Мери Шелли, в ее романе «Франкенштейн или современный Прометей».

Мери Шелли придумала монстра-гибрида сшитого из частей мертвецов, путем алхимической науки. Описание монстра довольно противоречиво, ученый считает его и красивым, и в то же время ужасным: «Я подобрал для него красивые черты лица. Красивые – Боже Великий! Желтая кожа слишком туго обтягивала его мускулы и жил; волосы были черные, блестящие и длинные, а зубы белые как жемчуг, но тем страшнее был контраст с водянистыми глазами. Никакая мумия, возвращенная к жизни, не могла быть ужаснее этого чудовища!»¹⁴

В книге монстр не просто злодей, а очень трагичный персонаж, в дальнейших фильмах о монстре Франкенштейна будет показано его одиночество и безысходность. Так на свет появился первый экранизированный монстр, который открывает огромную индустрию воплощения монструозного в кино. Всего в общей сложности монстр Франкенштейна появился в кино более 40 раз, далее по мере развития образа монстра в кино они будут упомянуты.

«Завоевание полюса» 1912 год, режиссер Жорж Мельес. Короткометражный фильм, который породил целый жанр фильмов о монстрах великанах. Великан всегда вызывают ужас и трепет от своих размеров по сравнению с человеком. Они идут по земле, оставляя после себя лишь руины городов. Фильм в жанре экспедиции, где профессор

¹⁴ Дьяконова Н. Я. Английская проза эпохи романтизма // Шелли М. Франкенштейн, или Современный Прометей: Роман. — Пер. с англ. З. Александрова. — СПб.: Азбука-классика, 2005. — С. 5—17. — 320 с

Мальбулофф пытается достигнуть северного полюса, а по итогу находит снежного великана. Фильм стал очень популярным, даже не смотря на то, что он короткометражный.

Фильм «Голем, как он пришел в этот мир» 1920 год, режиссеры Карл Боэс и Пол Вегенер. С появлением этого фильма становятся популярны в кинематографе религиозные сюжеты и подтексты, а также объяснения появления монстров из различных религий. Голем – это «неоформленное тело» - персонаж еврейской мифологии, глиняный великан, оживленный магами-каббалистами с помощью тайных знаний. Изначально Голем был создан для защиты еврейского народа, затем использовался в личных целях.¹⁵ Так и в сюжете фильма Голем создается для защиты еврейского народа от геноцида со стороны их правителя. Изначально сцены из фильма планировали снимать на еврейском кладбище, но еврейская община не дала своего согласия, тогда пришлось декорировать лес под кладбище, с этого момента начинают появляться визуальные эффекты в кинематографе.

«Монстр» 1925 год, режиссер Роланд Уэст. Слоганом данного фильма является: «Тайный триллер и любовное приключение. Романтика мальчика и девочки в особняке скрытых мотивов. Фильм, который вы захотите увидеть снова и снова». В данном фильме монстр – это человек, безумный ученый, который проводит эксперименты над людьми и пытается совершить обмен душ между телами. В данном фильме уже просматривается модель – человек - псевдо монстр, далее этот образ станет популярным и будет использоваться в различных остросюжетных фильмах.

«Доктор Джекилл и мистер Хайд» 1931 год, режиссер Рубен Мамулян. Фильм является экранизацией повести Р.Л. Стивенсона «Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда». Этот был первый фильм, который показали на первом Венецианском международном кинофестивале, а также за лучшую мужскую роль, которую исполнил Фредерик Марч, был удостоен

¹⁵ Арапов А.В. — Голем: история мифологического образа // Культура и искусство. – 2013. – № 5. – С. 540 - 543.

премии «Оскар». Сюжет фильма строится на экспериментах доктора Декилла, результатом которых становится его превращение обезьяноподобное существо по имени Хайд. С этого момента начинает популяризоваться тема гибридности человека-обезьяны. Следующий фильм об экспериментах над скрещиванием людей и животных является «Остров потерянных душ» 1931 год, режиссер Эрл. С. Кентон. Безумный ученый, который пытается постичь звериную природу человека, скрещивая подопытных людей и животных между собой. Фильм довольно провокационный, и даже на сегодняшний день выходит за рамки морали и религии. Главной целью своих опытов ученый Моро ставит изучение до конца пластичность живых организмов и взаимодействие между собой, поэтому он пытается создать из зверя человека. Он создает от ленивцеподобных существ до монстров (леопардо-человек, волко-медведь и т.д). Продолжает серию фильмов с попытками постичь человеческие и звериные границы «Кинг Конг» 1933 год, режиссеры Мериан Купер и Эрнест Б. Шодсак. Благодаря созданию этого персонажа в киноиндустрии появилась целая ниша популяризации легенд о могучих и огромных монстрах с чудовищной силой. Кинг Конг создал моду на гигантизм в жанрах хоррор, фантастика и фэнтези. На успех и популярность фильма повлияли анимационные спецэффекты. Впервые в истории кинематографа использовалась техника наложения игровых и анимационных фрагментов, что впервые позволило в одном кадре показать как живых актеров, так и изображенных монстров. «Сын Ингаги» 1940 год, режиссер Ричард С. Кан. Данный фильм, продолжает моду на монструозных обезьян.

«Монстр, рожденный людьми» 1941 год, режиссер Джордж Вагнер. Этот фильм сочетает в себе образ монстра супер злодея. Ученые экспериментировали с разными дозами электрических разрядом на потерпевшем в аварии пациенте, чтоб выяснить, почему он не умер. В итоге появляется монстр, который полностью состоит из электричества. «Создатель монстров» 1944 год, режиссер Сэм Ньюфилд. Данный фильм

также повествует о попытке ученого создать нового монстра, что с каждым годом становится все более популярным сюжетом. Фильмы о Годзиле начинают выпускаться с 1954 года и заканчиваются только в 2000-ых годах. Этот персонаж становится таким же популярным в массовой культуре, как и Кинг Конг.

«Чудовище бродит среди нас» 1956 год, режиссер Джон Шервуд. Сумасшедший ученый ловит речного монстра и с помощью хирургических методов пытается сделать его человеческим. Возникает вопрос: сможет ли общество принять в свои ряды такое существо? С появления этой кинокартины появляется новое видение монструозного, задаются вопросы о возможности сосуществования монстров и людей в одном обществе, т.е. совершен глобальный поворот в отношении к монструозному. Монстр пытается выйти за пределы границ виртуального, в реальный мир.

«Как создать монстра» 1958 год, режиссер Херберт Л. Строк. Режиссер данного фильма разработал нетрадиционный подход к теме монструозного в уже развивающемся кинематографе. Он не стал создавать нового монстра, а наоборот действия фильма разворачиваются на съемочной площадке. Его видение хоррора происходит через призму закулисной стороны кино индустрии, через использование спецэффектов.

С 1964 года появляется фильм «Семейка монстров» 1964 года, режиссер Эзра Стоун, Норман Эббот и Джозеф Пивни. Этот фильм стал предшественником «Семейки Аддамс» 1991 года, режиссер Барри Зонненфельд. Оба этих фильма сконцентрированы на том, что монстры могут погружаться в человеческое общество, заводить семьи и жить обычной, человеческой жизнью.

Большое влияние оказал не только на образы монстров, но и на развитие фэнтезийного жанра в целом оказал Дж. Р.Р. Толкин, его произведения: «Хоббит»; «Властелин Колец»; «Сильмариллион». Экранизация этих произведений породила множество образов сказочных существ, например: Эльфы, гномы, великаны, волколаки (они же оборотни),

Драконы и т.д. После экранизации произведений появилось большое разнообразие виртуальных игр с похожими фэнтезийными мирами, где человек существует наравне с остальными магическими и устрашающими обитателями мира. Дж. Р. Р. Толкин в своем эссе «О волшебной сказке» говорит о том, что сказки и различные волшебные истории уместны и применимы в жизни человека, так как они согласованы внутри себя и истинами реальной жизни. Он приходит к выводу, что само христианство следует шаблону внутренней согласованности и внешней истины. Множество комментаторов и критиков искали аллюзии и параллели на христианство во «Властелине колец». Соединение мифологии и веры породили суждение Толкина о том, что мифология подходит для божественного эха истины. Также многие обозреватели творчества Толкина видят в образе Фродо и искушении в вопросе Кольца параллели с библейским образом Иисуса Христа и его миссией искупителя грехов¹⁶.

Еще один популярный цикл книг фэнтезийного жанра «Сага о ведьмаке» 1991- 2018 г. Анджея Сапковского. Действия книг происходят в вымышленном мире, который похож на Западную Европу времен позднего средневековья. В этом мире рядом людьми сосуществуют разного рода волшебные существа, монстры и чудовища. Главный герой является охотником на чудовищ, последним из рода ведьмаков. По мотивам произведения сняты две экранизации: польский сериал «Ведьмак» 2002 год; американский сериал «Ведьмак» 2019 год. Также выпущены компьютерные игры: «Ведьмак»; «Ведьмак 2»; «Ведьмак 3: Дикая охота». Если посмотреть на популярность данного жанра, можно сделать вывод о том, что современному человеку интересно не только читать и смотреть различные истории о волшебных существах и различных монстрах, а так же самому быть вовлеченным в этот мир с помощью виртуальных игр и дополненной реальности. Также Анджей Сапковский создал bestiary монстров и чудовищ, обитающих в его придуманном мире. Большая часть этих чудовищ

¹⁶ Карпенгер Х. Дж. Р. Р. Толкин. Биография. — М.: ЭКСМО-Пресс, 2002. — 432 с.

человеку известна, т.к. корни происхождения этих чудовищ происходят из мифологий различных народов¹⁷.

Проанализировав трансформацию образа монстра в кинематографе и литературе XX века, можно сделать вывод о том что, восприятие монстра человеческим сознанием развивается и эволюционирует. Не смотря, на то что, в большинстве случаев в кинематографе присутствует средневековый образ монстра (ошибка природы, наказание за различные грехи, предупреждение о катаклизмах), все же образ монстра достиг того этапа развития, в котором он может быть включен в процесс коммуникаций и взаимодействий с человеком в обществе. Также образ монстра наделяется человеческой идентичностью и различными качествами и чувствами, например: сочувствие, любовь, месть, боль, разочарование и прочие. Большое влияние на эволюцию образа, конечно, оказала цифровизация и появления различных спецэффектов, с помощью которых образ монстра представлен достаточно реалистично.

¹⁷ Анджей Сапковский. Бестиарий / "Нет золота в Серых Горах". Пер. Е. Вайсброта. — М.: АСТ, 2002. - 374 с.

2.2. Концепт «монструозности» и «страшная» сторона религии.

За все время существования религии, религиозных культов, практик и воззрений, можно сказать, что в обществе религия проповедовала добро и любовь. Также чаще всего главной задачей существования религии являлось объяснение страха смерти. «Страшная» сторона есть у каждой религии, она представлена чаще всего в виде каких-либо сил зла, демонов, монстров и чудовищ. С течением времени окружающая действительность человека не только развивалась, но и наполняла сознание устрашающей и пугающей стороной религии, тем самым меняя человеческое отношение к страху.

В формировании восприятия «страшной» стороны религии большое влияние оказал концепт «монструозности», т.к. представителями темной стороны религии являются монстры, гибриды и различные чудовища. Изначально темная сторона религии служила для запугивания и устрашения, чтобы люди чтили богов и боялись согрешить. С развитием представлений о монстрах, гибридах и различных чудовищ, менялись и представления о «страшной» стороне, т.к. они напрямую взаимосвязаны.

Но в современном мире все меняется, страх для человека становится скорее развлечением, а не пугающим чувством.

Религиозный страх – это страх перед божественным гневом, карой и наказанием. Слово «страх» с греческого языка означало уважение, а не значение боязни. Нужно разделять страх низшего состояния, т.е. животный и страх высшего состояния, т.е. духовный. Н.А Бердяев пишет о том, что страх есть результат разорванности, разделённости и отчужденности. Под отдаленностью и разорванностью он понимает отдаленность человека от Бога.

Религиозный страх является неотъемлемой частью религиозного мировоззрения. В древние времена объяснение монструозного использовалось с целью запугивания в повседневной жизни. Также в древности монстры обитали на периферийной местности, но с течением

времени страх перед монстрами сменился любопытством, и монстры стали перемещаться из периферии, на страницы литературных произведений. В современном мире, религиозный страх деформируется, и запугивающая роль монстров становится не актуальной. Наоборот, монстр больше не объект страха, который обитает где-то на конце мира, монстр становится соседом для современного человека, и перемещается в центр.

Популяризация в Америке и Европе синкретического религиозного движения New Age («Новая эра»), породила моду на празднование различных религиозных праздников, не относящихся к той или иной религии. Праздник Halloween теряет свою изначальную смысловую наполненность и становится красочным праздником и карнавалом состоящим, из костюмов, красивых декораций и раздачи сладостей детям. Он фактически возвращает современных людей к языческим культам. Переодевание людей в монстров больше не несет смысла запугивания демонов, а становится некой игрой для человека, в которой он играет роль монстра.

Изучив развитие концепта «монструозности» можно выделить несколько этапов влияния восприятия монстров на «страшную» сторону религии в сознании человека:

1. Страх и ужас перед безграничной мощью монстра. Преимущественно этот этап приходился на время существования Древнегреческой и Древнеримской религий. Монстр безобразен, дисгармоничен. Огромные размеры и ужасный вид, также наделен разрушающей силой.

2. Монстр вызывает больше интерес, чем страх. Этот этап начинается с появлением бестиариев и различных описательных сборников, а также с развитием алхимической науки. Монстр становится аллегорическим образом для различных Библейских сюжетов. Монстр становится менее страшным,

его уже можно описать и найти объяснение его существованию, и даже попытаться вписать его в иерархию всех живых существ.

3. Монстр выходит за грань восприятия ужасного и чудовищного. С распространением образов монстров в литературе, а далее кинематографе монстр становится героем различных сюжетов, эволюционируя от роли антагониста до любимого героя и персонажа. Монстр наделяется человеческими личностными качествами и чертами, тем самым человеку становится проще понять и принять монстра в повседневность. Категория уродливости монстра теряет свою значимость, границы красивого и ужасного размываются, появляются выражения «страшно красив». Образ монстра может быть представлен как угодно, большим, маленьким, дисгармоничным и нелепым – страха он больше не вызывает.

Показав динамику «страшного», и дав оценку влияния монструозного на «страшную» сторону религии, можно сделать вывод о том, что страх монструозного в современном мире теряет свою значимость. Монстр может быть наделен любыми человеческими качествами и эмоциями. Популяризация монструозного в массовой культуре привела к тому, что современный человек включает монстра в свою повседневную жизнь.

Заключение

По итогам проведения данного исследования, были достигнуты следующие результаты:

В первом параграфе первой главы «Становление концепта «монструозности» в античной и бестиарной литературе» На материалах античной и бестиарной литературы проведен анализ формирования образа монстра, его отражение в литературе. Историческое развитие концепт «монструозности» начинается в античности, там зарождается образ монстра, который будет трансформироваться с течением времени. Развитие образа монстра и появлению интереса к его описанию породило целый жанр бестиарной литературы. С помощью теологического подхода, были совершены попытки поместить монстров и гибридов в религиозную картину мира. Монстры вышли из периферии, в центр. Также появляются первые интерпретации образов монстров и гибридов, путем аллегорических описаний и поиска смысла их существования.

Во втором параграфе первой главы «Образы монстров и гибридов в религии и культуре XXI века: анализ и влияние на жизнь современного человека» дается характеристика трансформации мифологических образов монстров и гибридов в религии и культуре XXI, а также проведен анализ влияния монстров на жизнь современного человека. Также описывается феномен «гибридности» в современном мире. Таким образом, можно сказать, что сегодня мы имеем дело с ситуацией, когда восприятие монструозности, как чего-то устрашающего и пугающего больше не актуально. Монстры гармонично вписываются в жизнь и общество современного человека. Исходя из истории развития концепта, можно сделать вывод о том, что с развитием технологий, человек перестал бояться монстров и чудовищ, происходит размытие границ «прекрасного» и «чудовищного».

Во второй главе «Модели взаимодействия монстров и гибридов с массовой культурой и человеком» описываются модели взаимодействия монстров и гибридов в условиях цифровизации общества.

В первом параграфе второй главы «Рецепция средневекового концепта «монструозности» в кинематографе и литературе XX века» Анализируются литературные произведения и экранизации фильмов с участием монстров и гибридов в XX веке. Показана рецепция средневекового образа монстра, и его эволюция в условиях развития технологий. Проанализировав трансформацию образа монстра в кинематографе и литературе XX века, можно сделать вывод о том что, восприятие монстра человеческим сознанием развивается и эволюционирует. Не смотря, на то что, в большинстве случаев в кинематографе присутствует средневековый образ монстра (ошибка природы, наказание за различные грехи, предупреждение о катаклизмах), все же образ монстра достиг того этапа развития, в котором он может быть включен в процесс коммуникаций и взаимодействий с человеком в обществе. Также образ монстра наделяется человеческой идентичностью и различными качествами и чувствами, например: сочувствие, любовь, месть, боль, разочарование и прочие. Большое влияние на эволюцию образа, конечно, оказала цифровизация и появления различных спецэффектов, с помощью которых образ монстра представлен достаточно реалистично.

Во втором параграфе второй главы «Концепт «монструозности» и «страшная» сторона религии» дается оценка влияния концепта «монструозности» на восприятие религии в современном мире, а также формирование образа «страшной» стороны в религии. Показав динамику «страшного», и дав оценку влияния монструозного на «страшную» сторону религии, можно сделать вывод о том, что страх монструозного в современном мире теряет свою значимость. Монстр может быть наделен любыми человеческими качествами и эмоциями. Популяризация монструозного в массовой культуре привела к тому, что современный человек включает монстра в свою повседневную жизнь.

На основании выполненных задач также было доказано, что с развитием науки и технологий религия и миф не уходит из человеческой жизни, наоборот же человек возрождает мифологические образы в массовой культуре для поиска самого себя. В массовой культуре происходит романтизация чудовищных образов, с помощью спецэффектов появилась возможность визуализировать эмоционально-душевное состояние монстра. Монстр наделяется человеческой идентичностью, тем самым происходит включение в процесс взаимодействий и коммуникаций в обществе. Современный человек, находясь в обстановке хаоса, быстрого темпа развития технологий и рационализации мира уходит от истинного Бога, человек теряет духовность в современной культуре. Религия в культуре является необходимым компонентом становления человека, осовременивание мифологических сюжетов приобретает большую популярность, поскольку идейная направленность подобных образов связано со стихийным бунтом против ценностей современного общества.

Список используемой литературы и источников.

1. Августин Блаженный. О Граде Божиим. Минск : Харвест ; М. : АСТ, 2000. 1296 с.
2. Алефиренко Н. Ф. Ценностно-смысловое пространство медиадискурса// Русский язык в современном медиапространстве: материалы науч.-практ. конф. (г. Белгород, 23–26 сент. 2009 г.): сб. науч. трудов. Белгород: Белгород. гос. ун-т, 2009. 8–11с.
3. Анджей Сапковский. Бестиарий / "Нет золота в Серых Горах". Пер. Е. Вайсброта. — М.: АСТ, 2002. - 374 с.
4. Арапов А.В. — Голем: история мифологического образа // Культура и искусство. – 2013. – № 5. – С. 540 - 543.
5. Бергер Е. Е. «Нехорошо, что монстры живут среди нас» (Амбруаз Паре о причинах врожденных аномалий)//Средние века. 2004. № 65. С. 147–165.
6. Гесиод. Полное собрание текстов. М., Лабиринт, 2001. -256с.
7. Горелов Н. А. Жизнь чудовищ в Средние века / Пер. с лат., статьи Н. Горелова.-СПб.: Азбука-классика, 2004. - 224 с.
8. Делюмо Ж. Грех и страх: Формирование чувства вины в цивилизации Запада (XIII-XVIII вв.). - Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2003, с. 176-183.
9. Добросклонская Л.Г. Медиадискурс как объект лингвистики и межкультурной коммуникации // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. — 2006. — № 2. — С. 20–33.
10. Дубовая, Е.В. Мир людей и идей в бестиарной проекции / Е.В. Дубовая // Преподаватель XXI век. - 2014. - № 1.
11. Дьяконова Н. Я. Английская проза эпохи романтизма // Шелли М. Франкенштейн, или Современный Прометей: Роман. — Пер. с англ. З. Александрова. — СПб.: Азбука-классика, 2005. — С. 5—17. — 320 с
12. Зотов, Сергей. Страдающее Средневековье. Парадоксы христианской иконографии / Сергей Зотов, Михаил Майзульс, Дильшат Харман. — Москва: Издательство АСТ, 2019. — 416 с.

13. Карабыков А.В. Сбои в машине мира? Проблема «гибридных» монстров в научно-философских дискуссиях эпохи механицизма // Вопросы философии. 2019. № 3. С. 159–171.
14. Карпентер Х. Дж. Р. Р. Толкин. Биография. — М.: ЭКСМО-Пресс, 2002. — 432 с.
15. Кирсанова О.Т. Методологические проблемы исследования мифосознания/ Кирсанова О.Т.: Автореф. Ди с. канд. филос. наук. Ростов н/Д., 1982. -17 с.
16. Коврыгина И.В. Гибридность как свойство демонического (на примере иконографической традиции позднего средневековья)/Коврыгина И.В. Вестник Нижегородского ун-та им. Н.И. Лобачевского, 2013, № 3(1), с 279-285.
17. Коврыгина И.В. Гибридные существа в Средневековой бестиарной литературе/Коврыгина И.В. Вестник Нижегородского ун-та им. Н.И. Лобачевского, 2014, № 1(2), с 282-286.
18. Кожевникова, Магдалена. Гибриды и химеры человека и животного: от мифологии к биотехнологии/ М. Кожевникова; Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М.: ИФРАН, 2017. – 151с.
19. Лосев А.Ф. Философия мифология культура./Лосев А.Ф.,-М.: Политиздат. 1991.-525 с.
20. Лосев А.Ф. Античная мифология в ее историческом развитии/Лосев А.Ф. -М.: Мысль 1957. -561с.
21. Лосев А.Ф. Мифология Греков и Римлян/Лосев А.Ф. -М.: Мысль 1996,- 975 с.
22. Лучицкая. С. И. Чудовища / С. И. Лучицкая // Словарь средневековой культуры / под ред. А. Я. Гуревича. - М.: РОССПЭН, 2003. - С. 578-582.
23. Малиновский Б. Мифология и древность./Малиновский Б. -М.,1998.- 108 с.

24. Макаров В. С. Монструозность и воображаемый монстр как конструкт в Англии XVII века // Зверь как знак. Интерпретация культурных кодов. Саратов ; СПб., 2011. С. 210–231.
25. Махов А.Е. Демонология святых отцов как метафорическая структура // Одиссей: Человек в истории. 2007. № 1. С. 38–81
26. Махов А.Е. Средневековый образ: между теологией и риторикой. Опыт толкования визуальной демонологии. М.: Изд. Кулагиной – Intrada, 2011, с. 256.
27. Мифы народов мира. Т. 1. М.: Советская энциклопедия, 1980. 720 с.
28. Муратова К.М. Средневековый бестиарий/Муратова К.М. – М,1984.- 242 с.
29. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка/ С. И. Ожегов ; под общ. ред. Л. И. Скворцова. - 28-е изд., перераб. - Москва: Мир и Образование : ОНИКС, 2012. – 1375 с.
30. Пивоев В.М. Мифологическое сознание как способ освоения мира/ Пивоев В.М.- Петрозаводск,1991г.-111с.
31. Публий Овидий Назон. Любовные элегии. Метаморфозы. Скорбные элегии/ Публий Овидий Назон.Перевод с латинского С.В.Шервинского. - М., Художественная литература, 1983.
32. Режабек Е.Я. Мифомышление (когнитивный анализ). /Режабек Е.Я.-М.: Едиториал УРСС, 2003.-304 с.
33. Синельченко В.Н., Петров М.Б. В мире мифов и легенд./ Синельченко В.Н., Петров М.Б. - СПб.: ООО Издательство «Золотой век», ООО Издательство «Веста», 2001.-528 с.
34. Стеблин-Каменский М. И.Миф/ Стеблин-Каменский М. И. - Ленинград, «Наука», 1976. — Академия Наук СССР. Серия «Из истории мировой культуры».
35. Тахо-Годи А.А. Греческая мифология./ Тахо-Годи А.А. - М., 1989.- 178с.

36. Флоренский П.А. У водоразделов мысли. Том 1./Флоренский П.А. -М.: Академический проект. 2017.-608 с.
37. Флоренский, П.А. Итоги / Вестник русского христианского движения/П.А. Флоренский. - Париж - Нью-Йорк, 1974. - № 111.
38. Фрейд З. Тотем и табу. / Фрейд З./Пер. с нем.- М.: Издательство АСТ, 2004. -253 с.
39. Элиаде М. Мефистофель и андрогин./Элиаде М.- СПб.: Алетейя, 1998. 375 с.
40. Элиаде М. Аспекты мифа. / Элиаде М./ Пер. с фр. - М.: Академический проект,2000.-224 с.
41. Юнг К.Г Человек и его символы./Юнг К.Г.- М: ПБОЮЛ Медков С. Б., Серебряные нити. 2006.-352 с.
42. Юнг К.Г Человек и его символы./Юнг К.Г.- М: ПБОЮЛ Медков С. Б., Серебряные нити. 2006.-352 с.
43. Юнг К.Г. О современных мифах/ Юнг К.Г.- М.: Практика.1994.-25с.
44. Юрченко А.Г. Александрийский Физиолог. Зоологическая мистерия /Юрченко А.Г.-М.: Издательский дом "Рубежи XXI", 2005 - 872 с.
45. Ambroise Paré. On monsters and marvels / Transl, with an introd. and notes byJ.L. Pallister. Chicago; L., 1982
46. Brammal K.M. Monstrous Metamorphosis: Nature, Morality, and the Rhetoric of Monstrosity in Tudor England // The Sixteenth Century Journal. Vol. XXVII, N 1. Spring 1996. P. 3-22
47. Speaking of Monsters: A Teratological Anthology / Eds. C.J.S. Picart, J.E. Browning.N.Y.: Palgrave Macmillan, 2012. — 326 p.

Определения, обозначения и сокращения.

Монстр - (от лат. «monstrum», глагол «monere» в значении «предупреждать») — чудовище, урод:

- 1) животное или человек с врожденными недостатками, отклонениями, не похож на других по внешним характеристикам.;
- 2) существо, которое резко отличается своими нравственными качествами.

Гибрид - (от лат. hybrida — помесь) — результат, полученный при смешивании свойств из двух разных источников, отличающийся от обоих, но обладающий свойствами каждого.¹⁸

Массовая культура – это социальный феномен XX века, представляющий собой особый тип производства и потребления культурных ценностей, характерный для массового общества.

¹⁸ Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка/ С. И. Ожегов ; под общ. ред. Л. И. Скворцова. - 28-е изд., перераб. - Москва : Мир и Образование : ОНИКС, 2012. – 1375 с.

Приложение 1



Рисунок 1.

Автор неизвестен. Представление Образа Медузы Горгоны в древности.



Рисунок 2.

Микеланджио Меризи де Караваджо «Голова Медузы Горгоны». Образ Медузы Горгоны в позднем средневековье.



Рисунок 3.

Кадр из х/ф «Перси Джексон и море чудовищ». Образ Медузы Горгоны в современном мире.

Приложение 2



Рисунок 1.

Автор не известен. Изображение образа Цербера в древности.



Рисунок 2.

Автор неизвестен. Изображение образа цербера в социальных сетях.



Рисунок 3.

Автор неизвестен. Изображение образа цербера в социальных сетях.

Приложение 3



Рисунок 1.

Автор неизвестен. Изображение образа Минотавра в древности.



Рисунок 2.

Автор неизвестен. Изображение образа Минотавра.



Рисунок 3.

Автор неизвестен. Изображение образа минотавра в социальных сетях.

Приложение 4



Рисунок 1.

Автор неизвестен. Представление образ Кентавра в древности.



Рисунок 2.

Кадр из х/фильма «Хроники Нарнии», представление образа Кентавра в современном мире.