



Содержание

Предисловие.....	4
Фантастические твари: инструкция по применению.....	22
Пришельцы с края света.....	92
Чудовищный мир преисподней.....	142
Монстры в голове.....	195
Заключение.....	240
Что почитать и посмотреть.....	247

Предисловие

На пике воображения или на грани безумия?

В зале Иеронима Босха в мадридском музее Прадо всегда многолюдно. Здесь посетители не просто останавливаются напротив известных шедевров, чтобы сделать с ними селфи и прослушать запись аудиогuida, а подолгу и с интересом рассматривают детали каждой картины. Произведения одного из самых загадочных художников эпохи позднего Средневековья уже не одно столетие будоражат умы ученых и обывателей, не оставляя равнодушными ни тех, ни других. Самый известный триптих Босха «Сад земных наслаждений» являет зрителю фантастический мир с сюрреалистическими архитектурными конструкциями и невиданными тварями. С первого взгляда он буквально гипнотизирует, затягивая разнообразием и яркостью своих причудливых образов. Зритель волей-неволей оказывается втянутым в этот, на первый взгляд, хаотичный

мир, стараясь познать скрытый в нем потаенный смысл.

Воображение Иеронима Босха уникально и простирается далеко за границы обыденного и привычного. Но мог ли такой яркий и самобытный талант расцвести на пустом месте? Если предположить, что да, то тогда самого художника легче было бы объявить сумасшедшим, при этом даже не попытаться найти ключ к его произведениям. Но такой подход к его искусству вряд ли оправдан.

И Картины Босха с его монстрами, бесами и химерами – это плоть от плоти средневековой художественной традиции, это кульминация и торжество тех образов и мотивов,

которые на протяжении многих веков оставались на периферии художественного пространства и не смели претендовать на главенство. В этой книге мы постараемся заглянуть вглубь Средневековья и пройти по, возможно, не самым известным его маршрутам, чтобы увидеть то, что находилось на задворках: в укромных уголках средневековых соборов, на капителях монастырских клуатров и полях многочисленных рукописей. Этот путь, пусть и не самый простой, поможет нам не только узнать больше о происхождении таинственных миров Иеронима Босха, но и лучше понять самих себя и тех «монстров», которые продолжают жить в нашей культуре.

Босховский «Сад земных наслаждений» представляет собой триптих – это трехчастная картина, на которой можно увидеть большое центральное поле и два боковых, поменьше.



В Средние века такую форму традиционно использовали для создания монументальных алтарных композиций.



Их помещали в апсиде – самом сакральном месте христианского храма. Действительно ли Босх задумал свою картину как алтарный образ? Неужели произведение, кишасщее монстрами и химерами, могло занять место в святой святых церкви? И если предположить такое, то почему в XV веке это не считалось святотатством?

Похожие вопросы задают себе путешественники, рассматривающие фасады средневековых храмов, со стен которых на них смотрят фантастические животные, черти всех мастей и человекообразные существа пугающей наружности. Обычно подобные твари «живут» снаружи и населяют периферийные зоны, вроде водостоков, консолей и крыш. Но иногда их можно встретить и в интерьерах, и на весьма «почетных» местах, а в редких случаях – даже в алтаре. Яркий пример – нижний ярус апсиды церкви святого Иакова в Кастелазе (Южный Тироль, Италия), где изображены чудовища довольно

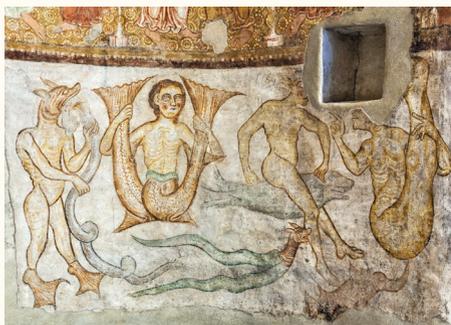


Капители церкви святого Павла в Шовиньи (департамент Вьенна, Франция). Вторая половина XII века

фривольного вида: двухвостая сирена, кентавры, существо с песьей головой и перепончатыми лапами, а также другие химерические твари. Даже тот читатель, который никогда не интересовался средневековой архитектурой, наверняка вспомнит Собор Парижской Богоматери – символ французской готики с его знаменитыми гаргульями на фасадах.



И вероятно, многие из читателей рассматривали «веселые картинки» с монстрами и чудаковатыми созданиями, наводнившие интернет.



Невольно возникает вопрос: что делают эти безобразия в церкви и на страницах священных манускриптов? Действительно ли средневековый человек, как ребенок, верил в чудовищ, злых духов и тому подобных тварей? Чего он на самом деле боялся? Что скрывается за этими странными изображениями? И почему средневековое сознание находилось в такой зависимости от монстров? Попытаемся разобраться во всем по порядку.

Апсида церкви святого Иакова в Кастеллазе (Южный Тироль, Италия), XIII век.



Чудовищное прошлое

Если обратиться к древним мифам о происхождении мира, то практически все они описывают эпические битвы богов и чудовищ. Последние воплощали собой представления человека о первобытном хаосе и выражали его страх перед неизведанным. Все, что входило в сферы непознанного: силы природы, потусторонний и горный миры, – так или иначе связывалось в сознании древних с монстрами и демонами, наделенными нечеловеческими силами и сверхъестественными способностями. На рельефе из дворца ассирийского правителя Ашшурнацирапала в Нимруде (Ирак) верховный бог Древней Месопотамии и покровитель Вавилона Мардук сражается с монстром хаоса Тиамат. Это гигантский крылатый зверь с устрашающим оскалом, львиными передними лапами и орлиными задними. Сам Мардук, несмотря на свой антропоморфный вид, изображен с крыльями. Легендарный герой шумеро-аккадского эпоса Гильгамеш сражал-



Мардук сражается с Тиамат. Рисунок рельефа из дворца Ашшурнацирапала в Кальху (Нимруд, современный Ирак). IX в. до н. э



Терракотовая доска с изображением Хумбабы из Лувра (Париж). Древняя Месопотамия, территория современного Ирака. II тыс. до н.э.

ся с хранителем кедровой рощи чудовищем Хумбабой, которое внушало смертельный ужас людям. На терракотовом рельефе из Лувра, возраст которого насчитывает около четырех тысяч лет, Хумбаба представлен в виде демона с человеческими чертами, однако его круглое лицо искажено гримасой и страшным оскалом.

Если обратиться к материалам Древнего Египта, то почти все изображения представителей древнеегипетского пантеона представляют собой смесь человека с чертами животных. Взять, к примеру, Анубиса – древнеегипетского проводника душ усопших в мир мертвых: его изображали в мужском облике с головой собаки [или шакала].



Бог неба Хор, воплощением которого на земле считали самого фараона, изображался как человек с головой сокола.

Можно вспомнить и хорошо знакомого всем сфинкса, который также является гибридным существом с львиным туловищем и головой человека. Но несмотря на это, его внешний вид не вызывает отторжения, а наоборот, кажется благородным. Однако того же нельзя сказать об Амаат – древнеегипетском чудовище с телом гиппопотама, львиными лапами, гривой и пастью крокодила. Оно выглядит уже менее привлекательным. Амаат обязательно присутствовала на загробном суде Осириса, и, если человеку выносился обвинительный приговор, она съедала его сердце.

Античная культура была не менее богата на монстров. Знаменитый древнегреческий



герой Геракл совершил свои двенадцать подвигов, вступив в бой с многоголовой лернейской гидрой, хищными стимфалийскими птицами, перья которых ранили, как ножи. Одолел он и трехголового пса Цербера, охранявшего вход в Аид. Отважный Персей убил медузу Горгону и спас прекрасную Андромеду от съедения морским чудовищем Кетом. Древнегреческая мифология знала немало историй триумфов героев над чудовищами. Легендарный поэт Гомер подробно описал приключения отважного Одиссея и его многочисленные встречи с кровожадными существами: Сциллой и Харибдой, циклопом-людоедом Полифемом, коварными сиренами и другими монстрами.



Apres te nme en profans . tepte . v .
 De qui le hautt nom est seus
 Par my le monde en toutes pars

«Персей освобождает Андромеду».

Миниатюра из книги Кристины Пизанской «Послание Офеи Гектору». Париж, начало XV в., Британская библиотека (Лондон, Harley 4431, fol. 98v).

Средневековье унаследовало весь этот монструозный багаж, черпая информацию из литературных сочинений и научных трактатов Античности, где содержались сведения о диких существах и чудовищах.

Перед глазами средневековых мастеров также были греческие и римские памятники изобразительного искусства.



Несмотря на ряд потрясений, которые испытала Европа после пришествия варварских племен, античное наследие не было забыто напроочь. Даже в наше время, приезжая в Италию, можно увидеть огромное количество античных построек и произведений, которые пережили все исторические катаклизмы и до сих пор поражают своим масштабом и величием. На заре Средневековья таких памятников было в разы больше. Для средневекового человека они продолжали оставаться частью его повседневной жизни и образцом «высокого» искусства, даже несмотря на то что зачастую приходилось разбирать античные храмы и использовать их части в качестве строительного материала при возведении христианских базилик.

Точка отсчета

Средние века начались с приходом на территорию современной Европы варварских племен, которые, как цунами, накрыли развитые культурные центры Античности во главе с Римом. Это масштабное вторжение было связано с великим переселением народов, продлившимся в общей сложности четыре столетия – с IV по VII века. Глобальные миграционные процессы запустили гунны, вторгшиеся в Европу из степей Центральной Азии. Их империя во главе с Атиллой к середине V века простиралась от Волги и Кавказа до Рейна. Экспансия гуннов вытеснила другие народы с их традиционных мест обитания. Германские племена устремились к границам Римской империи, переживавшей в то время глубокий кризис. Набе-



ги варваров на территории Римской империи стали происходить все чаще, а противостоять им было все труднее. И хотя эпохи никогда не сменяют друг друга в одночасье, принято считать, что официальной точкой отсчета для нового исторического этапа является 4 сентября 476 года, когда предводитель германцев Одоакр свергнул последнего императора Западной Римской империи Ромула, что фактически означало окончательное падение Рима.

В Европе стали активно формироваться варварские государства. Вандалы осели в Северной Африке, вестготы – в Испании, франки – в Галлии, а остготы и лангобарды – в Италии.

Основные центры европейской цивилизации переместились на север, к окраинам уже бывшего античного мира, и стали развиваться своим путем.



Этот новый мир, конечно, отличался от Античности. Западную Европу в ее развитии как бы отбросило назад. Городская культура, библиотеки и памятники, которые создавались веками, разрушались. Архитектура переживала глубочайший упадок. Произошло тотальное снижение общего культурного уровня и грамотности населения. Даже некоторые бытовые привычки людей поменялись не в лучшую сторону. К примеру, в античном мире было принято разбавлять вино водой, варвары же предпочитали пить его неразбавленным.

Вместе со всем этим произошли резкий экономический упадок и, как следствие, отток самых образованных людей и лучших мастеров

в Византию – последний оплот стабильности. Византийская империя с центром в Константинополе оставалась единственной хранительницей классической традиции. Однако в те беспокойные времена ей было не до своих западных территорий, Византия была вынуждена бросить все свои силы на восточные рубежи, где приходилось сдерживать новую, быстро нарастающую угрозу – арабов.

Что принесли с собой варвары, кроме разрушений, жестокости и хаоса? Прежде всего, они принесли особую, неизвестную античному миру, самобытную и очень древнюю художественную традицию в виде замысловатых и изощренных орнаментов, которыми были покрыты оружие, доспехи и бытовые вещи, используемые в варварском обиходе. Это так называемые «плетенки», кишасщие самыми разнообразными существами и гадами, которые в непрерывном движении кусают, царапают и пожирают друг друга.



В этой вечной борьбе отражается тот первозданный хтонический ужас, который испытывал язычник перед силами природы, ее стихиями, представляющими для него смертельную опасность.

Орнаменты такого типа иногда еще называют «звериным стилем». Для него характерно сочетание мотивов растительного и животного мира, а также использование абстракций, трансформирующихся форм, где одно свободно перетекает в другое и превращается в нечто новое. Мастера, которые создавали подобные орнаментальные украшения, не были скованы



жесткими шаблонами и образцами, а, наоборот, стремились проявить свою индивидуальность, фантазию и свободу художественного выражения. Особенно впечатляют произведения кельтских племен с их удивительными тератологическими орнаментами, существенно повлиявшими на раннее англо-ирландское искусство.

Желание ассимилироваться и впитать лучшее из завоеванной ими культуры не было чуждо варварам. Судьбоносным для них стало решение отказаться от языческих верований и принять христианство, которое к моменту их прихода в Европу уже являлось официальной религией Римской империи. В конце V века король франков Хлодвиг прошел обряд крещения. Таким образом он не только укрепил свое политическое положение, но и сделал важный шаг в процессе слияния римской [античной] и германской [варварской] культур. Наиболее ярко этот синтез воплотился в искусстве книжной миниатюры. Заглавные буквы созданного в VIII веке Геллонского sacramентария [сборник молитв, используемых во время евхаристической службы] напоминают обложку советского детского журнала «Веселые картинки»: большие инициалы в нем составлены из фигурок животных, птиц, рыб, а иногда и человека. Встречаются там и фантастические создания вроде полурыбы-полуженщины.



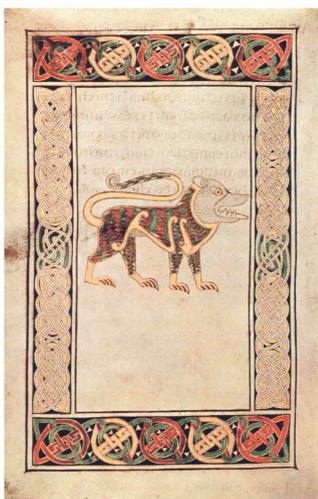
Инициалы из Геллонского sacramентария, VIII в.
Национальная библиотека Франции, Париж.

На страницах христианской рукописи многие существа приобрели новое символическое содержание, отличное как от античного, так и от варварского.

Например, рыба превратилась в символ Иисуса Христа, так как анаграмма записанной на греческом языке фразы «Иисус Христос, Божий Сын, Спаситель» составляет слово «рыба» [по-гречески «ихтис»]. К тому же стихия рыбы – вода, а вода имеет непосредственное отношение к христианскому таинству Крещения.

Художественная традиция, которую принесли с собой варварские племена, не была привязана к античному понятию красоты, в ней отсутствовало стремление передавать вещи та-

кими, какими их видит наш глаз: трехмерными и натуроподобными. В равной степени чуждым ей было и желание идеализировать образ. С началом Средних веков рождается другая эстетика, где на первый план выходит экспрессия, то есть заостренная выразительность художественного произведения. Глядя на изображение символа евангелиста Иоанна в Евангелии из Дарроу, созданном в VII веке, вероятно, в Англии, лишь с большим трудом можно узнать в нем льва. Современному зри-



Символ евангелиста Иоанна из евангелия Дарроу, Англия, VII в.
Дублин, библиотека Тринити-колледжа.



телю он напомнит скорее сказочного хищника или, в крайнем случае, собаку. На миниатюре этот зубастый зверь с вытянутой мордой аккуратно обведен по контуру, а его туловище заполнено красно-зелеными ромбовидными сегментами. При абсолютно плоскостной трактовке и отсутствии пространственной глубины, изображение не лишено пленяющей декоративности и особого шарма. Змеевидный изгиб хвоста добавляет изящности этому необычному и, бесспорно, эффектному существу.

Очевидно, что к оценке таких произведений не стоит подходить с нашими стандартными мерками красоты и критерием соответствия прототипу.



Раннесредневековые художники ушли далеко от античной эстетики с ее идеей подражания природе, но они создали что-то принципиально новое и по-настоящему цепляющее наше внимание.

Жизнь в ожидании Второго пришествия

«Эпоха веры» – так часто называют Средневековье. Христианская вера стала для средневекового человека главным навигатором в жизни. Через веру он воспринимал и познавал мир вокруг себя, с ее помощью преодолевал непонимание различных явлений, через веру выстаивал свои нравственные, общественные и культурные ориентиры. Как уже отмечалось выше, завоевание Римской импе-