

**ТЕМА:** Анализ на трудностите и особеностите при превода на откъс от книгата „Преследване на античните чудовища в популярната култура“ от Лиз Глойн

Дипломна работа за придобиване  
на образователно-квалификационна степен „магистър“

Дипломант:  
Кремена Руменова Христова  
Специалност: Преводач-редактор  
Фак. №771365

Научен ръководител:  
проф. дфн Амелия Личева

София, 20 септември 2022 г.

## Съдържание

Увод.....	3
1. Представяне на автора и книгата .....	4
2. Трудности и особености при превода на книгата .....	6
2.1. Заглавието .....	6
2.2. Реалии и термини.....	8
2.3. Идиоми .....	15
2.4. Повторение на monster.....	17
2.5. Транскрибиране .....	18
2.6. Бележки под линия .....	19
2.7. Времето .....	19
2.8. Запазване на стила на писане .....	20
Заключение .....	23
Използвани източници .....	24
Приложения .....	27
Приложение №1 .....	28
Приложение №2 .....	66

## Увод

Обект на настоящото изследване е анализирането на трудностите и спецификите при превода на книгата „Преследване на античните чудовища в популярната култура“.

Задачи на изследването са:

- представяне и коментар на трудностите при превода на научно издание;
- отразяване на теоретични източници за превода, предаването на реалии, термини;
- анализ на специфични казуси, възникнали по време на работата по книгата и опит преводаческите решения да бъдат защитени;

Цел на проучването е да се направи коментар на актуални примери от преведаното произведение, за да се установи от какви са спецификите при преведането на нехудожествен текст и кои са техниките могат да направят научния текст по-разбираем за читателите.

## 1. Представяне на автора и книгата

Елизабет (Лиз) Глойн е доц. доктор по латински език и литература в катедра „Класическа филология“ към университета „Ройъл Холоуей“ във Великобритания. Нейните изследвания са фокусирани върху взаимодействието между латинската литература и философията (в частност стоицизма) и джендър изследванията.<sup>1</sup>



Фиг. 1. Елизабет (Лиз)  
Глойн

Основната научна дейност на д-р Глойн е свързана с творчеството на Сенека Млади и неговият подход към стоицизма и семейството и начинът, по който преформулира стоицизма в римската култура. Другите изследователски интереси на авторката са свързани с рецепцията на Античността в популярната култура, мястото на жената в Древността и новаторски подходи и нови прочити на латинските текстове, особено от феминистична гледна точка. Д-р Глойн е автор на множество научни статии и две книги, като второто ѝ произведение „Tracking Classical Monsters in Popular Culture“ е обект на настоящия анализ.<sup>2</sup>

Лиз Глойн е участвала в много телевизионни и радиопредавания, като може би най-известна е документалната поредица „Myths and Monsters“ на Нетфликс, в която в рамките на шест епизода учени от различни университети коментират представите за

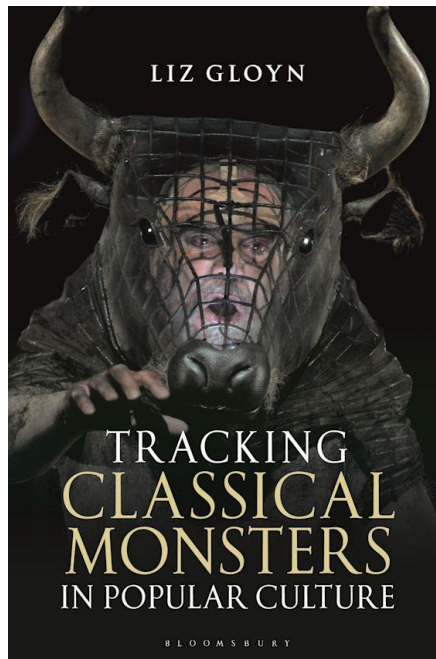
---

<sup>1</sup> Dr Elizabeth Gloyn. In: Royal Holloway, University of London. Classics home. Research Profile. Researchers, 2022 [cited 30.08.2022]. Available from: [https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/persons/elizabeth-gloyn\(263b1146-5f8a-4c99-a909-01c78a7caef2\).html](https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/persons/elizabeth-gloyn(263b1146-5f8a-4c99-a909-01c78a7caef2).html)

<sup>2</sup> Dr Elizabeth Gloyn. In: Royal Holloway, University of London. Classics home. Research Profile. Researchers, 2022 [cited 30.08.2022]. Available from: [https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/persons/elizabeth-gloyn\(263b1146-5f8a-4c99-a909-01c78a7caef2\).html](https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/persons/elizabeth-gloyn(263b1146-5f8a-4c99-a909-01c78a7caef2).html)

злодеи и герои, любов, война, предателство и непознатото в митове от различни култури.<sup>3</sup>

Книгата „Tracking Classical Monsters in Popular Culture“ излиза на пазара през октомври 2019 г. като част от импринта на издателство Bloomsbury - Bloomsbury Academic.<sup>4</sup>



Ил. 2. Корица на книгата

Изданието проследява влиянието на античните чудовища върху популярната култура (книги, филми, видеоигри и др.) и откроява по какви начини съвременните общества са адаптирали зверовете в своите история и ежедневиe. Книгата е съставена от 8 глави, като обект на превод и анализ в настоящата разработка са само първите две, които обхващат и теоретичен преглед на науката за изследване на чудовища и различни примери за представянето на митичните зверове в различни контексти и периоди.

Към август 2022 г. книгата се радва на успех с ред читателите в социалната мрежа Goodreads, като рейтингът на изданието е 3,9 звезди.<sup>5</sup> При справка със

<sup>3</sup> Myths & Monsters. In: IMDb.com, Inc., 23.12.2017 [cited 30.08.2022]. Available from: [https://www.imdb.com/title/tt7531644/?ref=tttep\\_ep\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt7531644/?ref=tttep_ep_tt)

<sup>4</sup> Tracking Classical Monsters in Popular Culture. In: Bloomsbury Publishing Plc, 31.10.2019 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.bloomsbury.com/uk/tracking-classical-monsters-in-popular-culture-9781350109612>

<sup>5</sup> Tracking Classical Monsters in Popular Culture. In: Goodreads, 2022 [cited 30.08.2022]. Available from: [https://www.goodreads.com/book/show/43510977-tracking-classical-monsters-in-popular-culture?ac=1&from\\_search=true&qid=X7niTKLeR0&rank=1](https://www.goodreads.com/book/show/43510977-tracking-classical-monsters-in-popular-culture?ac=1&from_search=true&qid=X7niTKLeR0&rank=1)

специализираната търсачка „Google Scholar“ книгата е цитирана в 22 научни разработки<sup>6</sup>, което показва, че освен харесвана от читателите книгата на Лиз Глойн има и научна стойност. Всички тези данни и фактори правят „Tracking Classical Monsters in Popular Culture“ подходящ обект за превод и анализ.

## 2. Трудности и особености при превода на книгата

### 2.1. Заглавието

„Заглавието е текст, който дава инструкции как да се чете“<sup>7</sup>, то е своеобразен пътеводител на интерпретацията<sup>8</sup> и чрез него авторът изразява своите намерения. То предоставя на читателя първоначалната и най-важна информация за текста и има силата да превърне изданието в бестселър, или да го направи непродваемо.<sup>9</sup>

При нехудожествените книги заглавието има още по-важна роля, защото едновременно служи като ориентир за запознатите с конкретната тема и трябва да привлече вниманието и интереса на потенциални нови читатели, които обаче често смятат заглавията на научните издания за твърде дълги, неясни и скучни.<sup>10</sup> Дори проучване на проф. Джон Хъдсън от университета в Бат показва, че статиите и текстовете с по-дълги заглавия, в някои случаи достигащи до 117,10 знака са по-малко четени и цитирани.<sup>11</sup> Като се имат предвид тези специфични първите ми трудности при работата с текста, са свързани с превода на заглавието.

По отношение на поетиката „Tracking Classical Monsters in Popular Culture“ е многосъставно и иносказателно заглавие и може условно да се определи като резюмиращо заглавие<sup>12</sup>, защото ясно отразява основното „действие“ на авторката в книгата. На първи прочит „Tracking Classical Monsters in Popular Culture“ е сравнително кратко и лесно за предаване на български и буквалният превод „Проследяване на

---

<sup>6</sup> Tracking classical monsters in popular culture. In: Google Scholar, 2022 [cited 30.08.2022]. Available from: [https://scholar.google.com/scholar?cites=4939935233354477623&as\\_sdt=2005&scioldt=0,5&hl/bg](https://scholar.google.com/scholar?cites=4939935233354477623&as_sdt=2005&scioldt=0,5&hl/bg)

<sup>7</sup> Lerner, Laurence. Reconstructing literature. Totowa, N.J.: Barnes & Noble Books, 1983, p. 180

<sup>8</sup> Fisher, John. Entitling. In: Critical Inquiry, Vol. 11, No. 2, December 1984, p. 288 [cited 30.08.2022]. DOI: <https://www.jstor.org/stable/1343396>

<sup>9</sup> Chandler, Stephanie. Developing a Good Book Title . In: Nonfiction Authors Association, 25.07.2017 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://nonfictionauthorsassociation.com/developing-a-good-book-title>

<sup>10</sup> Hudson, John. An analysis of the titles of papers submitted to the UK REF in 2014: authors, disciplines, and stylistic details. In: Scientometrics, Vol. 109, 29.07.2016, pp. 871–889 [cited 30.08.2022]. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11192-016-2081-4>

<sup>11</sup> Shih, Ivy. All in a name: How research paper titles can make or break. In: Springer Nature Limited, 21.12.2016 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.nature.com/nature-index/news-blog/how-research-paper-titles-can-make-or-break>

<sup>12</sup> Протохристова, Клео. Записки от преддверието. Теория и практика на заглавието. Пловдив: УИ „Паисий Хилендарски“, 2014, с. 13-40.

класическите чудовища в популярната култура“ е добър вариант. След внимателен преглед обаче, установих, че този подход по-скоро ще обърка българския читател и основната функция на заглавието да предава ясно основна информация от текста е нарушена. Тъй като преводимостта на заглавията в голяма степен зависи и от културните различия между езика цел и езика оригинал, основно предизвикателство е коректното предаване на смисъла на думите *tracking* и *classical* от английски на български.

При справка с „Английско-български речник / Българско-английски речник“, че в превод на български език глагола **track** има осем значения, сред които: „следа, диря, стъпка, отпечатък, по следите на, път, пътека, следя, проследявам, движа се точно в дирите на предното колело, тегля с въже, намирам, хващам (дивеч, престъпник) и др.<sup>13</sup> В „Български тълковен речник“ от Василка Радева думата **проследявам** не е включена, но фигурира думата **преследвам**, чийто значения са „незабелязано се движа след някого с определена цел“, „създавам неприятности на някого“, „стремя се към нещо“ и др.<sup>14</sup> Проверка в онлайн тълковен речник показва, че **проследявам** има две основни значения – „следя до крайната цел“ и „изследвам процеса на развитие“.<sup>15</sup>

Думата **classical** също има множество значения, като главното значение е „класически (обикн. за музика)“, последван от „античен, класик, специалист по класически езици и литература“. Преглед на „Български тълковен речник“ показва, че значенията съвпадат и думата **classical** и на двата езика се възприема като „нещо характерно, образцово и общоприето“<sup>16</sup>. В съвременната среда обаче, думата **класически** и производната ѝ **класик**, са по-известни с периферното си значение, защото са често използвани жаргонни думи, които отразяват „уважение и преклонение към извършена простотия“<sup>17</sup>. За широката употреба на жаргона свидетелстват и множество групи и интернет страници в социалните мрежи, напр. „Класически студент“, Класически ЦУБър“, „Класически българин“ и др., в които се споделят хумористични снимки и истории. Предвид тази конотация по-добър превод на думата *classical* е синонимът на класически – **античен**.

<sup>13</sup> Боянова, Снежина. Английско-български речник / Българско-английски речник. София: Габеров, 2003, с. 433. (608)

<sup>14</sup> Радева, Василка. Български тълковен речник. София: Изток-Запад, 2012, с. 506.

<sup>15</sup> Значение на думата проследявам. В: OnlineRechnik.com, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://bit.ly/3B8aULN>

<sup>16</sup> Радева, Василка. Български тълковен речник. София: Изток-Запад, 2012, с. 397.

<sup>17</sup> Значение на думата класик. В: BGJargon.com, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://www.bgjargon.com/word/meaning/%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BA>

Като се имат предвид отразените специфики на двете думи коректен и не толкова буквален превод е „Проследяване на античните чудовища в популярната култура“, който обаче не е много благозвучен и не отразява съдържанието на произведението. От друга страна използването на синонима преследване осигурява и двете – запазва заглавието сравнително кратко в превод и по-точно отразява съдържанието на книгата. „Преследване“ може да се определи и като игра на думи, защото в началните глави на творбата чудовищата са представени като нещо, което трябва да се убива и ловува, а с развитие на изследването се превръщат в символи, които са почитани и привличат последователи (не само в социалните мрежи). Така, финалният превод на заглавието на книгата е **„Преследване на античните чудовища в популярната култура“**.

Освен заглавието на книгата интересни за превод са и наименованията на главите. Пример е заглавието на втора глава – „Classical Monsters and Where to Find Them“. Заглавието демонстрира характеристиката прелъстителност, примамливостта на познатото<sup>18</sup>, защото за почти всеки читател това е директна препратка към магичния свят на Хари Потър и книгата, превърнала се по-късно и в успешна екранизация „Фантастичните животни и къде да ги намерим“<sup>19</sup>. Интертекстуалната препратка значително улеснява превода и не може да се отрече, че **„Античните чудовища и къде да ги намерим“** е едновременно лесно и креативно решение, което представлява и своеобразно интелектуално предизвикателство за читателя.

## 2.2. Реалии и термини

В „Непреводимото в превода“ теоретиците на превода Сергей Влахов и Сидер Флорин описват процеса на превод, защо буквалният превод в повечето случаи е невъзможен, реалиите и функциите, които те имат в преводния текст. Според Влахов и Флорин „реалии ще наречем онези думи от народния език, които означават предмети, понятия, явления, типични за географските условия, културата, материалния бит или обществено-историческите особености на даден народ (племе, народностна група) или

---

<sup>18</sup> Протохристова, Клео. Записки от преддверието. Теория и практика на заглавието. Пловдив: УИ „Паисий Хилендарски“, 2014, с. 32.

<sup>19</sup> Фантастични животни и къде да ги намерим. В: Егмонт България ЕАД, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://egmontbulgaria.com/hari-potter-168/fantastichni-zhivotni-i-kade-da-gi-namerim-p3119>



страна, поради което те са носители на подчертан местен, национален или исторически колорит и нямат точни съответствия в други езици.“<sup>20</sup>.

Реалиите отразяват различни културни белези, като приемствеността към чужди думи навсякъде е различна. Така реалиите „не навлизат в приемащия език чрез превод – те нямат в него съответствие, тъй като се приема, че са типични и налични първоначално само в изходната си национално-езикова среда“<sup>21</sup>. Съответно в езика цел реалиите не се превеждат, а се предават, като Влахов и Флорин описват шест техники, които преводачът може да използва – транскрибиране, калкиране, създаване на нова дума, приблизително предаване, описателно предаване и побългаряване.<sup>22</sup>

При превода на реалиите, отрити в „Преследване на античните чудовища в популярната култура“ използвах две техники – транскрибиране (предаване на чуждата дума с графичните средства на приемащия език) и описателно предаване.

Макар реалиите в избория за превод текст да са малко, трудността при предаването им идва първо от това, че могат да се възприемат и като термини. Влахов и Флорин открояват и тази особеност като посочват, че както реалиите, така и термините са „еднозначни думи, които по начало нямат синоними“<sup>23</sup> и „около допирната точка на тези две категории се намират доста думи, които не бихме могли с увереност да определим като термини или като реалии и други, които с право ще поместим и в двете групи“<sup>24</sup>. За разлика от реалиите, термините се използват предимно в научни текстове и се използват от всички, независимо от произхода си.<sup>25</sup> На основата на тези теоретични постановки откритите в текста **queer** и **blackface** са определени и анализирани като реалии, а **rhizomatic** и **unheimlich** са класифицирани като термини.

Думата **queer** определих по-скоро като реалия заради нейната многозначност. В онлайн речника „Merriam-Webster“ основното значение на queer е нещо/някой, който се различава по някакъв начин от обичайното или нормалното. Означава още странен, чудат, ексцентричен и особен. На второ място е посочено, че понякога queer може да изразява пренебрежение и да се използва като обида, свързана с различия в

---

<sup>20</sup> Влахов, Сергей, и Сидер Флорин. Непреводимото в превода. В: Изкуството на превода. София: Народна култура, 1969, с. 8–9.

<sup>21</sup> Карапеткова, Дария. За превода. София: ИК Колибри, 2016, с. 53.

<sup>22</sup> Влахов, Сергей, и Сидер Флорин. Непреводимото в превода. В: Изкуството на превода. София: Народна култура, 1969, с. 9–10.

<sup>23</sup> Влахов, Сергей, и Сидер Флорин. Непреводимото в превода. В: Изкуството на превода. София: Народна култура, 1969, с. 3.

<sup>24</sup> Влахов, Сергей, и Сидер Флорин. Непреводимото в превода. В: Изкуството на превода. София: Народна култура, 1969, с. 2.

<sup>25</sup> Влахов, Сергей, и Сидер Флорин. Непреводимото в превода. В: Изкуството на превода. София: Народна култура, 1969, с. 3.

сексуалната ориентация и идентичност а на трето място думата може да се използва като синоним на съмнителен или болен.<sup>26</sup> В „Английско-български речник/ Българско-английски речник“ на издателство „Gaberoff“ основните значения – ексцентричен, странен, чудат, болен съвпадат, като фигурират още: смахнат, налудничав и глаголите провалям и развалям.<sup>27</sup> Все негативни значения.

От историческа гледна точка queer се е използвало като обида срещу хората с различна от приеманата за нормална хетеросексуална ориентация, като през 90-те години на ХХ в. под влияние на дискриминацията, епидемията от СПИН и създаването на активистката група „Queer Nation“ понятието започва да се използва с позитивна, а не с негативна конотация. За формирането на понятието queer спомагат още интервюто на Мишел Фуко за свободата на сексуалния избор<sup>28</sup> и трудовете на проф. Джудит Бълтлър, чрез които queer се превръща от обидно в неутрално и в последствие позитивно и определящо за цялата общност понятие.<sup>29</sup>

Сложната история на формирането на понятието queer предполага, че и при превод предаването на всички тези смисли в друга езикова система няма да е лесно. На български са открити преводи на queer theory като „опъка теория“<sup>30</sup>. Дори това да е препратка към българската дума opak, която в най-широк смисъл означава „обратната, лошата страна на нещо“<sup>31</sup>, тази негативна конотация не отговаря на значението на думата. Преводачът Станимир Панайотов предлага „обратна теория“<sup>32</sup>, но при справка е установено, че преводът му не е масово възприет може би защото на български език думата обратен има жаргонен характер, много негативно значение и често се предлага като синоним на други думи, използвани като обида – противен и педал.<sup>33</sup>

---

<sup>26</sup> Queer. In: Merriam-Webster, 2022 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/queer>

<sup>27</sup> Боянова, Снежина. Английско-български речник / Българско-английски речник. София: Габеров, 2003, с. 489.

<sup>28</sup> Sexual Choice, Sexual Act. An Interview with Michel Foucault. Salmagundi No. 58/59, Fall 1982 – Winter 1983 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://salmagundi.skidmore.edu/articles/11-sexual-choice-sexual-act>

<sup>29</sup> Бълтлър, Джудит. ПРЕДГОВОР към книгата "Безпокойствата около родовия пол". В: Електронно списание LiterNet, 18.05.2011, № 5 (138) [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://litenet.bg/publish27/judith-butler/predgovor.htm>

<sup>30</sup> Габракова, Деница. Докосване, усещане. В: Култура, 2005 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: [https://newspaper.kultura.bg/media/my\\_html/2388/heterologii.htm](https://newspaper.kultura.bg/media/my_html/2388/heterologii.htm)

<sup>31</sup> Значение на думата opak. В: OnlineRechnik.com, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <http://www.onlinerechnik.com/duma/%D0%BE%D0%BF%D0%B0%D0%BA>

<sup>32</sup> Панайотов, Станимир. НОРМАТИВНИЯТ ПРОБЛЕМ ЗА ХОМОСЕКСУАЛНИЯ СУБЕКТ: GAY & LESBIAN STUDIES И QUEER THEORY. В: Електронно списание LiterNet, 15.02.2005, № 2 (63) [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://litenet.bg/publish2/spanajotov/queer/normativniat.htm>

<sup>33</sup> Значение на думата обратен. В: Wikitionary, 24.05.2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://bg.wiktionary.org/wiki/%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BD>

Преводаческото ми решение при този казус е да предам реалията чрез транскрибиране, т.е. **queer става куиър**, защото така споменатите негативни значения ще бъдат избегнати. Решението ми е повлияно и от факта, че към 2022 г. куиър се е превърнал в популярен неологизъм в българския език, изследва се в научните среди<sup>34</sup> и е на път да се превърне в заемка. Куиър може да бъде определена и като международна реалия<sup>35</sup>, защото макар да е с американски произход, думата е възприета в още много езици, сред които италиански<sup>36</sup>, немски<sup>37</sup> и др.

Втората реалия, която ще коментирам е **blackface**. Макар думата да е еднозначна и да отговаря на всички критерии за термин, тук нагледно е показан споменатият от Влахов и Флорин случай, в който една дума може да принадлежи и в двете групи.<sup>38</sup> Причината да коментирам blackface чрез функциите ѝ на реалия, е фактът, че думата и културният ѝ отпечатък са известни и все още се помнят в Съединените щати, където практиката е била разпространена. За българския читател това понятие е непознато и изисква допълнително обяснение.

Blackface е вид театрален грим, използван предимно от актьори с бяла кожа с цел да окарикатурят чернокож. Тази практика е била популярна предимно в театралното изкуство на Съединените щати от 1830 г. насам. В средата на XIX в. се превръща в самостоятелно изкуство, практикувано в операта.<sup>39</sup> В Щатите популярността на blackface намалява под влиянието на движението за равни права през 40-те, 50-те и 60-те години на XX в.<sup>40</sup>, като практиката започва да се смята за обидна и расистка.<sup>41</sup>

Образът на blackface – изпъкнали очи, почернена кожа, дебело очертани бели, червени или розови устни и лъскави, бели зъби се превръщат в популярен мотив в развлекателната индустрия, детските книги, играчките, комиксите, пощенските

---

<sup>34</sup> Проект "Изграждане на обща перспектива за европейска демократична политика, отчитаща пола". В: Център за изследвания и политики за жените, 2003 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <http://www.cwsp.bg/htmls/page.php?category=594&page=5>

<sup>35</sup> Florin, Sider. Realia in translation. In: Translation as Social Action, 1993, p. 124.

<sup>36</sup> Cosa significa Queer?. In: CosìComeViene Trova Psicologi e Sessuologi, 2022 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.cosicomeviene.it/cosa-significa-queer>

<sup>37</sup> 10 terms related to gender and sexuality that require sensitivity in translation . In: Goethe-Institut, 2022 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.goethe.de/prj/one/en/aco/art/22105935.html>

<sup>38</sup> Влахов, Сергей, и Сидер Флорин. Непреводимото в превода. В: Изкуството на превода. София: Народна култура, 1969, с. 3.

<sup>39</sup> Mahar, William John. Behind the Burnt Cork Mask: Early Blackface Minstrelsy and Antebellum American Popular Culture. University of Illinois Press, 1999, p. 9.

<sup>40</sup> Clark, Alexis. How the History of Blackface Is Rooted in Racism. In: A&E Television Networks, LLC, 20.04.2021 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.history.com/news/blackface-history-racism-origins>

<sup>41</sup> Desmond-Harris, Jenée. Don't get what's wrong with blackface? Here's why it's so offensive. In: Vox Media, LLC, 29.10.2014 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.vox.com/2014/10/29/7089591/why-is-blackface-offensive-halloween-costume>

картички, рекламите на различни пакетирани храни<sup>42</sup> и анимационните филми, сред които най-разпознаваем пример е „Том и Джери“<sup>43</sup>.

При предаване на тази реалия на български език използвах транскрибиране, т.е. блекфейс и описателно предаване чрез вмъкване на кратко описание в бележка под линия. Докато при куиър допълнително разяснение не е необходимо, защото думата е достатъчно разпознаваема поради различни културни и политически причини, за блекфейс допълнителна информация е необходима на читателя, за да се предотвратят грешна интерпретация и объркване.

Термините са „имена на точно определени понятия, предмети, явления: това са обикновено еднозначни думи, които по начало нямат синоними“<sup>44</sup>. По време на работата ми по книгата срещнах трудности при превода на два термина – rhizomatic и unheimlich.

Терминът **rhizomatic** идва от латинското rhizoma и се използва за първи път през XIX в. в списанието „Gardeners' Monthly“.<sup>45</sup> На български терминът има превод в ботаниката като коренище – взаимосвързана, нейерархична система от корени. Характерно за коренищата е, че те растат под земята, т.е. са невидими и се преплитат в хоризонтална, хаотична свързаност. От коренищата над земята изникват вертикални стъбла, които са видими и обособени в подредена и логична система.<sup>46</sup>

На метафорично ниво коренище се вписва в контекста на прежежданото произведение и много добре илюстрира невидимият хаос, който впоследствие се превръща в подредена самостоятелна система. Кратко обяснение на буквалния превод в бележка под линия е възможно решение, но в този случай буквалният превод не е правилният подход поне по две причини: 1. макар книгата за изисква ниво на подготвеност на читателя, е по-вероятно препратката към значението в ботаниката по-скоро да остане неразбрана от четящия и да предизвика объркване; 2. освен буквалното значение, разпространено в ботаниката, rhizomatic се използва и като термин във философията, следователно при буквалното предаване се губят всички

---

<sup>42</sup> The Golliwog Caricature. In: Ferris State University, 2022 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.ferris.edu/jimcrow/golliwog>

<sup>43</sup> Sur, Debadrita. Understanding the issue with racism in 'Tom and Jerry'. In: Far Out Magazine, 13.02.2022 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://faroutmagazine.co.uk/racism-in-tom-and-jerry>

<sup>44</sup> Влахов, Сергей, и Сидер Флорин. Непреводимото в превода. В: Изкуството на превода. София: Народна култура, 1969, с. 2.

<sup>45</sup> Gardeners' Monthly, vol 25. In: Biodiversity Heritage Library, 1883 [cited 30.08.2022]. Available from: <https://www.biodiversitylibrary.org/item/30904#page/7/mode/1up>

<sup>46</sup> Метаморфози на стъблото. В: Botanica, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://botanica.gallery/wp/archives/336>

допълнителни значения, присъщи на думата. На основата на тази нееднозначност rhizomatic може да се категоризира и като реалия.

От гледна точка на философията rhizomatic е концепция в постструктурализма, която описва нелинейна мрежа, свързваща „която и да е гледна точка с която и да е друга“<sup>47</sup>. Философите Жил Делюз и Феликс Гатари изследват този термин и го наричат **ризом**, като „в една ризом семиотични звена от всякакво естество са свързани с някакви твърде различни начини на кодиране“<sup>48</sup>.

Делюз и Гатари използват ризомата, за да опишат мрежи, които създават връзки между семиотични вериги, властови институции и различни обстоятелства, свързани с изкуствата и социалните проблеми. Тези вериги не са съгласувани и нямат определен ред. Чрез теорията за ризомата могат да се създават изследвания, в които да бъдат включени няколко нехйерархични входни и изходни точки в представянето и интерпретирането на данни, защото „една ризом не започва и не завършва, тя винаги е по средата, между нещата, между-битие, *intermezzo*“<sup>49</sup>. Ризомата е „изтъкана от съединяването „и ... и ... и“<sup>50</sup>.

На основата на откритите особености на термина, преводаческото ми решение в този случай е да използвам кратко описание вътре в текста („ризомата или нехйерархизираната свързаност между различни звена“), което само да доизясни вече предоставения от авторката контекст.

Още един термин, който ме затрудни е **unheimlich**, защото предаването му на който и да е друг език сякаш не отразява пълната гама от значения, присъщи на немската дума. Подходът ми към този термин е нещо подобно на метода на изключването. При справка с речника на PONS установих, че *unheimlich* е преведено като „страшно, зловещо, ужасно“. След това проверих как думата е преведена на английски език – *uncanny* или *strange*<sup>51</sup>.

---

<sup>47</sup> Делюз, Жил, и Феликс Гатари. Хиляда плоскости. Капитализъм и шизофрения – 2. София: ИК Критика и хуманизъм, 2009

<sup>48</sup> Делюз, Жил, и Феликс Гатари. Хиляда плоскости. Капитализъм и шизофрения – 2. София: ИК Критика и хуманизъм, 2009

<sup>49</sup> Делюз, Жил, и Феликс Гатари. Хиляда плоскости. Капитализъм и шизофрения – 2. София: ИК Критика и хуманизъм, 2009

<sup>50</sup> Делюз, Жил, и Феликс Гатари. Хиляда плоскости. Капитализъм и шизофрения – 2. София: ИК Критика и хуманизъм, 2009

<sup>51</sup> Farfan, Penny. Review of Ibsen's Houses: Architectural Metaphor and the Modern Uncanny, by Mark B. Sandberg. In: Theatre Journal, vol. 68 no. 3, 2016 [cited 30.08.2022], p. 492-493. DOI: <https://muse.jhu.edu/article/633916>

В есето „Das Unheimliche“ Фройд въвежда понятието *unheimlich*, производно на думата *heimlich*, която означава „homely“ и има двойствено значение. От една страна означава „нещо, което принадлежи на дома, което е близко, лично, питомно и др., но от друга страна отразява и нещо, което е скрито, за да остане непознато може никой да не знае нищо за него“<sup>52</sup>. За Фройд *unheimlich* „не е нещо непознато, а е всъщност нещо добре познато и утвърдено, което става чуждо под влияние на потисничество. Макар да изглежда, че *unheimlich* е противоположното на всичко познато, различните нюанси на значенията на думата *heimlich* показват, че всъщност това, което е *heimlich*, е и *unheimlich*“<sup>53</sup>. На основата на размишленията на Фройд можем да определим *unheimlich* като нещо скрито, което неочаквано излиза наяве и започва да ни тревожи.

От голяма помощ при проучването и превеждането на този термин беше статията „Преводачески безпокойства около *das Unheimliche*“<sup>54</sup>, защото откроява решенията на други преводачи и коментира защо някои от тях работят, а други не. Първият опит за предаване на множеството конотации на термина е при превода на заглавието на есето на Фройд на български. Харитина Костова-Добрева превежда „Das Unheimliche“ като „Ужасяващото“, а в самия текст терминът е назован като „непонятен ужас“<sup>55</sup>. Миглена Николчина пък превежда *unheimlich* като „обезпокоително-странно“<sup>56</sup>. Същият превод използват Огнян Ковачев в „Готически роман“ (2004), Красимира Михайлова в „Разкази“ (2009), Теодора Карамелска в „Малкият Ханс“ (2011) и Дарин Тенев във „Фикция и образ. Модели“ (2012). Интересно решение за превод на термина е избрал Александър Кьосев - чоглаво. Всички тези варианти обаче отразяват само едното значение и познатото, близкото, което изведнъж става чуждо, остава непредадено.

В статията „Преводачески безпокойства около *das Unheimliche*“ Камелия Спасова и Мария Калинова предлагат нова трактовка – „изродното“, което отразява двойственото значение чрез промяна на ударението и добавянето на дефис, т.е. из-

---

<sup>52</sup> Farfan, Penny. Review of Ibsen's Houses: Architectural Metaphor and the Modern Uncanny, by Mark B. Sandberg. In: Theatre Journal, vol. 68 no. 3, 2016 [cited 30.08.2022], p. 492-493. DOI: <https://muse.jhu.edu/article/633916>

<sup>53</sup> Farfan, Penny. Review of Ibsen's Houses: Architectural Metaphor and the Modern Uncanny, by Mark B. Sandberg. In: Theatre Journal, vol. 68 no. 3, 2016 [cited 30.08.2022], p. 492-493. DOI: <https://muse.jhu.edu/article/633916>

<sup>54</sup> Спасова, Камелия, и Мария Калинова. Преводачески безпокойства около *das Unheimliche*. В: Литературен вестник, бр. 34/2013 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://bit.ly/3cYluMI>

<sup>55</sup> Фройд, Зигмунд. Ужасяващото, прев. Харитина Костова-Добрева. В: Естетика, изкуство, литература. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 1991.

<sup>56</sup> Николчина, Миглена. Смисъл и майцеубийство : Прочит на Виржиния Улф през Юлия Кръстева. София: Унив. изд. Св. Климент Охридски, 1997, 175 с.

родното. Така се запазва връзката с родното и се насочва към неговата чудовищна изроденост.<sup>57</sup>

Въпреки че това предложение е много добра преводаческа идея, използването му в този превод не би било добра идея като се има предвид, че основна тема в превежданата от мен книга са чудовищата и в някои случаи до какво довежда тяхната изроденост. Вместо това реших да превода *unheimlich* като **непознато**, което не е решение за всички случаи, в които терминът на Фройд се използва, но в конкретния контекст работи много добре. Според мен думата изродно неволно поставя граници на читателя, защото първосигнално предизвиква по-скоро визуална представа за нещо грозно и зловещо и може би след пояснения под линия възприемателят на текста ще отрази многозначността на думата. От друга страна непознато е по-универсално и препраща по-скоро към абстрактно усещане отколкото към мисловна картина. Като преводът на *unheimlich* има много нюанси и е силно зависимо от контекста, така и всеки отделен читател може да свърже непознатото с нещо различно – образ, звук, случка и др. Тук бележка под линия, която да насочи към значението също е необходима, но ще се предотврати изцяло негативното първоначално възприемане.

### 2.3. Идиоми

„За да разбираме един език, трябва да знаем значението на идиомите в него“<sup>58</sup>. В английският език има хиляди идиоми, които могат да предизвикат объркване ако читателят не е запознат със значението им. Такива устойчиви словосъчетания има в Библията, басните, модерния жаргон, и понякога авторите ги използват, за да направят произведението си по-интересно.<sup>59</sup> Идиомите не могат да бъдат разбрани чрез буквален превод, защото значението им много рядко има връзка със значението на всяка една поотделно.<sup>60</sup> Затова най-разпространеният подход за „превод“ на идиоми е използването на съответствия. Пример за това е идиома *red herring*, чието значение е „нещо умишлено подвеждащо, за да отклони вниманието от основния обект. Нещо

---

<sup>57</sup> Спасова, Камелия, и Мария Калинова. Преводачески безпокойства около *das Unheimliche*. В: Литературен вестник, бр. 34/2013 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://bit.ly/3cYluMI>

<sup>58</sup> Търбан, Марвин. Речник на американските идиоми. София: Изток-Запад, 2017, с. 5

<sup>59</sup> Търбан, Марвин. Речник на американските идиоми. София: Изток-Запад, 2017, с. 5–6

<sup>60</sup> Търбан, Марвин. Речник на американските идиоми. София: Изток-Запад, 2017, с. 5



незначително, което внася объркване.<sup>61</sup> В превода си използвах българското съответствие на словосъчетанието – „да те пратят за зелен хайвер“.

Друг идиом, който ми направи впечатление, докато работих по превода, е *reds under the bed*. Макар добър еквивалент на български да е поговорката „на страха очите са големи“, според мен използването на това съответствие не е правилното преводаческо решение, защото не отразява напълно значението на идиома и не се вписва добре в контекста. *Reds under the bed* е фраза, популярна по време на Студената война и отразява параноята, че агентите на комунизма са завзели Западния свят и са навсякъде. В опит да предам всички тези нюанси, реших да превода *reds under the bed* като тайните агенти на комунизма и допълнително да поясня значението на фразата в бележка под линия.

Отново чрез пояснение, но този път вътре в текста, реших да предам друг специфичен идиом – *be out of the closet*. Този израз първоначално се използва, за да означава, че нещо вече не се пази в тайна, но в последните години идиомът се употребява предимно от хора с различна от хетеросексуалната ориентация и означава да разкриеш сексуалността си пред другите. При проверка с различни онлайн източници открих, че словосъчетанието често се предава буквално – „да излезеш от гардероба/килера“<sup>62</sup>. Този подход обаче е неподходящ, защото пълното значение на фразата ще остане скрито за всеки читател, който не говори английски. Поради тази причина смятам, че „разкрива своята същност“ е по-добро решение.

Докато превеждах книгата, попаднах и на един от малкото случаи, в които буквалното предаване на идиоми работи. Фразата „*What happens in Greece and Rome is thought to stay in Greece and Rome*“ преведох буквално, като решението ми е повлияно както от конкретния контекст, така и от спецификите на фразата. Словосъчетанието е препратка към лозунга на Лас Вегас „*What Happens Here, Stays Here*“ и се е превърнало в нарицателно на нещо скандално, което трябва да си остане в тайна. Смятам, че благодарение на глобализацията и културния обмен, буквалният превод на фразата ще бъде разбран от читателите и играта на думи ще предизвика хумористични реакции. Това е и пример как авторите използват идиоми, за да направят произведението си по-интересно. Любопитен факт е, че Лиз Глойн, която е с английски произход използва в

---

<sup>61</sup> Търбан, Марвин. Речник на американските идиоми. София: Изток-Запад, 2017, с. 202.

<sup>62</sup> Речник на термините на ЛГБТ. В: RAINBOW, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <http://www.rainbowproject.eu/material/bg/glossary.htm>



книгата си (издадена от английски издателство) идиоми, разпространени предимно в Америка.

## 2.4. Повторение на monster

Според преводача Даниеле Петручоли в съвременната практика избягването на повторението отстъпва място на тенденция то да се завръща.<sup>63</sup> Милан Кундера пък смята, че използването на синоними „на пръв поглед е невинна, но системният ѝ характер неизбежно притъпява оригиналната мисъл“<sup>64</sup>. Сидер Флорин също коментира повторението, като дава за пример честото използване на „каза“ в английския и други езици. Според него отказът от използването на алтернативни думи, налични в други езици, е авторово решение, което няма връзка с богатството на конкретния език.<sup>65</sup> Флорин пояснява, че използването на синоними е препоръчително, но преводачът няма право да подобрява стила на текста според собствения си усет.<sup>66</sup>

Докато превеждах „Преследване на античните чудовища в популярната култура“ открих, че само в първите 50 страници думата monster се повтаря 244 пъти. На основата на гледните точки на Петручоли, Кундера, Флорин, а и от наблюденията ми като читател, реших на български да предам думата monster в основния ѝ превод – чудовище и да използвам синонимите звяр и страшилище.

При проверка с Тълковен речник установих, че трите думи имат много сходни значения:

- **Чудовище** – 1. Приказно-фантастично същество, което има необикновен вид и всява ужас; 2. Прен. Грозно, уродливо, ужасяващо животно или човек.; Прен. Жесток, коравосърдечен, безнравствен човек; изверг.<sup>67</sup>
- **Звяр** - 1. Диво, обикн. хищно животно; 2. Прен. Злобен, жесток човек.<sup>68</sup>

---

<sup>63</sup> Петручоли, Даниеле, цит. по Карапеткова, Дария. За превода. София: ИК Колибри, 2016, с. 131.

<sup>64</sup> Кундера, Милан, цит. по Карапеткова, Дария. За превода. София: ИК Колибри, 2016, с. 53.

<sup>65</sup> Флорин. Сидер. Ремарката каза. В: Изкуството на превода. София: Народна култура, 1978, с. 162.

<sup>66</sup> Карапеткова, Дария. За превода. София: ИК Колибри, 2016, с. 134.

<sup>67</sup> Значение на думата чудовище. В: OnlineRechnik.com, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://bit.ly/3TYKtkc>

<sup>68</sup> Значение на думата звяр. В: OnlineRechnik.com, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <http://talkoven.onlinerechnik.com/duma/%D0%B7%D0%B2%D1%8F%D1%80>

- **Страшилище** - Нещо, обикн. живо същество, което всява страх, ужас, паника. Физкултурникът е страшилище за учениците.<sup>69</sup>

В конкретният случай използването на синоними е оправдано, защото алтернативните думи не изкривяват основния смисъл и използването им не повлиява на стила на автора. Тук синонимите имат разтоварваща функция, защото повтарянето на чудовище 244 пъти може би ще предизвика главоболие по време на четене.

## 2.5. Транскрибиране

Предаването на имена, марки, популярни поредици, филми и други се оказва още една дилема, която трябва да се разреши. В книгата авторката дава множество примери от игри, филми, реклами, книги и др. и то не само на английски език. Подходът ми в случая е да транскрибирам примерите от английски - Mitsubishi Outlander става Мицубиши Аутлендър, Pokemon става Покемон, Metro Goldwyn Mayer става Метро Голдуин Мейър и др. и да оставя в оригинал примерите от други езици, напр. френските филми - *Le jugement de Pâris* (1902), *L'île de Calypso: Ulysse et le géant Polyphème* (1905). Според мен по този начин читателят едновременно ще е запознат с източниците и при необходимост може да потърси някой от посочените филми. За всички филми, преведени на български, съм използвала установените преводни заглавния, напр. *Clash of the Titans* (2010) става Сблъсъкът на титаните .

Освен примерите от популярната култура, особени за предаване са и някои термини. Според „Българска транскрипция на английски имена“ от Андрей Данчев традицията за транскрибиране на кратката гласна шва – æ по-често се предава с а в британските модели и с е в американските.<sup>70</sup> Като се има предвид, че думата е с американски произход и носи специфични конотации предимно за американската аудитория, по-добре е думата да се транскрибира с е, а и е по-благозвучно.

Аналогичен е случаят с модела автомобил на Мицубиши – Outlander. Транскрипцията на думата outlander изглежда по следния начин [ˈaʊt.lændəŋ] и отново е с американски произход. Поради тази причина по-правилно е предаването с е – уатлендър.

---

<sup>69</sup> Значение на думата страшилище. В: В: OnlineRechnik.com, 2022 [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://bit.ly/3xdOBDC>

<sup>70</sup> Данчев, Андрей. Българска транскрипция на английски имена. - София: Изток-Запад, 2010, с. 90.

## 2.6. Бележки под линия

Още една дилема, която трябваше да разреши по време на преводаческия процес е доколко е уместно се добавят бележки под линия, особено в научен текст, в който има не малко позовавания. Затруднението ми е породено от двете полюсни мнение по въпроса. Според някои преводачи поясненията под линия са необходими за пълното разбиране на текста, а според други служат, за да покажат ерудицията на преводача или да направляват читателската интерпретация.<sup>71</sup>

Преводаческото ми решение в този случай е да включа бележки под линия, чиято функция е да разяснят значението на термини, реалии и фразеологизми. Тези пояснения не включват лични коментари и нямат за цел да напътстват читателя как да интерпретира текста. Тъй като препратките към други източници са систематизирани в списък в края на книгата, избрах да въведа преводаческите бележки под линия и чрез \*.

## 2.7. Времето

Като се има предвид, че книгата, която избрах да превеждам е нехудожествена, трябва да се отбележи, че специфичността на времето, в което се превежда. За научни текстове е най-подходящо да се използва минало историческо време, защото такива издания обикновено се представят „събития от миналото, чиято достоверност се смята за установена“<sup>72</sup>. Още по-важна специфика при работата по научни текстове е, че преводачът не е свидетел на действията, следователно използването на време, което не отразява това, ще е подвеждащо за читателя. Пример колко е важно използването на правилното време има още на първата страница на книгата. Авторката започва изложението си като преразказва телевизионна реклама на хибриден автомобил, в която митологичните чудовища имат основна роля:

„A white car drives through a wood. A centaur gallops alongside, through trees set back a little from the road. As the car passes over dusty mountains, Medusa looks up from the snakes in her hands to mark its passing. In the pouring rain, the car's wheels turn and the Minotaur throws back his head to beat his chest. A siren raises her head from a pond,

<sup>71</sup> Карапеткова, Дария. За превода. София: ИК Колибри, 2016, с. 58.

<sup>72</sup> Влахова-Руйкова, Радка. Време на глагола. В: ПРАКТИЧЕСКА ГРАМАТИКА. БЪЛГАРСКИ ЕЗИК [дата на последен достъп 30.08.2022]. Достъпно на: <https://www.slav.uni-sofia.bg/grammar/morf30.html>

splashing her tail. A Pegasus emerges from fog, beating its wings; the car turns on its headlights in the gathering gloom. 'In a world of hybrids,' says a voice, 'some follow – others lead.'<sup>73</sup>

Тъй като Лиз Глойн не е участвала в рекламата, т.е. не е свидетел на действието, а само предава резултата от вече минало събитие (гледа рекламата и я преразказва на читателите) параграфът трябва да се преведе в сегашно историческо време:

„Бял автомобил пътува през гора. Между дърветата около пътя галопира кентавър. Докато колата преминава през запрашени планински пътища, Медуза вдига очи от змиите в ръцете си и я проследява с поглед. В силния дъжд гумите се въртят все по-бързо и/а Минотавър изпъва глава назад и се бие в гърдите. Сирена подава глава от езеро и пляска с опашка. С махащи криле Пегас излиза от мъглата. Фаровете на автомобила озаряват сгъстяващия се мрак.

– В свят на хибриди – отеква глас, – едни следват, други водят.“

## 2.8. Запазване на стила на писане

Предизвикателство при работата ми по превода беше предаването на стила на Лиз Глойн. За нейното писане са характерни много дълги изречения, пълни с допълнителни подробности, например:

<p>„Given that the ancients could conceive of a precannibalistic Minotaur, a Minotaur who needed love and care as much as a human baby, one wonders what they might have said about the nature versus nurture debate and Minos' influence in bringing out the beast“.</p>	<p>„Като се има предвид, че древните са в състояние да си представят и изобразят Минотавър, който все още не е канибал, Минотавър, който се нуждае от любов и грижа също толкова, колкото едно човешко бебе, няма как да не се запита какво биха казали по повод вечния дебат за „природата или</p>
---	---

<sup>73</sup> Gloyn, Liz. Tracking Classical Monsters in Popular Culture. London: Bloomsbury Publishing Plc, p.7.

	възпитанието“ и влиянието на Минос за разкриването на звяра“.
--	---

В този конкретен случай се опитам да запазя, както словореда, така и стила на писане, но в други изречения реших, че е необходимо фрагментиране, за да може преводът да е четивен, например:

„One popular analysis positioned his election as a response to the Obama presidency, to the drive for equality for women, to the increasing public profile of transgender issues, to immigrants and Latinx Americans – in other words, a push back to ‘how things used to be’, driven by a nostalgia for an era where men were men and women were women, and they were all white“.	„Един популярен анализ описва избирането му като отговор на президентството на Обама, на стремежа за равнопоставяне на жените, на нарастващото обществено внимание към проблемите на транссексуалните, на имигрантите и латиноамериканците. С други думи, това е едно връщане назад към начина, по който нещата са били преди, породен от носталгията по времето, в което мъжете бяха мъже и жените бяха жени, и всички бяха бели“.
--	---

Предвид откритите по-горе специфики и фактът, че книгата е научна, според мен най-важното при превода е научната информация в изданието да се предаде достоверно и на разбираем за читателя език. По тази причина в превода ми има места, където чрез пропуски на незначителни за сюжета елементи съм се опитала да намаля разсейващите за читателя фактори, например:

„He is drawn into a dispute over who should rightfully rule the kingdom, and sails to Colchis with the crew of Argo (here, the ship owner) and Prince Jason, son of the murdered king Aeson, to find	„Пелий и Херкулес спорят на кого по право се пада властта над царството и героят отплава за Колхида с принц Язон и екипажа на кораба „Арго“, за да открие златното руно и да докаже, че
--	---

<p>the golden fleece stolen from Iolco and prove Jason's right to the throne".</p> <p>„The grove of Diana at Nemi, in the Alban Hills to the south- west of Rome, provides a case in point“.</p>	<p>Язон е истинският наследник на трона“.</p> <p>„Пример е светилището на Диана в град Неми, югоизточно от Рим“.</p>
--	--

Предимство на дългите изречения е, че позволяват по-свободно използването на транспозиция. Така едновременно се запазва авторският стил и текстът звучи много добре в превод, например:

<p>„In the medieval chronicles, an unnatural or monstrous birth could be read as the sign that war was on its way, similarly to how Quintus Cicero frames intersex babies“.</p>	<p>„Подобно на начина, по който Квинт Цицерон описва интерсексуалните бебета, в хрониките от това време неестественото или чудовищното раждане може да се тълкува като знак, че предстои война“.</p>
---	--

Още една техника, която използвах, за да направя текста да звучи по-добре на езика цел е антонимичен превод, т.е.:

<p>„...the Sphinx has not lost her teeth and settled down into an old age of snoozing on the sofa“.</p>	<p>„Свинкса не се е отдала на мързелуване на дивана и зъбите ѝ все още са остри“.</p>
---	---

## Заклучение

Д-р Лиз Глойн е доцент по латински език с интереси към творчеството на Сенека Млади, представите за семейството и жената в Древността и нови прочити на латински литературни текстове. Втората ѝ книга, „**Преследване на античните чудовища в популярната култура**“, бе избрана за превод и анализ, защото, от една страна темата за връзката между популярната култура и митологията не е достатъчно изследвана и от друга – книгата има висока научна стойност и би било полезно да бъде издадена на български.

По време на работата по книгата са открити много особености и преводачески казуси – от вариантите за превод на заглавието, предаването на реалии, термини, идиоми и други. Интересна особеност, открита при работата с текста е размиването между традициите в американската и британската системи и до каква степен това е възприето. Макар да е с английски произход, авторката използва много фрази, характерни за американската реч. Това обаче, нито пречи, нито дразни при четене, което показва, че двете системи са по-близки отколкото предполагахме.

Книгата бе интересен обект за анализ заради специфичния научен стил, на който е написана и стилът на писане на авторката. Интересни казуси бяха повторението на думата „monster“, транскрибирането на марки, филми и игри от различни езици и кохерентното предаване на сложните конструкции на английските изречения на български език. Може би най-голямо предизвикателство бе опитът за предаване на немската дума „unheimlich“. Всички преводачески решения са обосновани чрез позоваването на разнообразни теоретични и практически източници, като са изведени и различни примери за особеностите и добрите страни на превежданата книга. Цялостният процес на работа по изданието се оказа нелека задача, но провокира търсенето на разнородни източници на информация, проявата на повече креативност и осъзнаването на ролята на преводача в издателския процес.

## Използвани източници

### Книги

- Боянова, Снежина. Английско-български речник / Българско-английски речник. – София: Габеров, 2003. – 608 с.
- Влахов, Сергей, и Сидер Флорин. Непреводимото в превода. – В: Изкуството на превода. – София: Народна култура, 1969. – 32 с.
- Данчев, Андрей. Българска транскрипция на английски имена. - София: Изток-Запад, 2010. – 448 с.
- Дельоз, Жил, и Феликс Гатари. Хиляда плоскости. Капитализъм и шизофрения – 2. – София: ИК Критика и хуманизъм, 2009.
- Карапеткова, Дария. За превода. – София: ИК Колибри, 2016. – 207 с.
- Николчина, Миглена. Смисъл и майцеубийство: Прочит на Виржиния Улф през Юлия Кръстева. – София: Унив. изд. Св. Климент Охридски, 1997. – 175 с.
- Протохристова, Клео. Записки от преддверието. Теория и практика на заглавието. – Пловдив: УИ „Паисий Хилендарски“, 2014. – 164 с.
- Радева, Василка. Български тълковен речник. – София: Изток-Запад, 2012. – 748 с.
- Търбан, Марвин. Речник на американските идиоми. – София: Изток-Запад, 2017. – 264 с.
- Флорин, Сидер. Ремарката каза. – В: Изкуството на превода. – София: Народна култура, 1978. – 432 с.
- Фройд, Зигмунд. Ужасяващото, прев. Харитина Костова-Добрева. – В: Естетика, изкуство, литература. – София: УИ „Св. Климент Охридски“, 1991.
- Gloyn, Liz. Tracking Classical Monsters in Popular Culture. – London: Bloomsbury Publishing Plc. – 228 p.
- Lerner, Laurence. Reconstructing literature. – Totowa, N.J.: Barnes & Noble Books, 1983. – 218 p.
- Mahar, William John. Behind the Burnt Cork Mask: Early Blackface Minstrelsy and Antebellum American Popular Culture. – University of Illinois Press, 1999. – 444 p.
- Florin, Sider. Realia in translation. – In: Translation as Social Action. – London: Routledge, 1993. – 142 p.

### Други източници

- Бътлър, Джудит. ПРЕДГОВОР към книгата "Безпокойствата около родовия пол". – В: Електронно списание LiterNet, 18.05.2011, № 5 (138). Достъпно на: <https://litenet.bg/publish27/judith-butler/predgovor.htm> [30.08.2022]
- Влахова-Руйкова, Радка. Време на глагола. – В: ПРАКТИЧЕСКА ГРАМАТИКА. БЪЛГАРСКИ ЕЗИК. Достъпно на: <https://www.slav.uni-sofia.bg/grammar/morf30.html> [30.08.2022]
- Габракова, Деница. Докосване, усещане. – В: Култура, 2005. Достъпно на: [https://newspaper.kultura.bg/media/my\\_html/2388/heterologii.htm](https://newspaper.kultura.bg/media/my_html/2388/heterologii.htm) [30.08.2022]
- Значение на думата звяр. – В: OnlineRechnik.com, 2022. Достъпно на: <http://talkoven.onlinerechnik.com/duma/%D0%B7%D0%B2%D1%8F%D1%80> [30.08.2022]
- Значение на думата класик. – В: BGJargon.com, 2022. Достъпно на: <https://www.bgjargon.com/word/meaning/%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BA> [30.08.2022]
- Значение на думата обратен. – В: Wikitionary, 24.05.2022. Достъпно на: <https://bg.wiktionary.org/wiki/%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BD> [30.08.2022]
- Значение на думата опак. – В: OnlineRechnik.com, 2022. Достъпно на: <http://www.onlinerechnik.com/duma/%D0%BE%D0%BF%D0%B0%D0%BA> [30.08.2022]
- Значение на думата проследявам. – В: OnlineRechnik.com, 2022. Достъпно на: <https://bit.ly/3B8aULN> [30.08.2022]
- Значение на думата страшилище. – В: OnlineRechnik.com, 2022. Достъпно на: <https://bit.ly/3xdOBDC> [30.08.2022]
- Значение на думата чудовище. – В: OnlineRechnik.com, 2022. Достъпно на: <https://bit.ly/3TYKtkc> [30.08.2022]



- Метаморфози на стъблото. – В: Botanica, 2022. Достъпно на: <https://botanica.gallery/wp/archives/336> [30.08.2022]
- Панайотов, Станимир. НОРМАТИВНИЯТ ПРОБЛЕМ ЗА ХОМОСЕКСУАЛНИЯ СУБЕКТ: GAY & LESBIAN STUDIES И QUEER THEORY. – В: Електронно списание LiterNet, 15.02.2005, № 2 (63). Достъпно на: <https://liternet.bg/publish2/spanajotov/queer/normativniat.htm> [30.08.2022]
- Проект "Изграждане на обща перспектива за европейска демократична политика, отчитаща пола". – В: Център за изследвания и политики за жените, 2003. Достъпно на: <http://www.cwsp.bg/htmls/page.php?category=594&page=5> [30.08.2022]
- Речник на термините на ЛГБТ. – В: RAINBOW, 2022. Достъпно на: <http://www.rainbowproject.eu/material/bg/glossary.htm> [30.08.2022]
- Спасова, Камелия, и Мария Калинова. Преводачески безпокойства около das Unheimliche. – В: Литературен вестник, бр. 34/2013. Достъпно на: <https://bit.ly/3cYUuMI> [30.08.2022]
- Фантастични животни и къде да ги намерим. – В: Егмонт България ЕАД, 2022. Достъпно на: <https://egmontbulgaria.com/hari-potar-168/fantastichni-zhivotni-i-kade-da-gi-namerim-p3119> [30.08.2022]
- 10 terms related to gender and sexuality that require sensitivity in translation . – In: Goethe-Institut, 2022. Available from: <https://www.goethe.de/prj/one/en/aco/art/22105935.html> [30.08.2022]
- Chandler, Stephanie. Developing a Good Book Title. – In: Nonfiction Authors Association, 25.07.2017 [. Available from: <https://nonfictionauthorsassociation.com/developing-a-good-book-title> [30.08.2022]
- Clark, Alexis. How the History of Blackface Is Rooted in Racism. – In: A&E Television Networks, LLC, 20.04.2021. Available from: <https://www.history.com/news/blackface-history-racism-origins> [30.08.2022]
- Cosa significa Queer?. – In: CosìComeViene Trova Psicologi e Sessuologi, 2022. Available from: <https://www.cosicomeviene.it/cosa-significa-queer> [30.08.2022]
- Desmond-Harris, Jenée. Don't get what's wrong with blackface? Here's why it's so offensive. – In: Vox Media, LLC, 29.10.2014. Available from: <https://www.vox.com/2014/10/29/7089591/why-is-blackface-offensive-halloween-costume> [30.08.2022]
- Dr Elizabeth Gloyn. – In: Royal Holloway, University of London. Classics home. Research Profile. Researchers, 2022. Available from: [https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/persons/elizabeth-gloyn\(263b1146-5f8a-4c99-a909-01c78a7caef2\).html](https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/persons/elizabeth-gloyn(263b1146-5f8a-4c99-a909-01c78a7caef2).html) [30.08.2022]
- Farfan, Penny. Review of Ibsen's Houses: Architectural Metaphor and the Modern Uncanny, by Mark B. Sandberg. – In: Theatre Journal, vol. 68 no. 3, 2016, pp. 492-493. DOI: <https://muse.jhu.edu/article/633916> [30.08.2022]
- Fisher, John. Entitling. – In: Critical Inquiry, Vol. 11, No. 2, December 1984, p. 288. DOI: <https://www.jstor.org/stable/1343396> [30.08.2022]
- Gardeners' Monthly, vol 25. – In: Biodiversity Heritage Library, 1883. Available from: <https://www.biodiversitylibrary.org/item/30904#page/7/mode/1up> [30.08.2022]
- Hudson, John. An analysis of the titles of papers submitted to the UK REF in 2014: authors, disciplines, and stylistic details. – In: Scientometrics, Vol. 109, 29.07.2016, pp. 871–889. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11192-016-2081-4> [30.08.2022]
- Myths & Monsters. – In: IMDb.com, Inc., 23.12.2017. Available from: [https://www.imdb.com/title/tt7531644/?ref=tt\\_ep\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt7531644/?ref=tt_ep_tt) [30.08.2022]
- Queer. – In: Merriam-Webster, 2022. Available from: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/queer> [30.08.2022]
- Sexual Choice, Sexual Act. An Interview with Michel Foucault. – In: Salmagundi No. 58/59, Fall 1982 – Winter 1983. Available from: <https://salmagundi.skidmore.edu/articles/11-sexual-choice-sexual-act> [30.08.2022]
- Shih, Ivy. All in a name: How research paper titles can make or break. In: Springer Nature Limited, 21.12.2016. Available from: <https://www.nature.com/nature-index/news-blog/how-research-paper-titles-can-make-or-break> [30.08.2022]
- Sur, Debadrita. Understanding the issue with racism in 'Tom and Jerry'. – In: Far Out Magazine, 13.02.2022. Available from: <https://faroutmagazine.co.uk/racism-in-tom-and-jerry> [30.08.2022]
- The Golliwog Caricature. – In: Ferris State University, 2022. Available from: <https://www.ferris.edu/jimcrow/golliwog> [30.08.2022]

- Tracking Classical Monsters in Popular Culture. – In: Bloomsbury Publishing Plc, 31.10.2019. Available from: <https://www.bloomsbury.com/uk/tracking-classical-monsters-in-popular-culture-9781350109612> [30.08.2022]
- Tracking Classical Monsters in Popular Culture. – In: Goodreads, 2022. Available from: [https://www.goodreads.com/book/show/43510977-tracking-classical-monsters-in-popular-culture?ac=1&from\\_search=true&qid=X7niTKLeR0&rank=1](https://www.goodreads.com/book/show/43510977-tracking-classical-monsters-in-popular-culture?ac=1&from_search=true&qid=X7niTKLeR0&rank=1) [30.08.2022]
- Tracking classical monsters in popular culture. – In: Google Scholar, 2022. Available from: [https://scholar.google.com/scholar?cites=4939935233354477623&as\\_sdt=2005&scioldt=0,5&hl=bg](https://scholar.google.com/scholar?cites=4939935233354477623&as_sdt=2005&scioldt=0,5&hl=bg) [30.08.2022]

# Приложения

## Приложение №1

### 1

#### What Makes a Monster?

A white car drives through a wood. A centaur gallops alongside, through trees set back a little from the road. As the car passes over dusty mountains, Medusa looks up from the snakes in her hands to mark its passing. In the pouring rain, the car's wheels turn and the Minotaur throws back his head to beat his chest. A siren raises her head from a pond, splashing her tail. A Pegasus emerges from fog, beating its wings; the car turns on its headlights in the gathering gloom. 'In a world of hybrids,' says a voice, 'some follow – others lead.'

This is a summary of the 2017 television advert for the Mitsubishi Outlander PHEV, a plug-in hybrid SUV.<sup>1</sup> The message of the advert is clear – all forms of hybridity are subservient to the PHEV's plug-in hybrid technology and low CO2 emissions. Yet this commercial derives its power from its deployment of classical monsters. It expects its audience to recognise them, to know they are hybrids, to understand them as the system within which the PHEV demands precedence. Why do ancient monsters still wield this kind of influence in contemporary culture, to the extent that a car commercial feels they are mainstream enough to present without comment?

To begin answering this question, I want to explore some existing ways of understanding monsters, and outline my own model for how we might treat monsters found in classical reception. At present, monster studies does not seem to take into account the ancient monster transferred into the modern world. Monster studies itself is a comparatively new field of academic research, arguably established when Jeffrey Cohen's influential *Monster Theses* were published in 1997.<sup>2</sup> The work that builds on the *Monster Theses* leaves the monsters under consideration within their own chronological timeline. Let us take the vampire as an example. Scholars may look at Bram Stoker's *Dracula* in the context of when it was written, and see in *Dracula* a figure who represents the fears of the Victorian era around migration, uncontrolled sexual appetites, the rise of technology and so on. They could look at

him in the 1958 Hammer Horror film, where the vampire is imagined as a historical character in a historical setting.

They may also turn to the Twilight saga and see the vampire living in the early twenty-first century, embodying the theme of sexual danger under the strong influence of Stephanie Meyer's Mormonism. The vampire endures but becomes the inhabitant of the time period where it lives. Similarly, the underlying concept of the zombie continues, but adapts to the social and temporal circumstances in which it finds itself.

By contrast, the Minotaur, Medusa, the Chimera and other classical monsters have remained remarkably consistent over time. While individual manifestations have changed, their fundamental form has not radically altered. They have not needed to reinvent and reshape themselves on their journey through time. Monster studies does not talk about monsters who not only existed as monstrous in their original culture but are still used as monstrous. The closest the field gets is examinations of monsters like the wendigo, who belongs to the folklore tradition of Algonquian culture but still has a living community who engage with it today.

There is plenty to be said about monsters in ancient literature.<sup>3</sup> But the fact that those monsters have travelled from their lairs in Greece and Italy into our cinemas and living rooms remains unacknowledged. When classical monsters are discussed, it is with the assumption that they don't overstep their temporal boundaries. That is, monster studies assumes that classical monsters only really exist in the classical period. They might be acknowledged in conversations about medieval bestiaries, if they're lucky, but in the main, what happens in Greece and Rome is thought to stay in Greece and Rome.

Consumers of popular culture know differently. Classical monsters see no reason not to follow their heroes out of ancient myth. This chapter explains what happens when they do, and why it matters. Given this goal, it might feel as if we already know what we are looking for – we can spot a classical monster when we see one. However, it will be useful to establish a distinction between monsters, those which we associate with particular heroes and mythic narratives, and the monstrous more generally – that is, between specific creatures and the abstract belief which infuses them. These ideas can be separated out from each other and, where classical monsters in popular culture are concerned, it's particularly important to do so – what operates in the production of monsters does not necessarily apply for the rest of their

lives. In what follows, there may be some merging of these two spheres, but hopefully with productive overlaps.

There are various ways of thinking about the monstrous in general and the behaviour of individual monsters specifically. I want to take a turn through these various modes and consider how helpful, or otherwise, they are for exploring the classical monsters who sojourn with us now.

### **Catalogues and cryptozoology**

The most familiar mode of handling monsters is to catalogue them, one by one. Anyone with experience of role-playing games will know the sort of thing I mean – great handbooks, stuffed with various monsters that a games master can unleash upon unwary players, full of stats and special abilities, ordered alphabetically or according to category. The contents of the *Dungeons & Dragons (D&D) Monster Manual (2014)*, for instance, begins with the Aarakocra, progressing through Bullywugs, Gargoyles and Pixies until it ends with Yugoloths and Zombies.<sup>4</sup> The tendency to assume that all one needs to do with monsters is count and identify them arises from the medieval bestiary tradition, where lavishly illustrated books described a range of fantastic and commonplace creatures. These books provided not only physical descriptions, but also a note of the animals' habits, often with moralising commentary – for instance, the beaver supposedly gnaws off its own testicles when cornered, which symbolises man's need to cut off his vices. The popularity of Pokémon highlights a continuing belief that monsters must be hunted down and categorised, whether they are caught in their native Japan or after their journey into the West.<sup>5</sup> The sheer amount of knowledge about Pokémon behaviour required to participate in what at first glance looks like a simple children's game 'is that of quasi-scientific classification, along the lines of Linnean taxonomy'.<sup>6</sup> The act of cataloguing is important, but should not be the end point of engaging with monsters.<sup>7</sup>

A parallel temptation is to rationalise the monster. This model, sometimes called 'cryptozoology', applies particularly to the monsters who come out of pre-scientific historical periods. The logic runs that the ancients were clearly scared of something; however, it cannot have been an actual monster, since in our enlightened state of scientific understanding, we know that (for instance) giants and harpies and griffins do not actually exist. The solution is to

recover the archaeology, to see what reality lies under the fictional scaly skin. There are classical antecedents. In one Greek papyrus fragment, an illustrator has added pictures alongside an otherwise straightforward tale Hercules is telling of his adventures (Fig. 1.1). In contrast to the heroic deeds that Hercules recounts, the illustrator playfully tells a different story – instead of wrestling the Nemean lion, Hercules grapples what is obviously a statue on a plinth; rather than stalking the Stymphalian birds, Hercules seems to be surprised by a flock while fishing. The great tales we read from the mouth of the hero are undercut by the light-hearted illustrations, showing that even in antiquity not everybody took tales of monsters seriously.<sup>8</sup>

The cryptozoologists take this rationalising approach still further, and seek to uncover what precisely lies behind the monsters of our ancestors' minds. Was it the shared cultural memory of the sabre-tooth tiger that took on new shapes as we left caves behind? Did the discovery of dinosaur fossils necessitate the invention of griffins in order to adequately explain them?<sup>9</sup> Do we fear the Kraken because we did not understand the giant squid? This methodological approach is related to the broader method of euhemerism, which sees myths and legends as grounded in actual historical events which can somehow be recovered, with some attempts more convincing than others. Whatever one might think about this method in principle, in reality any attempt to apply it to monsters from the classical era must inevitably suffer from the sparseness of evidence. Personally, I fear that trying to work out what might have generated the Minotaur, or where Medusa came from, runs the risk of relying on wild assumption. Instead, I want to ask how these monsters behave now that they've made it to modernity.

### **Basic monster theory**

One way of approaching this question is to move away from specific monsters and instead consider the monstrous, particularly through the lens of monster theory. Cohen's influential chapter outlined seven cornerstone principles for understanding the cultural creation of monsters:

1. The monster's body is a cultural body – monsters are culturally specific, constructed in a particular moment.

2. The monster always escapes – whenever you think the monster is dead, it comes back, to be read in new cultural contexts and respond to new fears.

3. The monster is the harbinger of category crisis – you can't categorise a monster. It refuses to accept binaries and disturbs familiar boundaries between human and animal, male and female, and so on.

4. The monster dwells at the gates of difference – monsters tend to reflect fears of 'the other'. That can be the fear of a different gender, sexual orientation, nationality, ethnicity or anything that isn't included in the dominant identity of a culture.

5. The monster polices the borders of the possible – it patrols the behavioural limits both between and inside social units that we cannot cross if society is to continue.

6. Fear of the monster is really a kind of desire – the horror of the monster creates a space in which to express forbidden longings, allowing the wish-fulfilment of dreams that cannot be (acceptably) dreamed. The inevitable destruction of the monster absolves us from enjoying the guilty pleasures they give us.

7. The monster stands at the threshold – as monsters return from our attempts at banishment, they tell us what it is to be human. We define ourselves against their monstrosity, and ask whether they remain as monstrous as they once were.

Cohen's premises underpin a considerable body of work across academic disciplines studying monsters in specific contexts; from the medieval period to media studies, there's always a monster to look at. Whether or not there was actually a monster (did the Hydra really exist?) is beside the point – what matters is how a given culture responds to its sense of the monstrous. Mittman summarises this point nicely by arguing that 'the monster is known through its effect, its impact'.<sup>11</sup> The feeling of horror and discomfort we feel when seeing a monster comes from the monstrous qualities Cohen identifies in the Monster Theses – the transgression of normally fixed boundaries, things that question our understanding of how the world works, anything that unsettles our complacent confidence in the settled order of the universe. Rather than looking at individual monsters, monster theory looks at their abstract underpinnings.

For those interested in antiquity, monster theory offers a helpful set of principles for considering how ancient ideas of the monstrous might be at work in a particular situation,



such as why a Roman prosecutor might compare the man he is accusing to a centaur.<sup>13</sup> However, instances of classical reception respond less well when one tries to apply monster theory to them. The problems which arise aren't immediately obvious; you could argue that the monster's eternal escape and rebirth mean that the constant reappearances of the Minotaur from his labyrinth are always fresh inventions of the society that generates them. This explanation works, up to a point – but then we run into the problem of what Mittman calls the monster's 'effect'. Most of the classical monsters we encounter in popular culture do not generate the sort of stomach-churning horror associated with the monstrous in the abstract.

If you examined the sort of texts from popular culture that monster theory is applied to, you would be forgiven for wondering why this book exists at all. The modern monsters who receive all the attention are the serial killers, the murderous alien races, the mysterious zombie-generating illnesses – or, in more traditional fare, the sparkly vampires and the strapping werewolves.<sup>14</sup> A casual observer might easily think that the Minotaur, Medusa, the centaur, the cyclops and all the other familiar figures from classical myth had quietly faded away, living only in new translations of ancient texts and fresh photographs of vases and frescos.

And yet. Alongside a goodly number of ancient world movies, particularly those with a hero pitted against at least one monster, myth permeates all types of contemporary literature. Canongate Press recently commissioned a series of short novels retelling a whole range of mythic narratives, ancient Greek tales among them. For the younger reader, classical fragments are sprinkled throughout the Harry Potter volumes, while the Percy Jackson books assume Greek mythological figures continue to live in the modern world. Individual classical monsters are not trapped inside their particular myth, although they can be found in such retellings. They often appear in narratives which have no association with their origin stories. Any computer game in which the player is asked to battle against clouds of regenerating harpies and hydras, like the floating clouds of Medusa Heads in the Castlevania series, illustrates the continued threat of classical monsters even when they are not occupying their traditional spaces. So, classical monsters turn up in popular culture, in places that monster theory seems to think they have no right and no ability to be. I think this illustrates some of the limitations with the idea of the 'monstrous' and the assumption that it must lead to terror: the Sphinx has not lost her teeth and settled down into an old age of snoozing on the sofa. Despite being transplanted from their cultures of origin, and often relocated into entirely

unrelated stories, classical monsters have an instantly recognisable presence in popular culture. Monster studies has so far been oblivious to their presence, which suggests that there may be something else going on here. To work out what that might be, we first need to look at some historical trends in the forms our monsters have taken.

### Historical trends

One of the complicating factors for classical monsters in the modern world is that they have lived through a significant sea change in how the nature of monsters is understood. The concept of 'monster' was originally tied up in its name – the etymology of *monstrare*, to show or demonstrate, and *monere*, to warn, reflected a widespread belief that a monster was monstrous in its external appearance. The sight of a monster was meant to function as an omen – literally, in the classical period, for monsters and *monstra* were seen as signs of divine will. For instance, when the boats of Aeneas and his men turn into sea nymphs after they have been set on fire by the native Latins, Virgil calls the sight a *mirabile monstrum*, an amazing portent (Aeneid 9.120). In Cicero's dialogue *On Divination*, his brother Quintus refers to the birth of a hermaphrodite as a deadly monster (*fatale monstrum*), which meant the Romans had to consult the Sibylline books to find out the correct way to respond (*On Divination* 1.98).<sup>15</sup> The poet Horace even goes as far as using the same phrase to refer to the Egyptian queen Cleopatra as a danger which must be overcome (*Odes* 1.37.21).

The sense that monsters communicated divine will continued into the medieval period, where monsters were generated by spiritual dangers and conquered by spiritual virtues – Grendel in *Beowulf* and the monsters of the medieval romances are destroyed, at least in part, by the holiness of their adversaries. Similarly, the bestiary tradition moralised about the appearances and behaviours of animals to provide exhortation to the ideal Christian character. In the medieval chronicles, an unnatural or monstrous birth could be read as the sign that war was on its way, similarly to how Quintus Cicero frames intersex babies. Monsters in the medieval period could also be interpreted as wonders of nature – stories of monstrous races far out at the edges of the map, such as the cynocephali or dog-headed people, ran alongside stories of dragons and phoenixes to illustrate the richness of a world outside the everyday. Such a construction of otherness contributed to the politics of burgeoning empire and the idea of race as a discriminatory category: the European West began to identify itself as 'normal', positioning inhabitants of other countries with different skin shades as fundamentally unlike the people in the self-proclaimed centre.

Although what individual cultures found monstrous shifted over time, their beasts remained externally and obviously identifiable. A hangover of the immovability of a monstrous exterior appears in icons made in the Eastern Orthodox Church of Saint Christopher, a cynocephalus who met the Christ child, was baptised and received human shape. Despite his inner conversion, some makers of icons continued to paint him with a dog's head. The prioritisation of external appearances went more or less uninterrupted up to the nineteenth century, although explanations for monstrosity drew on science rather than religion. The question was not whether something that looked monstrous was a monster, but how it had become so – a conversation that became even more charged in the context of Charles Darwin's evolutionary theories.

When Mary Shelley's *Frankenstein* was published in 1818, it marked a radical shift in how the link between monstrosity and external appearance was understood, by proposing that the two could be uncoupled. Frankenstein is so overcome by his creature's ghastly form, sewn together from corpses, that he runs away from it, yet despite his appearance the Creature's initial disposition is friendly. As we discover from the Creature's later narration, at first he is a true innocent. He burns himself on a campfire because he does not know fire is hot, for instance, and has to learn by experimentation that wet wood does not provide good fuel. Despite his harmless intentions, the hostile reactions he experiences in response to his appearance eventually drive him to behave like the monster people believe him to be. It is ultimately nurture, not nature, that makes Shelley's Creature monstrous. By contrast, the actions of Frankenstein himself remain deeply ambivalent. Although the mix of epistolary and first-person narrative nudges readers to assume Frankenstein's perspective, his blind pursuit of scientific discovery without considering its ethical implications and his decision to abandon his creation are far from laudable. Shelley's strong suggestions that the respectable scientist is a body snatcher, along with his other questionable personality traits, mean that Frankenstein's self-presentation as the narrative's tragic hero can never be wholly convincing.

*Frankenstein* breaks the link between a monstrous exterior and a monstrous interior, beginning a fascination with monstrosity's inward manifestations rather than the specific monstrous creatures of earlier eras. Later Victorian novels explore the same idea, with similarly powerful results. Robert Louis Stevenson's *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) presented a literally two-faced protagonist, allowing the monster in Dr. Jekyll out, and leading to the question of what had been under the good doctor's skin before he came up with his serum. In *The Picture of Dorian Gray* (1890), Oscar Wilde gives a wicked body

beautiful a hideous hidden portrait, which records all the vices that are undetectable on the attractive visage of Mr. Gray himself. Without the portrait, Dorian's monstrosity is visually imperceptible.

Both of these examples reflect an interest in what this era saw as an otherwise invisible human monstrosity. What is shocking about Dorian and Mr. Hyde is their immoral behaviour. Both men ruin women. Although homosexuality is never explicitly mentioned, the fact that Dorian rents a sordid room by the docks which he only visits in disguise under an assumed name is sufficient indication that his monstrosities are multiple. Dorian's sexuality is an open secret in the text – always plausibly deniable, but clearly on display when you know the signs to look for.<sup>16</sup> The monstrous is now inside us. A newly scientific world makes empirical belief in the Sphinx more or less impossible, but an increasing interest in the hidden workings of the mind will soon allow Freud to give it new life through psychoanalysis.

The next major shift in the monstrous, sixty or so years later, took place alongside the development of the atomic bomb and the Cold War. The detonation of bombs on Hiroshima and Nagasaki meant suddenly we were living in a world where the most monstrous thing imaginable had already happened. The threat of nuclear holocaust gave popular culture, and science fiction (SF) in particular, a new set of fears and anxieties to work with, and the scope to explore full social dystopia. The monsters created by nuclear radiation, emblematic of American monster movies in the 1950s, stood in for a range of other terrors, not least anxiety over communism.<sup>17</sup> While nuclear winter provided a temporary return to the exterior, obvious monster, the human monsters who allowed radioactive monsters to be created or released provided a parallel track of hidden monstrosity. Paranoia about 'Reds under the bed' neatly illustrates the link between the uncertain global political climate and an increased worry over monsters lurking in plain sight.

More recently, contemporary concepts of monstrosity manifest in four interlinked kinds of monsters: the psychopath or the terrorist, who is undiscoverable until it is too late; the corrupt government agency, which infiltrates every aspect of life and against which there is little or no recourse; the invisible virus that cannot be seen as it worms under our skins; and nature itself, violently responding to humanity's outrages against it.<sup>18</sup> These monsters all express fears about the breakdown of the social contract, but also of what cannot be seen, cannot be faced, cannot be proactively countered. They may come into existence because of humanity's own foolishness, or they may be symptoms of a civilisation turning on itself. Yet

initially they all merge into society. The serial killer looks like everybody else, until we peep into his basement; the sinister governmental body blends in with the rest; the surface on which the virus rests seems innocuous; nature, our mother, appears passive until goaded to revenge. The monsters which have been generated by the modern world can no longer be identified by sight – unlike classical monsters.

Society's discomfort over these undetectable manifestations of monstrosity has resulted in attempts to work out how to spot monsters. The figure of the terrorist, for instance, is frequently associated with people who have brown or black skin, while White terrorists are not labelled as such in media reports of mass shootings or similar attacks. Skin colour can thus become a proxy for detecting monstrosity, but it's highly ineffective; a social attempt to recouple appearance and monstrosity fails, but perpetuates systems of violence which allow, for instance, White North American police to escape prosecution after shooting Black men who do not pose a threat to them.<sup>19</sup> A parallel othering manifests in seeing those with mechanical augmentation as somehow monstrous. The fearsome potential of the Terminator's visible endoskeleton exposes the breakdown of the barrier between the human and the machine, and our perhaps inevitable journey towards becoming cyborgs.<sup>20</sup> In both these cases, external visual markers are treated as if they still signal a relationship to the monstrous, but the breakdown of the internal/external connection means it has become increasingly hard to detect any of the numerous manifestations of the monstrous until it's too late.

Equally, in the late twentieth and early twenty-first centuries, depictions of monsters show not just sympathy for the devil, but a desire to become the devil.<sup>21</sup> Vampires particularly express this modern longing at work, given the obvious parallels between vampiric transformation and sex. In Stephenie Meyer's *Twilight* saga, Bella Swann, the series' protagonist, not only desires the vampire Edward Cullen, but by the end of the novels has become a vampire herself in order to survive. Anne Rice's *Vampire Chronicles* include many characters who beg to be turned into vampires, often without knowing what they're asking for; their transformations are sometimes successful, but sometimes immortality cannot save them from their personal tragedies. Neither the Greeks nor the Romans show any inclination to become the monstrous.<sup>22</sup> Given the Greek preference for the rational and the ordered, nothing could be more unappealing than to become the irrational, chaotic other. While the Romans were certainly fascinated by monsters, both as clowns and as exhibitions, they instead identify with the figure of the gladiator, who 'concentrated the extremes of beauty and violation, power and powerlessness, control and abandon'.

For the LBGT+ community, explicit reclamation of the monstrous has become an important act of recuperation. Hollywood cinema has a long-standing tradition of coding its villains and monsters as homosexual, meaning that a queer viewer who takes pleasure in watching a figure they identify with must also watch that figure suffer and be vanquished.<sup>24</sup> However, in the final years of the twentieth century, the queer-coded monster started to come out of its closet. Its grand champion has been Lady Gaga, who has positioned herself as Mother Monster to her fanbase of queer Little Monsters, explicitly reaching out to young people in contemporary America who feel marginalised and othered by their sexuality.<sup>25</sup> The queer aspect of the monstrous seems, in the main, to have passed classical monsters by, although wider cultural trends mean that they offer the potential for this kind of reclamation.

Classical monsters, then, have flouted the evolutionary drift of the monstrous. Their hybridity, their visual obviousness, their ability to be instantly picked out of a line-up, marks them out as creations of earlier civilisations. It is this unusual nature of the obvious monster which enables the 'spotter's guide' approach to monsters I mentioned. That said, it is hardly surprising that monster theorists concentrate on the monster generated by modern concepts of the monstrous to the exclusion of the ancient monster still roaming our cultural landscape. But in order to think a little more about why this omission exists, it is worth digging deeper into some theoretical explanations of the cultural and psychological processes which help the theoretical monstrous create individual monsters.

## **Anthropology**

Mary Douglas' groundbreaking *Purity and Danger* (1966) is the core text for an anthropological reading of the monstrous. Douglas' main contribution to monster studies, building on how her subject cultures conceptualised cleanliness and pollution, was the idea that things became monstrous because they broke out of safe categories and so became unnatural.<sup>26</sup> Her analysis classified monsters as impure because they disrupted social rules and norms. There are various ways that an object or creature might do this – it might straddle the boundaries between settled categories (both human and animal); it might be categorically contradictory (both alive and dead); it might be incomplete or lack a fixed form, creating uncertainty about what it actually is or should be.

This notion of the im/pure leads to the concept of the taboo, and ways to reinforce appropriate social behaviours and prevent pollution. This idea underpins Cohen's fifth Monster Thesis, that the monster patrols the border of the possible. In anthropological terms, the borders in question are those surrounding exogamy and endogamy, or marrying in and marrying out, as well as the borders that create a zone of heteronormative expectations. As a strategy to avoid the incest taboo, women become commodities to be exchanged between kin groups and reinforce homosocial relations. To make sure that social cohesion doesn't break down completely, balance is created by taboos on marrying too far out – into other social groups, ethnicities and cultures. These taboos are policed by the monsters created both when you marry too close to and too far from your kin group, or when you cross outside procreative marriage into homosexual or transsexual activity.

Stephen Prince used the idea of taboo to construct the beginnings of a social theory for understanding the horror film.<sup>28</sup> He sees monsters as helping to demarcate blurred borders of the social world, reinforcing systems of order which define what it is to be human. They become a mechanism to reinforce cultural distinctions between clean/unclean, accepted/prohibited that support and protect human communities. They also become 'the manifestation of the internal contradictions that every social order, based upon a classifying operation, must generate' – that is, they reveal the fault lines of the artificial categories that humans impose on their surroundings in order to control them. Yet Prince's focus on the horror film does not consider how the monstrous might manifest outside horror, nor does it account for monsters who travel beyond their origin culture after their creation. The psychoanalytic tradition also picks up on ideas of pollution and ritual cleansing in order to articulate the development of an individual's sense of self. It is this tradition, which forms the substrate of monster theory, to which we now turn.

## **Psychoanalysis**

Psychoanalytic theory's relationship with the monstrous goes back to Freud's short essay from 1919 on the uncanny, or the *unheimlich*. Freud unpicks the linguistic roots of *unheimlich*, literally translated into English as 'unhomely'. By closely examining the semantic uses of the word in various contexts, he argues that what is unfamiliar is, in fact, deeply familiar. He claims that there are two possible sources of the discomfort felt around *unheimlich* objects. First, the *unheimlich* may resurrect in me the memory of some repressed infantile trauma, such as the fear of castration at the hands of the father. Second, some event

reminds me of a primitive mode of thought which I have since outgrown as a civilised human being, but the resonance with that mode of thought gives me pause. For example, if I think that I haven't heard from Julia for a while and shortly afterwards I receive an email from her, I may be tempted to say this is uncanny, particularly if such coincidences occur several times in quick succession. My reaction stems from a hardwired primitive belief in the power of thought itself – that is, humans can bring about events simply by thinking about what they wish to happen. Because I am a modern, civilised human being, I do not fall prey to such primitive superstition, but the echo of the superannuated mode of thought generates a sensation of uncanniness.

An obvious problem with Freud's approach is his belief that 'primitive' cultures exist and that modernity (as embodied by early twentieth-century Europe in general and Vienna in particular) is unsurpassed by any other cultural moment. This view is underpinned by Freud's racist and colonialist assumptions, which see Western civilisation at the top of a developmental curve, and take a positivist approach to the innate superiority of modernity. It also assumes that anyone not living in Western Europe cannot be 'civilised', suggesting non-European people are still susceptible to this kind of superstition. Even Freud seemed to recognise the problems underpinning this conception of unheimlich when he acknowledged that it was much more easily dispelled than the first type.

He describes the sense of the uncanny created by repression as 'more resistant', and as creating a more compelling sensation both in real life and in literature.<sup>31</sup> It is this kind of unheimlich feeling with which monster studies concerns itself. Indeed, Freud's case that repression creates the uncanny is one of the central planks of Cohen's *Monster Theses*. Freud argues that an uncanny feeling occurs when 'repressed childhood complexes are revived by some impression'.<sup>32</sup> As a consequence, in order to use the uncanny as Freud understands it, one must also accept that everything we find uncanny springs from something the psyche has hidden away, always and forever entangled with the fear of the father and the desire for the mother. We also must subscribe to Freud's construction of a purely heterosexual 'normal' trajectory of desire, reinforcing a compulsory heterosexuality in us as we experience the uncanny.

The second core psychoanalytic text for monster studies is Kristeva's 1980 *Powers of Horror*, which introduces the concept of abjection. Kristeva argues that the very development of consciousness means that as the human brain comes into existence, there is a primal



repression of all the animal instincts and breakdowns of the self that must be tidied away in order to become a human. The material repressed in this manner is the abject, which challenges our sense of identity as independent beings. The ultimate example of the abject, she suggests, is the corpse, where the boundary between the human and the non-human literally decomposes before our eyes. The child-mother-other triangle of traditional psychoanalysis exists on top of this fundamental repression. The abject circles back into our awareness through reminders of primal repression, but can never be truly spoken about because the subject of the abject was repressed before we could speak (and had to be repressed as a condition of our speech).

As a result, the abject and its symbolic reminders must be handled through ceremonial exclusion (such as dietary restrictions) – it is impure and must be thrust away. It can't be done away with entirely, since it remains necessary to our existence as humans, but must be acknowledged without being seen. Ritual allows us to fit the abject into the new, 'rational' order of the mind and into the realm of language and the law, although the abject is precisely that which stands outside these realms. Excrement and menstrual blood are abject, representing on the one hand the danger that comes to the self from outside, and on the other the dangers posed by relationships inside kin groups, the fear of incest, the roles of sexual difference, and the need for these to be managed by taboo and cultural insistence on purity.

Both Freud and Kristeva rely on a system of repression, whether at the primal or the secondary level, and suggest that these repressions are fundamentally concerned with sexual activity, sexual identity and sexual fear. Later monster theorists question this reductive approach, arguing that it is possible to be scared of something not related to sex. Judith Halberstam, for instance, brings out the fullness of the monstrous body in Gothic literature, working with multiple planes of fear along the axes of class, race and nationality as well as gender and sex.<sup>33</sup> By understanding that the monster responds to a wide range of monstrous factors at work in the unconscious, we can get past the Freudian obsession with heteronormative sexually driven infantile trauma. We also allow the notion of the monstrous itself to encompass many different, often muddled, kinds of terror, resisting what Halberstam defines as a search for purity and clarity. We can thus see the wider picture of fright.

So, psychoanalysis gives us a credible mechanism for explaining how abstract and subconscious conceptions of the monstrous generate concrete monsters, particularly the revised model proposed by Halberstam. Debbie Felton has applied this approach to classical

monsters, and argues that behind the monsters of Greece lies fear of 'the potential of chaos to overcome order, or irrationality to prevail over reason; the potential victory of nature against the encroaching civilizations of mankind; the little-understood nature of the female in contrast to the male'. This proposition seems sensible enough, given how much the Greeks contrasted themselves to barbarians, and it doesn't require infantile sexual trauma in order to work – all that's needed is a cultural desire to conform to 'normality'. The fear of becoming that barbarian 'other' and falling out of respectable social categories generates the monster, which gains its power from the fear associated with that collapse into confusion.

Yet, even if we accept that we now have a plausible explanation for how psychological conceptions of the monstrous generate monsters in a particular time and place, and that this model works for ancient monsters, the monsters of classical reception still pose a problem – for they are most definitely out of their

time and place. My catalogue of trends in monstrosity has already shown that there has been a slow but sure disconnection between how monsters look and how they act, and that contemporary Western culture in particular has a paranoid fear of being crept up on and taken unawares. But these were not the fears of the ancient Greeks, nor do we fear what they did.

So, the puzzle stands thus. In turning to reception, we shift from abstract notions of the monstrous to the particular instances of the classical monster. If a monster is generated by the fears and repression that lie in the hidden subconscious of a particular society, what continually draws contemporary popular culture back to the monsters generated by classical culture?

## **Foucault**

At this point, I want to take refuge (perhaps unexpectedly) in Foucault. His impact on monster studies has, as far as I can tell, been quite limited – not least because the work that seems most relevant wasn't published until 2003. Under the general title *Abnormal*, this book presents a series of lectures Foucault gave at the Collège de France in the 1974–5 academic year. Although there is some overlap with his published work, these lectures were not (as far as I am aware) available before their collection and publication, and so were not in circulation when monster studies was first taking shape. Foucault might be surprised that I turn to this particular work, as he is mainly interested in why psychoanalysis' claims of incest and

repression were received so placidly by bourgeois families. He therefore focuses on the constructions of power via interactions between the legal, medical and psychoanalytic domains, and how ideas of normal and abnormal were used to manage interactions between these domains.

I want to look more closely at the first part of these lectures, where Foucault lays out two theories of power and control. The first is control via repression; the second is control via quarantine.<sup>36</sup> Foucault illustrates these models by looking at how two different communities handled potentially fatal diseases. The model of control via repression is exemplified by the exclusion of leprosy from communities in the seventeenth century. Lepers were marked as monstrous by the ugliness and deformity of their bodies. They were pushed out of towns into non-civilised spaces, were not allowed to enter urban areas, and had to observe a set of formalised behaviours if they did come within the city walls to enable citizens to know they were coming and avoid them.

Foucault contrasts this repressive control with the system of quadrillage practiced during the eighteenth century in French plague-ridden towns. Rather than dumping infected people outside the city boundaries and trying to pretend they didn't exist, quadrillage functioned by dividing up a settlement into districts, quarters and streets. Guards, overseers and other watchers were assigned to monitor these subdivisions of space and keep a catalogue of who was infected and who was not. The surveillance of who went where, and who interacted with whom when, was intended to keep the progress of the plague closely monitored, but also gave the city total control over its citizens. Nobody was excluded. Instead, everybody was firmly fixed in their place, sick and well alike, and their status was constantly reviewed.

Foucault summarises the difference between these two systems as 'passing from a technology of power that drives out, excludes, banishes, marginalizes, and represses, to a fundamentally positive power that fashions, observes, knows, and multiplies itself on the basis of its own effects'. I would argue that this move from a negative to a positive model of control is precisely what has happened as far as the classical monster in modern culture is concerned – or, at least, this is what society thinks it has done with the classical monster. The original mechanism of monster generation, the technology of exclusion and banishment as a response to the subconscious monstrous, brought these specific monsters into the myths of

their originating cultures. As such, they formed part of the literature and material culture that we have inherited.

Consequently, these myths lose an element of their vitality – as Brian Attebery puts it, ‘we know of these things only through written texts, which are to living myths as fossil footprints are to dinosaurs’.<sup>38</sup> Attebery sees classical myths as dislocated from their original meanings, and so available for appropriation and reinterpretation. By contrast, stories taken from Aboriginal or Native American oral traditions are still connected to living religious practices and must be treated with respect.

Monsters come into being through a negative, repressive model of control, a response to humanity’s fear of the monstrous. Once they exist at a distance from that mechanism, society responds by attempting to manage them using a positive model of control. The replication of monsters through constant literary retellings, the resettling of mythical beasts in medieval bestiaries, even brightly illustrated children’s picture books of classical myth, all seek to pin monsters down, to shape them, to observe them and explain their habits. Such a gallery allows us to peruse past cultural responses to the monstrous, and lets us reassure ourselves how out of date these concepts are. The act of sight keeps the monster under surveillance, while flourishing kinds of classical reception keep reproducing it. Each time a myth is retold, the positive model of control believes it has come a little bit closer to restraining the threat. Once they have manifested, monsters can be domesticated.

And, to an extent, popular culture has tamed the classical monster, particularly in those mediums which involve sight – where you encounter the classical monster makes a big difference to the effect that this particular monster has on you. But, while the positive model of control tells a reassuring story about how we have brought the classical monster to heel in the safe temple of shared cultural history that is Graeco-Roman antiquity, let us remind ourselves of Cohen’s second Monster Thesis – the monster always escapes. As the model of control has changed, the monsters have also evolved.

### **Feminist monsters**

Despite the assumptions of contemporary society and classical reception that classical monsters can be contained, they find ways of creeping out from their pens and back into the shadows. The method I want to use to explain their continued breakouts means abandoning a psychoanalytical view of monsters and taking a fresh tack, moving away from the monstrous

as a concept and navigating into thinking about actual monsters who exist. I am going to weave the work of Donna Haraway and Rosi Braidotti together into a modern monstrous web for my classical beasts to inhabit.

Haraway is interested in the promise monsters offer us of ways to access the worlds of today and the future, new ways of thinking in which the monstrous suggests how we might coexist with the world rather than colonising it. To this end, she borrows the idea of the inappropriate/d other from Trinh Minh-ha. For her, 'to be inappropriate/d is to be neither modern nor postmodern, but to insist on the amodern'.<sup>40</sup> That is, being inappropriate/d means rejecting narratives of historical progress, of beginnings, endings and changes of direction. We may think we know what has happened to the classical monster and how it has been pushed out of the narrative; the classical monster believes it has never stopped being relevant.

Haraway's model of the monstrous dovetails neatly with some of the key tenets of classical reception theory, most importantly the idea that meaning is generated at the point of reception. To put it another way, what an item of classical culture means is not defined until it is looked at by somebody. The monsters of classical reception respond poorly to Foucauldian attempts to control them because their identities as reception and as monsters mean they doubly resist and reject the desire to categorise and to solidify knowledge.

Another way to understand the monster's response to attempts at control is to turn to the idea of the rhizome, through the work of Rosi Braidotti. Braidotti argues that the feminist subject of knowledge is 'an intensive, multiple subject, functioning in a net of inter-connections . . . rhizomatic (that is to say non- unitary, non-linear, web-like), embodied and therefore perfectly artificial'.<sup>41</sup> The individual subject according to feminism is best pictured not as a single, fixed article, but as a constantly shifting and redeveloping entity – not understood as the 'disempowered reflection' of a dominant masculine subject who boldly stands at the centre of the world, but as an agent in constant flux, always renegotiating her self on her own terms.<sup>42</sup> Classical monsters fit this description perfectly. They adapt their form and operation according to the environment where they find themselves. They are the ultimate modern subject, always becoming again with each new incarnation. Their root-like shape means that one tendril, one manifestation, may come under the scrutiny of a positive system of power, but other tendrils continue unseen, and find other places to escape into our society. The appropriate response to such monsters is not to try and pin down every tendril –

that method belongs to the desire for control. To use Haraway's phrasing, we require an approach that 'does not map where differences appear, but rather maps where the effects of difference appear'.<sup>43</sup> This may sound like a fine distinction, but it has significant implications – what is needed is not another set of classifications and lists, but a closer consideration of how specific instances of classical monsters in the modern world come together to create a picture of that monster, its various and shifting components, and the purposes to which it is put. Trying to limit the tale to a single cause, a single repressed fear, a single set of social controls, attempts to explain the unexplainable, namely the psychological monstrous.

So, my goal in this book is not to impose a modern system of regulation upon the classical monster, as tempting as that may be. I do not aspire to comprehensiveness or universality in what will follow, because neither are possible. Instead, I will outline the major features and landmarks on my map – not least because the relationship between monsters and their homes is particularly intimate. I also want to note that by adopting this cartographic approach, I know I will leave some areas undiscovered. There will always be room for more detail inside my outlines. In this, to return to Haraway, my classical monsters are profoundly amodern – they never end. My interpretations of these monsters' behaviour are provisional, offered in the knowledge that tendrils of monstrosity will find new places to manifest, and that my analysis may be insufficient to deal with those forms yet to come.

Given the importance of the relationship between monsters and their place, the next step in this mapping process is to consider the terrain that we will cover. The place where we encounter the monster, as I have hinted, makes a great difference to how that monster presents itself – and, I would argue, to how successfully a given tendril can be pinned down. The classical monster, I think, becomes much less monstrous if you can see it as well as it can see you.

## 2

### **Classical Monsters and Where to Find Them**

Where one might encounter monsters depends as much on our expectations of dangerous places as it does on where monsters prefer to lurk. The ancient Greeks and Romans had a fundamentally different understanding of how space operates to us, and so expected to encounter monsters in different places. Moving beyond questions of physical place, monsters also occupy different kinds of media in distinctive ways. A classical monster's behaviour changes depending on whether it appears in a film, on television, in a comic, in a video game, in a role-playing game or in a book – these cultural caverns come in a range of sizes and so allow monsters varying degrees of room to stretch. The question of 'where' covers more than simply the monster's street address.

Let us begin with some truisms about where monsters reside, which have become accepted because they have some truth in them. The first assumption is that monsters dwell far away, on the edges of the map – hence the delight cartographers of the early modern period took in filling oceans with sea monsters and other glorious creations. They are often understood to occupy their own particular region – Asma describes this as the monster zone.<sup>1</sup> This zone tends to be extremely remote. In his study of 1950s monster movies, Booker notes that rampaging monsters 'tended to live in remote Third-World places that kept them away from civilisation, until they were released by human interference, such as nuclear testing'.<sup>2</sup> Carroll gives a similar list of otherwise unknown places to monster-hunt – lost continents, outer space, under the sea or earth.<sup>3</sup> These places are entirely geographically separate from human civilisation. When monsters come out, they become hostile by leaving their own sphere and entering that of the human, regardless of their subsequent actions.

Such divisions of the world into 'civilised' and 'remote' territories are not politically neutral. Cartography has historically been a tool of racialisation, in which European nations have positioned themselves as superior to indigenous people from the sixteenth century onwards. The appropriation of 'empty land' from the Indigenous people of Australia and the creation of reserves for the Indigenous communities of the United States and Canada are two particularly good examples.<sup>4</sup> With the rise of the colonial powers, narratives of exploration became tools for justifying the domination of distant areas by presenting them as wild and uncontrolled, framing the inhabitants of those lands as monsters to be overcome rather than

representatives of autonomous societies with whom to negotiate. These racialising uses and abuses of space were deployed long after classical monsters came into existence. As their homeland is Greece, the so-called cradle of Western civilisation, they sit at the heart of later white colonialism, domestic monsters exported to foreign lands under the guise of progress.

The idea of a distant monster zone has led to a model of monster encounter best called the 'attack narrative', which arguably goes back to Grendel's attack on King Hrothgar's mead-hall. Carroll sketched out a set of possible structures for the horror film revolving around four elements – onset, discovery, confirmation and confrontation.<sup>5</sup> This is the most complex form of plot he outlines, or, rather, the maximum number of 'movements' his model allows a horror movie to contain. A movie can concentrate on fewer movements or even a single one. What's relevant to our discussion is the importance of the 'onset' and 'discovery' movements, when a monster leaves its original location and travels to human territory, to be found there after playing an appropriate amount of havoc. Carroll thus suggests that monsters are always invaders, whether they come from the Arctic or outer space. They live Elsewhere, and have no business being Here.

A parallel paradigm of monstrous encounters involves the traveller who actively searches out the monster zone. In these stories, tales of the monster lure a traveller to the wild edges of the map, where they encounter the monster in its natural habitat. They may kill the monster there, or (as in those 1950s monster movies) do something spectacularly arrogant or dim that gives the monster a way to leave the monster zone and enter human territory. Either way, the traveller must reassert the boundary by thrusting the monster out of the place where it has no business. This negative method of control seeks to drive or hunt out the monster to make sure it never has the chance to come close to humanity.

Both the attack narrative and the travel narrative run into a problem when faced with classical monsters, although some adapt to these patterns. The *Odyssey's* adventure section looks just like a thrilling travel narrative, with Odysseus running the gauntlet of various fabulous beings, monstrous and divine – or so he tells his hosts, as he is wrapped up safe and warm on a Phaeacian dinner couch. Perseus must travel to find Medusa, requisitioning Hermes' winged sandals to get him over the ocean to her cave. But not all classical monsters occupy the edges of the earth.

Hesiod's *Theogony*, a fragment of a poem which recounts the creation of the world, includes a section which gives the genealogies of various monsters (270– 336). Strauss Clay



has noted that within this catalogue, there is a moment of transition between the kinds of monsters who are described: after starting with the Graiai, the Gorgons and other monsters who live on the edges of the known world, Hesiod changes tack when he brings in the Hydra of Lerna, followed by the Chimera and the Nemean Lion. With these monsters, the chaos of the catalogue 'erupts into the inhabited world, posing a threat to human beings'. That is, the monsters of classical myth have always been right in the middle of the map with us.

Hesiod's view of monsters as living around the corner as well as over the sea highlights an important characteristic of classical monsters – in the ancient world, it is possible to be walking around your local area, round a bend, and without warning encounter a monster. The monster has not come from some out of the way place: its home is the same familiar geographical locale that humans inhabit in their everyday lives. It has not invaded, but shares the space with the humans who find it. It belongs there as much as the trees, the lakes and the non-monstrous fauna. The line between monstrous and non-monstrous animals blurs further when you consider creatures like mountain lions, who threaten human life without being strictly mythological.

The narrative still usually requires that the monster be defeated. Since monsters tend to appear in the narratives of heroes, that's sort of their *raison d'être* (or, perhaps more accurately, their *raison de mourir*). The Hydra is done in by Heracles and Iolaus, following Athena's advice. Although Oedipus defeats the Sphinx through riddling rather than through battle, she throws herself off a cliff when she can riddle no more. The monster's role as antagonist means that eventually the shared space must be cleansed, made fit for purely human habitation – demigods killing off other divine hybrids in an ancient version of an ecological disaster.<sup>7</sup>

One could object that this sense that monsters inhabited the day-to-day landscape was alive and well in myth, but the Greeks felt this idea belonged to the age of heroes, and that the Romans saw it as well behind them. However, the religious practice of both cultures reveals a more complicated understanding of how everyday space was shared. Greek myths frequently featured episodes of nympholepsy, or nymphs snatching away people who caught their fancy. The best known nympholept is probably Hylas, the lover of Hercules, abducted at the spring of Pegae when the Argonauts stopped there. But nympholepsy as an experience was not confined to literature and myth. There are shrines at Vari in Attica, Pharsalos in Thessaly and Kafizin at Cyprus which all contain inscriptions suggesting they were set up by nympholepts.<sup>8</sup>

That is, people who genuinely thought they had been snatched by nymphs turned the location of their abduction into a religious shrine to commemorate their experience and honour the nymphs responsible. The three shrines are all based in caves, which maps on to the literary tradition of nymph encounters happening only in rural areas. Yet, even if these places are secluded, they are still easily reachable from the city – and easy to wander into by accident.

The Romans also saw the natural world as a space where the boundary between the usual and the unusual wobbled. Again, our evidence comes from the world of religion, particularly the groves which were seen as residences of gods. The grove of Diana at Nemi, in the Alban Hills to the south-west of Rome, provides a case in point. The priest there, the *rex nemorensis* or king of the woods, constantly carried a weapon – he had won his office by killing the previous incumbent, and could himself be challenged for a fight to the death at any moment.<sup>9</sup> Diana was associated with other myths where a mortal was punished for straying into her domain. When the hunter Actaeon stumbled upon her bathing with her nymphs, she turned him into a stag and had his own hunting dogs tear him apart.<sup>10</sup> She also sent the Calydonian Boar, a fearsome giant of a beast, to ravage Aetolia as revenge on King Oeneus for neglecting her worship, making the countryside a site of unpredictable terror until it was killed.<sup>11</sup> The sense of the natural world as a permeable space even extended into Roman gardens, supposedly domesticated spaces that showed off human control of nature, but which always retained an element of danger. Sculpture groups, like the Odyssey-inspired grouping at Sperlonga featuring the sea-monster Scylla and the cyclops Polyphemus, invited elite Romans to enter this hazardous space of nature and risk encountering the monsters themselves.

The ancient Greeks and Romans had a profound sense that they shared space with the supernatural, and that while spirits were not encountered as a matter of course, the unwary could run into them without warning. This conception of place as communal, populated by humans and non-humans as equal but different inhabitants, feeds into the sense that monsters not only occupy the monster zone but are also your near neighbours. The landscape of the everyday is deceptive. The classical monster may, as Felton observes, avoid urban areas, but that still leaves a lot of the map to choose from.

A classical monster is not relegated to distant and unreachable realms, although some classical monsters prefer that kind of real estate. Their adaptability, or perhaps their decision to bed down in specific locations close to humans, makes them distinct to the monsters

usually considered by monster studies. They co-occupy space rather than dwell separately. Carroll offers a compromise by suggesting that monsters are found in 'marginal, hidden, or abandoned sites: graveyards, abandoned towers and castles, sewers, or old houses', yet this doesn't quite fit either.<sup>15</sup> The classical monster that comes closest is the Minotaur – yet, his occupancy of the Labyrinth is forced upon him by Minos, who shuts him up in shame to hide the evidence of his wife Pasiphae's bestiality. It is the human that forces the monster into a place out of the way, and a human that forces others into that space to be devoured, creating the conditions for the monster to come into its own. The Greeks knew that the Minotaur had a full life cycle. An extraordinary red figure vase painting from Etruria, painted around 340 BC, shows Pasiphae with an infant Minotaur on her lap, about to latch onto her breast to feed. Given that the ancients could conceive of a pre-cannibalistic Minotaur, a Minotaur who needed love and care as much as a human baby, one wonders what they might have said about the nature versus nurture debate and Minos' influence in bringing out the beast. The classical monster pays little heed to the maps which modern monster studies painstakingly construct.

### **Lurking at the edges**

The fourth and fifth of Cohen's Monster Theses, which I outlined in Chapter 1, offer another way of thinking about the monster and space – namely, that the monster dwells at the gates of difference and polices the borders of the possible. To put it another way, the monster likes boundaries and edges, mainly in order to hop from one side of them to the other. Many classical monsters physically embody such borders, since their bodies start as one thing and continue as another, crossing the line between animal species or between human and animal repeatedly as the blood flows through their veins.

The propensity of monsters to favour the border and the threshold, the moments of crossing over and crossing through, means that they can be found wherever there are changes, shifts and alterations. The connection between monsters and boundaries recalls Kristeva's notion of abjection – namely, that abjection happens at the place between 'me' and 'not me', where the boundary of the skin opens and closes for things that once were 'me' to become 'not me'. For Kristeva, the primal repression that allows the foundation for rational human thought requires this pushing away of the reality of the lines between 'me' and 'not me', so that we can psychologically suspend our disbelief in our existential improbability and

get on with developing a consciousness. While one may disagree with her premises, it is not necessary to subscribe to her psychoanalytic principles to see the appeal of boundaries to monsters.

In geographical terms, the obvious border is that between the natural and the human, the country and the city. Classical monsters may haunt 'mountains, rocks, caves, cliffs, and other natural places untamed by culture', but the border is inevitably perforated – either by a traveller, seeking out the monster zone, or because the border of a shared space is crossed over more easily than we think.<sup>16</sup> This is another function of the monster's policing of the borders. We reassure ourselves that we know how to accurately distinguish wild areas from cultivated ones. But the ease with which classical heroes fall into the lap of monsters tells a different story – one in which the boundaries are not clearly fixed, and one cannot trust one's intuition about where is safe and where is not. The monster patrols the boundary, sometimes on this side, sometimes on that. The space that was safe yesterday may not be safe today.

The border between the urban and the rural exists in places besides the stark city wall – another tempting fantasy, that promises we know the difference between 'urban' and 'rural', while nature fights to reclaim the cobbled streets. Roman literature offers a clear example of this separation in Horace's Satire 1.8, which is spoken by a wooden statue of Priapus set up on the Esquiline in some public gardens reclaimed from the space's previous use as a mass grave for the poor. Into this garden at night come two witches, who proceed to perform all sorts of frightful magic, drawing on the location's deathly past. They are only frightened away when the statue splits itself and lets forth a fart. This poem shows how layers of space and meaning rub against each other, creating air pockets (as it were) into which monsters can slip. The gardens believe that they have suppressed their previous deathly nature, but the tension between ground for growing and ground for sowing is not so easily tidied up. Monsters find cracks to burst out where a new meaning has been papered over the top of an old one.

I first drafted this chapter as the world reacted to the election of Donald Trump as 45th President of the United States. One popular analysis positioned his election as a response to the Obama presidency, to the drive for equality for women, to the increasing public profile of transgender issues, to immigrants and Latinx Americans – in other words, a push back to 'how things used to be', driven by a nostalgia for an era where men were men and women were women, and they were all white. The monstrous realities of American racism, xenophobia and misogyny have not only resisted attempts to write them out of existence, but have

appropriated the fresh template that was laid over them. The imposition of a new model, a new way of doing things, never manages to rid itself of the monsters who have been occupying those borders and barriers.

Cohen's second Monster Thesis, that the monster always escapes, warns us that the monster will return to the space which seemed purged of monstrosity.<sup>17</sup> The occupation of borders and boundaries ensures that there is always an exit, and an entrance, nearby. The ability to slip and slide in and out of narratives and genres allows the classical monster to dwell where it wills. Its ubiquity comes from its ability to go everywhere, for it can always find shadows and passageways – or fertile ground into which it can send a tendril to take root and bloom.

### **Genre as place**

The classical monster's disregard for place, boundaries and location affects not only the geography of its placement but also the genre in which it appears. This raises an issue from a monster studies perspective – namely, do true monsters only appear in horror? Much scholarly discussion of the monster focuses exclusively on horror texts. In literary terms, Mary Shelley's *Frankenstein* (1818) and Bram Stoker's *Dracula* (1897) are the gothic ancestors of a rich realm of horror writing, including the oeuvre of Stephen King. In cinema, key films for discussion include *Alien* (1979) and its sequels, *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), *Jaws* (1975), *Carrie* (1976), *The Silence of the Lambs* (1991), *The Hunger* (1983) and *An American Werewolf in London* (1981). In all of these texts, the classical monster is conspicuous by its absence. Does that mean it is not really a monster?

Wood's analysis of horror monsters picks out five key tropes that have been circulating since the 1960s – the monster as psychotic or schizophrenic human; the revenge of Nature; religious disturbance in the form of Satanism, diabolic possession or the Antichrist; the Terrible Child, often connected to the previous type; and cannibalism.<sup>18</sup> This list, dominated by the serial killer, appears to leave no space for classical monsters in horror film. They are much more likely to be found romping in something best labelled the 'heroic epic', such as one of the Percy Jackson films or books, or one of the innumerable films about Hercules.

The reason for this, one might argue, is that classical monsters have been passed down the ages enmeshed in a net of myth. Their entanglement with the narratives of well-respected classical stories may, perhaps, make them appear off-limit to horror. They exist precisely

because they encounter a hero, who must overcome them in order to complete his quest, rather than because they create terror in their own right. Sometimes, the hero's success involves the monster's death, as in the case of Perseus beheading Medusa; sometimes, the monster can be conquered in other ways, like Oedipus' answer to the Sphinx's riddle; sometimes, all the hero must do is escape by the skin of his teeth, as when Odysseus sails past Scylla and Charybdis, although six of his nameless sailors sacrifice their lives so that he can continue his voyage. This approach sees the monster as a creature petrified in story-amber, locked into the narrative role that each myth has given it, and deprived of the vitality that living myth or sacred stories have in the process of transmission.

Such an interpretation ignores an important characteristic of ancient myth itself – namely, its constant openness to retelling and fresh interpretation. This versatility goes back to antiquity. The group of poets known as the Alexandrian school, for example, take considerable pride in referring to the most unfamiliar variant of a myth in their poems to show off their esoteric learning and their readers' ability to spot the obscure allusions. As myth has been handed down, it has continued to adapt to suit the times that it finds itself in – hence the frustration I feel when a modern version of a myth is judged in terms of how 'authentic' it is, as if there were only one story from antiquity to follow slavishly.

The so-called 'proper version' is often taken from a popular children's compendium of myth with all the juicy bits taken out, perhaps Bulfinch or Hawthorne, or the pseudo-scholarly account of Robert Graves, rather than from antiquity itself. This belief in fixed stories stands in stark contrast to Ovid's *Metamorphoses*, a compendium of tales which self-consciously revels in the adaptability of myth.

The modern idea that the mythic story must stay within the fixed limits set by white male interpreters of the canon has no power over classical monsters. Myth often travels with them, but they wear its tatters around their shoulders rather than allowing it to tie their hands. When we encounter a classical monster, even though it may be dwelling outside the borders of horror, we still think we are meeting a monster, not just a glorified prop supporting a hero's amour propre. The flexibility of myth is precisely what allows the monster to flex away from its companion hero, to find new stories to tell. That these stories do not take place within horror does not, I would argue, make them less monstrous.

True, it may make what Mittman calls their impact less immediately obvious, especially if we follow Carroll's framework of monstrous force. He argues for a specific form of art-

horror, in which the genre of horror organises its narrative elements to create a certain set of responses to the monstrous. He distinguishes art-horror from natural horror, that is, the sort of horror we might feel while seeing footage from Aleppo or Mosul, the uncovering of mass graves of genocide victims, or the election of an American president endorsed by the Ku Klux Klan. He also marks out a difference between the monsters that create art-horror and monsters that live outside the horror genre. His main example comes from fairy tales, under which rubric he also bundles 'myths and odysseys'. The amalgamation is significant, because Carroll's primary distinction is that while in generic horror, humans view monsters as 'abnormal, as disturbances of the natural order', in fairy tales 'monsters are part of the everyday furniture of the universe' – they can be 'accommodated by the metaphysics of the cosmology that produced them' within the borders of the fairy tale world.

This explanation for why the monsters of fairy tale are not art-horror monsters will simply not do for classical myth, for the world of classical myth is the human world. While the monsters may have existed during a previous era of gods and demigods, the stories of the nympholepts reveal a conviction that the porous boundary between the earthly and the divine has not been sealed up. Just because something may be an ordinary part of the world's furniture does not mean that it cannot inspire fear and horror. Again, the emphasis on 'horror' as part of the response necessary to monsters is, I think, a red herring. Certainly, horror can sometimes be a useful identifying feature, but the fundamental property of a monster is to make us think. Cohen's seventh Monster Thesis, that the monster stands at the threshold, observes that 'monsters ask us how we perceive the world, and how we have misrepresented what we have attempted to place'.<sup>24</sup> We know monsters by their interrogation of us – and sometimes they can ask us frightening questions. The fear that being asked to examine our comfortable preconception can inspire is not restricted to the genre of horror.

### **Monsters in the basement**

A space where many people may encounter classical monsters for the first time, often at a young age, is their own table tops, in the context of role-playing games. While the prevalence of classical content in these games is generally accepted in a vague sort of way, there has been little focused study on how they treat the ancient world. Indeed, I hesitate here, as someone whose knowledge of an exceptionally wide and diverse field comes second and third hand. That said, since the first edition of *Dungeons and Dragons*, created by Gary Gygax, was released in 1974, a survey of D&D bestiaries shows a consistent presence of classical

monsters in its game world.<sup>25</sup> While some monsters like the hydra and the Chimera appear in every iteration, others fade in and out, perhaps due to their incompatibility with central game mechanics. Other individual monsters are turned into races – hence a race of medusas and their male counterparts, the maedar, as well as packs of minotaurs. The background provided in the bestiaries, too, changes from handbook to handbook, resulting in a game environment where players are actively encouraged to use their own imaginations in repurposing classical monsters for their adventure narrative.

The use of this aspect of classical heritage alongside myths from other cultures and entirely made-up creatures and deities ‘served as a great leveler’, in that it created equivalence between historical mythic traditions and imagined ones.<sup>26</sup> This levelling is compounded by the fact that the D&D world locates all its inhabitants in an entirely fictional universe, of which the most significant element for our purposes is its elimination of an equivalent to the ancient Mediterranean.<sup>27</sup> In a game-space in which the Dungeon Master’s imagination is essential if the game is to be any fun at all for the other players, classical monsters make versatile gaming pieces, deployed for their function as adversaries rather than their narratives.

That the classical monster inhabits the D&D universe, and the world of ‘the game’ created wherever a Dungeon Master and Players gather together, may appear an insignificant cultural factoid, yet its inclusion had wide-reaching consequences. The children who grew up playing D&D obsessively, absorbing both the details of classical monsters and the way they responded to the demands that the D&D universe placed on them, grew up to become the creators of mainstream culture in the 1980s and beyond, bringing that understanding of the classical tradition with them. What we can take away from the space of D&D, and tabletop gaming more generally, flags up two important characteristics of the places classical monsters lurk. First, they persevere in the territory they find themselves in; despite the reshaping of their narrative description in every edition of the D&D bestiaries, they continue to be perceived as important inhabitants of the gaming world. Second, classical monsters occupy all forms of popular culture; there are no spaces off limits to them. Equally, no space is less important than any other space. While I concentrate on certain types of reception because that is where my expertise lies, that does not preclude or devalue the other locations in which classical monsters appear.



## **The message is the medium**

There is one further trend about the place and space that monsters occupy that I think is worth commenting on, and that is what happens when a monster gets put on screen. Something about vision changes how we conceptualise a classical monster. Words allow space – Homer never tells us what the sirens look like, only what they sound like. Their monstrosity is rooted somewhere other than their appearance, at least for Odysseus. Yet, when it comes to visual representation, putting the monster into a physical shape is a move towards tying down a tendril. I am reminded of the Ravenous Bugblatter Beast of Traal in Douglas Adams' *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*: 'a mind-bogglingly stupid animal, it assumes that if you can't see it, it can't see you', and so is easily escaped through judicious deployment of the hitchhiker's trusty towel. The sight of a monster becomes a way of fixing it into being.

When this is done on a black or red figure vase, or on a sculpture, the impact of the pinning down is minimal. While a particular image may circulate around a group of viewers, its impact is comparatively limited beyond that circle, particularly in an age before mass media. But something happens as the technology that allows images to be reproduced evolves. Benjamin analysed this change in his essay 'The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility', which I think helps articulate a further element of how classical monsters are now represented. He argues that as it became possible to reproduce a piece of art, first through printing, then through photography, and finally on film, an important part of the object's aura was lost. The act of reproduction removes the reproduced object from the place that it is inextricably linked to, and from the tradition to which it belongs.<sup>29</sup> That is, the act of reproducing an art work or an item, making it multiple, kills the authenticity which belonged to it when it was unique. Ironically, it is the urge to get close to an object that drives its reproduction in the first place – hundreds, thousands of people can own copies of the Mona Lisa, and access a watered-down version of its brilliance, regardless of how far they might be from the Louvre.

Second, Benjamin argues that the main purpose of film is to teach humans how to handle the new realm of technology which governs their lives in unprecedented ways.<sup>30</sup> Film gives office and factory workers a way back to their humanity, after they have spent the day relinquishing it as part of the capitalist machine.<sup>31</sup> Yet Benjamin sees film as something particular, different from painting or photography – the painter or photographer creates a total image, while a film is pieced together through montage to represent the deep reality of

something.<sup>32</sup> Its nature allows it to bring out otherwise hidden elements, and, in turn, represent all the other cogs in the machinery of capitalism which might otherwise lie outside an individual's sphere of knowledge.

I would argue that Benjamin's observation that a replicated object loses its connection to its unique tradition and meaning also holds true of the classical monster, who has come onto the silver screen in a big way in recent years, in light of the advent of computer-generated imagery (CGI). Initially, screen attempts to do classical monsters had, perhaps, been somewhat optimistic. One thinks of the Nemean Lion in the Steve Reeves *Hercules* (1958), which is no match for the iconic Metro Goldwyn Mayer lion which opens the credits. Things became easier with the rise of stop-motion technology, which enabled Ray Harryhausen to create his iconic creatures, and the increasingly sophisticated development of CGI. These developments have allowed classical monsters to appear on screen with increasing levels of detail and verisimilitude.

But, I think, this desire to be authentic is precisely the problem. At the same time as Benjamin would say technological reproduction takes the classical monster away from the uniqueness that gave it its aura, the increasing power of CGI allows film makers to reproduce monsters in ever more loving detail – every scale on Medusa, every hair of the Chimera's fur can be electronically painted into life. The paradox, I think, is that as the classical monster comes ever more clearly into view, it loses the shadows which let it be monstrous because the cinematic floodlights engulf it.

Haraway has a helpful way of thinking about this effect of light on the monstrous in relation to the patriarchy. She outlines a Western patriarchal narrative which talks about the emergence of the physical body from the first birth (following the first Fall), followed by a second heliotropic birth.<sup>33</sup> This version of history, told from a perspective in which we are always advancing, has a fixed beginning and a definite sense that where we are, right now, is the best place mankind has ever been. The moment at which man really becomes man is the European Enlightenment, the bringing of light through the application of rational thought, the use of the (supposedly infallible and impartial) scientific method, the ever-closer scrutiny and examination of the world around us. Haraway sees this as the moment that creates the heliotropic gaze, a way of looking which turns towards the light of the Enlightenment, and prioritises the Enlightenment's rationalist ideology and the idea that everything can somehow

be measured, observed, described, understood through supposedly neutral scientific practices.<sup>34</sup>

The heliotropic gaze matches up with the positive model of power through intense scrutiny outlined by Foucault. Similarly to the system of quadrillage, the heliotropic gaze believes that by sufficiently close examination, the world can be thoroughly understood – then made subject to man's authority and put to his use. The light of reason dispels any uncertainty when focused upon an object of study. The ability to look closely at things not only controls them, but also makes us fully rational humans – or, more accurately, fully rational men, for that scrutiny takes as its objects the other, the women, the racialised, and, yes, the monstrous. The glare of that patriarchal heliotropic gaze, the idea that we always look towards the light and that the light is where we ought to look, takes away the darkness in which the monster lurks, and thus takes away a crucial part of the monster itself.

Let me express the same idea using a fitting mythological reference. Whenever classical monsters appear in movies, we, the viewers, become Medusa. Our vision freezes them in place, into living statues on the plinth of the silver screen. By looking at them directly, we pin them down. One rapidly emerging fact about cinema's approach to the classical world in general is that (studios believe) audiences take a very conservative approach to antiquity – they know what the ancient world looks like, and get unsettled if they are presented with something else. This expectation accounts for the easy slip-and-slide of factual accuracy that often happens with films set in the Greek world, where soldiers wear Roman army gear; the anachronism doesn't matter, because the army now looks like an ancient army.<sup>35</sup> This is the gaze in action – even if the reasons behind these assumptions are inaccurate, the fundamental belief about what we should be looking at persists. In the same way, when a classical monster is put on screen, we know what they are supposed to look like. We fix them down with our expectations – and we draw visual and narrative pleasure from taking on the gaze of the camera, controlling the events in front of us.

I will talk more about the consequences of this for classical monsters in the coming chapters, but for now I think it is enough to say that the result of reproducing the monster again and again, on screen after screen in city after city, and in ever increasing detail, is that the spaces it finds in movies and on television are fundamentally different to those spaces it finds in books, even comic books. When we can see the monster, our imaginations are let off

the hook. Heliotropic vision chases away the darkness so we view the monster in all its squamosity.

Unfortunately, this creates the illusion that we know the monster: we are well steeped in the patriarchal narrative that to see is to control. By adopting the position of the camera, by falling for what Haraway calls the 'god trick' of assuming that technology gives us infinite and infallible vision, we think that we are in charge of the story.<sup>37</sup> But, as my alternative rhizomatic model suggests, while one tendril may be pinned down in hostile territory, other roots are stretching out to other, more fertile, soils.

My point, at the end of this theoretical trail, is that in terms of the place where monsters live, not only physical location matters. Thinking about the 'monster zone' on maps and the marginal spaces among human habitation is only one part of the story – monsters are affected by the genre and the medium that they inhabit as much as where they happen to hang their hat(s). The sort of cultural artefact they occupy makes a significant difference to how the monster manifests and the audience's freedom to interpret it. Films, television, books, comics – each domain has its own characteristic soil. With that in mind, I want to spend the next two chapters thinking a bit more closely about the silver screen, to draw out some particularly interesting effects of technological reproduction.

### 3

## Monsters on Film in the Harryhausen Era

Film is powerful, particularly in the way it tells stories. Yet there is something fascinating and oddly uncomfortable about the way that the classical monster comes to life on the silver screen. They have had plenty of screen time, but often as ancillary props for the hero whose success is the focus of the plot. From the epic films of the mid-twentieth century, in particular those involving the work of Ray Harryhausen, a clear pattern emerges of monsters being shackled to heroes (even if not their own) as set pieces within heroic narratives. They are held fast through the stories they are required to tell, even if they sometimes manage to engage with the cultural fears of their own eras. However, just before the turn of the century, there were some signs that the suffocating cinematic bond between the monster and the hero was beginning to fray.

Film is, in some ways, the perfect location to examine a monster, because it reveals the truth of Cohen's sixth Monster Thesis – 'fear of the monster is really a kind of desire'.<sup>1</sup> Film allows us to look, look and look some more at what is forbidden and what is loathed. The cinema is a peculiarly safe place to encounter the monster – we can come ever closer, seeing its slavering jaws and shuddering at its hybrid transgression, always safe in the knowledge that the film will finish soon, the lights will go up, and we will return to ordinary life. A cinema spectator enjoys the process of identifying with a hero who kills the monster, but also, perhaps, with the monster itself; while not every viewer will experience the same kinds of pleasure in recognition, the enjoyment of being scared by something alien which is then conquered is central to many movie plots. If you wanted to build a cage for a monster, the movie theatre would be a good place to seek inspiration for your design.

Not all classically inspired films house monsters. In historical epic, characterised by movies like *Cleopatra* (1963) and *The Fall of the Roman Empire* (1964), while the characters may possess heroic qualities, their monsters are usually human. We are more likely to find monsters in what we might label mythical epics, in that they retell the *Odyssey*, Hercules' labours, Perseus' rescue of Andromeda and so on. The divide between 'historical' and 'mythical' is somewhat artificial, since these films share a visual style that makes the distinction between the two rather superfluous. The best example is *Pompeii* (2014), which is notionally about a historical episode, but resembles *Clash of the Titans* (2010), and has as its

protagonist Kit 'you know nothing, Jon Snow' Harrington, bringing the aura of Game of Thrones (2011–19) to the whole production.<sup>2</sup> But, despite overlapping styles, films ostensibly based on history tend to leave classical monsters alone.

There are three waves of films focusing on classical myth. In the first two decades of the twentieth century, alongside historical films cinema-goers could enjoy the legitimised nudity of *Le jugement de Pâris* (*The Judgement of Paris*, 1902), followed by *Island of Calypso: Ulysses and the Giant Polyphemus* (*L'île de Calypso: Ulysse et le géant Polyphème*, 1905), *Le retour d'Ulysse* (*The Return of Ulysses*, 1909), *The Fall of Troy* (*La caduta di Troia*, 1911) and the *Odyssey* (*Odissea*, 1911). The second wave spans the fifties, sixties and seventies, ending with *Clash of the Titans* (1981), and is dominated by the work of Ray Harryhausen. We are currently surfing the third, initiated by the surge of *Gladiator's* success (2000). You could argue that *Troy* (2004) was the first film to return to myth, although the initial *Percy Jackson* film in 2010 is the first to take myth on its own terms. Many of these films work with the Trojan war cycle, handling the material as if it were historical fiction, and are thus monster-lite. In the words of Solomon, some of 'these films set good standards, yet a truly superb film of ancient Greek myth still waits to be made'. This was true when Solomon was writing in 2000, and remains true now, in that we are still awaiting a great *Odyssey* or *Iliad*. Instead, since 2000, an abundance of films have retold the tales of Hercules, Perseus and a few other Greek heroes. It would be a struggle to call any of these films 'truly superb', more often because of the dialogue and acting than because of their frequent departure from any recognisable version of myth.

Sometimes, it doesn't matter that a movie won't win awards at Cannes. Solomon hits this on the head in his discussion of the sword and sandal or peplum genre, a group of films which usually feature a strongman vaguely identified to a USA audience as Hercules who is sent off on an improbable mission with an increasingly tenuous link to the classical world. The most extreme is probably *Hercules Against the Moon Men* (1964). While these films may lack narrative subtlety and realism, 'they do have colourful costumes and imaginative sets and seductive mistresses and burly humor and Mediterranean scenery and bizarre tortures and nineteen-inch biceps and furious battles and likeable heroes and the triumph of good over evil'.<sup>6</sup> Sometimes, this is what you go to the cinema for; if you wanted a nuanced take on the notion of the classical hero, you probably wouldn't have paid to see either version of *Clash of the Titans*. The muscleman inheritance is clearly on show in these new heroic epics, which feature rippling muscles and bulging torsos in glorious enhanced Technicolour. While the

actors may no longer be professional bodybuilders, one (Dwayne Johnson) made his name in professional wrestling, and the expectations of personal fitness now placed on male actors are much higher than they used to be.

Films of this type follow narratives of heroes who have particular monsters to fight, and with whom the ancient character is closely aligned. The dominance of the hero epic, particularly the Hercules-style peplum or sword-and-sandal number, makes the films of the 1950s and 1960s more interested in the heroic quest against evil than necessarily in monsters themselves. These movies were originally made in Italy, but American producers purchased the rights to distribute them at home, and domestic audiences steeped in the tensions of the Cold War flocked to see them. The narrative of a valiant figure in a 'perpetual, heroic struggle against tyranny' had been well established by Hollywood's earlier Biblical and Roman historiographical films.<sup>8</sup> Equally, the 'Red Scare' created a fear of creeping communism, where your respectable next door neighbour could be a deadly threat to your way of life.<sup>9</sup> The focus on individual struggle and the human bad guy arises as much from the contemporary political climate as from the problems of putting a monster on screen.

Where you do get to see a monster, they tend to be of the less mystical sort. I think particularly of the 1958 Hercules, featuring Steve Reeves in his breakout role as the muscle-bound hero – this production was the first of a wave of similar films based (very) loosely on classical myth, and stands in for the whole peplum genre.<sup>10</sup> The plot is fairly straightforward: Hercules visits the court of Iolco at the invitation of King Pelias to tutor Prince Iphitus in the ways of war. He is drawn into a dispute over who should rightfully rule the kingdom, and sails to Colchis with the crew of Argo (here, the ship owner) and Prince Jason, son of the murdered king Aeson, to find the golden fleece stolen from Iolco and prove Jason's right to the throne. On the way, Hercules battles various beasts, the crew narrowly escape sudden death on the island of the Amazons, and Pelias' daughter Iole is captivated by the hero's omnipresent chest muscles.

The movie creates a strong division between the threats that Hercules and his companions face, establishing a clear narrative monster zone. The majority of the film focuses on dramatic interpersonal conflict: Pelias is blackmailed by the murderer he hired to kill his brother while Anteia, Queen of the Amazons, is torn between her duty to murder Jason and her passionate love for him. Since one must see Hercules perform deeds of amazing strength in a Hercules film, while in Greece he duly wrestles a lion and the Cretan Bull. Both of these

animals are presented as fearsome – the lion actually kills Prince Iphitus, and Pelias demands Hercules fight the Cretan Bull in order to atone for his son's death. However, they are played by 'real' animals, and the scenes are careful confections of shots involving the animal, the animal and a trainer, and Steve Reeves and a more-or-less convincing model. Within the plot, the lion is still sufficiently dangerous to slay Iphitus, and the Bull causes Hercules some problems (not least because he has given up his demigod status in order to win Iole's heart). Indeed, the Bull was played by an American bison which gives it a 'larger than life' look.<sup>11</sup> Nonetheless, despite these monsters' roots in Hercules' twelve labours, the challenges of the Greek mainland remain within the boundaries of the ordinary. By contrast, two different sorts of monster await the Argonauts in Colchis.

When the crew land, they are attacked by a tribe of ghastly monkey men, identified as such in the trailer and whom I can only describe as casually racist in their use of blackface. Asclepius comments they are 'something out of a nightmare', but their unexplained appearance relies on an audience assumption about the barbaric and monstrous nature of inhabitants of distant lands. The second monster is the mythically inevitable dragon who guards the fleece – or, to be more strictly accurate, the pseudo-dinosaur which is napping under the tree and woken when Jason uses it as a stepping stool. Despite Hercules' dominance throughout the rest of the movie, in this scene Jason must tackle the dragon alone. Fabrizio Mioni pluckily dodges and weaves around the set as the beast rears, waves its arms, wiggles its tail and tries to pick him out from behind some rocks. A single spear pierces the dragon's head, allowing Jason to claim the fleece over its prostrate body. The monster is never actually named, but that doesn't matter (although the trailer calls it a 'dragon monster'). Hercules proclaims that 'yours was the deed of the king' – Jason has proved both his maturity and his royal credentials through valiant single combat (eerily conducted only to a background hum, which enhances the atmospheric tension). Hercules' most important role in fighting this monster is, ironically, his manly validation of the would-be king who actually conquers it.

By establishing a geographical distinction between monsters found in Greece and those in Colchis, the movie argues that truly terrifying monsters exist only in the monster zone. The 'normal' beasts inhabit territory in Greece which can be easily reached, and is occupied by men who belong to the same social world as Hercules. By contrast, once the expedition lands on Colchis, Hercules and his crew are immediately assailed by monsters who are framed as fantastic, beyond expectation and unknown to the domesticated Greek mainland. The journey into the far reaches of the map, where we expect to find dragons, has given us a dragon. Yet



the overall plot is far more concerned with King Pelias' machinations to usurp the throne – the fantastical monsters serve instead to reinforce Hercules' position as hero, defined by his mastery over them.

## Приложение №2

### 1

#### Как се създава чудовище?

Бял автомобил пътува през гора. Между дърветата около пътя галопира кентавър. Докато колата преминава през запрашени планински пътища, Медуза вдига очи от змиите в ръцете си и я проследява с поглед. В силния дъжд гумите се въртят все по-бързо а Минотавърта изпъва глава назад и се бие в гърдите. Сирена подава глава от езеро и пляска с опашка. С махащи криле Пегас излиза от мъглата. Фаровете на автомобила озаряват сгъстяващия се мрак.

– В свят на хибриди – отеква глас, – едни следват, други водят.

Това е преразказ на телевизионната реклама на джип 4x4 с хибридно зареждане „Мицубиши Аутлендър“ от 2017 г.<sup>1</sup> Рекламното послание е ясно – всички форми на хибридность са подчинени на новата плъг-ин (PHEV) технология и ниските емисии на въглероден диоксид. И все пак въздействието на тази реклама се дължи на използването на антични чудовища. От аудиторията се очаква да ги разпознае, да се досети, че са хибриди и да ги възприеме като система, в която PHEV има превъзходство. Защо древните чудовища все още имат такова влияние в съвременната култура и то до такава степен, че показването им в телевизионна реклама не изисква разяснения.

За да започна да отговарям на този въпрос, искам да проуча някои вече съществуващи начини за разбиране на чудовищата и да очертая собствен модел как можем да мислим за зверовете, които обитават митологията. Понастоящем изглежда, че науката за изучаване на чудовища не проучва древното чудовище, пренесено в модерния свят. Самата наука за изучаване на чудовища е сравнително нова изследователска област, вероятно създадена през 1997 г., когато е издадена книгата „Теория на зверовете“ на антрополога Джефри Коен.<sup>2</sup> Последвалите проучвания надграждат труда на Коен и разглеждат митологичните чудовища в тяхна хронологична линия. Нека вампирът ни послужи за пример. Учените могат да изследват кога Брам Стокър е написал „Дракула“ и да открият, че фигурата на вампира отразява страха на викторианския човек от миграция, неконтролируеми сексуални

пориви, прогреса на технологиите и т.н. Образът на Дракула може да бъде проучван и в едноименния филм от 1958 г., където вампирът е представен като историческа фигура и е поставен в исторически контекст. Изследователите на чудовища могат да разгледат и поредицата „Здрач“ на Стефани Майер, в която вампирът живее в началото на XXI в. и възплъщава темата за сексуалната опасност под силното влияние на мормонизма на авторката. Вампирът устоява, но се превръща в жител на времеви период, който обитава. По подобен начин основното схващане за това какво е зомби остава непроменено, но се адаптира към социалните и темпоралните условия, в които попада.

За разлика от него, представите за Минотавъра, Медуза, Химера и други антични чудовища остават забележително последователни във времето. Докато индивидуални проявления са се променили, основните им форми не са претърпели съществени изменения. Тези страшилища не е трябвало да променят външността или същността си по време на своето пътуване през вековете. Науката за чудовищата се занимава със зверове, които са смятани за ужасяващи не само в културата, от която произхождат, а които остават такива и днес. Най-близо до това учените стигат при изследване на чудовища като Уендиго. То принадлежи към фолклорната традиция на алгонкинската култура и все още има активна общност, която разказва за него.

За чудовища в античната литература може да се говори много.<sup>3</sup> Но фактът, че те са изминали разстоянието от бърлогите си в Гърция и Италия до съвременните киносалони и всекидневни остава непризнат. Когато се говори за антични чудовища, е възприето предположението, че не престъпват своите темпорални граници. Това е така, защото според науката за чудовищата древните зверове съществуват само в класическия период. Ако имат късмет, страшилищата могат да бъдат споменати в разговори за средновековни зверове, но в общия случай изглежда, че каквото се случва в Древна Гърция и Рим си остава там.

Потребителите на популярна култура са на различно мнение. Няма причина античните чудовища да не последват примера на героите и да не преминават границите на мита. Тази глава от книгата обяснява какво се случва, когато чудовищата излязат от рамките на митовете и защо това е важно. Предвид целта сякаш имаме усещането, че знаем какво търсим - можем да разпознаем древно чудовище, когато го видим. Въпреки това, ще е полезно да се създаде разграничение между чудовищата, които свързваме с прочути герои и митични истории, и чудовищността в по-общ план – между определени създания и абстрактните вярвания, които им вдъхват живот. Тези

идеи могат да бъдат разделени една от друга и е изключително важно това да бъде направено, особено що се отнася до представата за античните чудовища в съвременната култура. Това, което се отнася до създаването на чудовищата, не важи непременно и до края на живота им. В следващите страници може да има известно сливане на двете сфери, с надеждата за по-добри резултати.

Има много начини за осмисляне на чудовищното и поведението на отделни чудовища. Искам да се спра на всеки от тези начини и да открия дали и доколко са полезни на изследването на митологичните чудовища, с които съжителстваме днес.

## **Каталози и криптозоология**

Най-разпространеният начин за изучаване на чудовищата е чрез каталогизиране. Всеки, който има опит с ролевите игри, ще знае какво имам предвид - това са прекрасни наръчници, пълни с най-различни чудовища, които всеки запален геймър може да отприщи срещу нищо неподозиращи играчи. Наръчниците изобилстват от данни и специални способности, подредени по категории или по азбучен ред. Съдържанието на „Dungeons & Dragons Monster Manual“ (2014) например, започва с расата на Аракокрите, следват Жабочовеците, Гаргойлите и Пикситата, а накрая са Юголотите и Зомбитата.<sup>4</sup> Да се допуска, че човек може само да идентифицира и преброява чудовищата произлиза от средновековната традиция, при която в богато илюстрирани издания е описана богата гама от фантастични и често срещани зверове. Тези книги осигуряват информация не само за физическите характеристики на чудовищата, а и описват навиците на животните, често последвани от поучителни коментари. Смята, че бобърът прегризва тестисите си, когато е притиснат като символ на необходимостта човекът да се откаже пороците си. Популярността на „Покемон“ подкрепя схващането, че чудовищата трябва да се преследват и категоризират, независимо дали са уловени в родната им Япония или след като са се придвижили на Запад.<sup>5</sup> Обемът от знания за поведението на покемоните, необходим за участието в на пръв поглед детска игра, „е всъщност квазинаучна класификация подобна на Линеовата таксономия“<sup>6</sup>. Каталогизирането е важна дейност, но досегът до чудовищата не трябва да спира с това.<sup>7</sup>

Също толкова изкушаващ е опитът звярът да се рационализира. Този модел, наричан понякога „криптозоология“, е особено валиден за чудовища от исторически

периоди преди възхода на науката. Логичното обяснение е, че древните хора очевидно се страхуват от нещо, което обаче не е могло да бъде истинско чудовище, защото благодарение на високото ниво на научно разбиране знаем, че великаните, харпиите и грифоните например, не съществуват. Решението се крие във възстановяването на археологически артефакти, за да видим какво се крие под измислената люспеста кожа. Съществуват антични предшественици. В един гръцки фрагмент от папирус илюстратор е добавил рисунки към иначе праволинейната история, в която Херкулес описва своите подвизи. За разлика от героичните дела, които полубогът описва, илюстраторът закачливо разказва друга история. Вместо в схватка с Немейския лъв, Херкулес се бори с поставена върху постамент статуя. Вместо да дебне Стимфалските птици, героият сякаш е изненадан от появата им докато лови риба. Веселите илюстрации около текста разклащат представите ни за великите подвизи, които героя се опитва да ни разкаже, което показва, че дори в Древността не всички приемат легендите за чудовища на сериозно.<sup>8</sup>

Криптозоолозите стигат още по-далеч в прилагането на рационализиращия подход като искат да разберат какво точно се крие зад образите на чудовища в съзнанието на предците ни. Дължи ли се на културната колективна памет за съблезъбите тигри, които придобиват нови форми след като излизаме от пещерите? Дали откриването на фосили на динозаври изисква измислянето на грифоните, за да ги обясни по разбираем начин?<sup>9</sup> Страхуваме ли се от Кракен, защото не сме знаели за съществуването на гигантски калмар? Този методологичен подход е свързан с по-широкообхватния метод евхемеризъм, според който митовете и легендите са основани на реални исторически събития и по някакъв начин могат да бъдат възстановени. Някои опити са по-убедителни от други. Каквото и да мислим за този метод по принцип, на практика всеки опит за прилагането му спрямо чудовища от древността е безуспешен заради липсата на доказателства. Боя се, че със стремежа да разберем какво е предизвикало появата на Минотавъра или от къде произлиза Медуза, рискуваме да разчитаме на безумни предположения. Вместо това искам да задам въпроса как тези чудовища функционират сега, когато са успели да стигнат до модерността.

## **Основи на теорията на чудовищата**

Един от начините да се отговори на този въпрос е не да се изследват отделни страшилища, а да се разгледа чудовищното, най-вече през призмата на теорията на чудовищата. В труда на Коен са очертани седем основни принципа за разбиране на културното създаване на чудовища:<sup>10</sup>

1. Тялото на звяра е тяло на културата - чудовищата са културно специфични и се създават в определен период.
2. Чудовището винаги успява да избяга - всеки път, когато си мислим, че звярът е мъртъв, той се връща, за да бъде прочетен в нов културен контекст и да всява нови страхове.
3. Чудовището е предвестник на криза в категорията - страшилището не може да бъде категоризирано. То отказва да му се налагат граници и нарушава познатите предели между човек и животно, мъжко и женско и т.н.
4. Чудовището обитава дверите на различното - има тенденция зверове да отразяват страховете от „другия“. Това може да е различен пол, сексуална ориентация, националност, етническа принадлежност или всичко, което не е прието в доминиращата идентичност на дадена култура.
5. Чудовището охранява границите на възможното. То следи за спазването на поведенческите норми вътре в и между социалните единици и групи, които ние не можем да преминем, ако искаме обществото да съществува.
6. Страхът от чудовището всъщност е вид желание. Ужасът от страшилището създава своеобразно пространство, в което можем да изразяваме забранени копнежи и което позволява символичното осъществяване на блянове, които не могат да бъдат (приемливо) помечтани. Неизбежната гибел на звяра ни освобождава от това да изпитаме изкривеното удоволствие, което това ни доставя.
7. Чудовището стои на границата. Когато се завръщат от опитите ни да ги прогоним, чудовищата ни показват какво е да си човек. Ние се самоопределяме като антипод на тяхната чудовищност и се питаме дали остават толкова ужасяващи, колкото са били някога.

Аргументите на Коен са основани на голям брой трудове от различни дисциплини, които изучават чудовищата в специфичен контекст. От средновековния период до медийните науки - винаги има чудовище, което можем да разгледаме. Дали наистина чудовището съществува (истинска ли е Хидра изобщо?) е без значение.

Важното е как дадена култура откликва на усещането за чудовищност. Професор Аса Саймън Митман добре обобщава този аргумент като твърди, че „чудовището става разпознаваемо заради последиците, които предизвиква, заради въздействието си“<sup>11</sup>.

Чувствата на ужас и дискомфорт, които изпитваме, когато видим звяр, идват от чудовищните качества, идентифицирани от Джефри Коен в „Теория на зверовете“ - пресичането на нормално установени граници, нещата, които поставят под въпрос представите ни за устройството на света, всичко, което разстройва самодоволната ни увереност в установения ред на вселената. Вместо да изучава всяко страшилище по отделно, теорията за чудовищата изследва техните абстрактни основи.<sup>12</sup>

На тези, които се интересуват от Античност, теорията на зверовете предлага полезен набор от принципи за осмисляне на това как древните идеи за чудовищното могат да влияят на определена ситуация. Например защо един римски делатор сравнява плебеят, когото обвинява с кентавър.<sup>13</sup> Въпреки това, когато приложим теорията на Коен в някои случаи на класическа рецепция, резултатът не е толкова сполучлив. Проблемите, които изникват, не се забелязват веднага. Можете да твърдите, че вечното бягство и прераждане на чудовището, означава, че постоянните появявания на Минотавъра от неговия лабиринт са винаги ново изобретение на обществото, което ги поражда. Това обяснение работи до определена степен, но след това се сблъскваме с нещо, което Митман нарича „влиянето на чудовището“. Повечето антични страшилища, на които се натъкваме в популярната култура не предизвикват онова преобръщащо стомаха чувство на ужас, с което свързваме уродливото и абстрактното.

Ако прегледате текстовете от популярната култура, върху които теорията на чудовищата се прилага, ще ви бъде простено ако се зачудите защо тази книга съществува изобщо. Модерните страшилища, които получават цялото внимание, са серийните убийци, кръвожадните извънземни раси, мистериозните заболявания, които създават зомбита, или традиционните блестящи на слънце вампири и наперени върколаци.<sup>14</sup> Случаен наблюдател лесно може да си помисли, че Минотавъра, Медуза, кентавърът, цъклопът и всички други познати фигури от мита тихомълком са изчезнали и живеят само в нови преводи на антични текстове и снимки на вази и стенописи. И все пак, наред с голям брой филми за йревания свят, особено тези, в които герой се изправя срещу поне едно чудовище, митът е проникнал и в съвременната литература. Наскоро шотландското независимо издателство „Конънгейт прес“ поръчва

създаването на поредица кратки романи, преразказващи голям брой митологични разкази, някои от които древногръцки приказки. За по-младия читател книгите за Хари Потър са обсипани с древни откъси, докато в поредицата „Пърси Джаксън и боговете на Олимп“ се смята, че образите от древногръцката митология продължават да съществуват в съвременния свят. Отделни антични чудовища не са заклещени в капана на своя мит, въпреки че могат да бъдат открити и в такива трактовки. Създанията често се появяват в повествования, които не са свързани с историята на произхода им. Всяка компютърна игра, в която играчът трябва да се бие с рояци от харпии и хидри, които се съживяват отново и отново, като например множеството летящи глави на Медуза в поредицата видеоигри „Касълвания“, нагледно показват, че античните чудовища са заплаха, дори когато са извън традиционните си обиталища.

Така, зверовете от Древността се появяват в популярната култура на места, в които според теорията на зверовете, нямат право и умения да съществуват.

Според мен това онагледява някои ограничения на идеята за „чудовищност“ и предположението, че трябва да всява ужас. Свинкс не се е отдала на мързелуване на дивана и зъбите ѝ все още са остри.

Въпреки че са откъснати от своите култури на произход и са поставени в напълно различни истории, проявленията на античните чудовища в популярната култура се забелязват веднага. До момента проучванията за зверовете не отчитат това присъствие, което предполага, че нещата не са такива, каквито изглеждат. За да разберем какво се случва, първо трябва да проследим някои исторически тенденции на образите, които чудовищата приемат.

## Исторически тенденции

Един от факторите, който усложнява представата за античните чудовища в съвременния свят е фактът, че те са преживели значителната промяна в начина, по който природата на чудовищното се разбира. Първоначално концепцията за „чудовище“ е свързана с етимологията на думата – комбинация от *monstrare*, което означава „да покажеш, да демонстрираш“ и *monere* „предупреждавам“, отразяваща ширококоразпространената представа, че чудовището е ужасяващо заради външния му вид. В класическия период да видиш чудовище е трябвало да функционира като поличба, защото чудовищата и *monstra* се възприемат като проявления на божествена воля. Например, след като Турн и местните катини подпалват корабите на Еней, а



Юпитер превръща корабите и мъжете в морски нимфи, Виргилий нарича тази случка чудовищно предзнаменуване.

В диалога на Цицерон „За предсказанията“, неговият брат, Квинт Цицерон, споменава раждането на хермафродит и го определя като смъртоносно чудовище (лат. *fatale monstrum*), което означава, че римляните е трябвало се допитат до Сибилките книги, за да открият правилния начин на реакция.<sup>15</sup> Поетът Хораций пък стига до там, че нарича египетската кралица Клеопатра опасност, която трябва да бъде преодоляна.

Разбирането, че чудовищата предават божествената воля се пренася и в Средновековието, където чудовищата се създават от зли сили и са побеждавани от духовни добродетели. Грендел от поемата „Беоулф“ и всички страшилища от средновековните романи са унищожени, поне отчасти, от добродетелността на техните противници. По подобен начин сбирките от басни и алегии, традиционни за Средновековието, морализират появата и поведението на животните, за да дават напътствия за постигането на добродетелния християнски характер. Подобно на начина, по който Квинт Цицерон описва интерсексуалните бебета, в хрониките от това време неестественото или чудовищното раждане може да се тълкува като знак, че предстои война. В средновековния период зверовете могат да се възприемат и като чудеса на природата. Истории за страховити раси, обитаващи краищата на света, като кинокефалите, наричани още песоглавци, наред с историите за дракони и феникси, илюстрират богатият свят отвъд познатото. Това тълкуване на другостта допринася за формирането на политиката на разрастващата се империя и на идеята за расата като дискриминационна категория. Европейският Запад започва да се идентифицира като „нормален“ и определя жителите на други страни с различен цвят на кожата като коренно различни от обитателите на самопровъзгласилия се център.

С течение на времето представата за чудовищно във всяка култура се променя, но зверовете остават очевидно разпознаваеми. Остатък от неизменния външен вид на страшилищата остава в иконите на православния светец Св. Христофор-Песоглавец, който среща Божия син, покръстен е и придобива човешки облик. Въпреки тази промяна някои зографи продължават да го изобразяват с кучешка глава. Макар обясненията за чудовищността да се основават на науката, а не на религията, до XIX в. поставянето на външния облик на първо място продължава общо взето без прекъсване. Въпросът не е дали нещо с уродлив външен вид е чудовище, а как е

станало такова - дискусия, която става още по-популярна в контекста на еволюционните теории на Чарлз Дарвин.

Книгата „Франкенщайн“ на Мери Шели, публикувана през 1818 г., бележи началото на радикална промяна в начина, по който връзката между чудовищността и външния вид се възприема. Изданието предлага, че двете могат да бъдат разграничени. Франкенщайн е толкова отвратен от ужасяващия облик на своето съшито от трупове създание, че бяга от него. Въпреки външния си вид първоначално съществото е приятелски настроено. Както по-късно разбираме от разказа, в началото то е напълно невинно. Например, страшилището се опарва на огнище, защото не знае, че огънят е горещ и трябва чрез експерименти да открие, че мократа дървесина не гори добре. Въпреки че е безобидно, враждебните реакции спрямо уродливия му вид, в крайна сметка го превръщат в звяра, за който хората го смятат. Оказва се, че средата, а не същността трансформират създанието на Шели в чудовище. За сравнение, действията на самия Франкенщайн остават двусмислени. Макар съчетанието от описания на душевни преживявания и разказ от първо лице да подтиква читателите да се съгласят с гледната точка на Франкенщайн, неговият сляп стремеж за научен прогрес, нехайното му отношение към етичните последици от това начинание и решението да изостави творението си, са далеч от похвални. Явните намеци на Шели, че уважаваният учен е крадец на трупове, както и останалите му съмнителни качества, сочат, че самоопределянето на Франкенщайн никога не може да бъде напълно убедително.

„Франкенщайн“ прекъсва връзката между уродливата външност и грозната душевност и поставя началото на увлечение по вътрешните прояви на уродливост, а не по определени чудовища от предишни епохи. Идеята е прилагана и в по-късни викториански романи със същите впечатляващи резултати. Повестта „Странният случай с доктор Джекил и мистър Хайд“ на Робърт Луис Стивънсън (1886) описва главен герой, който буквално има две лица. Когато чудовището, криещо се в д-р Хайд, излиза наяве, се появява и въпросът какво се е спотайвало под кажата на добрия доктор преди да създаде своя серум. В „Портретът на Дориан Грей“ (1890) Оскар Уайлд дава на красиво, но покварено тяло отблъскващ портрет, който отразява всички пороци, останали незабелязани заради привлекателната външност на Дориан Грей. Без портрета чудовищността на Дориан остава скрита.

И двата примера отразяват присъщия за тази епоха интерес към иначе незабележима човешка уродливост. Шокиращото и при Дориан Грей, и при д-р Хайд е тяхното неморално поведение. И двамата обезчестяват жени. Въпреки че хомосексуалността никога не се споменава, фактът, че Дориан наема мръсна и неугледна стая до пристанището, която посещава, само с измислено име и подправена външност, подсказва, че чудовищните му прояви са многобройни. В текста сексуалността на Дориан е публична тайна – винаги е правдоподобно отричана, но е ясно доловима, когато знаете кои знаци да търсите.<sup>16</sup> Уродливостта вече е превзела вътрешния ни свят.

Един нов научен свят прави вярата в съществуването на Сфинкса почти невъзможна, но все по-големият интерес към скритото функциониране на ума скоро ще позволи на Фройд да му вдъхне нов живот чрез психоанализата.

Следващият мащабен преход в разбирането за чудовищността се случва почти шейсет години по-късно, наред с разработването на атомната бомба и Студената война. Атомните бомбардировки на Хиросима и Нагасаки свидетелстват, че живеем в свят, в който най-голямото зверство, което можем да си представим, вече се е случило. Заплахата от ядрен холокост дава на популярната култура и най-вече на научната фантастика нов набор от страхове и тревоги, с които да си служат, както и възможността да изследват пълна социална антиутопия. Страшилищата, създадени от радиация и присъщи на американските филми с чудовища от 50-те години на ХХ в., заемат мястото на редица ужаси, сред които тревогата около комунизма.<sup>17</sup> Докато тази своеобразна ядрена зима налага временно завръщане към външността, към очевидното страшилище, човешките зверове, които позволяват създаването и изстрелването на ядрени чудовища осигуряват паралелно трасе на скритата чудовищност. Параноята по повод „тайните агенти на комунизма“ чудесно илюстрира връзката между несигурния глобален политически климат и нарастващото безпокойство за чудовища, криеци се (току) под носа ни. Съвременните концепции за чудовищността се проявяват в четири взаимосвързани вида зверове: психопатът или терористът, който не може да бъде разкрит преди да е твърде късно; корумпираната държавна структура, която навлиза във всеки аспект на живота и срещу която няма почти никакви средства за защита; невидимата зараза, която не може да бъде

---

\* Оригиналната фраза е „reds under the bed“ и илюстрира ширещия се по време на Студената война страх, че комунистическите агенти са инфилтрирали Западния свят и се крият едва ли не под леглата ни.

забелязана докато се просмуква под кожата, и природата, която отмъстително си го връща на човечеството за извършените срещу нея престъпления.<sup>18</sup> Всички тези чудовища изразяват страха от разпадането на обществото, но и от всичко, което не можем да видим, да преборим, всичко, срещу което не може активно да се противодейства. Могат да са твари, пръкнали се от човешка глупост или да са знаци, че една цивилизация се самоунищожава. И все пак, всички тези ужаси се сливат в общество. Серийният убиец не е по-различен от всеки друг човек, докато не надникнем в мазето му. Корумпираната правителствена организация не се различава от останалите. Повърхността, заразена от вируса, изглежда безобидна. Природата, нашата майка, ни се струва пасивна, докато не бъде подтикната към отмъщение. За разлика от античните зверове, чудовищата, създадени в модерния свят, не могат да бъдат разпознати само с поглед.

Общественото безпокойство относно тези незабележими проявления на уродливост води до опити да се разбере как зверовете да бъдат разкривани. Образът на терориста например, често се свързва с чернокожи или хора с по-тъмен цвят на кожата. Терористите с бяла или светла кожа не са определяни като такива в новини за масова стрелба или подобни атаки. Така цветът на кожата може да се превърне във начин за открояване на чудовищни черти, макар и изключително неефективен. Социалният опит да бъде възстановена връзката между чудовищното и външния вид се проваля, но подсилва системите на насилие, които позволяват на бели полицаи от Северна Америка да избегнат съдебен процес след като застрелват чернокож мъж, който не представлява заплаха.<sup>19</sup> Паралелно с това, хората с технологични подобрения се смятат за някак чудовищни. Ужасяващият потенциал на ендоскелета на Терминатора разкрива разрушаването на границата между човек и машина и на нашето неизбежно превръщане в киборги.<sup>20</sup> И в двата случая външностните характеристики се третират така, сякаш все още сигнализират за връзка с чудовищното. Разпадането на връзката между вътрешно и външно обаче, означава, че откриването на която и да е от многобройните прояви на чудовищност е все по-трудно, докато не стане твърде късно.

По същия начин в края на XX и началото на XXI в. изображения за зверове разкриват не само симпатии към Дявола, но и желание за превръщане в Сатаната.<sup>21</sup> Вампирите показват този модерен копнеж в действие, предвид очевидните паралели между вампирската трансформация и секса. В поредицата на Стефани Майър главната

героиня Бела Суон, не само желае вампира Едуард Кълън, а и в края на романите се превръща във вампир, за да оцелее. Във „Вампирски хроники“ на Ан Райс много от героите молят да бъдат превърнати във вампири, често без да знаят какво ги очаква. Понякога трансформациите им са успешни, но има и случаи, в които дори безсмъртието не може да ги спаси от личните им трагедии. Нито гърците, нито римляните проявяват склонност да се *превръщат* в чудовища.<sup>22</sup> Като се има предвид, че гърците предпочитат рационалното и подреденото, нищо не би било по-противно от това да се превърнеш в лишен от разум, хаотичен не-човек. Макар римляните да са били очаровани от чудовищата, както за развлечение, така и за показност, те се идентифицират с образа на гладиатора, който „въплъщава крайностите на красотата и насието, силата и безсилието, контрола и увлечението“<sup>23</sup>.

За ЛГБТ+ обществото ясното формулиране на чудовищното се превръща във важен акт на възстановяване. Холивудското кино има дългогодишна традиция да представя злодеите и чудовищата като хомосексуални. Така един хомосексуален зрител, който изпитва удоволствие да гледа герой, с когото се идентифицира, трябва да стане свидетел и на страданието и гибелта му.<sup>24</sup> В последните години на ХХ в. обаче, хомосексуалният звяр започна да разкрива своята същност пред другите. Своеобразен шампион е певицата Лейди Гага, която се самопровъзгласява за „Майка чудовище“ на своите фенове и ги нарича „малки чудовища“. Посланието на Гага е насочено към всички млади хора в съвременна Америка, които се чувстват маргинализирани и изолирани заради своята сексуалност.<sup>25</sup> Изглежда, че куйър проявленията на чудовищното пропускат античните чудовища. Въпреки това културните тенденции показват, че има потенциал за такова възвръщане.

Митологичните чудовища са пренебрегнали еволюционния тласък на чудовищното. Хибридността им, визуалната им очевидност, способността им да бъдат незабавно разпознати, ги отличава като творения на по-ранни цивилизации. Необикновената природа на явното чудовище позволява прилагането на подхода за откриване на чудовищни черти, който споменах. Въпреки това едва ли е изненадващото, че съвременните теоретици се фокусират върху страшилищата, създадени чрез модерни концепции за чудовищност и изключват древното чудовище, което все още броди из културния ни пейзаж. За да осмислим защо е допуснат този пропуск, трябва да се разровим по-дълбоко в някои теоретични обяснения за

културните и психологичните процеси, които помагат чудовищното на теория да се превърне в реалност.

## Антропология

Революционната книга „Чистота и опасност: Анализ на понятията за омърсяване и табу“ (1966) на британския антрополог Мери Дъглас е основополагащият текст що се отнася до антропологичен прочит на чудовищното. Като се основава на представата на различните култури за чистотата и мръсотията, Дъглас допринася към изследването на чудовища с идеята, че нещата придобиват чудовищен вид, защото са надскочили безопасните категории и са станали неестествени.<sup>26</sup> Нейният анализ определя чудовищата като нечисти, защото са нарушили социалните правила и норми. Има много начини, по които даден предмет или същество може да се превърне в нарушител - да размива границите между установените категории (както човешки, така и животински), да е парадокс в категорията (да е едновременно живо и мъртво). Може да не се проявява в конкретен образ или да няма такъв изобщо, което създава неяснота какво това същество или предмет е и трябва да бъде.<sup>27</sup>

Представа за не/чистото създава концепцията за табу, начини да се стимулира уместното социално поведение и да се предотврати замърсяване. Тази идея е в основата на петата теза на Джефри Коен, че чудовището обитава границите на възможното. От антропологична гледна точка границите са свързани с екзогамията и ендогамията, или сключването на брак в или извън определена класа. Такива са и границите, които създават хетеронормативни очаквания. Стратегия за предотвратяване на табуто на кръвосмешението е превръщането на жените в имущество, което роднински групи могат да разменят. По този начин се укрепват и хомосоциалните отношения. За да се гарантира, че социалното единство няма напълно да се разпадне, бракът в твърде различни социални и етнически групи и култури, се превръща в табу, което поддържа баланса. Тези забрани се регулират от чудовищата, създавани при женитба твърде близо или твърде далеч от дадена роднинска група или когато индивидът се отказва от съюз за продължаване на рода и избира хомосексуална или транссексуална връзка. Филмовият критик Стивън Принс използва теорията за табуто, за да постави началото на социална теория за разбиране на страшния филм.<sup>28</sup> Според Принс чудовищата помагат при разграничаването на размитите предели на социалния свят и укрепват системите на ред, които определят какво е да си човек.

Зверовете се превръщат в подсилващ механизъм на подкрепящите и предпазващите човешките общности културни различия между чисто/нечисто и приет/отхвърлен. Чудовищата се реализират и като „проявление на вътрешните противоречия, които се пораждаат във всеки социален ред, основан на класафициране. Тоест те разкриват пробойните в изкуствено създадените категории, които хората налагат на заобикалящата среда, за да я контролират.<sup>29</sup> Принс се фокусира върху страшния филм, а не осмисля как чудовищното може да бъде изразено отвъд хоръра, нито пък отразява страшилищата, които след създаването си, са преминали границите на своята култура.

Психоанализата също се основава на идеите за замърсяване и ритуално пречистване, за да даде израз на развитието на самосъзнанието на индивида. Именно тази психоаналитична традиция лежи в основата на изследванията на чудовищата и ние я следва да отразим.

## Психоанализа

Връзката между ужасяващото и психоанализата датира от краткото есе на Фройд за непознатото<sup>74</sup> или „the unheimlich“<sup>30</sup> от 1919 г. Фройд прави лингвистичен анализ на произхода на „unheimlich“, която на английски е преведена „unhomely“. Като наблюдава семантичната употреба на думата в разнообразен контекст, Фройд е на мнение, че непознатото всъщност е дълбоко познато. Според него дискомфортът, който непознатите неща създават, има два източника. На първо място, непознатото може да събуди у мен спомена за потиснатата детска травма, например страха да не бъда кастриран от собствения си баща. Второ, някое събитие ми припомня примитивен начин на мислене, който отдавна съм надраснал като цивилизовано човешко същество, но отзвукът на този начин на мислене ме кара да се замисля. Например, ако мисля, че скоро не съм се чувала с Джулия и след малко получа имейл от нея, ще се изкуша да сметна това за необичайно, дори свръхестествено, особено ако такива съвпадения се случат едно след друго за кратко време. Реакцията ми се дължи на вродената вяра в мисълта, че човечеството може да предизвиква случването на събития само като си помисли какво иска да се случи. Не попадам в капана на такива примитивни поверия, защото съм модерно и цивилизовано човешко същество, но екотът на първобитното мислене създава усещане за безпокойство.

---

<sup>74</sup> Das unheimliche няма унифициран превод на български (Вж <https://bit.ly/3Rj19Bp>), но в конкретния контекст се чете не-познато, което отразява двойствения характер на понятието - усещане за безпокойство, предизвикано от нещо познато, което изведнъж започва да ни тревожи.

Очевиден проблем при подхода на Фройд е убеждението му, че съществуват „примитивни“ култури и че модерността (в лицето на Европа от ХХ в. и по-точно Виена) е ненадмината в културно отношение. Това разбиране е подсилено от расистките и колонизаторски възгледи на Фройд. Той прилага позитивистки подход към върховенството на модерността и смята, че западната цивилизация е на върха на кривата на растежа. Според него всеки, който не живее в Западна Европа, не може да бъде „цивилизован“ и намеква, че неевропейците все още са подвластни на поверията, споменати по-горе. Изглежда, че дори Фройд осъзнава проблемите, които стоят в основата на тази концепция за непознатото, като признава, че тя рухва много по-лесно от непознатото, свързано с потиснати травми от детството.

Психологът описва усещането за непознатото, създадено от репресията, като „постоятелно“, и създаващо по-завладяващо усещане както в реалния живот, така и в литературата.<sup>31</sup> Точно с този тип непознато се занимават изследванията на чудовища. Всъщност становището на Фройд, че гнетта създава непознатото е един от основните доводи на Джефри Коен в „Теория на зверовете“. Фройд твърди, че това обезпокоително чувство се проявява, когато „потискани комплекси от детството бъдат припомнени чрез някое впечатление“<sup>32</sup>.

В последствие, ако искаме да използваме непознатото в смисъла, който Фройд му придава, трябва да приемем, че всичко, което смятаме за непознато произлиза от нещо, което е дълбоко скрито от психиката ни и винаги е преплетено със страха от бащата и копнежа по майката. Освен това трябва да се съгласим с идеята на Фройд, че „нормалната“ траектория на желанието е изцяло хетеросексуална и тя от своя страна ни налага задължителна хетеросексуалност, когато преживяваме непознатото.

Вторият основополагащ за изследванията на чудовищата труд е „Сили на ужаса“ (1980) от Юлия Кръстева, в който е представена концепцията за отпадане. Кръстева твърди, че самото развитие на съзнание означава, че при формирането на човешкия мозък е налице първично потискане на всички животински инстинкти и всички кризи на самоличността трябва да бъдат преодоленни, за да може съществуването да се превърне в човек. Репресираната по този начин субстанция се нарича абект и поставя под съмнение нашето чувство за идентичност като самостоятелни индивиди. Според Кръстева универсален пример за абект е мъртвото тяло, при което границата между човешкото и нечовешкото буквално се разлага пред очите ни. Триъгълникът майка-дете-чужд от традиционната психоанализа надгражда тази основополагаща репресия.



Абектът се връща в нашето съзнание под формата на спомени за примитивно потискане, за които обаче никога не може да се говори, защото същината на абекта е потисната преди да развием способността да говорим (и е трябвало да бъде подтисната, за да се научим да говорим). В резултат, абектът и неговите символни напомняния трябва да бъдат управлявани чрез церемониални изключения (диетични ограничения например). Те са нечисти и трябва да бъдат премахнати. Въпреки че не могат да бъдат елиминирани напълно, защото са необходими за съществуването ни, отказите могат да бъдат признати без да се изваждат на показ. Ритуалът позволява да намерим място на абекта в новия „рационален“ порядък на ума и да го позиционираме в полето на езика и правото, въпреки че стои извън точно тези области. Екскраментите и менструалната кръв са абект, защото, от една страна, изразяват опасността, която грози личността във външния свят, и от друга – сериозната заплаха от взаимоотношенията между близкородствени групи, страхът от кръвосмешение, ролята на половите различия и необходимостта всичко това да бъде контролирано чрез определяне за табу и културен натиск към неопетненост.

Както Фройд, така и Кръстева, разчитат на системи за репресия, било то на първично или второстепенно ниво и внушават, че в основата на това потискане са сексуалната активност, сексуалната идентичност и страх. Изследователи на чудовищното от по-късни периоди поставят под въпрос този подход и смятат, че е възможно индивидът да изпитва страх от нещо, което не е свързано със секс. Джудит Халберстам например, обстойно изследва представата за чудовищно в готическата литература, като проучва няколко равнища на страха по отношение на класа, раса и националност, пол и секс.<sup>33</sup> Като отчетем, че зверовете реагират на множество фактори, които се проявяват в несъзнаваното, можем да се отърсим от фройдистката мания по хетеронормативната сексуално обусловена инфантилна травма. Освен това позволяваме на понятието за чудовищност да обхване много различни, понякога мъгляви видове ужас и да се противопостави на това, което Халберстам определя като търсене на непорочност и яснота. Така имаме много по-ясна картина на страха.<sup>34</sup>

Психоанализата предоставя надежден механизъм, чрез който да обясним как абстрактните и подсъзнателните представи за чудовищното създават страшилища и по-конкретно, коригираният модел, предложен от Халберстам. Деби Фелтън прилага модела към античните чудовища и защитава тезата, че зад древногръцките зверове се крие „страхът от възможността хаосът да погълне реда, примитивното да надделее над

разума, вероятността природата да надвие нахлуващите човешки цивилизации, и слабото разбиране на природата на женското/жената в сравнение с мъжкото/мъжа“<sup>35</sup>. Предположението звучи достатъчно разумно, като се има предвид, че елините се сравняват с варварите, за което не е била необходима сексуална травма от детството, а само културна склонност за придържане към „нормалното“. Страхът да се превърнеш в отчужден дивак и да бъдеш отхвърлен от уважаваните социални групи, ражда страшилище, което черпи сили от тревогата, свързана с този смут.

Дори да приемем, че вече имаме правдоподобно обяснение как психологическите представи за ужасяващото създават чудовища в определено време и място и да се съгласим че този модел работи в контекста на митовете, един проблем остава. Античните зверове определено са извън своето време и място. Моят каталог на тенденциите при чудовищното вече показва, че се наблюдава постепенно, но сигурно прекъсване на връзката между външният вид на чудовищата и тяхното поведение. Особено в западната съвременна култура има параноичен страх нещо да не се промъкне и да завари индивида неподготвен. Страховете на древните гърци обаче не са били същите, нито пък ние, съвременните хора, изпитваме страх към нещата, от които те се боят.

Главоблъсканицата е следната. Когато разчитаме на рецепцията, ние преминаваме от абстрактни понятия за ужасяващото към конкретни проявления на античното чудовище. Ако един звяр е рожба на страховете и репресията, които са скрити в несъзнаваното на определено общество, какво тогава продължава да връща съвременната популярна култура обратно към чудовищата от класическия период?

## **Мишел Фуко**

В този момент искам да потърся убежище (може би неочаквано) при Фуко. Доколкото ми е известно, неговото влияние върху изследванията на чудовищата е силно ограничено. Може би е така, защото най-значимият му труд в областта е преведен едва през 2003 г. В книгата с обобщаващо заглавие „Анормалните“ са събрани лекции, които Фуко изнася в „Колеж дьо Франс“ през академичната 1974-1975 г. Въпреки че някои неща се припокриват с публикуваните произведения на Фуко, доколкото знам тези лекции не са били достъпни преди да бъдат събрани и публикувани, съответно не са били разпространявани, когато науката за чудовищата се е формирала. Самият Фуко може да се изненада, че насочвам вниманието си точно към

тази творба, защото неговите интереси са съсредоточени върху въпроса защо психоаналитичните твърдения за кръвосмешение се приемат толкова спокойно от буржоазните семейства. Поради тази причина той се фокусира върху тълкуването на властта чрез взаимодействието между правната, медицинската и психоаналитичната сфери и как идеите за нормално и ненормално се използват за управление на отношенията между тези области.

Искам да прегледам по-обстойно първата част на тези лекции, в която Фуко откроява две теории за власт и контрол. Първата е теорията за контрол чрез репресия, а втората – контрол чрез поставяне под карантина.<sup>36</sup> Фуко илюстрира тези модели като проучва как две различни общности се справят с потенциално смъртоносни зарази. Пример за модела контрол чрез репресия е опитът за справяне с епидемията от проказа, плъзнала през XVII в. Заради грозотата и деформираните им тела прокажените били определяни като чудовища, прогонвани от градовете и изпращани в необитаеми пространства. Не им е позволено да влизат в градските райони и ако все пак преминат порти, трябва да се държат по определен начин, за да могат гражданите да са наясно и да ги избягват.

Фуко сравнява този потиснически контрол с практика, наречена квадрилаж, прилагана през XVIII в. във френските градове, покосени от чума.

Вместо да прокуждат заразените извън пределите на града и да се преструват, че не съществува, селището се разделя на райони, квартали и улици. Пазачи, съгледвачи и странични наблюдатели са назначавани да надзирават подразделенията и да поддържат списък на заразените и здравите жители. Надзора над това кой къде ходи, с кого общува и кога, е с цел развитието на чумата да се следи отблизо, но и да осигури на градската институция пълен контрол над обитателите. Никой не е прогонван. Вместо това и болните, и здравите имат определено място в обществото и статусът им е постоянно се преразглежда.

Фуко обобщава разликите между тези две системи: „Преминава се от властова технология, която прогонва, изключва, заточава, маргинализира, потиска, към власт, която всъщност е позитивна, власт, която създава, власт, която наблюдава, власт, която знае и власт, която се мултиплицира въз основа на собствените си следствия“<sup>37</sup>. Смятам, че точно тази промяна от негативен към позитивен модел на контрол сполетява митологичното чудовище в съвременната култура. Или поне *обществото* смята така. Първоначалният механизъм за създаване на страшилища, процесът на

отлъчване и прогонване в отговор на ужасяващото на подсъзнателно ниво, съживява определени чудовища в митовете на културите, от които произхождат. Тези страшилища създават част от литературната и материалната култура, която сме наследили.

Неизбежно митовете губят част от своята жизненост или както Брайън Атбъри казва „познаваме тези неща само от писмени източници, които за оцелелите митове са това, което вкаменелостите са за динозаврите“<sup>38</sup>. Според Атбъри митовете са изгубили първоначалните си значения и могат да се интерпретират свободно. За сравнение, истории, заимствани от аборигенските или индианските устни предания, се свързват с религиозни практики, които все още се изпълняват и към които трябва да се отнасяме с уважение.<sup>39</sup>

Чудовищата са рожби на един отрицателен и потиснически модел за контрол. Те са отговор на страха на човечеството от ужасяващото. След като се отдалечат от този механизъм, реакцията на обществото е да се опита да ги контролира чрез позитивния метод за контрол. Пресъздаването на чудовищата в разнообразни литературни преразкази, пренасянето им в средновековни басни, дори в богато илюстрираните детски книги с изображения от митовете – всичко това е с цел зверовете да бъдат ограничавани, оформяни, наблюдавани, а тяхната природа – обяснена. Такова разнообразие ни позволява внимателно да обмисляме предишните културните реакции към ужасяващото и да се уверим колко остарели са тези схващания. Своеобразно преглеждане държи чудовището под наблюдение докато различните видове рецепция постоянно го възпроизвеждат. С всеки нов прочит на мита, се смята, че моделът на позитивен контрол е една крачка по-близо до удържане на заплахата. Появят ли се веднъж, чудовищата могат да бъдат опитомени.

В известен смисъл популярната култура е укротила античния звяр, особено чрез средствата, които разчитат на зрението. Мястото, на което се сблъскват със страшилището, играе решаваща роля за ефекта, който създаването оказва върху вас. Но докато позитивният модел на контрол разказва успокояваща история, в която периодът на гръко-римската античност е безопасен храм на споделената културна история и митологичното чудовище е коленичило в краката ни, нека не забравяме втората теза на Джефри Коен. Чудовището винаги успява да избяга. С промяната на модела на контрол, еволюират и чудовищата.

## Феминистки чудовища

Въпреки предположенията на съвременното общество и класическата рецепция, че античните чудовища могат да бъдат ограничени, те намират начини да се измъкнат от своите клетки и да се върнат в сенките. За да обясня тези постоянни бягства, трябва да пренебрегна психоаналитичния поглед върху чудовищата и да поема по нов път. Да се отдалеча от чудовищното като понятие и да изследвам чудовищата от реалността. Ще вплета трудовете на Дона Харауей и Рози Брайдоти в модерна чудовищна паяжина, която моите митични зверове да обитават. Харауей се интересува от възможността чудовищата да ни осигурят достъп до днешните и бъдещите светове. До нови начини на мислене, в които чудовищното ни подсказва как можем да съжителстваме със света, вместо да го колонизираме. За целта заема идеята на Трин Мин-Ха за неприсвоения чужд. Според нея да си неприсвоен означава „да не си модерен или постмодерен, а да бъдеш амодерен“<sup>40</sup>. Така че да си неприсвоен означава да отричаш разказите за исторически напредък, началата, завършеците и промените в посоката. Може да мислим, че сме наясно какво се е случило с античното чудовище и как е изтикано извън разказа. Митичното създание обаче вярва, че винаги е било важно.

Моделът на Харауей за чудовищното се съчетава добре с някои от ключовите принципи на класическата рецептивна теория, най-вече с идеята, че смисълът се създава по време на рецепцията. Казано по друг начин – какво даден елемент от културата означава не може да бъде определено докато някой не се вгледа в него. Чудовищата от класическата рецепция не реагират добре на опитите на Фуко да ги контролира, защото като част от рецепцията и като зверове се противопоставят и отхвърлят желанието да категоризират и затвърждават знание.

Друг начин да разберем реакцията на чудовището към опитите за контрол е чрез метафората за ризомата или нейерархизираната свързаност между различни звена на Рози Брайдоти. Според нея от феминистична гледна точка субект на знанието е „интензивно интердисциплинарно обучение по няколко предмета, което функционира в мрежа от взаимовръзки. Ризоматично обучение нееднакво, нелинейно, подобно на мрежа, което е вградено и абсолютно изкуствено“<sup>41</sup>. За феминизма индивидуалният субект е най-добре да бъде представен не като единичен, фиксиран елемент, а като постоянно променящо се същество. То не трябва да бъде разбирано като „обезвластено отражение“ на доминиращ и разположен в центъра на света мъжки субект, а като постоянно движеща се същност, която винаги предоговаря себе си по свои собствени

правила.<sup>42</sup> Това описание перфектно пасва на античните чудовища. Те адаптират своята форма и начин на действие според средата, в която се намират. Те отразяват съвременния субект, който се завръща след всяко ново въплъщение. Образите им наподобяват ризома и докато едно проявление може да бъде обект на контрол от страна на позитивната система на контрол, то останалите продължават да съществуват незабелязано и намират други места, в които да избягат и да се промъкнат в обществото. Правилната реакция към такива чудовища е да не се опитваме да посочваме всяка нова форма, защото този метод е присъщ на желанието за контрол. Ако използваме формулировката на Харауей – „необходим ни е подход, който показва не къде са различията, а какви са ефектите от тези различия и къде се проявяват“<sup>43</sup>. Това може да звучи като дребна подробност, но има значителни последици. Не е необходим още един набор от класификации и списъци, а по-внимателно обмисляне на начина, по който конкретни примери на антични чудовища в съвременния свят се обединяват, за да създават единен образ. Включват се разнообразни отличителни и променливи елементи и целите, за които страшилището се използва. Да се опитваме да ограничим разказа до една причина, един потиснат страх, един набор от инструменти за социален контрол, е да пробваме да обясним необяснимото, а именно психологичното чудовищно.

Колкото и да е изкушаващо, целта на тази книга не е да наложи модерна система за регулиране на митологичното чудовище. Не се стремя към изчерпателност или универсалност, защото и двете са непостижими. Вместо това ще очертая основните характеристики и ориентири на моята карта, най-вече защото връзката между чудовищата и техния дом е съкровена. Искам да отбележа, че с използването на този картографски подход, съм наясно, че някои сфери ще останат непроучени. В моите обобщения винаги ще има място за повече подробности. Затова, ако се върнем към Харауей, моите антични чудовища са изключително амодерни и никога не загиват. Интерпретациите ми на поведението на страшилищата са условни и ги предлагам със съзнанието, че нови проявления на чудовищното ще намерят начин да съществуват. Дори моят анализ може да не е в състояние да обхване формите, които предстои да се появят.

Предвид важността на връзката между чудовищата и тяхното място, следваща стъпка в този процес на картографиране е да разгледаме терена, който ще покрием. Както вече споменах, Мястото, на което се сблъскваме с чудовището, влияе в

голяма степен на начина, по който чудовището ни се разкрива. Ще добавя, че от това зависи и колко успешно някое въплъщение може да бъде определено. Смятам, че митологичното чудовище губи част от своята чудовищност, ако можете да го видите толкова добре, колкото то вас.

## 2

### Антични чудовища и къде да ги намерим

Къде можем да намерим чудовища зависи както от нашите представи за зони на опасност, така и от местата, където чудовищата предпочитат да се спотайват. За разлика от нас древните гърци и римляни имат коренно различно разбиране за функционирането на пространството. По тази причина са очаквали да се натъкнат на зверове на разнообразни места. Като се абстрахираме от пространството като физическо място, чудовищата обитават различни медийни формати по специфични начини. Поведението на античното чудовище се променя в зависимост от това дали се появява във филм, по телевизията, в комикс, видеоигра, ролева игра или в книга. Тези своеобразни културни пещери са с разнообразни размери и дават на зверовете разнородни полета за изява. Въпросът „къде“ обхваща повече от домашния адрес на страшилището.

Нека започнем с някои очевидни и възприети места, които чудовищата обитават, защото в тях има зрънце истина. Първото предположение е, че зверовете живеят в далечни земи, на ръба на картата. Оттук произлиза и голямото удоволствие, което картографите от ранния модерен период изпитват, когато пълнят океаните с морски чудовища и други невероятни същества. Смята се, че те обитават определен район, който Асма нарича „чудовищна зона“<sup>1</sup>. Тази зона обикновено е изключително отдалечена. В своето изследване на филми от 50-те години на ХХ в. Букър отбелязва, че необузданите чудовища „предпочитат да живеят в отдалечени места от Третия свят, които ги държат далеч от цивилизацията, докато не бъдат освободено и посредством човешка намеса, например ядрени опити“<sup>2</sup>. Карол предоставя подобен списък на места за лов на зверове, които са иначе непознати – изгубени континенти, космоса, под водата или под земята.<sup>3</sup> Всички тези пространства са географски отделени от човешката цивилизация. Независимо от последващите им действия, щом напуснат собствената си сфера и влязат в тази на човека, чудовищата стават враждебни.

Разделението на света на „цивилизовани“ и „затънтени“ територии не е политически неутрално. В миналото картографията се използва като инструмент за расовизация, чрез който европейските народи от XVI в. насам се изтъкват като за по-



висши от местните племена. Присвояването на „опустяла земя“ от австралийските местни племена и създаването на резервати за индианските общности в Съединените щати и Канада са два особено подходящи примера.<sup>4</sup> С възхода на колониалните сили, разказите за експедиции се превръщат в начин окупирането отдалечени земи да се оправдае под претекст, че са диви и безконтролни. Жителите на тези територии са представени като чудовища, които трябва да бъдат преборени, а не като представители на автономни общества, с които да се преговаря. Тези расиализиращи употреби и злоупотреби с пространството се използват дълго след появата на античните чудовища. Тъй като домът на тези зверове е Древна Гърция, т.нар. Люлка на западната цивилизация, те са в основата на по-късно появилия се колониализъм. Това са местни създания, пренесени в чужди земи, скрити задмаската на прогреса.

Идеята за отдалечена чудовищна територия създава модел на среща със сташилище, който най-добре може да бъде наречен „повествователна атака“ и вероятно води началото си от нападението на Грендел над залата за медовина на крал Хротгар. Карол очертава набор от възможни структури на страшния филм, които се основават на четири елемента - начало, откритие, потвърждение и конфликт.<sup>5</sup>

Това е най-сложният тип сюжет, открит от Карол или по-скоро това е максималният брой „сюжетни линии“, които неговият модел допуска да съществуват в страшен филм. Една продукция може да се фокусира върху по-малко или върху само една линия на сюжета. За нашата дискусия са важни „началото“ и „откритието“ - когато едно чудовище напуска първоначалното си местоположение и навлиза в човешка територия, за да бъде открито и да предизвика хаос. По този начин Карол внушава, че чудовищата винаги са нашественици, независимо дали идват от Антарктика или от Космоса. Те живеят Другате и нямат място Тук.

Паралелен пример за среща със страшилище е пътешественикът, който активно търси чудовищната зона. В тези истории, звярът примамва странника към опасните краища на картата. Там скитникът се среща очи в очи със ужасяващото създание в естествената му среда. Може да убие чудовището тук и сега (както във филмите от 50-те) или да извърши нещо изключително арогантно и слабоумно, с което дава на чудовището шанс да напусне тази злокобна територия и да отиде при хората. И в двата случая пътешественикът трябва да възстанови границата и да изгони звяра от мястото, в което не принадлежи. Този негативен метод на контрол има за цел да прогони или да преследва и залови чудовището, за да се гарантира, че то никога няма

да има възможност да се доближи до човечеството. Въпреки че понякога се адаптират към шаблони, Повествователната атака и сюжетната линия на пътешественика се сблъскват с проблем, когато се съпоставят с чудовищата от митовете. Приключенията в „Одисея“ наподобяват вълнуваща пътешественическа сюжетна линия. Одисей се изправя срещу различни баснословни същества - както от животински, така и от божествен произход. Или така поне разказва на домакините си докато вечеря на топло и в безопасност на остров Феакия. Персей трябва да прекоси океана, за да намери Медуза, като за да стигне до пещерата ѝ моли Хермес да му даде своите крилати сандали. Не всички чудовища обаче, обитават краищата на Земята.

В поемата „Теогония“, която описва създаването на света, Хезиод включва стихове, описващи произхода на различни чудовища. Строс Клей отбелязва, че в този своеобразен каталог се забелязва преход между видовете описани чудовища. Като започва с Граи, Горгоните и други чудовища, обитаващи ръба на познатия свят, Хезиод променя посоката и представя Лернейската хидра, Химера и Немейския лъв. Чрез тях хаосът „се пренася от страниците на каталога в обитаемия свят и създава заплахата за човешките същества“<sup>6</sup>. Оказва се, че чудовищата от класическия мит винаги са били точно в средата на картата заедно с нас.

Възгледът на Хезиод, че зверовете могат да живеят както зад ъгъла, така и отвъд морето, подчертава една важна характеристика на древните чудовища - в Античността е възможно да се разхождате из позната околност, да завиете и ненадейно да срещнете звяр. Страшилището не се е пръкнало от някое отдалечено място. Познатото географско място, което хората обитават ежедневно е негов дом. Звярът е нахлул в това пространство, но го споделя с хората, които го откриват. Той принадлежи там също толкова, колкото дърветата, езерата и нечудовищната фауна. Линията между чудовищата и останалите животни се размива още повече, когато се вземат предвид създания като пумите, които застрашават човешкия живот без да са строго митологични.

Обикновено разказът изисква чудовището да бъде победено. Тъй като обичайно зверовете се появяват в истории за герои, това е тяхното *raison d'être* или предназначение. По-точно това е тяхната *raison de mourir*, т.е. причина да умират. С помощта на Атина, Херкулес и Йолай убиват Хидра. Въпреки че Едип побеждава Сфинкс като разгадава загадка, а не в битка, чудовището се хвърля в пропаст, защото не може вече да задава гатанките си. Ролята на звяра като антагонист означава, че рано или

късно споделеното пространство трябва да бъде пречистено и пригодено за пребиваване само от хора. Древната версия на екологична катастрофа са полубогове, които убиват други хибриди с божествен произход.<sup>7</sup>

Някой може да възрази, че усещането за бродещи във всекидневната шир чудовища е запазено в митовете. Според древните гърци обаче, тази идея принадлежи на ерата на героите, а римляните я смятат за част от миналото. Въпреки това религиозните практики в двете култури разкриват едно много по-сложно разбиране как обитаемите пространства се споделят. Гръцките митове често съдържат епизоди на нимфолепсия или нимфи, които отвличат хора, които са им хванали окото. Вероятно най-известният нимфолептик е Хилас, любовникът на Херкулес, отвлечен при Извора на Пега, когато аргонавтите спират там за почивка. Нимфолепсията като преживяване обаче, не се ограничава само до литературата и мита. Във Вари в Атика, Фарсала в Тесалия и Кафизин в Кипър има светилища, чиито стенописи загатват, че са изписани от нимфолептици.<sup>8</sup> Това означава, че хората, убедени, че са били похитени от нимфи, превръщат мястото на отвличането в религиозно светилище, за да ознаменуват случилото се и да почетат нимфите. И трите олтара са в пещери, което препраща към литературната традиция срещите с нимфи да се случват само в дивите райони. Дори местата да са затънтени, все пак са близо до града, лесно могат да бъдат открити или човек да попадне там по грешка.

Римляните също възприемат природния свят като място, където границата между обикновеното и необикновеното е колеблива. И тук, доказателствата идват от религията, особено от горите, възприемани като олтари на боговете. Пример е светилището на Диана в град Неми, югоизточно от Рим. Там свещенослужителят, наричан „царят на гората“ или *rex nemorensis* винаги носи оръжие и спечелва поста си, като убива предишния жрец. Той също може да бъде предизвикан на дуел до смърт във всеки един момент.<sup>9</sup> Диана е свързана с други митове, в които смъртен е наказан за това, че е попаднал във владенията ѝ. Когато ловецът Актеон се натъкнал на богинята и нейните нимфи, къпеши се в река, Диана го превърнала в елен и накарала ловните му кучета да го разкъсат.<sup>10</sup> Тя изпраща и Калидонският глиган, страховит и огромен звяр, който да опустошава Етолия като отмъщение за това, че цар Ойней забравя да направи жертвоприношение в нейна чест. Местността става място на непредсказуем терор докато звярът най-накрая е убит.<sup>11</sup> Усещането за света като за пропускливо пространство е пренесено и в римските градини. Предполага се, че са култивирани

пространства, които афишират контрола на човека върху природата. В тях обаче, винаги има и елемент на опасност.<sup>12</sup> Вдъхновени от „Одисея“ скулптури в градчето Сперлонга, сред които морското чудовище Сцила и циклопа Полифем, канят римляните от висшите класи да навлязат в това опасно пространство и да се сблъскат с чудовищата.<sup>13</sup>

В съзнанието на древните гърци и римляни е внедрено усещането, че споделят пространството със свръхестественото и макар духовете обичайно да не се показват, непредпазливите могат да се сблъскат с тях без предупреждение. Схващането, че местата са общи и в тях като равностойни, но различни обитатели живеят както хора, така и нечовеци, подхранва усещането, че зверовете пребивават не само в чудовищната зона, а са и ваши близки съседи. Пейзажът на всекидневието е измамен. Както Фелтън отбелязва, чудовището от класическите митове може и да избягва градските райони, но на картата остават още много места, от които да избира.<sup>14</sup>

Митологичните зверове не са изхвърлени в далечни и недостижими територии, въпреки че някои чудовища ги предпочитат. Тяхната способност да се адаптират, или може би решението им да се настанят в пространства близо до хората, ги различава от онези, които обикновено се разглеждат в изследванията за чудовища. Те съжителстват в пространствата, а не живеят отделно. Карол предлага компромисен вариант, според който чудовищата могат да бъдат открити „в маргинализирани, скрити или изоставени места: гробища, запуснати кули или замъци, канали, или стари къщи“. Това определение обаче, също не пасва.<sup>15</sup> Макар Минотавър се доближава най-много до описанието, Минос му налага да броди из Лабиринта. Затваря го там от срам и за да скрие доказателството за зоофилията на съпругата си Пасифея. Човекът е този, който изпъжда чудовището в отдалечено пространство и отново човекът принуждава своите да отиват там и да бъдат изядени. Неговите действия създават условията, в които звярът да прояви чудовищността си. Гърците знаят, че Минотавър е изживял пълен жизнен цикъл. Изключителна червенофигурна вазопис от Етрурия, изрисувана около 340 г. пр.н.е. показва Пасифея, а в скута ѝ е невръстният Минотавър, който ще започва да суче. Като се има предвид, че древните са в състояние да си представят и изобразят Минотавър, който все още не е канибал, Минотавър, който се нуждае от любов и грижа също толкова, колкото едно човешко бебе, няма как да не се запитаме какво биха казали по повод вечния дебат за „природата или възпитанието“ и влиянието на Минос

за разкриването на звяра. Митологичните чудовища нехаят за картите, които съвременните изследвания на зверовете старателно създават.

## Дебнат в ъглите

Четвърта и пета точка от „Теория на зверовете“, които отразих в първа глава, предлагат друг начин за осмисляне на създанието и пространството. Чудовището обитава дверите на различното и охранява границите на възможното. Казано по друг начин, зверовете харесват граници и краища, главно за да прескачат между едната и другата страна. Много митологични същества олицетворяват тези граници физически, защото телата им започват като едно създание и продължават в друго. Докато кръвта циркулира във вените им, те постоянно прекрочват границите между животинските видове или между животно и човек. Склонността на зверовете да предпочитат границата и предела, моментите на пресичане и преминаване, означава, че могат да бъдат открити навсякъде, където се наблюдават промени и изменения. Връзката между чудовища и граници припомня понятието на Кръстева за отпадане, а именно, че то се случва в пространството между „мен“ и „не мен“, където границата на кожата се отваря и затваря, за да може нещата, които някога са били „мен“, да станат „не мен“. Според Кръстева примитивното потискане, което дава основата на рационалната човешка мисъл, изисква отдръпване от реалността на границите между „мен“ и „не мен“, за да можем психологически да възпрем неверието в нашата екзистенциална неправдоподобност и да започнем да развиваме съзнанието си. Дори да не сме съгласни с нейните предпоставки, не е необходимо да приемаме психоаналитичните ѝ принципи, за да видим, че границите са привлекателни за чудовищата.

В географски термини очевидната граница е между природата и човека, провинцията и града. Чудовищата от митовете може и да бродят из „планини, чукари, пещери, скали и други природни места, неопитомени от културата“, но границата неизбежно е нарушена било то от пътешественик, който търси чудовищната зона, или защото границата на споделеното пространство се пресича по-лесно, отколкото си мислим.<sup>16</sup> Това е друга функция на зверовете, охраняващи границите на възможното. Успокояваме се, че знаем как правилно да разграничим дивите от култивираните пространства, но лекотата, с която героите попадат в леговището на чудовищата, разказва различна история. Няма ясно очертани граници и интуицията не може да ни подскаже къде е безопасно и къде не. Страшилището обикаля границата, понякога от

едната, понякога от другата страна. Мястото, което е било безопасно вчера, може да е опасно днес.

Пределът между градското и провинциалното съществува и в места отвъд високата градска стена. Това е поредната съблазнителна фантазия, която ни уверява, че знаем разликата между града и пустошта. В същото време природата се опитва да си вземе обратно калдаръмените улици. Римската литература дава ясен пример за разделението в произведението „Сатири“ на Хораций. В книгата осма говори дървена статуя на Приап, поставена в обществени градини, използвани преди като масов гроб за бедните. Нощем там ходят две вещици и благодарение на изпълненото със смърт минало на мястото, изпълняват всякакви страховити магии. Плашат се само когато статуята се разцепва и изпуска газ. Поемата показва как слоевете на пространството и смисъла взаимодействат един с друг и създават въздушни джобове, в които чудовищата могат да се промъкват. Градините вярват, че са потиснали предишната си смъртоносна природа, но премахването на напрежението между земята за отглеждане и земята за сеитба не е толкова лесно. Чудовищата откриват пукнатини в смисъла и изскачат там, където нов смисъл надделява над стария.

Написах първата чернова на тази глава, когато светът реагираше на избора на Доналд Тръмп за 45-ия президент на Съединените щати. Един популярен анализ описва избирането му като отговор на президентството на Обама, на стремежа за равнопоставяне на жените, на нарастващото обществено внимание към проблемите на транссексуалните, на имигрантите и латиноамериканците. С други думи, това е едно връщане назад към начина, по който нещата са били преди, породен от носталгията по времето, в което мъжете бяха мъже и жените бяха жени, и всички бяха бели. Американската страховита реалност на расизъм, ксенофобия, и женомразството устоява на опитите да бъде заличена и дори си присвоява новия шаблон, в който е поставена. Налагането на нов модел, по който нещата да се случват, никога не успява да се отърве от чудовищата, обитавали границите и бариерите преди това.

Втората теза на Коен, че звярът винаги успява да избяга, предупреждава, че страшилището ще се върне в пространството, което привидно е било пречистено от чудовищност.<sup>17</sup> Наличието на граници и предели гарантира, че наблизко винаги има вход и изход. Умението на митичните чудовища да се вмъкват и измъкват от различни истории и жанрове, им позволява да живеят, където пожелаят. Това всемогъщество

идва от способността да ходят навсякъде, защото винаги могат да намерят сенки, коридори, или плодородна почва, да пуснат коренче и да се преродят.

## Жанрът като място

Античното чудовище пренебрегва представите за място, граници и местоположение, което се отразява не само на географското му разположение, а и на жанра, в който се появява. Що се отнася до изследванията на зверовете, се заформя въпроса – истинските изчадия само в страшните филми ли се появяват? Голяма част от научните дискусии за чудовището се фокусират предимно върху текстове със страховити елементи. В литературно отношение „Франкенщайн“ (1818) на Мери Шели и „Дракула“ (1897) на Брам Стокър са готическите предшественици на един богат свят на ужасите, включително на творчеството на Стивън Кинг. В киното важни за дискусията филми са: „Извънземното“ (1982) и неговите продължения, „Тексаско клане“ (1974), „Челюсти“ (1975), „Кери“ (1976), „Мълчанието на агнетата“ (1991), „Гладът“ (1983) и „Американски върколак в Лондон“ (1981). Установяваме, че във всички тези произведения страшилища няма. Означава ли това, че не са истински чудовища?

В своя анализ на филмите на ужасите Уд откроява пет ключови тропа, който се използват от 60-те години на миналия век. Това са: чудовището като психотичен или шизофреничен човек; отмъщението на природата; религиозно нарушение под формата на сатанизъм, дяволско обладаване или Антихрист; ужасното дете, често свързано с предишния троп, и канибализъм.<sup>18</sup> Изглежда, че този списък, доминиран от серийния убиец, не оставя място за митологичните зверове. Много по-често чудовищата се вихрят в нещо, което най-точно може да се нарече „героичен епос“. Такива са например филмите и книгите за Пърси Джаксън, или някой от безбройните филми за Херкулес. Според някои това се случва, защото античните зверове се предават през вековете, оплетени в мрежата на мита. Може би това преплитане с познатите митологични разкази ги кара да изглеждат недостъпни за страшните истории. Чудовищата съществуват не защото са страховити сами по себе си, а защото трябва да се изпречат на пътя на герой, който да ги победи, за да изпъни подвига си. Понякога триумфът на героя означава смъртта на чудовището, например когато Персей обезглавява Медуза. В други случаи страшилището може да бъде победено и по друг начин, както Едип побеждава Свинкс като разгадава загадката. Понякога единственото, което героят

може да направи е да спаси кожата си, както Одисей успява да избегне Сцила и Харибда, въпреки че шест от неговите безименни моряци жертват живота си, за да може пътешествието му да продължи. Този подход възприема чудовището като замръзнало в разказа същество, заклещено в повествователната роля, отредена му от мита и лишено от жизнеността, която живеят мит или свещената история придобиват в процеса на предаване.<sup>19</sup>

Такава интерпретация пренебрегва важна характеристика на древния мит – неговата постоянна приемственост към интерпретация. Тази многостранност датира още от Античността. Поетите от Александрийската школа например, се гордеят, че се позовават на най-неизвестният вариант на даден мит в поемите си. Така показват своите езотерични знания и способностите си като читатели да откриват неясните алюзии. С предаването си през поколенията, митът продължава да се адаптира, за да се впише в епохата, в която попада. Затова така се дразня, когато модерен прочит на някой мит се оценява според това доколко е автентичен, сякаш има само една история от Античността, на която непременно трябва да се робува.. Така наречената „автентична версия“ често е взета не от Древността, а от популярен сборник с митове за деца, може би от Булфинч, Хоторн или псевдонаучния разказ на Робърт Грейвс, след като всички пикантни части се премахнат. Тази вяра в определени истории е в рязък контраст със сборника „Метаморфози“ на Овидий, в който е показано наслаждението от адаптивността на мита.

Съвременната представа, че митичната история трябва да се вмести в определените от интерпретациите на бели мъже граници, няма власт над античните зверове. Често митът броди заедно с тях, но вместо да му позволят да им завърже ръцете, чудовищата носят разпокъсаните парчета разказ на раменете си. Дори когато срещаме митологично чудовище извън пределите на ужасяващото, мислим, че се сблъскваме с кръвожаден звяр, а не величествен реквизит, който подхранва егото на героя. Точно приспособимостта на мита позволява на страшилището да се откъсне от преследващия го герой и да намери нови истории, които да разкаже. Тези наративи може да не са страховити, но според мен това не ги прави по-малко чудовищни.

Признавам, че това, което Митман нарича чудовищно *въздействие* може да е по-малко очевидно, особено ако следваме структурата на Карол за чудовищната сила. Той говори за специфична форма на изкуството на ужаса, при която в жанра хорър разказвателните елементи са организирани, така че да предизвикват определени



реакции. Карол описва специфична разновидност на ужаса като изкуство, която можем да изпитаме, когато видим видео от Алепо или Мосул, масови гробове на жертви на геноцид или как американски президент, подкрепян от Ку Клуks Клан встъпва в длъжност.<sup>21</sup> Изследователят откроява и разликите между зверовете, които са част от изкуството на ужаса и живеещите извън хорър жанра. Основният му пример е от приказките, като в тази рубрика включва и „митове и одисеи“<sup>22</sup>. Групирането е важно, защото според Карол докато в общия случай хората смятат чудовищата за „неестествени и нарушители на естествения ред не неща“, в приказките „зверовете са част от нормалното устройство на вселената“. Могат да бъдат в границите на приказния свят те могат да бъдат „приети от метафизиката на космологията, която ги е създала“.<sup>23</sup>

Обяснението защо чудовищата от приказките не са част от хоръра като изкуство не може да се приложи за античните страшилища, защото светът от митовете е човешкият свят. Въпреки че зверове може и да са съществували в предишна епоха на богове и полубогове, според разказите на нимфолептици пропускливата граница между земното и божественото не е запечатана. Само защото нещо обичайна част от конструкцията на вселената, не означава, че не може да всява страх и ужас. Убеждението, че единствената реакция спрямо чудовищата трябва да е див ужас, за мен означава че ме изпращат за зелен хайвер. Понякога ужасът наистина може да е полезна отличителна характеристика, но основната функция на чудовищата е да ни накарат да се замислим. Седмата теза на Коен гласи, че звярът стои на границата. Тя подсказва, че „чудовищата ни питат как възприемаме света и как сме изопачили нещата, които сме опитали да определим“<sup>24</sup>. Създаваме представите си за чудовищата от нещата, за които ни разпитват, като понякога ни задават много плашещи въпроси. Страхът, че ще поискат от нас да преосмислим предубежденията, с които се чувстваме комфортно, не се ограничава само до хоръра.

## **Чудовища в мазето**

Повечето хора за първи път да се сблъскат с древни чудовища в ранна детска възраст, докато играят настолни игри на кухненската маса. В тях митологичното съдържание преобладава и е донякъде възприето за нещо нормално, но има малко проучвания, фокусирани върху изобразяването античния свят в игрите. Това мое твърдение е колебливо, защото съм човек, чиито познания за тази изключително

обширна и разнообразна област са формирани от информация втора и трета ръка. Откакто първото издание на създадената от Гари Гигакс игра „Dungeons and Dragons“ (D&D) излиза през 1974 г., общ преглед на иносказанията за D&D показва постоянно присъствие на митологични чудовища в света на играта.<sup>25</sup> Докато някои страшилища като Хидра и Химера се появяват във всяко следващо издание, други изчезват може би защото са несъвместими с основните механизми на играта. Отделни създания се превръщат в отделни раси. Така се появява раса на медузи и техните мъжки еквиваленти – меадрите както и стада минотаври. Във всеки наръчник предисторията е различна. Така се създава игрова среда, в която играчите са насърчавани да използват въображението си и да поставят чудовищата в нови роли според правилата на своите истории.

Използването на този аспект от античното наследство, на митове от други култури и изцяло измислени същества и божества „служи като изравнителна летва“ и прави историческите и измислените митични традиции равноправни.<sup>26</sup> Това изравняване се усложнява от факта, че светът на D&D ситира всички свои обитатели в една изцяло измислена вселена. За нашите цели най-важната особеност на този свят е, че еквивалент на древното Средиземноморие е премахнат.<sup>27</sup> В игрово пространство, в което от въображението на Организатора зависи дали играта ще е забавна за останалите играчи, античните чудовища стават многофункционални игрални фигури, използвани по-скоро заради качествата си на противници, а не заради предисторията им.

Това, че митологичните зверове обитават и вселената на D&D и света, създаван във всяка нова игра, може да изглежда като незначителен културен факт, но има дълготрайни последици. Децата, които вманиачено играят D&D в детството си, увлечени от детайлите на античните чудовища и поведението им в дигиталния свят, по-късно създават културата на 80-те години на XX в (а и след това), като пренасят и разбирането си за митологичната традиция. Въобще D&D и настолните игри като цяло подчертават две важни характеристики на местата, в които дебнат чудовищата. Първо, те са постоянни обитатели на територията, в която попадат. Макар всяко сказание в играта да прекроява разказите им по различен начин, зверовете се възприемат като важна част от света на D&D. Второ, митологичните чудовища присъстват във всички форми на популярна култура, за тях няма граници. В същото време всички пространства са еднакви по значимост. Въпреки че се фокусирам върху определени

видове рецепция, защото експертизата ми обхваща тези области, другите места, в които античните създания се проявяват, не са по-малко ценни или значими.

## Съобщението е средството

Още една тенденция за мястото и пространството, които чудовищата обитават си заслужава да бъде изследвана – какво се случва, когато поставим страшилището на екран. Нещо, свързано със зрението, променя представите ни за митичното създание. Думите са възможности за пространството. Омир никога не разказва как изглежда сирената, а само как звучи. За Одисей чудовищността на зверовете не се крие в тяхната външност, а някъде другаде. И все пак, когато става дума за визуално изобразяване, свеждането на чудовището до конкретна физическа форма неизбежно ограничава въображението. Напомня ми на кръвожадния звяр Бъгблатер от Траал в „Пътеводител на галактическия стопаджия“ от Дъглас Адамс. Това е „умопомрачително глупаво животно, което смята, че „ако не го виждате, и то не може да ви види“. Така създанието лесно може да бъде избегнато като се използва надеждната кърпа на стопаджията.<sup>28</sup> Поглеждането към чудовището се превръща в начин да му се придаде форма. Когато това се извършва чрез чернофигурен или червенофигурен вазопис, или чрез скулптура, въздействието на опитомяването е минимално. Въпреки че определен образ може да се разпространява сред група зрители, въздействието му извън този кръг е сравнително ограничено, особено в епохата преди масовите медии. Нещо се променя обаче, когато технологиите се развиват и позволяват възпроизвеждането на изображения. В есето „Произведението на изкуството в епохата на неговата техническа възпроизводимост“ Валтер Бенямин анализира тази промяна. Смятам, че това подпомога по-нататъшното формулиране на ракурса, чрез който чудовищата се представят в съвременността. Според Бенямин с възможността едно произведение на изкуството да бъде възпроизведено, първо чрез картина, чрез фотография и накрая чрез филм, част от аурата на обекта се губи. Актът на възпроизвеждане премахва възпроизвеждания обект от мястото, с което е свързано и от традицията, към която принадлежи.<sup>29</sup> Пресъздаването на произведение на изкуството и създаването на копия убива автентичността, която е притежавало, когато е било уникално. По ирония на съдбата, желанието да се доближим до даден предмет е това, което подтиква към репродуцирането му на първо място. Стотици, хиляди хора могат да притежават копия

на Мона Лиза и да имат достъп до умалена версия на нейния блясък, независимо колко далеч от Лувъра се намират.

Второ, Бенямин смята, че основната цел на филма е да научи човека как да се оправя в новата технологична ера, управляваща живота му по неподозирани начини.<sup>30</sup> Филмите предоставят на служителите в офиси и работниците във фабрики начин да възвърнат човечността си, след като цял ден са се отказвали от нея и са били част от капиталистическата машина.<sup>31</sup> И все пак, за Бенямин филмът е нещо конкретно, различно от изобразителното изкуство и фотографията. Докато художникът и фотографът създават цялостен образ, филмът се сглобява, за да представи скритата същност на нещо.<sup>32</sup> Природата му позволява да изважда наяве иначе скрити елементи и на свой ред да представи всички други механизми в машината на капитализма, които при други обстоятелства, могат да са извън сферата на познание на индивида.

Според мен наблюдението на Бенямин, че възпроизвежданият обект губи връзка със уникалната си традиция и значение, важи и за митологичното чудовище, което, благодарение на навлизането на компютърно генерираните образи (CGI) през последните години, се превръща в популярен образ на големия екран. Първоначално опитите митологичен звяр да бъде поставен на екран, вероятно са били оптимистични. Веднага се сещаме за екранизацията „Херкулес“ (1958) с участието на Стив Рийвс и Немейския лъв, който не може по нищо да се мери с лъва, с чийто рев започва всеки филм на „Метро Голдуин Мейър. С развитието на стоп-анимационните ефекти и усъвършенстването на CGI технологията, нещата стават по-лесни, което позволява на Рей Харихаузен да създаде своите емблематични създания. Този напредък спомага на екран да се появяват все по-детайлни и правдоподобни древни зверове.

Смятам обаче, че точно този стремеж към автентичност е проблемът. По същото време, когато Бенямин би казал, че технологичното възпроизвеждане отнема уникалността и аурата на чудовището, усиленият напредък на CGI позволява на създателите на филми да възпроизвеждат зверове с все по-голямо внимание към детайлите. Всяка люспа на Медуза и всеки косъм от козината на Химера могат да бъдат компютърно нарисувани като истински. Според мен парадоксът е в това, че колкото по-ясен става образът на античното чудовище, толкова повече оттенъците, които му позволяват да стане звяр се губят, погълнати от филмовите светлини. Харауей създава полезен начин за осмисляне на ефекта на светлината върху чудовищното, като го обвързва с патриархата. Тя очертава западен партиархален разказ, който описва как

физическото тяло е създадено чрез първото Грехопадение, последвано от второ хелиотропно раждане.<sup>33</sup> В тази версия на историята, според която не спираме да се развиваме, има конкретно начало и създава ясно усещане, че там, където сме сега, е най-доброто място, на което чудовището някога е било. Моментът, в който индивидът наистина се превръща в човек, е Европейското Просвещение, внасянето на светлина чрез използването на рационална мисъл, използването на (смятания за безпогрешен и безпристрастен) научен метод, все по-внимателното вглеждане и изследване на заобикалящия ни свят. Според Харауей тогава се създава хелиотропния поглед – начин на наблюдение, който се обръща към светлината на Просвещението и чийто основен приоритет е просвещенската идеология на разума и идеята, че всичко може някак да бъде премерено, наблюдавано, описано и разбрано с помощта на обективни научни практики.<sup>34</sup>

Хелиотропният поглед съвпада с положителния модел на контрол, очертан от Фуко. Подобно на системата на квадрилажа, хелиотропният поглед се основава на идеята, че чрез много внимателно вглеждане, светът може да бъде разбран напълно, да бъде подчинен на волята на човека да се използва в негова облага. Насочена към обект на изследване, светлината на разума разсейва всяка несигурност. Способността да се вглеждаме в нещата не само ги контролира, а и ни прави напълно разумни хора. По-правилно би било да се каже напълно разумни мъже, защото обект на този контрол са различните - жените, жертвите на расизъм, и разбира се, чудовищното. Отблясъците на този патриархален хелиотропен поглед, идеята, че винаги следим светлината и точно към нея трябва да обръщаме поглед винаги, разсейва мрака, в който звярът дебне. По този начин отнема и важна част от самото чудовище.

Позволете ми да изразя същата идея като използвам подходяща митологична препратка. Когато античните чудовища се появят във филмите, ние, зрителите, се превръщаме в Медуза. Нашият взор ги вкаменява, превръща ги в статуи върху постаментата на големия екран. Като гледаме директно в тях, ние ги укротяваме. Бързо очертаваща се тенденция в подхода на киното към Древния свят като цяло, е че според студиата аудиторията е много консервативно настроена към Античността. Зрителите знаят как изглежда този свят и се смуцават, когато видят нещо различно. Това очакване обяснява как фактологичната точност лесно ни се изплъзва както често се случва във филми, чието действие се развива в Гърция, а бойците носят римско военно снаряжение. Този анахронизъм е без значение, защото войните изглеждат като част

древна армия.<sup>35</sup> Това е погледът в действие. Дори причините за тези предположения да са грешни, основното схващане за това какво трябва да видим, остава. По същия начин, когато на екрана се появи митологично чудовище, сме наясно как то трябва да изглежда. Нашите очаквания оформят зверовете. Изпитваме визуално и повествователно удоволствие от това, че нашият поглед е превзел този на камерата и контролираме събитията пред себе си.<sup>36</sup>

В следващите глави ще говоря повече за последиците от това върху античните чудовища, но засега е достатъчно да кажа, че в резултат на постоянното възпроизвеждане на звяра от един екран на друг, от град на град, и с все повече подробности, телевизионните и филмовите пространства, в които страшилището попада, са коренно различни от териториите, които обитават в книгите и дори в комиксите. Когато можем да видим чудовището, въображението ни се вихри на свобода. Хелиотропното виране прогонва тъмнината, за да видим чудовището в цялата му внушителност и грозота. За съжаление така се създава илюзията, че познаваме чудовището. Толкова сме погълнати от патриархалния разказ, че сме възприели наблюдението като начин да контролираме. Като заставаме на мястото на камерата попадаме в капана на нещо, което Харауей нарича „божествен трик“. Приемаме, че технологиите ни дават безкрайно и безпогрешно зрение и мислим, че ние управляваме историята.<sup>37</sup> Но, както моят алтернативен модел на ризомата сочи, докато едно проявление може да е заклещено на враждебна територия, други се развиват и израстват в други, по-плодородни почви.

Гледната ми точка в края на този теоретичен преглед е, че не само физическото местоположение има значение, що се отнася до пространството, което чудовищата обитават. Размишленията за „чудовищната зона“ в географските карти и маргинализираните пространства в градовете са само една част от историята. Зверовете се влияят в еднаква степен от жанра, средството и мястото, на което живеят. Видът културен артефакт, който обитават, има съществено значение за начина, по който се проявяват и каква свобода има аудиторията да го интерпретира. Филмите, телевизията, книгите, комиксите - всеки канал има своята специфична почва. Предвид това, в следващите две глави ще анализирам големия екран по-отблизо и ще открия някои особено интересни ефекти от технологичното възпроизвеждане.

### 3

## Филмовите чудовища в ерата на Харихаузен

Филмът има силата да въздейства, особено чрез начина, по който разказва истории. Въпреки това има нещо едновременно впечатляващо и леко неприятно в начина, по който митологичните чудовища оживяват на големия екран. Разполагат с много екранно време, но често служат като помощен реквизит на героя, върху чийто успех е фокусиран сюжета. В епичните филми от средата на ХХ в., особено създадените от Рей Харихаузен, се очертава ясен модел. Зверовете са приковани към герои (дори от други сюжети) и са части от декора в героичните истории. Дори понякога да успяват да се изправят срещу страховете на своята епоха, чудовищата се придържат стриктно към разказите, които трябва да предадат. Малко преди началото на века обаче, се появяват признаци, че кинематографичната връзка между звяра и героя започва да се разпада.

В някои аспекти, киното е перфектното пространство за изследване на чудовището, защото разкрива истината зад шестата теза на Джефри Коен – „страхът от чудовището всъщност е вид желание“<sup>1</sup>. Киното ни позволява необезпокоявано да се взирамещв забраненото и омразното. Киносалонът е учудващо безопасно място за среща със звяра. Можем да се приближим и да видим зиналата му паст, да треперим пред хибридната му сбърканост и да сме сигурни, че филмът скоро ще свърши, светлините ще светнат и ще се върнем към обикновения живот. Зрителят се наслаждава на процеса да се идентифицира с героя, който убива страшилището, но може би и със самото чудовище. Макар че не всеки зрител ще изпита същото удоволствие от припознаването, насладата от това да се страхуваш от нещо непознато, което в после бива победено, е в основата на много филмови сюжети. Ако искате да направите клетка за чудовище, киносалонът би бил добро място да потърсите вдъхновение за своя проект.

Не във всички филми, вдъхновени от древността, присъстват чудовища. В историческите епични филми, каквито са „Клеопатра“ (1936) и „Упадъкът на Римската империя“ (1964) персонажите може и да притежават героични качества, но обикновено чудовищата са хора. По-вероятно е да открием зверове в т.нар. епични филми, които преразказват „Одисея“, подвизите на Херкулес, спасяването на Андромеда и т.н. Разделението между "историческо" и "митично" е донякъде изкуствено, защото тези



филми имат общ визуален стил и разграничаването им е излишно. Най-добрият пример е филмът „Помпей“ (2014), който условно е базиран на историческо събитие, но прилича на „Сблъсъкът на титаните (2010)“. В главната роля е Кит „Нищо не знаеш, Джон Сноу“ Харингтън, който внася енергията на „Игра на тронове“ (2011-2019) в екранизацията.<sup>2</sup> Въпреки припокриването на стиловете, филмите, привидно базирани на история, имат склонност да не закачат древните.

Филмите, посветени на античния мит могат да се разделят в три течения. Освен исторически филми, в първите две десетилетия на XX в. посетителите на кина могат да гледат оправданата голота в „Le jugement de Pâris“ (1902), последван от „Island of Calypso: Ulysses and the Giant Polyphemus“ (L'île de Calypso: Ulysse et le géant Polyphème, 1905), „Le retour d'Ulysse“ (The Return of Ulysses, 1909), „The Fall of Troy“ (La caduta di Troia, 1911) и „The Odyssey“ (Odissea, 1911).<sup>3</sup> Втората вълна е доминирана от творчеството на Рей Харихаузен. Обхваща 50-те, 60-те и 70-те години на XX в. и приключва с филма „Сблъсъкът на титаните“ от 1981 г. В момента „сърфираме“ върху третата вълна, набрала скорост след големия успех на „Гладиатор“ (2000). Може да се каже, че „Троя“ е първата екранизация, която се завръща към мита, въпреки че първата част на „Пърси Джаксън и боговете на Олимп“ е филмът, който подчинява митовете на собствени правила.<sup>4</sup> Много от тези екранизации са основани на Троянския митологичен цикъл, като изворите са представени така сякаш са художествена измислица. Затова в тях няма много чудовища. По думи на Соломон „някои от тези филми задават добри стандарти, но все още чакаме създаването на изключителна екранизация на древногръцките митове“<sup>5</sup>. Това твърдение е било вярно през 2000 г. Важи и в момента, защото все още чакаме великата „Илиада“ или „Одисея“. Вместо това, от 200 години насам множество екранизации преразказват митовете за Херкулес, Персей и други гръцки герои. Трудно можем да наречем някой от тези филми „изключителен“, по-често заради диалога и актьорската игра отколкото заради честите отклонения от която и да е позната версия на мита.

Понякога няма значение, че даден филм няма да спечели награди в Кан. Соломон уцелва право в десетката в своята дискусия за меча и сандала или т.нар. пеплум жанр. Тези филми обикновено представят мъжкар, смъртно идентифициран от американската публика като Херкулес, който е изпратен на невъзможна мисия без връзка с античния свят. Вероятно най-крайният пример е „Херкулес срещу лунните хора“ (1964). Макар в тези екранизации да няма финес и реализъм, те „имат пъстри



костюми и креативни декори, изкусителни любовници и безцеремонен хумор, средиземноморски пейзажи и чудати мъчения, огромни бицепси, яростни битки, симпатични герои и триумф на доброто над злото“<sup>6</sup>. Понякога отивате на кино само заради това. Ако искахте да видите различните нюанси на понятието за античния герой, вероятно не бихте платили за нито една версия на „Сблъсъкът на титаните“. Заветът на мачото е ясно изразен в тези нови героични епоси, в които преобладават релефни мускули и здрави торсове във великолепно живи цветове. Въпреки че актьорите в такива филми вече не са само професионални културисти, един от тях (Дуейн Джонсън) става известен в професионалната борба. Очакванията актьорите да са в отлична физическа форма са много по-високи днес отколкото в миналото.<sup>7</sup>

Филмите от този тип разказват за герои, които трябва да победят конкретно чудовище, с което древният персонаж е тясно свързан. Първенството на героичните епоси, особено на пеплум жанра тип Херкулес, означава, че филмите от 50-те и 60-те години на XX в. са фокусирани повече върху борбата между доброто и злото, а не върху самите зверове. Първоначално продукциите са създавани в Италия, но американските продуценти купуват правата да ги излъчват в Щатите и родната публика, повлияна от напрежението на Студената война, се тълпи да ги гледа. Сюжетът за една доблестна фигура „във вечна, героична схватка с тиранията“ е добре прокаран в по-ранните историографски библейски и римски холивудски филми.<sup>8</sup> По същия начин „Червената заплаха“ създаде страх от разпространяващият се комунизъм. Вашият порядъчен съсед може да е смъртоносна опасност за начина ви на живот.<sup>9</sup> Фокусът върху индивидуалната борба и човешките злодеи се дължи колкото на съвременния политически климат толкова и на проблемите, свързани с поставянето на чудовище на екран.

В случаите, в които все пак видите чудовище, обикновено то е с не толкова мистичен вид. Особено „Херкулес“ от 1958 г., в който Стив Рийвс играе мускулестия герой е първият филм от много, слабо базирани на митове екранизации. Филмът с участието на Рийвс се превръща в символ на целия пеплум жанр.<sup>10</sup> Сюжетът е доста праволинеен – след като е поканен от цар Пелий, Херкулес отива в Йолк, за да обучи принц Ифит как да се бие. Пелий и Херкулес спорят на кого по право се пада властта над царството и героят отплава за Колхида с принц Язон екипажа на кораба „Арго“, за да открие златното руно и да докаже, че Язон е истинският наследник на трона. По време на пътуването Херкулес се сблъсква с най-различни зверове, аргонавтите едва се

спасяват от внезапна смърт на острова на Амазонките, а дъщерята на Пелий, Йола, е заплена от вездесъщите мускули на героя. Филмът разграничава заплахите, пред които Херкулес и другарите му се изправят и създава ясна повествователна чудовищна зона. В по-голямата си част екранизацията се фокусира върху драматични междуличностни конфликти – Пелий е изнудван от наемника, на когото е платил да убие брат му, а царицата на Амазонките Антея се разкъсва между дълга да убие Язон и страстната любов, която изпитва към него. Тъй като във всеки филм за Херкулес зрителят трябва да види как героят използва нечовешката си сила, за да извършва подвизи, докато е в Гърция Херкулес се бори с лъв и с Критския бик. И за двете животни се смята, че се страховити. Лъвът дори убива принц Ифит и Пелий заповядва на Херкулес да се бие срещу Критския бик, за да изкупи смъртта на сина му. Във филма обаче участват „истински“ животни и сцените са създадени от внимателно сглобени кадри на бик, дресьор, Стив Рийвс и донякъде правдоподобен модел на животното. В рамките на сюжета лъвът е достатъчно опасен, че да погуби Ифит, а бикът създава на Херкулес доста проблеми (главно защото героят се е отказал от полубожествения си статус, за да спечели сърцето на Йола). Действително, в Бика се превъплъщава американски бизон, който придава на сцената внушителен облик.<sup>11</sup> Макар митовите за двете животни да са основани на разказите за Дванадесетте подвига на Херкулес, предизвикателствата на гръцка земя остават в границите на обикновеното.

От друга страна, два вида чудовища очакват Аргонавтите в Колхида. Когато достига до суша, екипажът е нападнат от племе страшни, подобни на маймуни мъже. Наречени са така и в трейлъра на екранизацията, който мога да опиша като нехайно расистки заради използването на блекфейс\*. Асклепий описва племето като „излязло от някой кошмар” и ненадейната му поява разчита, че аудиторията ще се сети за варварската и чудовищна природа на обитателите на далечни земи. Второто чудовище неизбежно е дракон, който пази руното. Ако трябва да сме по-точни, това е псевдодинозавър, който дреме под дървото и се събужда, когато Язон го използва като стълба. Въпреки че Херкулес доминира в останалата част от филма, в тази сцена Язон трябва да пребори звяра сам. Фабрицио Миони ловко избягва ударите и се провира между декорите. Драконът се изправя на задните си крака, замахва с нокти, размахва опашка и се опитва да издебне героя зад голяма скала. Копие пронизва главата на

---

\* Театрален грим, използван предимно от актьори с бяла кожа с цел да окарикатурят чернокож. Практиката е популярна предимно в театралното изкуство на Съединените щати от 1830 г. насам. Под влияние на движението за равни права от средата на ХХ в. използването на блекфейс се смята за расистко.

чудовището и Язон триумфира с руно в ръце над проснатото му тяло. Драконът никога не е назован по име (въпреки че в трейлъра е наречено „драконово чудовище“), но това е без значение. Херкулес заявява „твоят подвиг е подвиг на цар“. Чрез доблестна едноличностна битка (състояла се на мистичен фонен шум, за да подсили напрежението и атмосферата) Язон е доказал както своята зрялост, така и достойнствата си на владетел. Иронично, най-важната роля на Херкулес при победата над това чудовище е провъзгласяването на бъдещия цар.<sup>12</sup>

Като разграничава географски страшилищата, които бродят в Гърция, и тези в Колхида, филма показва, че наистина ужасяващите зверове съществуват само в чудовищната зона. „Нормалните“ страшилища обитават леснодостъпните територии на Гърция и в тях живеят хора, които принадлежат към същия социален свят като Херкулес. Обратно, когато експедицията стига в Колхида Херкулес и екипажа веднага са нападнати от непознати в култивираната фръцка земя чудовища, представени като фантастични. Пътешествието до далечните точки на картата, където очакваме да видим дракони, ни дава точно това. И все пак централно място в сюжета заема цар Пелий и неговият опит да завземе трона чрез машинации, а ролята фантастичните чудовища е да затвърдят представата за героичния Херкулес.