Российский государственный гуманитарный университет
Институт высших гуманитарных исследований им. Е.М. Мелетинского
Центр типологии и семиотики фольклора

XVII Мелетинские чтения

Фольклор в современной литературе и массовой культуре

Фольклорная секция

Материалы

Всероссийской научной конференции

Москва, РГГУ, 23–24 октября 2025 г.

Москва

2025

УДК 398

ББК 82.0

Ф 75

Составители и редакторы

Е.Ф. Левочская, М.Г. Белодедова

Фольклор и мифология в современной литературе и массовой культуре. Фольклорная секция. Материалы Всероссийской научной конференции XVII Мелетинские чтения (Москва, РГГУ, 23–24 октября 2025 г.) / Сост. и ред. Е.Ф. Левочская, М.Г. Белодедова. М.: РГГУ, 2025. 27 с.

© Коллектив авторов, 2025

© Российский государственный гуманитарный университет, 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

Ахмедзянова А.Р. Фольклоризм женского путешествия в современном российском фэнтези (на материале романов М. Семеновой, А. Рубанова и С. Лукьяненко) *4*

Быханова М.А. Подходы разработчиков к адаптации фольклорного материала на примере отечественных видеоигр *4*

Говенько Т.В. Фольклорные персонажи-репрезентанты в современной литературе постмодернизма: трансформация или диалектика фольклоризмов? *6*

Дементьева А.В. Легенда о Лорелее в классической поэзии и современной песенной лирике *7*

Дротоиз А.А. Функциональные аспекты жанров устного народного творчества в русском фолк-хорроре «Мертвые ласточки» *8*

Клюева Т.О. Роман «Сокол и ворон» Ульяны Черкасовой как пример современного молодежного фэнтези с фольклорной основой *10*

Козлова И.В., Левочская Е.Ф. Некоторые аспекты жизни советской песни в постсоветское время *11*

Королев К.М. Коммерческий издатель и фольклорный текст: наблюдения за современными издательскими стратегиями *13*

Кузнецова О.А. «Чисто я»: присвоение фольклорной формулы от изразца к кредо и комическому диалогу посетителей музея *14*

Маркова М.В. Тень Фрэзера: вымышленный ритуальный танец как основа классического детектива *14*

Неклюдов С.Ю. Фольклор в несовременной литературе: сюжет «Спасти льва от дракона» (AaTh 156A; Tubach, 3057, 5097) *15*

Панюков А.В. Герои коми колдовского эпоса: вчера, сегодня, завтра *18*

Петрова Н.С. Антагонистический «поворот» в российском экранном фольклоризме 2000-х гг. *19*

Рапота Д.А., Новикова Э.Г. Фольклорный образ ворона в трансмедийной метавселенной «Ведьмак» *21*

Сойни Е.Г. Мифологические сюжеты в рок-лирике Финляндии *23*

Топорков А.Л. Черная книга, Сухарева башня и чернокнижник Брюс: из жизни московских преданий *24*

Трынкина Д.А. От древних рас к древним богам: влияние викторианской эвгемеристической теории на труды Г.Ф. Лавкрафта *25*

Чумакова А.Ю. Репрезентация и трансформация карело-финского эпоса «Калевала» в играх студии Remedy (Control, Alan Wake 2) *26*

Ахмедзянова Альмира Рашидовна
аспирант-соискатель, старший преподаватель
Марийского государственного университета, Йошкар-Ола

Фольклоризм женского путешествия в современном российском фэнтези (на материале романов М. Семеновой, А. Рубанова и С. Лукьяненко)

В докладе рассматривается специфика реализации архетипа женского путешествия в современном российском фэнтези на примере романов Марии Семеновой «Валькирия, или Тот, кого я всегда жду», «Лебединая дорога», Андрея Рубанова «Финист — ясный сокол» и Сергея Лукьяненко «Спектр».

Опираясь на типологию литературного фольклоризма, предложенную В.В. Головиным и О. Р. Николаевым, исследование выявляет формы и уровни интеграции фольклорного материала в указанных произведениях — от хронотопа и мифопоэтических мотивов до системы персонажей и структуры повествования. Особое внимание уделяется интерпретации пути героини как варианта ритуала инициации, включающего переход между мирами, испытания и символическое возрождение.

В докладе анализируются типологии женских и мужских персонажей — протагонистов и антагонистов — и их роль в раскрытии фольклорной модели путешествия. Исследование демонстрирует, что авторы фэнтези создают синтетические мифы, соединяющие элементы русской сказочной традиции и мотивы скандинавской, славянской и античной мифологии, что позволяет говорить о формировании в их текстах неофольклорного дискурса с выраженным архетипическим и гендерным измерением.

Быханова Мария Анатольевна
независимый исследователь, Москва

Подходы разработчиков к адаптации фольклорного материала на примере отечественных видеоигр

В докладе предлагается проследить, как менялись подходы разработчиков к работе над фольклорным материалом в процессе развития игровой индустрии в России.

Обращались ли они к авторитетным источникам или исследователям, общались ли с носителями традиции, какие произведения брали в качестве источника вдохновения и как выбирали художественный стиль для создания игрового пространства. Данный анализ основан на дневниках разработки, интервью разработчиков, артбуках проектов, в некоторых случаях мы обращаемся к игровой журналистике, что помогает сформировать более целостное представление о работе разработчиков с традиционными источниками.

Рассматривая все эти материалы, становится очевидным, что подход разработчиков и их глубина работы с темой менялись вместе с развитием самой игровой индустрии в России. В 90-е основным подходом стало использование известных сказочных персонажей и визуальный стиль условной древней Руси или Советского союза, хотя сами игры механически были кальками популярных зарубежных проектов. К источникам или фольклористам обращались только при создании экспериментальных проектов, которые оказывались провальными с коммерческой точки зрения: подобные игры страдали от несбалансированности игрового процесса и в итоге были абсолютно неинтересны аудитории, хотя и демонстрировали высокий уровень работы с фольклором и бережно переносили его на экраны персональных компьютеров. Проблемой были и сами источники, не всегда оказывающиеся достоверными.

В 2000-х, когда случается период рассвета отечественной игровой индустрии, коммерческая составляющая в играх выходит на первый план. Большое внимание уделяется проработке геймплея и сюжетов, а работа с фольклором в таких проектах уходит на второй план, проявляясь только в общем визуале игр. Хорошо это показывает цитата из статьи обозревателя старых видеоигр под ником Escapist, писавшем о выходившей в начале 2000-х серии игр Златогорье: «Поверьте, посконной славянской речи и пересказа мифов вы почти не увидите, но зато в какой-то момент вам может показаться, что вы попали в какую-то параллельную Россию. В магическом мире повсюду разбросаны шлагбаумы, фасады домов перерисованы с российских, а персонажи ведут себя в точности, как знакомые из глубинки» [1].

Подход радикально поменялся только в конце 2010-х и в современных проектах студии начали находить баланс между использованием традиции и геймплеем. Они более тщательно работают над сюжетной составляющей, обращаясь не только к научной литературе или научным сотрудникам, но также работают с музеями и архивными записями, причем, в отличии от 90-х, не используя «Велесову книгу» или подобные ей

псевдонаучные источники. В это же время большее внимание стало уделяться визуальному стилю проектов: например, Slavania использует приемы иконописи в своем визуале. Работают разработчики и с музыкой и даже с такими незначительными деталями, как говор персонажей. Все это работает на атмосферу самой игры, повышает интерес аудитории к ней и к тематике славянского фольклора в ней представленной.

Материалы

1. Златогорье 2. Каким был «русский Fallout»? // Escapist URL: https://dzen.ru/a/Xk_yn2mYBQboRI2F

Говенько Татьяна Владимировна

доктор филологических наук, старший научный сотрудник

отдела фольклора ИМЛИ РАН, профессор Института филологии МПГУ,

Москва

Фольклорные персонажи-репрезентанты в современной литературе постмодернизма: трансформация или диалектика фольклоризмов?

Исходя из наблюдений над произведениями современных отечественных писателей-постмодернистов, мы заметили, что при переходе в другую поэтическую систему фольклорные персонажи, как правило, сохраняют за собой узнаваемые смыслопорождающие признаки (внешние характеристики, обрядово-ритуальные компетенции и т. д.), но приобретают новые сюжетообразующие функции, которые имеют непосредственное отношение к концептуальным решениям авторов. Это дает нам основание предположить, что традиционные фольклорные персонажи трансформируются в фольклорные персонажи-репрезентанты, но именно в этом новом качестве они обеспечивают свою сохранность в культуре. Письменность и литература способствовали этому и раньше, например, в произведениях Н.В. Гоголя, когда фольклорные персонажи переходили в категорию фантастических. Поэтика постмодернизма способствует развитию новых тенденций для подобного явления, что дает нам повод порассуждать о диалектике фольклоризмов. В качестве примеров мы приводим фольклорных персонажей-репрезентантов из романов Е. Некрасовой, А. Старобинец, Ю. Яковлевой и др.

Дементьева Алиса Владиславовна
младший научный сотрудник
отдела литературоведения ИНИОН РАН, Москва

Легенда о Лорелее в классической поэзии и современной песенной лирике

Легенду о Лорелее нельзя однозначно назвать народной, ее истоки не полностью ясны, однако она стала знаковой для европейской и в особенности для немецкой культуры. Широкую популярность легенда получила благодаря одному из величайших немецких поэтов, Генриху Гейне, которому одноименное стихотворение принесло всемирную известность.

В докладе на примере использования образа и легенды о Лорелее в поэзии и современной популярной песенной лирике анализируется влияние фольклора и мифологии на классическую литературу и музыку. Роль рассматриваемого мифического мотива прослеживается в современной песенной поэзии в жанрах рок- и поп-музыки. Рассматривается происхождение легенды, ее трансформация в произведениях Клеманса Брентано и Генриха Гейне и влияние на дальнейшие интерпретации в национальных литературах в произведениях русских (О. Мандельштамм), немецких (Й. Эйхендорф, О. фон Лебен) и французских поэтов (Ж. де Нерваль, Г. Аполлинер). Кроме того, исследуются тексты песен групп *Dschinghis Khan* (композиция «*Lorelei*»), *Corpus Delicti* («*Lorelei*»),*Scorpions* («*Lorelei*»),*Theater of Tragedy* («*Lorelei*»),*Lord of the lost*(«*Loreley*») и *Blackmore's Night* («*Loreley*»), где задействован образ Лорелеи. Основное внимание уделяется выявлению особенностей трактовки образа Лорелеи и связанных с ней мотивов, образа лирического героя, системы персонажей, построения сюжета, использования средств художественной выразительности, хронотопа. Это позволяет проследить эволюцию мифа и его актуальность в разных культурных контекстах и авторских интерпретациях. Анализируется, как традиционные мотивы и символы, связанные с мифической фигурой Лорелеи, изменяются в зависимости от контекста времени и культурной среды. Сравнение произведений различных авторов и эпох, различных интерпретаций позволяет продемонстрировать, как акцент в повествовании варьируется от «сказания древних времен» к метафорическому выражению личных переживаний и любовной драмы лирического героя или трагической судьбы героини. Исследуется влияние жанра баллады, традиционного для классической поэзии

романтизма, на современную песенную поэзию, в то время как большинство текстов рассматриваемых песен тяготеют к лирике. С одной стороны, в XX и XXI веках в популярной музыке происходит деконструкция классического канона. Целостный образ распадается на набор архетипических черт: роковая красота, гибель, соблазн, меланхолия, – которые комбинируются в зависимости от задач автора и жанра. С другой стороны, наблюдается и сохранение традиций: использование балладной формы, деталей образа Лорелеи, созданного поэтами-романтиками начала XIX века. Исследование демонстрирует сохраняющееся влияние фольклора на поэзию и современное песенное творчество, значение фольклора для формирования и трансформации романтических и мифологических мотивов в искусстве. Это доказывает актуальность мифа, его способность быть гибким инструментом для выражения самых разных мотивов и идей в современной культуре, подтверждая непрерывную связь между фольклором, классическим литературным наследием и современным искусством.

Дротоиз Алексей Алексеевич

магистрант филологического факультета
МГУ имени М.В. Ломоносова, Москва

Функциональные аспекты жанров устного народного творчества в русском фолк-хорроре «Мертвые ласточки»

Фолк-хоррор – особый жанр фильма ужасов, который обращается к ситуации столкновения двух кардинально различных культур: народной и городской, языческой и христианской, замкнутой и открытой. И хотя киножанр активно развивается с 1970-х годов прежде всего в Англии («Великий инквизитор», 1968 г.; «Кровь на когтях Сатаны», 1971 г.; «Плетеный человек», 1973 г.), на протяжении полувека режиссеров интересует не столько бытование фольклорных жанров, сколько сама ситуация конфликта между представителями двух культур.

С одной стороны, это оправдано жанровыми особенностями хоррора, которые привлекают массового зрителя (эмоциональная разрядка, острые ощущения и др.), с другой стороны, не только система верований определяет особенности народной культуры и делает ее правдоподобной на экране – эту функцию также может выполнять

фольклор. Если рассматривать семейное российское кино, так или иначе связанное с фольклором или апеллирующее к советским фильмам или мультфильмам той же тематики, то можно заметить, что массовые фильмы, как правило, ограничиваются жанрами волшебной сказки и лирической песни. Это оправдано тем, что функции действующих лиц волшебной сказки, как ее сюжетная основа, легко встраиваются в сценарий кинотекста, а лирические песни изменяются в соответствии с трендами. В этом плане киножанр фолк-хоррора более свободен в выборе и использовании жанрового репертуара фольклора.

Фильм Натальи Першиной («Мертвые ласточки», 2018 г.) также использует волшебную сказку для построения сюжета фильма, однако, по словам режиссера, для нее важно использовать архаико-мифологическую и, соответственно, неадаптированную под массового зрителя составляющую волшебной сказки, чтобы создать «несказочный» сюжет триллер-хоррора [3: 14:35-15:41]. При этом в кинотексте также угадываются такие действующие лица, как герой, ложный герой, вредитель и помощник, зафиксированные В.Я. Проппом в «Морфологии волшебной сказки». Репертуар народных лирических песен в фолк-хорроре варьируется от старинных песен («Ах талан ли мой, талан таков…») до популярных романсов («Ойся, ты ойся…»), обращение к которым, по словам режиссера, постепенно раскрывает истинный характер персонажа Саши и отражает его развитие на протяжении всего фильма [Там же: 12:42 – 13:44].

Фильм расширяет не только функциональный аспект фольклорных жанров в кинотексте, но также их количество. Персонаж Федя показан как носитель русской народной северной культуры, поэтому в разговорах с Сашей, человеком городской культуры, он часто обращается к поверьям и приметам, чтобы задать правильную модель поведения в глухом лесу. Появление в фильме образов Кикиморы и Лешего, их взаимодействие с героями фильма связано с жанром былички, которая также является основой сюжета данного фолк-хоррора. Трагическая развязка сюжета, построенного на проблемах любви и верности между Сашей и брошенной им девушкой, дает основание говорить о балладной составляющей кинотекста, связанной с народной гуманистической идеей моральной победы добра над злом. Кроме того, обилие животных в фильме позволяет рассматривать образ каждого зверя сквозь призму символики славянской народной традиции. Так, например, образ ласточки в фильме, по

словам режиссера, построен на «пограничности» птицы, которая не только символизирует любовь и мир, но и связана с образом смерти.

Наше исследование направлено на решение вопроса об использовании фольклорных жанров в рамках кинотекста «Мертвые ласточки» как независимого кино. Наша гипотеза в том, что именно отсутствие ориентации на массового зрителя позволяет использовать в фильме обилие устных народных жанров, которые являются сюжетной и структурной основой «Мертвых ласточек».

Литература

1. *Гура А.В.* Символика животных в славянской народной традиции. М.: Индрик, 1997. 912 с.

2. *Пропп В.Я.* Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2001. 192 с.

Материалы

3. Пресс-конференция фильма «Мертвые ласточки». URL: https://www.youtube.com/watch?v=QMg2ADTWfOs&t=942s (*Дата обращения*: 11.10.25).

4. Adam Scovell (2017). Folk Horror. Hours Dreadful and Things Strange. London, England: Auteur Publishing. URL: https://fliphtml5.com/uggck/qfui/basic (Дата обращения: 11.10.25).

Клюева Татьяна Олеговна

магистрант Института филологии Московского педагогического государственного университета, Москва

Роман «Сокол и ворон» Ульяны Черкасовой как пример современного молодежного фэнтези с фольклорной основой

В последние годы в современной молодежной литературе наблюдается тенденция к развитию жанра славянского фэнтези, подвида жанра фэнтези, который берет начало в архаических мифах, истории древних славян, а также в сказочных образах, получающих свое переосмысление в авторских сюжетах. В 2021 году в издательстве «Эксмо» вышла трилогия российской писательницы Ульяны Черкасовой «Сокол и ворон». История вдохновлена мифологией и культурой славянских народов.

Первая книга трилогии представляет собой своеобразный ретеллинг сказки «Перышко Финиста – Ясна сокола» из сборника Народные русские сказки А.Н. Афанасьева. Но на первый план выходит старшая сестра, «сгубившая» волшебного жениха младшей. Ульяна Черкасова строит сюжет по знакомым этапам построения волшебной сказки, выделенными В. Проппом. История начинается с запрета (героине нельзя ходить в Великий лес) и его вынужденного нарушения. Однако автор размывает границы между героями и их антагонистами, в современной сказке добро способно творить зло, и наоборот. Главная героиня Дара является дочкой мельника и ведьмой. Проходя свой путь, она становится антагонистом для остальных действующих лиц.

Ульяна Черкасова использует отдельные фольклорные элементы и образы. Так, весомую роль играет лес, получивший в романе название «Великий лес», он выступает и местом развития, и отдельным героем («Великий лес молчал. Он требовал жертвы»). Образы ведьмы/колдуна несут в себе скорее негативный окрас, оборотничество в первой книге представлено в двух противоположных ипостасях: соколы и вороны. В мире автора с людьми открыто сосуществуют мифические существа: домовые, анчутки, игоши, водяной и леший, а также богини Мокошь и Морана (Морена), что работает на формирование у читателя восприятия сюжета в контексте представлений об истории и культуре славянских народов.

Современное медиапространство позволяет построить диалог между автором и читателями и вывести литературные образы за пределы печатного текста, в том числе визуализировав их и сделав понятнее и доступнее для восприятия молодой аудиторией. В начале 2025 года по «Соколу и ворону» была выпущена песня «Знаки» (исполнитель Vilisa). По этой песне при участии Ульяны Черкасовой было снят клип[*]. Так литературные образы ведьмы Дары и Великого леса получили свое развитие и в музыкальном, и в видео форматах, а произведение расширило аудиторию читателей.

Козлова Ирина Владимировна
кандидат филологических наук, старший научный
сотрудник Лаборатории теоретической фольклористики
ШАГИ ИОН РАНХиГС, Москва
Левочская Елена Федоровна

[*] https://vk.com/video-120743732_456239303

кандидат филологических наук, научный сотрудник
Центра типологии и семиотики фольклора РГГУ, Москва

Некоторые аспекты жизни советской песни в постсоветское время

Советские песни безусловно являются частью повседневности современного жителя России. Мы слышим их по телевизору, их поют в городе и деревне, со сцены и дома за столом, а также в 2010-е их пели на уличных акциях, причем не только на митингах КПРФ, что было бы ожидаемо, но и на самых разных: от митингов в поддержку действующей власти до митингов либеральной оппозиции. В попытке рассмотреть жизнь советской песни в постсоветском контексте бытования, мы прежде всего столкнулись с тем, что не смогли найти четкого определения советской песне. Что такое советская песня? Где ее границы? И можно ли считать ее отдельным жанром? На первый взгляд кажется просто сказать, что «советские песни» – это песни, которые были написаны и звучали в Советском Союзе, однако можно ли считать любую песню, написанную на территории СССР советской? За 70 лет в СССР было написано и спето очень много песен как с прославлением советского строя, так и с критикой, а кроме того, был огромный пласт песен о любви, о дружбе и прочих никак не связанных с идеологией явлениях. В то же время были песни, написанные до 1917 года, но принятые советской культурой и играющие в ней важную роль, например «Интернационал», который с 1922 до 1943 года был официальным гимном СССР. Как соотносятся революционные песни с советскими?

На митингах 2010-х годов мы слышали много советских песен: это и революционные песни («Интернационал», «Варшавянка»), и песни гражданской войны («Красная армия всех сильней», «Песня о Щорсе»), и песни Великой Отечественной войны (прежде всего «Священная война») и песни послевоенного времени («И вновь продолжается бой», «Любовь, комсомол и весна»). Частично наш доклад будет построен на материалах наших полевых дневников с митингов, которые мы (с коллегами по группе «Мониторинг актуального фольклора») вели с 2015 по 2022 год, и коротких интервью, записанных на этих же митингах. Но для того, что разобраться в том что советские песни значат для участников митингов, в 2024 году мы записали также несколько глубинных интервью с политическими активистами (как членами КПРФ, так и членами несистемных левых движений, а также и людьми не состоящими в партиях и движениях), где спрашивали про их отношение к разным советским песням, разные

контексты исполнения и прослушивания советских песен в их жизни за пределами митингов, и про то какие песни они сами считаю советскими и почему. Признаемся, что наша выборка очень ограничена и на ее основе мы ничего не можем сказать о роли советской песни в жизни обычного аполитичного постсоветского большинства. Скорее мы постараемся рассказать в докладе о роли советской песни в политической (прежде всего низовой, уличной) жизни постсоветского времени.

Королев Кирилл Михайлович

кандидат философских наук, научный сотрудник,

ИЭА РАН, Москва

Коммерческий издатель и фольклорный текст: наблюдения за современными издательскими стратегиями

Постсоветская индустрия книгоиздания в России вот уже более тридцати лет является коммерческой и формирует издательскую политику, руководствуясь в первую очередь задачами извлечения прибыли и минимизации убытков. Просветительские цели сохранения и распространения знания оказываются в этой политике второстепенными, если не сказать маргинальными, и даже сетевые информационные технологии, столь заметным образом преобразившие в последнее десятилетие ситуацию на рынке публикаций (через многочисленные сетевые библиотеки и контент-площадки), не в состоянии как-либо изменить текущее положение дел. «Неперспективными» с коммерческой точки зрения признаются целые культурные жанры и направления, ранее представленные довольно широко, и примером такого «отвергнутого» издателями жанра вполне может служить, по статистике тиражей и наименований минувших тридцати лет, русский фольклор.

При этом российский книжный рынок регулярно переживает всплески читательского – быть может, правильнее будет говорить «потребительского» – интереса к национальному культурному наследию, благодаря чему коммерческие издатели вдруг «прозревают» и начинают публиковать фольклорные и производные от фольклора тексты, заполняя ими рынок вплоть до угасания очередной «волны любознательности».

За минувшие 30 лет так происходило минимум трижды – и происходит снова в наши дни.

В докладе на основании полевых интервью с представителями ведущих российских коммерческих издательств предпринимается попытка проанализировать издательские «фольклорные» стратегии и оценить перспективы фольклора как коммерческого жанра.

Кузнецова Ольга Александровна
кандидат филологических наук, научный сотрудник
МГУ имени М. В. Ломоносова, Москва

«Чисто я»: присвоение фольклорной формулы от изразца к кредо и комическому диалогу посетителей музея

Современный зритель при взгляде на изразцовые печи легко ставит себя на место подписанных человечков в рокайльных рамках. Он иронично комментирует нарисованных персонажей в контексте своей офисной жизни или академических долгов, он со всей изразцовой серьезностью использует подпись как подходящий статус для соцсети. Планируется рассмотрение ряда вопросов. Чем обусловлен мемный потенциал изразцовых формул фольклорного происхождения? В какой форме он мог проявляться в массовой культуре XVIII-XIX веков? Как соотносятся комическое комментирование и лирическое переживание увиденного, в каких устных и письменных формах они воплощаются сегодня?

Маркова Мария Владимировна
кандидат филологических наук, старший
научный сотрудник УНЦ современных компаративных
исследований РГГУ, ИОН РАНХиГС, Москва

Тень Фрэзера: вымышленный ритуальный танец как основа классического детектива

В докладе предлагается рассмотреть, каким образом вымышленный ритуальный танцевальный обряд ложится в основу классического детектива – романа Н. Марш «Снести ему голову» («Off With His Head», 1957). В этом романе писательница создает утрированно-мифологизированное пространство, в котором разворачивается детективная коллизия. Уже сам хронотоп – вымышленная английская деревня – является квинтэссенцией канонических представлений о Старой Доброй Англии – тем более ощутимых для новозеландки Марш как для наблюдателя извне. В этом пространстве она, опираясь на вполне реальные научные источники – в частности, работы Д. Кеннеди и В. Альтфорд, – «реконструирует», вернее, собирает из различных традиционных элементов фольклорный танцевальный ритуал, который приурочен к зимнему солнцестоянию. «Танец Пятерых Сыновей» представляет собой смесь фрагментов морриса, танца с мечами и плясок ряженых, которая веками исполняется семьей местного кузнеца; подготовка к нему создает напряжение перед надвигающимся преступлением, а само убийство происходит в процессе фольклорного действа. Одним из важных персонажей оказывается приезжий фольклорист-любитель, чья перспектива задает определенный ракурс всем описаниям ритуала; не менее важны соображения местного энтузиаста, который, опираясь на теорию Фрэзера, предлагает свое толкование генезиса и смысла воспроизведения этого обряда в современной Англии. Именно «Золотая ветвь» рассматривается в докладе как один из важнейших источников межвоенной и послевоенной жанровой литературы, обращение к которому усиливает символические смыслы «формульного» романа и ощутимо усложняет его структуру.

Неклюдов Сергей Юрьевич

доктор филологических наук, профессор Центра типологии
и семиотики фольклора РГГУ, главный научный
сотрудник ШАГИ РАНХиГС, Москва

Фольклор в несовременной литературе: сюжет «Спасти льва от дракона» (AaTh 156A; Tubach, 3057, 5097)

1. В заключительном эпизоде сказочного сюжета AaTh 485A* герой помогает льву победить противника, обычно змея или дракона, а лев в ответ доставляет своего спасителя домой. По-видимому, самая ранняя фиксация данного мотива обнаруживается в изложенном Петром Дамианом рассказе о венецианских купцах,

которые, оказавшись на острове, спасают льва от огромного змея (XI в.); несколько отличающаяся версия – в «Азбуке сказок» (XIII в.). Далее следует упомянуть легенды о лимузенском крестоносце Гольфье де Ластуре (XI в.) и о неком воине из «Книги о природе вещей» Неккама (XII в.); здесь, возможно, мы имеем дело просто с двумя вариантами одного и того же предания. В обоих случаях благодарный зверь верно служит своему спасителю, помогает ему в сражениях, а когда герой отплывает на родину, оставив льва на берегу, тот пытается вплавь догнать корабль и тонет, выбившись из сил (ср. AaTh 160, Mot. W154.8: «Благодарные животные, неблагодарный человек»).

Кроме того, о спасении льва, подвергшегося нападению огромного змея, рассказывается в стихотворной хронике Готье де Турне (нач. XIII в.), посвященной жизни и подвигам Жиля де Шина (1080–1133); далее благодарный зверь становится верным спутником рыцаря и гибнет, защищая хозяина от нападения врагов. Приключение со львом и змеем переживают герои средневерхненемецкого эпоса Вольфдитрих (1230 г., версия A) и Аполлоний Тирский из немецкой версии одноименного романа (в последнем случае речь идет не о льве, а о пантере). Наконец, сюжет дважды упоминается в *exempla* Этьена де Бурбона (XIII в.) и фигурирует в историческом сочинении Диего де Торреса (XVI в.).

Однако самое известное его воплощение – легенда о Генрихе Брауншвейгском, который во время паломничества на Святую Землю оказывается свидетелем битвы между львом и драконом, помогает льву победить, вследствие чего тот сопровождает своего спасителя повсюду (Mot. B301.8), а после смерти рыцаря отказывается от еды и умирает на его могиле (Mot. B301.1). Легенда бытует во множестве вариантов: средневековые хроники (с XIV в.), баллада Ганса Сакса (XVI в.), фольклоризованные тексты на «летучих листках» и т.д.; есть версии чешская («Повесть о Брунцвике») и зависимая от нее русская («Гистория о короле Брунцвике»), включая устные реплики (почти исключительно в рамках AaTh / ATU 485).

Как гласит предание, в память о финальном событии легенды жители Брауншвейга устанавливают в городе бронзовую статую льва. На самом деле зависимость обратная: статуя, символизирующая властные амбиции герцога, была им воздвигнута между 1164 и 1176 гг., т.е. заведомо раньше появления легенды, которая, вероятно, возникла спустя какое-то время после смерти Генриха и с помощью этого «бродячего сюжета» задним числом объяснила причину появления бронзового льва в центре города. Немалую роль здесь сыграла и символическая связь льва из

рассматриваемого сюжета с гербом или девизом на щите героя (не обязательно геральдическим); то же относится и к Гольфье, и к «рыцарю льва» Ивейну, и к Жилю де Шину (на золотом щите которого было изображение лазурного льва), и к Вольфдитриху с его золотым львом на щите (что было дополнительным побуждением для героя вступить в битву с драконом).

2. Ядро эпизода – вмешательства героя в конфликт (борьбу, спор) двух соперников; мотив известен в Древнем Египте, Индии, Китае, Тибете, Монголии, Южной Сибири, Средней Азии, на Кавказе, в Поволжье (Березк., К90; AaTh 738*). Герой помогает одному из них (слабейшему, или первому попросившему о помощи) и обретает в его лице чудесного помощника. Герой – почти всегда человек, а противоборствующие стороны – животные или сверхъестественные существа (возможно, рудимент архаической фазы развития сюжета).

Вмешательство в борьбу льва и дракона осложнено необходимостью выбора – чью именно сторону принять; это имеет некоторое соответствие в притче о человеке, которому «лучше остаться со львом, чем с ядовитым змием василиском…» («Житие святого отца нашего Феодора, епископа Едесского», IX в.). В христианской патристике и иконографии (и не только в них) образы льва и дракона перенасыщены символическими смыслам, что также не могло не влиять на сюжетное развитие данного нарратива. Лев, «благороднейшее животное» (*nobilissimus bestiarum*; Petri Damiani Epistol. VI, 5), является символом Христа (Откр. 12: 3, 7–9; 20: 1-2. Ис. 27: 1), а змей – символом дьявола, он есть воплощение злого духа, «знамение бусурманское» (Царственной летописец 1772, 310), так что выбор тут, по сути, предрешен; показательно, что мотив подобного выбора остается весьма устойчивым и в фольклорной сказке. Само же сопряжение этих двух образов уходит далеко в историческую древность. Так, в зороастризме лев и змея – обычные спутники Митры, участвующие в его охоте, причем лев связывается с огнем, змея – с землей, а мотив борьбы льва с другим животным, встречающийся в древнем ближневосточном искусстве, у скифов и аваров, может быть выражением космических явлений или борьбы добра со злом.

3. Как уже отмечалось (G. Baist, A.G. Brodeur), эта история скорее всего и восходит к сюжету об избавлении льва от вонзившейся в лапу колючки («Лев Андрокла»: AaTh 156, 156A*, ATU 485; Mot. B 381; Tubach, 215, 521, 2771, 5097, ср.: 3076; Małek, 78; Березк., М202). Пути и формы этого преобразования неясны, хотя

некоторые версии могут быть истолкованы как переходные: так, у Кретьена де Труа (XII в.) Ивейн освобождает льва от впившегося в его хвост змея (ситуация, сходная и с победой над драконом, и с избавлением от ядовитого шипа; ср. Mot. B381.2), а в новелле «Девственность и светильник» из «Деяний римлян» (XIII в.) царевич сначала извлекает занозу из львиной лапы, впоследствии же этот самый лев приходит ему на помощь во время поединка юноши с гигантским змеем.

Однако ни «Ивейн», ни «Деяния» не представляют исходные сюжетные разработки – описания приключений и венецианских купцов, и Гольфье де Ластура появляются заведомо раньше. Вообще, данный эпизод в разных памятниках мог иметь как взаимонезависимые сторонние источники, так и, скорее, быть предметом литературного обмена – естественно, с последующим редактированием, хотя сама направленность заимствований неочевидна, что, помимо всего прочего, связано и с неустойчивыми датировками текстов. Между ними, несомненно, шел постоянный обмен сюжетно-мотивным (и прямо текстовым) материалом – это происходило в русле формирования рыцарской литературной традиции, ее символики, топики и поэтики (особенно активно в XII в.). Впрочем, тематические расхождения в сюжетных редакциях (при несомненном наличии общей основы) не позволяют считать их просто вариациями одного сообщения – здесь имеют место какие-то более сложные фабульные ветвления, а ссылки на изустно полученные сведения (*Audivi quod… Item de alio audivi quod… Item ab alio audivi quod…*) говорят о том, что бытование данного сюжета шло сразу по двум каналам – фольклорному и книжному.

Панюков Анатолий Васильевич
кандидат филологических наук, доцент, ведущий научный сотрудник Сектора фольклора ИЯЛИ Коми НЦ УрО РАН
ИЯЛИ Коми НЦ, Сыктывкар

Герои коми колдовского эпоса: вчера, сегодня, завтра

Применительно к коми-зырянам термин «эпос» впервые появился в сочетании «колдовской эпос». Под этим термином А.С. Сидоров, полагал некий прозаический эквивалент жанру героического эпоса, бытующего у других народов. В качестве своих

героев народный менталитет вместо традиционных образов богатырей выдвинул охотников-колдунов, родо-племенных богатырей и их противников, наделенных колдовскими или разбойничьими качествами. Это «Время героев», которое завершается утверждением эпохи «Нового времени», и с которого как бы и отчитывается история нынешних коми. Согласно большинству сюжетов «Время героев» завершается гибелью или насильственной смертью большинства персонажей, которые начинают представлять угрозу для будущего. Как правило, повествования о легендарных колдунах и знахарях имеют топонимическую подоплеку, чаще всего эти топонимы обозначают место гибели героев. Соответственно сама их гибель закрепляет фольклорную топографию для нового поколения людей. Для коми исторической памяти эта эпоха завершается после христианизации пермского края св. Стефаном Пермским. При этом Стефан Пермский остался в фольклоре как один из таких богатырей-колдунов, неоднократно вступающий в борьбу со многими героями колдовского эпоса, наделяемыми отрицательными чертами. Новый всплеск интереса к фольклорным образам, прежде всего, к положительным героям, связан с интенсивным развитием туристического бизнеса. В данном докладе на примере ряда персонажей колдовского эпоса мы рассмотрим пути их вхождения в современную массовую культуру.

Петрова Наталья Сергеевна

кандидат филологических наук, старший научный сотрудник

ЦТСФ РГГУ, Москва

Антагонистический «поворот» в российском экранном фольклоризме 2000х гг.

Доклад посвящен современным тенденциям в российских экранизациях фольклора. 2000-е гг. характеризуются всплеском интереса к экранным интерпретациям сюжетов и персонажей традиционного фольклора в США, Европе, на постсоветском пространстве. При этом трансмедийный перенос сам по себе требует трансформаций на повествовательном, идеологическом, хронотопном и пр. уровнях ради актуализации и соответствия запросам широкой аудитории (см. об этом [3]). Хотелось бы подробнее остановиться на одном из системных семантических поворотов: переосмыслении персонажного типажа антагониста (сосредоточившись на российских фильмах и мультфильмах).

Если круг действий прототипического фольклорного антагониста ограничивается противостоянием герою и описание (как внешности, так и внутренних мотиваций) вытеснено называнием, то их экранные варианты постепенно усложняются, индивидуализируются и вместе с тем меняют свои функциональные типажи. Змей в мультипликационной серии студии «Мельница» превращается в друга и помощника Добрыни. Еще разительнее перемены, произошедшие с Бабой Ягой и Кощеем, переквалифицировавшимися сначала в наставников и советчиков (полнометражные мультфильмы «Бабка Ежка и другие» (2006, реж. В. Угаров), «Новые приключения Бабки-Ежки» (2008, реж. В. Угаров), мультсериал «Царевны» (2018, реж. Е. Галдобина, К. Бронзит, Д. Шмидт)), а затем и вовсе в главных героев («Баба Яга спасает мир» (2023, реж. К. Захаров), «Кощей. Начало» (2021, реж. А. Колпин) и др.).

Эта тенденция носит международный характер и шире исключительно фольклорных экранизаций — вспомним фильмы «Круэлла» (2021) и «Злая. Сказка о ведьме Запада» (2024), раскрывающие предысторию отрицательных персонажей.

Предпосылки такого антагонистического поворота можно увидеть в целом в логике массовой культуры, стремящейся к постоянному обновлению, ведь потребители, уставшие от стандартных форм, ищут новых впечатлений и игр с их ожиданиями (см. об этом [1, 2]). Косвенным отражением запросов аудитории именно на такое семантическое новшество является романтизация зла как популярнейший прием фанфикшен [4]. Также здесь можно увидеть влияние новой этики — преодоление неравенства и дискриминации в анимации и кино 2010-х гг. и сдвиг в изображении злодеев: избегание социально стигматизирующих сигналов (непривлекательная внешность, телесные аномалии и пр.) [5].

Литература

1. *Кавелти Дж*. Изучение литературных формул // Новое литературное обозрение. 1996. № 22. С. 33–64.

2. *Пайн Дж., Гилмор Дж*. Экономика впечатлений. Как превратить покупку в захватывающее действие. М., 2024.

3. *Петрова Н.С*. Анимационный фольклоризм 2000х // Фольклорный текст в современном культурном контексте: традиция и ее переосмысление: сб. ст. Орел, 2016. С. 85–94.

4. *Фомина А.А.* Романтизация зла: трансформация антагонистов в творчестве фанатов // Мировая литература глазами современной молодежи. Цифровая эпоха: сб. Магнитогорск, 2021. С. 32–37.

5. *Schmidt S., Kjeldgaard-Christiansen J.* Disney's Shifting Visions of Villainy from the 1990s to the 2010s: A Biocultural Analysis. // Evolutionary Studies in Imaginative Culture. 2019. №3 (2). P. 1–16.

Рапота Данила Андреевич

аспирант Томского государственного университета, Томск

Новикова Элеонора Геннадьевна

кандидат филологических наук, доцент

Томского государственного университета, Томск

Фольклорный образ ворона в трансмедийной метавселенной «Ведьмак»

В докладе рассматривается развитие и трансформация фольклорного образа ворона в рамках трансмедийной метавселенной «Ведьмак», выступающей как синтетическая форма культурной репрезентации, в которой взаимодействуют литературные, аудиовизуальные и цифровые медиа, формируя единую семиотическую экосистему. В ее пределах фольклорные образы обретают новую жизнь, проходя процесс медиальной адаптации и смыслового преобразования. В исследовании используется мифопоэтический и семиотический анализ. При этом фольклорный образ рассматривается как проявление универсальных структур – архетипов, способных воспроизводиться в различных культурных формах и медиумах.

В фольклорной традиции разных народов ворон предстает как многогранный и чаще всего амбивалентный образ. В славянском фольклоре образ ворона, в первую очередь, связан с миром мертвых: черный цвет символизирует землю, ночь и потусторонний мир, а хищность и кровожадность делает этих птиц предвестниками смерти и указывает на демоническое происхождение. Одновременно ворон выступает как мудрая птица, вестник и провидец, посредник между живыми и мертвыми, между миром людей и миром духов [1]. В русских поверьях ворон может представать как эманация ведьмы или колдуна [2, с. 659]. В Древнем Китае ворон символизировал само

мироздание, а также являлся символом Солнца [3, с. 38]. У айнов, населяющих север Японии, ворон считается культурным героем, защитником солнца, открыто вступившим в противоборство с силами зла и принесшим себя в жертву ради людей [4]. В более поздней литературной традиции образ ворона сочетает в себе различные, нередко противоположные значения [3, с. 38], что делает его особенно интересным для анализа.

В метавселенной «Ведьмак» образ ворона также наделяется целым спектром значений и функций. В новом романе Анжея Сапковского «Перекресток воронов» данный образ занимает центральное место: в частности, ложится в основу композиции романа, ассоциативно соотносится с образом ведьмака, а также наделяется семантикой судьбы, но в особом, присущем поэтике А. Сапковского, смысле: птица своим криком предлагает молодому Геральту выбрать свое предназначение.

В компьютерных играх от студии *CD Projekt RED* ворон выполняет функцию медиатора между мирами, связывая жизнь и смерть, материальное и духовное. Внутри игрового мира ворон также получает статус культурного символа: на островах Скеллиге существует Клан Ворона, а в геральдике ряда домов фигурирует его изображение. Используемая символика подчеркивает сакральное значение птицы и ее связь с семантикой войны, мудрости и возрождения.

В докладе будет показано, как образ ворона в трансмедийной метавселенной «Ведьмак» сохраняет ключевые черты архетипа, но приобретает новые культурные функции. В этом проявляется одна из особенностей трансмедиальности – способность фольклорных символов не только сохраняться, но и эволюционировать, переходя из традиционной народной культуры в письменную и цифровую.

Литература

1. *Гура А.В.* Ворон // Славянские древности: этнолингвистический словарь: В 5 т. / Под общ. ред. Н.И. Толстого. Ин-т славяноведения РАН. М.: Международные отношения, 1995. Том 1. С. 434–438.

2. *Криничная Н.А.* Русская мифология. Мир образов фольклора. М.: Академический Проект, Гаудеамус, 2004.

3. *Болдырева Е.М., Асафьева Е.В.* Культурная символика образа ворона в русской и китайской поэзии. Часть 1 // Верхневолжский филологический вестник. 2023. № 1 (32). С. 36–47.

4. *Садокова А.Р.* Образы журавля и ворона в японских народных приметах и пословицах // Молодой ученый. 2016. № 27 (131). С. 829–831.

Сойни Елена Григорьевна
доктор филологических наук, ведущий научный сотрудник
ИЯЛИ Карельского НЦ РАН, Петрозаводск

Мифологические сюжеты в рок-лирике Финляндии

Современную финскую рок-поэзию характеризует мультиязычие и обращение к мифологическим сюжетам народной поэзии Финляндии и Скандинавии, возрождение образов из «Калевалы» и «Кантелетар». В финской рок-культуре возродилась древняя традиция, когда поэзия и музыка были неразделимы. Обращает на себя внимание возрождение в рок-лирике калевальской метрики. Исмо Аланко и А.В. Юрьяня используют, казалось бы, забытую калевальскую метрику, при написании стихотворений на злобу дня. Мифологические мотивы народных сказаний и эпоса «Калевала» являются неотъемлемой составляющей творчества группы Аморфис (Amorphis), что видно уже по названиям песен: «Туонела», «Сампо», «Кантеле». Неожиданное и, несомненно, удачное сочетание древней эпической поэзии с разнообразными стилями рок-музыки принесло группе большой успех. Но в переложении рун «Калевалы» они не упоминают имен калевальских героев. Сюжеты их лирики приобретают универсальный характер и происходят в современности. Фольклорная традиция в мировоззрении финских авторов проявляются даже в англоязычных текстах. Финские рок-поэты, пишущие по-английски, обращаясь к калевальским сюжетам, используют образную символику, понятную лишь носителям финского языка, в то время как английские переводчики «Калевалы» подобные образы опускают, что доказывает важность этнических компонентов в современной финской поэзии. Например, в песне «Утонувшая дева» («Drowned Maid»), повествующей о гибели Айно, Автор не упоминая имени лирической героини, называет ее курочкой (*hen*), в знакомой ему с детства фольклорной традиции, как это принято у Элиаса Леннрота и в собственно народных рунах, в то время как в классических английских переводах Айно называется голубкой (*dove*), что подтверждает мысль С. Ю. Неклюдова:

«любой носитель культурной традиции гораздо в большей степени, чем это принято думать (и чем он сам это полагает), владеет „фольклорным“ знанием».

В переложении отсутствует имя Вяйнямейнена, хотя названы и щука, и водяная собака, и само кантеле. В «Кантелетар» пишется, что музыкальный инструмент создан Вяйнямейненом: «Arvelevat kanteletta / Väinämöisen veistämäksi». В переложении имя Вяйнямейнена опускается: кантеле создано богом — «Was fashioned by a god». Но общими для оригинала и английского переложения Эсы Холопайнена остаются слова о бесконечных горестях, скорби и печали.

В. Сорвали, автор песен для *Moonsorrow*, не пересказывает мифы, а интерпретирует их в намерении понять творческий замысел их создателей и считает, что эти тексты могут относиться к любому человеку на свете. Излюбленными образами поэзии Сорвали становятся языческие боги. Первая же песня из дебютного альбома *Moonsorrow* (2001) «Сын Укко» («Ukkosenjumalan Poika») отсылает к Укко, верховному богу в карельской и финской мифологии, богу урожая, грозы и погоды. Образ Укко появляется и в песне Сорвали «Rauniolla» («На руинах»), в которой пишется о битве Укко с медведем.

Я. Ямсен (*Katla*), шведоязычный финн, пишет песни для *Finntroll* на родном шведском языке, воплощая в тексты образы причудливых существ, подчеркивая их необычность вкраплениями народных саамских песнопений «йойк». Особенность группы *Finntroll* выражается в сочетании традиционного музыкального жанра хумппа (*humppa*, финская разновидность польки) с тяжелой музыкой (симфо-блэк-метал) и лирическими текстами.

Его композиции носят поистине «тролличий» колорит. Тексты песен, звучат как речь подземных жителей.

Рок-поэзия Финляндии разнообразная, протестная, изобилует яркими стихотворениями затрагивает вопросы, волнующие каждого человека.

Топорков Андрей Львович
доктор филологических наук, член-корреспондент РАН, главный научный сотрудник Отдела фольклора ИМЛИ РАН, Москва

Черная книга, Сухарева башня и чернокнижник Брюс: из жизни московских преданий

Городские легенды о чернокнижнике Брюсе и черной книге, якобы хранившейся в Сухаревой башне, в значительной степени обязаны своей необыкновенной популярностью и востребованностью совместной работе московских жителей, распространявших эти предания на протяжении примерно двух столетий, с одной стороны, и историков Москвы, краеведов и писателей, которые придали этим текстам литературную форму, – с другой. В докладе выявлена связь московских легенд с широким кругом фольклорных сюжетов о черной книге, чернокнижниках и таинственных строениях, в которых замурована книга, дающая власть над миром. Прослежена история переосмысления этих легенд в художественной литературе и городском фольклоре с начала 19 века по наше время.

Трынкина Дарья Александровна

кандидат исторических наук, старший научный сотрудник

Центр азиатских и тихоокеанских исследований ИЭА РАН, Москва

От древних рас к древним богам: влияние викторианской эвгемеристической теории на труды Г.Ф. Лавкрафта

В рамках этого доклада мы поговорим, как повлияла на труды Говарда Филлипса Лавкрафта популярная в викторианскую эпоху эвгемеристическая теория о том, что прообразами мифологических персонажей были индигенные народы древности, которые встретили индоевропейские племена на своем пути во время расселения по миру. Пиком развития этой теории были труды шотландского фольклориста Дэвида МакРитчи, прежде всего «Свидетельство традиции» (1890) и «Фианы, фейри и пикты» (1893). Он полагал, что пикты, саамы, финны и эскимосы являются потомками древней низкорослой расы с повышенным третичным волосяным покровом, которая когда-то населяла весь мир. Эту же теорию подхватывает Маргарет Мюррей, талантливый египтолог, обратившаяся к изучению феномена ведовства. Согласно концепции, разработанной Мюррей в книгах «Ведовской культ в Западной Европе» (1921) и «Бог ведьм» (1931), ведьмы являлись тайным сообществом, на протяжении столетий поддерживавшим древний культ плодородия. Для подтверждения своей гипотезы

Мюррей заимствует построения МакРитчи и соотносит ведьм со сконструированной им индигенной расой.

Отголоски эвгемеристической теории с 1923 года появляется в трудах Лавкрафта. До этого в своих произведениях он ориентировался на стиль Эдгара По, Шеридана ле Фаню и общий мистицизм, и с прочтением трудов Мюррей (а позже и МакРитчи) его стиль разительно переменился, и как он признавался потом сам в письмах, что наконец-то нашел свой голос.

Мы проследим обращение к эвгемеристической теории на основе трех его произведений: «Праздник» (1923), «Кошмар в Ред-Хуке» (1925) и Зов Ктулху (1926), посмотрим, как Лавкрафт адаптирует эту теоретическую рамку в свои труды, как изначально использует ее в рамках, заданных МакРитчи и Мюррей (и ориентируется на пример Артура Мейчена, который так же включал ее в свои рассказы), а затем как она эволюционирует в его представлениях, расширяется до разных народов и их культов и в итоге превращается в тот самый культ древних богов, распространенный по всему миру. Более того Лавкрафт дополняет эвгемеристическую обширными рассуждениями в письме Роберту Говарду от 4 октября 1930 года, которые в случае публикации сделали Лавкрафта одним из ведущих популяризаторов этой теории, поскольку практически все его дополнения сделаны в духе антропологии того времени.

Чумакова Анна Юрьевна

магистрантка 1-го курса Института филологии
и истории РГГУ, Москва

Репрезентация и трансформация карело-финского эпоса «Калевала» в играх студии Remedy (Control, Alan Wake 2)

Финская студия *Remedy Entertainment* в последних проектах — *Control* (2019) и *Alan Wake 2* (2023) — демонстрирует глубокую и нестандартную разработку мотивов карело-финского эпоса «Калевала» в формате видеоигры. В отличие от стратегии адаптации, подход разработчиков представляет собой модель осмысленного авторского мифотворчества, где фольклорный материал подчиняется задаче построения сложного интермедиального текста. Фольклорные элементы являются не декоративным слоем, а

органичной частью мироустройства и геймплейных механик. Интерактивная природа видеоигр позволяет интегрировать мифологию через медиа: текстовые артефакты (рукописи, записки), аудиовизуальные материалы (телепередачи, игровое кино), саундтрек и визуальное «окружение». Это создает условия для иммерсивного погружения, где знакомство с мифологией происходит не извне, а через непосредственное взаимодействие с игровым миром.

Игры *Remedy* актуализируют не целостные сюжеты «Калевалы», но ее ключевые архетипы и символы: магию слова и пения, тотемические представления, образы из демонологии, функции духов-хозяев. Эти элементы становятся «строительным материалом» для конструирования оригинальной, многомерной вселенной, что отражает общую тенденцию в современной массовой культуре к фрагментарному и инструментальному использованию фольклора. На уровне мифопоэтики игровой вселенной элементы карело-финского эпоса функционируют как часть авторского мифа, и могут быть восприняты игроком без обращения к первоисточнику. Однако для реципиента, знакомого с эпосом, открывается дополнительный смысловой пласт, углубляющий понимание сюжета и образной системы.

Эстетическая функция остается доминирующей, так как элементы традиции вписаны в жанровую поэтику хоррора и научно-фантастического триллера. Просветительская функция оказывается факультативной, активируясь лишь при готовности игрока к диалогу с первоисточником.

В докладе будут рассмотрены несколько примеров подобного «встраивания» традиции в оригинальный фантастический материал, а также механизмы дополнения смысловых уровней за счет обращения к эпическим мотивам и фольклорной образности.