

Н. Г. Шпаковская

УДК 398.22(=113.1)+008

Кафедра романо-германских языков международной профессиональной деятельности, факультет международных отношений, Белорусский государственный университет, Минск, Республика Беларусь

ФОЛЬКЛОРИЗМ В СОВРЕМЕННОЙ ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЕ (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА «СОЛНЦЕСТОЯНИЕ» А. АСТЕРА)

В статье рассматривается специфика обращения к фольклору в фильме А. Астера «Солнцестояние». Выдвигается предположение о том, что процесс интеграции авторского художественного текста и фольклорных элементов представляет собой в данном случае особый тип фольклоризма, коррелирующего с предложенной в 2015 г. концепцией фольклореска. Фольклореск трактуется как современная перцепция и репрезентация фольклора популярной культурой. Делается вывод о том, что в кинокартине соединяются различные формы фольклореска: интеграционная (произведение выступает как продуманный коллаж из различных (чаще всего глобально узнаваемых) фольклорных мотивов), описательная (в контексте произведения дается представление о фольклористике как науке (обычно не соответствующее действительности)) и пародийная (произведение также является игрой со стереотипами и предыдущими интерпретациями фольклора в популярной культуре).

Ключевые слова: фольклор; фольклоризм; фольклореск; популярная культура; скандинавская мифология.

Образец цитирования: Шпаковская Н. Г. Фольклоризм в современной популярной культуре (на примере фильма «Солнцестояние» А. Астера) / Н. Г. Шпаковская // София: электрон. науч.-просветит. журн. – 2023. – № 1. – С. 15–22.

N. Shpakouskaya

Department of Romano-Germanic Languages for International Professional Activities, Faculty of International Relations, Belarusian State University, Minsk, Republic of Belarus

FOLKLORISM IN PRESENT-DAY POPULAR CULTURE (BY THE EXAMPLE OF A. ASTER'S FILM "MIDSOMMAR")

The article examines an integration of folklore and a popular culture text in A. Aster's film "Midsommar" in terms of its correlation with the interpretation of folkloresque. The concept of folkloresque introduced in 2015 is understood as a contemporary perception and performance of folklore by popular culture. It is concluded that various forms of folkloresque are combined in the film: integration (the product as a thoughtful bricolage of various (often globally recognizable) folklore motifs), portrayal (a usually untrue idea of folklore as a science is expressed in the product), and parody (the product as a game with stereotypes and previous interpretations of folklore in popular culture).

Keywords: folklore; folklorism; folkloresque; popular culture; Norse mythology.

For citation: Shpakouskaya N. Folklorism in Present-day Popular Culture (by the example of A. Aster's film "Midsommar"). Sophia. 2023;1:15–22. Russian.

Автор:**Нина Геннадьевна**

Шпаковская – старший преподаватель кафедры романо-германских языков международной профессиональной деятельности факультета международных отношений Белорусского государственного университета.

<https://orcid.org/0000-0002-6108-9980>

nina.shpakouskaya@gmail.com

Author:

Nina Shpakouskaya – Senior Lecturer at the Department of Romano-Germanic Languages for International Professional Activities at the Faculty of International Relations, Belarusian State University.



Актуальность обращения к теме интерпретации фольклорного наследия в популярной культуре обусловлена необходимостью теоретического осмысления роли художественной культуры в передаче, трансформации и материализации фольклорных мотивов и образов, а также возможностью переосмысления принципов и механизмов фольклоризма в контексте современной популярной культуры.

Начало исследований симбиоза популярной культуры и фольклора связывается обычно с именем Р. Дорсона, который в 1950-м году предложил термин «*fakelore*», т. е. ненастоящий фольклор, имея в виду, что фолк-исполнители, литературные произведения и мультипликационные фильмы компании У. Диснея «злоупотребляли, эксплуатировали и фальсифицировали» настоящий фольклор [5, с. 335]. Подобная точка зрения может показаться сегодня элитаристской и чрезмерно радикальной, однако заслуга Р. Дорсона состоит в том, что он обратил внимание на потенциал фольклора способствовать продаже продуктов популярной культуры. В последующие годы было продолжено изучение коммерческой и идеологической контекстуализации фольклора. Одновременно с этим исследователи из разных стран употребляли различные термины для описания тех фольклорных (и псевдофольклорных) элементов, которые использовались в произведениях популярной культуры. Наиболее прочно в научном дискурсе закрепился термин «фольклоризм», которым принято обозначать обращение к фольклору вне того культурного контекста, в котором он был создан.

Кандидат филологических наук Р. Ковалева предлагает в своей статье «Восточнославянский фольклор и литература: типология фольклоризма» следующие типы фольклоризма: органичный, структурно-информативный, бытийный, порождающий, трансформативный, рационалистический, конструктивный, стихийный, наивный, интуитивный и естественный. При этом исследователь подчеркивает возможность наличия иных вариантов интеграции фольклора и авторского художественного текста [1, с. 162].

Как правило, в современных художественных произведениях соединяется нескольких типов фольклоризма, при этом фольклорные элементы, несмотря на их узнаваемость читателем и зрителем, часто невозможно соотнести с каким-либо первоисточником в силу того, что они базируются на совокупности как аутентичных, так и более поздних авторских работ – как на фольклоре, так и на различных предыдущих проявлениях фольклоризма.

В 2015 г. американские исследователи М. Д. Фостер и Дж. А. Толберт предложили термин «фольклореск» для описания фольклора, интерпретированного современной популярной культурой. Ссылаясь на Оксфордский словарь английского языка, М. Д. Фостер указывает, что суффикс -еск используется для обозначения чего-то, что «напоминает определенный стиль» или «обладает характеристиками чего-то», следовательно фольклореск – это что-то, похожее на фольклор [6, с. 7]. Стоит сделать оговорку, что фольклореск не является принципиально новым явлением в соотношении с фольклоризмом, данный термин, скорее, развивает и расширяет понятие фольклоризма. Автор делает основной акцент на способности фольклореска соединять продукт популярной культуры с образами и нарративами за рамками самого продукта, наполнять современный художественный текст ощущением аутентичности, тем самым легитимируя его, давать читателю или зрителю ощущение связи произведения с многовековой традицией. При этом в качестве узнаваемого самой широкой аудиторией «фольклора» может выступать как сам оригинальный материал, так и его многочисленные интерпретации в художественной культуре. Согласно М. Д. Фостеру, понятие фольклореск расширяет понимание как фольклора, так и популярной культуры, а также симбиотических отношений между ними.

М. Д. Фостер выделяет три основных вида фольклореска: интегрирующий (соединение несвязанных фрагментов абсолютно различных традиций с целью создания нового цельного продукта), описательный (репрезентация фольклористики как «приключенческой» сферы деятельности, связанной с потусторонним миром, эзотерикой, тайными знаками, расследованием ритуальных преступлений и т.п.), пародийный (юмористический или сатирический комментарий предыдущих интерпретаций фольклора в популярной культуре, мета-шутки) [6, с. 18].

Цель данной статьи – проанализировать механизмы интеграции фольклора в фильме американского режиссера А. Астера «Солнцестояние» с точки зрения корреляции его содержания с интерпретацией фольклореска.

Методологическим основанием работы стал структурно-семиотический подход, используемый для анализа художественного пространства текста популярной культуры.

«Солнцестояние» – это фильм ужасов с высокой концентрацией аллюзий на мифологические и фольклорные элементы. Согласно сюжету картины, несколько американских студентов приезжают в Швецию, чтобы принять участие в традиционном праздновании середины лета – Мидсоммара (аналога белорусского Купалья). Они оказываются в деревне Хорга, небольшом сообществе, живущем в соответствии с архаичными представлениями о мире, и романтизированное восприятие Мидсоммара как идиллического семейного праздника на лоне природы полностью разрушается первоначальным смыслом торжества.

Несмотря на то, что название фильма относится к конкретной традиции, произведение основано на ряде различных фольклорных элементов, которые смешаны и зачастую лишь косвенно упоминаются. В большинстве случаев представляется невозможным определить первоисточник, что согласуется с описанием фольклореска М. Д. Фостером: «Фольклореск редко основан на каком-либо одном народном произведении или традиции; обычно он был сознательно собран из целого ряда фольклорных элементов...» [6, с. 10].

Одна из самых очевидных аллюзий связана с иллюстрацией шведского художника Й. Бауэра «Бедный маленький медвежонок!» (рис. 1). В начале киноленты мы видим

картину Й. Бауэра в комнате главной героини, на которую автоматически проецируется изображенный на полотне образ маленькой уязвимой принцессы. Однако в конце фильма ритуальной жертвой становится именно медведь, а принцесса превращается в так называемую королеву мая. Искусство Й. Бауэра тесно связано с мифологическими и сказочными мотивами. Закономерно, что в фильме данный мотив (принцесса и медвежонок) воспринимается как часть фольклорной действительности, но на самом деле иллюстрация сделана к опубликованной в 1912 г. сказке Х. Ньюблум «Путь невинности» [10] и, таким образом, отражает не народный мотив, а мотив из другого популярного произведения, которое, в свою очередь, возможно, частично основано на народном мотиве.



Рис. 1. Иллюстрация Й. Бауэра «Бедный маленький медвежонок!»

В скандинавской фольклорной традиции медведь может выступать как в положительной, так и в отрицательной роли. Согласно ряду поверий, облик медведя могли принимать колдуны [7, с. 504]. С другой стороны, в образе медведя за человеком могут следовать так называемые фюльгьи – духи-покровители. Современные упоминания о медведе в контексте празднования Мидсоммара, в первую очередь, связаны с детской игрой «Vjörnen sover» («Медведь спит»), в ходе которой один из участников притворяется спящим медведем, а остальные водят вокруг него хоровод, повторяя одноименную песню-потешку. В какой-то момент «медведь» просыпается и начинает догонять остальных детей.

Другой известный фольклорный мотив, на который намекает фильм, – это история о Гамельнском крысолове. В образе дудочника представлен персонаж по имени Пелле, который приглашает американских студентов в свою общину в Швеции и, таким образом, приводит будущих жертв на место жертвоприношения. Образ музыканта или волшебной флейты / скрипки, заставляющей других танцевать, встречается

в народных культурах разных стран, а следовательно без труда считывается зрителем фильма и катализирует воспоминания о данном образе в других произведениях.

В фильме традиция хороводов вокруг майского шеста на Мидсоммар связывается с фольклорными преданиями о дьяволе, который приходит в поселение в образе музыканта и играет мелодию, слыша которую люди не могут перестать танцевать. В одном из таких преданий названо конкретное место в Швеции – деревня Хорга [9], реальный топографический объект. Именно здесь локализуется действие фильма. Несмотря на наличие целого ряда преданий с общим сюжетом, зафиксированных в разных районах Скандинавии, соединение фиктивного языческого поселения с настоящим населенным пунктом, названным в фольклоре, делает картину более аутентичной в глазах зрителей. Дополнительный смысл место действия получает также благодаря этимологии слова «хорга», которое связывается с древнеисландским обозначением места жертвоприношения [9]. При этом, как отмечает П. Клементс, восприятие аутентичности, в первую очередь, зависит от того, насколько произведение соответствует ожиданиям аудитории [4, с. 23]. Ожидания, в свою очередь, формируются под воздействием «правдоподобных» интерпретаций фольклора и истории в современных фильмах, компьютерных играх, литературе – в связи с этим многие привычные реципиенту артефакты, образы и символы переходят из произведения в произведение, превращаясь в своего рода штампы, сигнализирующие о «архаичном», «средневековом», «фольклорном» и т. п. В фильме к таким служащим для создания определенной суггестивной атмосферы «штампам» можно отнести собранные в загадочные символы руны (знаки древнескандинавской письменности), которые зритель видит повсеместно (на одежде героев, в зданиях, на камнях и т. д.). В Хорге есть также специальная книга, куда записываются руны, которые передает оракул общества. Этот персонаж может быть спроецирован как на пророчицу-вельву в скандинавской мифологии, так и на греческого оракула в Дельфах. Кроме того, внешний вид оракула напоминает персонажа с теми же функциями из сериала М. Херста «Викинги», что говорит о пародийных элементах в фильме, которые комментируют предыдущие популярные культурные изображения знакомых мотивов.

Для создания в фильме правдоподобного образа шведского языческого общества важны даже мелкие детали. Например, девушки двигаются задом наперед, когда собирают цветы, чтобы украсить майский шест. Согласно народным скандинавским поверьям, собранные таким образом растения сохраняют свою магическую силу. В Саге о Греттире есть эпизод, когда ведьма Турид вырезает руны, а затем обходит их задом наперед, чтобы усилить их действие [2, с. 692]. Ритуальное хождение или движение назад также описано в финско-шведской народной медицине и лечебной магии: чтобы научиться колдовать, нужно пройти «три раза назад и против часовой стрелки вокруг церкви» [6, с. 14], злой человек мог забрать с собой покой ребенка, выйдя из дома задом наперед [6, с. 564], если укусит змея, надо трижды «сосчитать в обратном направлении» от 20 до 1 [6, с. 79] и т. д.

Шведский язык и песни также играют важную роль в закреплении ощущения правдоподобности. Фильм начинается и заканчивается песней. Когда совершается жертвоприношение, вся община оплакивает своих умерших членов, и этот ритуальный плач можно соотнести с традицией плакальщиц на похоронах (рис. 2).



Рис. 2. Кадр из фильма «Солнцестояние»: жители деревни Хорга.

Фильм содержит большое количество отсылок к скандинавской мифологии. Например, сюжет вращается вокруг числа девять. Согласно мифам, существовало девять миров, верховный бог Один висел, пронзенный копьем, на Мировом Древе девять ночей и девять дней, чтобы познать тайну рун, другой бог, Тор, умер, отступив на девять шагов от поверженного им Мирового Змея и т. д. По словам хрониста XI в. А. Бременского, викинги устраивали в Упсале девятидневный пир, на котором они приносили в жертву по девять особей различных существ, включая людей, всего 72 жертвы (7 плюс 2 равно 9) [3, с. 43]. Согласно убеждениям языческого сообщества, изображенного в фильме, 72 года знаменуют собой конец жизни. Зритель видит, как два 72-летних человека прыгают со скалы, чтобы соединиться с природой и возродиться заново. Подобная традиция косвенно упоминается в Саге о Гаутреке, но поскольку это единственный существующий источник, исследующая данный вопрос Б. Оден считает, что подобный «шведский родовой утёс [следует] отнести к миру мифов» [11, с. 229].

В фильме также обозначено особое отношение к деревьям как части древних представлений о мире. Дерево – это первое, что зритель видит, когда начинается фильм. Ракурсы камеры и звук играют большую роль в фильме, наполняя определенные сцены символическим значением. Деревья и природа противопоставлены городу и цивилизации. Образ дерева под звуки народного пения неожиданно сменяется резким сигналом телефонного звонка и образом спящего города, благодаря чему подчеркивается типичный для сказочного мира дуализм добра и зла. Показательно также, как дорога постепенно переворачивается в кадре, когда студенты приближаются к языческому поселению.

В месте, где община хоронит своих членов, стоит засохшее дерево. Один из персонажей говорит, что здесь его предки и его народ. Согласно скандинавским фольклорным

представлениям, деревья могли быть местом обитания духов природы. Было опасно причинять вред таким деревьям. Среди преданий встречаются рассказы о крестьянах, которые собирались срубить или были наказаны за то, что срубили дерево, в котором жило сверхъестественное существо [7, с. 309]. Одновременно вера в духов предков в той или иной форме существовала, вероятно, во всех древних обществах.

Жестокие мифические элементы сочетаются в фильме со стереотипами о шведах, что становится причиной черного юмора. Например, шведская традиция есть маринованную сельдь на Мидсоммар связывается с поверьем (вероятно, вымышленным) о том, что рыбу следует есть целиком, чтобы заручиться удачей. Футуристическим для языческого общества способом решается, кто станет девятой жертвой: система маленьких шариков, исписанных рунами, напоминает популярную в Швеции игру в бинго (рис. 3). Подобные аллюзии можно отнести к пародийному фольклореску, а подобные шутки – к мета-юмору, т. е. саморефлексивному юмору [8, с. 29].



Рис. 3. Кадр из фильма «Солнцестояние»: лотерея как элемент мета-юмора.

Среди интертекстуальных компонентов фильма можно отметить также обращение к датскому фильму «Слово» 1955 г. (оформление декора домов) и короткометражному фильму о дьявольском танце в Хорге Т. Лотстрёма 1992 г. (это касается графического материала для киноленты, созданного Н. Свенссоном).

Подобные отсылки к предыдущим толкованиям фольклора, как и упоминаемое ранее включение в контекст настоящих географических объектов и людей, усиливают «подлинность» фильма: «Особенностью фольклореска является то, что создатель или потребитель продукта популярной культуры воспринимает его как “подлинный”, что обеспечивается ассоциациями с “настоящим” фольклором» [8, с. 11]. Еще один способ повысить «аутентичность» произведения, по словам М. Д. Фостера, – это включить в контекст «объекты, которые явно или косвенно демонстрируют свою связь с фольклором, или персонажей, обозначенных как фольклористы (этнографы)» [8, с. 11]. В фильме «Солнцестояние» фольклорная основа сюжета подчеркивается тем, что двое студентов, приехавших в Швецию, являются этнологами и хотят написать диссертацию о жизни в языческом обществе. Их спор о том, кто первым выбрал данную тему, выглядит одновременно и трагикомичным, и циничным, поскольку зрители, в отличие от героев, начинают предчувствовать, что студенты больше ничего не решают и вряд ли смогут покинуть поселение живыми.

Фильм, как бы сказал М. Д. Фостер, вызвал «петлю обратной реакции, в которой фольклореск (повторно) включается в фольклорную культурную среду, на которую он ссылается» [8, с. 11]. Многие аллюзии раскрывают свое значение для большинства зрителей уже в ходе активного обсуждения и объяснения фильма в различных медиа-каналах в Интернете. Подобные детали придают дополнительный смысл первоначальному сюжету, делают его более сложным и многоплановым. Существует также веб-сайт «Добро пожаловать в Хоргу» (<https://welcometoharga.org/>), где данный населенный пункт описывается как языческое поселение в соответствии с фильмом. Возможно, в перспективе можно будет говорить о развитии мистического туризма в настоящей шведской Хорге, катализированного произведением популярной культуры.

Таким образом, интерпретация фольклора в фильме «Солнцестояние» полностью коррелирует с концепцией фольклореска. В киноленте соединяются его различные формы: 1) интегрирующая (произведение как продуманный коллаж из различных (чаще всего глобально узнаваемых) фольклорных мотивов), 2) описательная (в контексте произведения дается одностороннее и предвзятое представление о фольклористике как о науке, связанной с изучением оккультного и сверхъестественного) и 3) пародийная (произведение как игра со стереотипами и предыдущими интерпретациями фольклора в популярной культуре).

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Ковалева, Р. М. Восточнославянский фольклор и литература: типология фольклоризма / Р. М. Ковалева // Славянскія літаратуры ў кантэксце сусветнай : матэр. X міжнар. навук. канф., г. Мінск, 6–8 кастр. 2011 г. / рэдкал. : І. А. Чарота (гал. рэд.) [і інш.]. – Мінск : Выдав. цэнтр БДУ, 2011. – С. 161–168.
2. Сага о Греттире (Пер. О. Смирницкой) // Исландские саги : В 2-х т. – СПб. : Нева, Летний сад, 1999. – Т. 1. – С. 569–772.
3. Allan, T. The Vikings: Life, Myth and Art / T. Allan. – New York : Barnes & Noble, Inc., 2004. – 144 p.
4. Clements, P. Authenticity / P. Clements // Medievalism: Key Critical Terms ; ed. E. Emery, R. Utz. – Cambridge : D. S. Brewer, 2014. – P. 19–26.
5. Dorson, R. Folklore and Fake Lore / R. Dorson // American Mercury. – 1950. – P. 335–342.
6. Finlands svenska folkdiktning. Folketro och trolldom. Magisk folkmedicin / Svenska litteratursällskapet i Finland. – Helsinki, 1927. – 758 s.
7. Finlands svenska folkdiktning. Mytiska sägner / Svenska litteratursällskapet i Finland. – Helsinki, 1931. – 660 s.
8. Foster, M. D. The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World / M. D. Foster, J. A. Tolbert. – University Press of Colorado, Utah State University, 2016. – 272 p.
9. När man talar om trollen – Avsnitt 16: Hårgasäggen & djävulens dans [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.youtube.com/watch?v=OwoQTQMqVE&t=3s>. – Date of access: 20.02.2023.
10. Nyblom, H. Oskuldens vandring / H. Nyblom // Bland tomtar och troll. – Åhlén & Åkerlunds Förlag, 1912. – 120 s.
11. Odén, B. Attestupan – myt eller verklighet? / B. Odén // Scandia. – 1996. – Vol. 62, № 2. – S. 221–234.