

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 791.43

ТОР ЯК КУЛЬТУРНЫ ГЕРОЙ СУЧАСНАЙ МОЛАДЗІ Ў ГЛАБАЛІЗАВАНЫМ СВЕЦЕ

THOR AS A CULTURAL HERO OF MODERN YOUTH IN A GLOBALIZED WORLD

Ю. С. Барадзін

*аспірант кафедры культуралогіі,
Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў (Мінск, Беларусь)*

Y. S. Baradzin

postgraduate student, Belarussian State University of Culture and Arts (Minsk, Belarus)

E-mail: yurij.kolizej@mai.ru

Артыкул прысвечаны даследаванню прысутнасці скандынаўскага грамабоя Тора ў сучаснай масавай культуры. Паказана ўзаемасувязь германа-скандынаўскай міфалогіі з сённяшняй моладзевай культурай спажывання. Інтэрэс да рэвіталізацыі скандынаўскага язычніцтва адбываецца праз рэміфалагізацыю з выкарыстаннем міфалагічных сюжэтаў на прыкладзе музыкі, кіно, камп'ютарных гульняў і інш. У публікацыі аўтар звяртаецца да навукова-літаратурных крыніц германа-скандынаўскага эпаса «Малодшая Эда» і «Старэйшая Эда» ў перакладзе Яўгена Папакуля са старажытна-ісландскай мовы на беларускую. Феномен папулярнасці Тора ў масавай культуры тлумачыцца пераасэнсаваннем ролі язычніцкіх міфаў у сучаснай культуры.

Ключавыя словы: Тор; грамабой; скандынаўская міфалогія; масавая культура; рэканструкцыя; рэміфалагізацыя; субкультура; viking metal.

The article examines the presence of the Scandinavian deity Thor in modern mass culture, specifically in relation to Germanic-Scandinavian mythology and contemporary youth consumer culture. It discusses the revitalization of Scandinavian paganism through the use of mythological plots in various forms of media, such as music, cinema, and computer games. The publication discusses the scientific and literary sources of the German-Scandinavian epic «The Younger Edda» and «The Elder Edda», which were translated by Y. Papakul from Old Icelandic into Belarusian. It also explains the phenomenon of Thor's popularity in popular culture as a result of the reinterpretation of pagan myths in modern culture.

Keywords: Thor; thunderer; Scandinavian mythology; mass culture; reconstruction; remythologization; subculture; Viking metal.

Вобраз скандынаўскага грамабоя Тора вельмі папулярны і распаўсюджаны ў сучаснай культуры. Германа-скандынаўская міфалогія з'яўляецца не толькі гісторыка-культурнай спадчынай скандынаваў аб дахрысціянскіх вераваннях вікінгаў, але і мае ўплыў на культуру спажывання сёння. Адным з найбольш прыкметных праяў уплыву скандынаўскай міфалогіі на масавую культуру з'яўляецца яе выкарыстанне ў музыцы, кіно, камп'ютарных гульнях. Міфалагічныя сюжэты эпохі вікінгаў прыдатныя для канвертацыі ў брэнд сучаснай культуры: «Выкарыстанне вобразаў

вікінгаў з'яўляецца цэнтральным элементам сучаснай ідэнтычнасці вікінгаў» [1, с. 226]. Таксама элементы матэрыяльнай культуры вікінгаў уключаюцца ў кругаварот спажывання. Як прыклад гэта можа быць высокая папулярнасць рагатых шаломаў вікінгаў як сярод спартовых заўзятараў і фанатаў, так і з боку сучаснага мастацтва. Напрыклад, калі «пластыкавыя рагавыя шлемы і мячы былі самымі прадаванымі ва ўсіх музейных крамах» [2, с. 19]. Гэты прыклад не проста апісвае наяўныя практыкі спажывання, але і закранае сферу пераасэнсавання ўласнай ідэнтычнас-

ці ў краінах, што маюць дачыненне да спадчыны вікінгаў [3]. Рэканструкцыя вобраза Тора ў сучаснай масавай культуры з'яўляецца адлюстраваннем пераасэнсавання ролі германа-скандынаўскай міфалогіі ў сучаснасці. Скандынаўскі язычніцкі пантэон уплывае на сучасную культуру і грамадства ў глабалізаваным свеце. Тор як культурны герой працягвае натхняць ці выступае ў ролі крыніцы натхнення сучаснай моладзі ва ўсім свеце.

Мэта артыкула – экспліцыраваць наяўныя ўзаемасувязі язычніцкага культаскандыўскага грамабоя – Тора – з сучаснай моладзевай культурай у глабалізаваным свеце.

У культуры канца ХХ – пачатку ХХІ ст. паўстае пытанне «рэміфалагізацыі», што дазваляе інакш працаваць з праявамі архаікі ў культуры: звяртанне да культурных традыцый праз міфалогію і язычніцкае мінулае і «ўмераны ірацыяналізм» – псіхааналітычныя традыцыі з міфалагічнымі юнгаўскімі архетыпамі, а таксама аднаўленне язычніцкай міфалогіі праз масавую свядомасць і мас-медыя. На падставе канцэпцыі швейцарскага вучонага К.-Г. Юнга міфалагічны Тор разглядаецца амбівалентна: як архетып адначасова і бога, і героя.

Гаворачы пра скандынаўскага грамабоя як пра архетып, разглядаецца не яго рэальная прырода, а культурны складнік – міфалогія – як структура і ўзаемасувязь са свядомасцю.

Расійскія культурологі Ю. Лотман і Б. Успенскі ў сумесным артыкуле «Міф – імя – культура» падкрэсліваюць, што пазнанне міфалогіі актуальна і па сённяшні дзень, каб зразумець па-новаму бачанне свету ў культуры ХХ ст. [4].

Амерыканскі вучоны Дж. Кэмпбэл у працы «Тысячеликий герой» адзначае, што ў сучасным свеце інтарэс да міфалогіі расце і паглыбляецца [5, с. 7]. Як стагоддзі таму, так і сёння скандынаўскія міфы пра Тора – сына Одзіна – прыцягваюць да сябе ўвагу народаў свету, застаюцца актуальнымі.

З развіццём камп'ютарна-інфармацыйных тэхналогій міфалогія, сагі і паданні не пазбаўленыя сэнсу і ўвагі. Чалавецтва ў міфах працягвае знаходзіць новыя пазнанні для паглыблення ведаў. Дж. Кэмпбэл узгадвае ў навуковым творы Тора як бога буры з магутнай сілай, энэргіяй і неразбу-

ральнымі маланкамі, якія здольныя пры гэтым разбураць нячыстую сілу [5, с. 150]. У даследаванні старажытна-ісландскага эпаса вікінгаў «Старэйшая Эда» і «Малодшая Эда» апісваецца карціна будучага змагання паміж Тора і вялікім змеям Ярмугандам у фінальнай бітве паміж багамі і пачварамі, спасылаючыся на прароцтвы прадказальніцы Вельвы – «Мудрай Жанчыны». Тор, як і ўсе скандынаўскія багі, – смяротны як людзі. Яму накавана стаць пераможцам пачварнага змея-цмока, але коштам уласнага жыцця [5, с. 378]. Гібель цяперашняга свету вучоны апісвае такімі словамі: «Боги вступают в существование с рассветом и исчезают с наступлением сумерек. Нынешняя эра исчезнет в пламени» [5, с. 272]. Пасля гібелі Тора ў будучыні, у новым, адроджаным свеце ягоныя молаты «М'ельнір» авалодаюць яго сыны – Магні (бог фізічнай сілы) і Модзі (бог ваяўнічай лютасці).

Тор таксама даследуецца вучонымі ў параўнальнай міфалогіі, у якой суадносяць яго падабенствы з багамі грому ў іншых міфалогіях. Праводзячы параўнальна-міфалагічныя аналізы, Дж. Кэмпбэл параўноўвае функцыі Тора з функцыямі рымскага Юпіцера [5, с. 142] і грэчаскага Зеўса [5, с. 150]. Беларускі міфалаг В. Калацэй, аўтар манаграфіі «Параўнальная міфалогія», параўнаў скандынаўскага грамабоя з беларускім богам грому Пяруном і літоўскім Пяркунасам [6, с. 29].

У падобных міфалагічных параўнаннях французскі вучоны Ж. Дзюмезіль разглядае Тора як частку скандынаўскай трыяды (Одзін, Тор і Фрэйр) [7, с. 59]. Разам з Одзінам і Фрэйрам Тор з'яўляецца часткай «Упсальскай трыяды» у Швецыі, паколькі ў іх гонар ва Упсале існавала язычніцкае капішча [7, с. 138]. У індаеўрапейскай язычніцкай трыядзе (жрацы, ваяры, земляробы) Тору ад бацькі-Одзіна перадаюцца функцыі бога вайны, які кіруе ваяўнічай кастай вікінгаў [7, с. 139].

Брытанскі міфалаг Г. Джонс, даследуючы адначасова вікінгаў эпохі ранняга Сярэднявечча і сённяшніх скандынаваў, называе сучаснае скандынаўскае грамадства нашчадкамі грамабоя Тора і яго бацькі – бога вайны – Одзіна [8, с. 49].

Але папулярнасць Тора ў другой палове ХХ ст. набывае новае гучанне, далёка па-за межамі міфалогіі і традыцыйнай

культуры. Тор знаходзіць сваё ўвасабленне ў сучаснай «музыцы вікінгаў». У 1975 г. упершыню быў заснаваны канадскі хард-рок гурт «Thor», названы ў гонар самога грамабоя. Яго заснавальнік і выканаўца-спявак Дж. Майкл выступае на рок-сцэне ў вобразе Тора. Рэканструючы падзеі скандынаўскага апакаліпсісу «Рагнарок», музыкі адлюстроўваюць як у тэкстах песень (I am Thor, Son Of Thunder, The Coming Of Thor, Lighting Strikes, Thunder, Hammer Of Justice, Thor Against The World, Thor's Revenge, Warhammer), так і на вокладках альбомаў праз візуальны малюнак барацьбу і змаганне скандынаўскага грамабоя са змеем-цмокам Ярмугандам і нячысцікамі.

Вобраз Тора актыўна выкарыстоўваецца ў сучасным выяўленчым мастацтве, каалі мастакі, натхнёныя скандынаўскім язычніцтвам вікінгаў, могуць адлюстраваць імідж грамабоя такім, якім яго прадстаўляюць і бачаць: вялізны і магутны бог з рудымі валасамі і барадой, уладальнік свяшчэннага молата «М'ельнір», з якога грамабой пасылае маланкі і гром на зямлю. У гэтым сэнсе Тор выступае крыніцай для натхнення мастакоў.

Тэмы, якія закранаюцца ў скандынаўскіх сагах вікінгаў, прысутнічаюць і ў сучаснай музыцы. Многія рок-гурты супастаўляюць скандынаўскія сагі вікінгаў з сучаснасцю. Тор стаў часткай субкультуры металістаў праз гурты музычнага напрамку – viking metal і іх музычныя творы: Manowar (Thor), Bathory (Valhalla, God of Thunder), Amon Amarth (Mjolner – Hammer Of Thor, Twilight Of The Thunder God, Thor Arise), Anakron (Battle in the Name of Odin and Thor), Sleipnir (Sworn To The Hammer Of Thor, Warriors Of Thor), Bloodshed Walhalla (Thor), Hildir Valkyrie (Thor The Thunder God), Tyr (The Hammer Of Thor), Wulfgar (Kneel To The Hammer Of Thor), Vice Lords of Valhalla (Thor), Эпидемія (Тор і Рагнарёк), Коррозія Металла (В Штурме Викинг и Меч, Раскаты Грома), Путь Солнца (С нами Один и Тор), No Remorse No Retreat (Hammer Of Thor), Oden (Hammer of Thor), Coils of the Serpent (Thunder From Valhalla), Hugin Munin (Thor in Jotunheim), Alfar (Riding Thundergod), Дажбогавы Унукі (Молат Тора, М'ельнір, Тор). Шмат музыкаў называюць свае гурты ў гонар Тора і яго молата: Thorr's Hammer, Horde Thor, Miellnir. Праз метал-музыку

ў сучаснасці Тор стаў папулярным героем не толькі ў краінах Скандынавіі (Нарвегіі, Швецыі, Даніі, Ісландыі), а таксама ў ЗША, Заходняй і Усходняй Еўропе, не абмянаючы Расію, Украіну і Беларусь.

Такім чынам, сучасная моладзь значнай колькасці краін свету праяўляе зацікаўленасць да грамабоя Тора як культурнага героя глабальнага свету масавай культуры.

Працэс рэміфалагізацыі скіраваны на сучаснасць і прадстаўляе вынікі рэканструкцыі міфа ў новых культурных кірунках, знаходзіць свой працяг і ў кінематографе. З'яўленне кіно адкрыла новыя магчымасці для аднаўлення міфалагічных каштоўнасцей і язычніцкага пантэону. Кінематограф адначасова вяртае гледача ў эпоху вікінгаў, і пры гэтым мадэрнізуе міфалагічныя сюжэты ў масавай культуры. На экране бачны рэканструюваны вобраз язычніцкага пантэону.

У якасці прыкладу – рэміфалагізаваныя Тор і яго зброя – молат М'ельнір у сучасным кінаўвасабленні. Рэжысёры і акцёры праз фільмы сцвярджаюць вобраз Тора як культурнага героя сучаснай моладзі ў глабалізаваным свеце. У ролі скандынаўскага грамабоя ў кіно выступілі аўстралійскі акцёр Крыс Хемсварт (Тор, Мстители, Тор 2: царство тьмы, Тор: Рагнарёк), Тор: Любошь и гром), амерыканскі акцёр Закары Тай Брайан (Тор. Молот богов), другі аўстралійскі акцёр Конан Сцівенс (Королевство викингов), дацкі акцёр Роланд Мёллер (Вальгала. Рагнарёк). Тора таксама агучваюць у казачных мультфільмах (Викинг Вик – агучвае Майкл Гэнрэці), (Тор: Сказания Асгарда – агучвае Мэцью Вольф).

Скандынаўскі грамабой стаў таксама часткай тэхнагеннай культуры праз камп'ютарныя гульні (Assassin's Creed Valhalla, God of War і God of War: Ragnarök), у якіх кожны ўдзельнік можа абраць сабе ролю Тора, каб адчуць сябе ў ягоным уваасабленні і глядзець на свет яго вачыма.

Асобна варта адзначыць пераклады Я. Папакуля са старажытна-ісландскай мовы на беларускую «Старэйшай Эды» Сэмунда Мудрага (Эда. Песня пра багоў) [9, с. 70] і «Малодшай Эды» Сноры Стурлусана (Эда. Песні пра герояў) [10, с. 298], калі грамабой Тор упершыню «пачаў размаўляць» па-беларуску і стаў часткай беларускай культуры. Рэміфалагізацыя Тора можа таксама быць у развіцці ролі міфалагічнага

ўспрымання праз навуковую і мастацкую літаратуру.

Тор як культурны герой знаходзіць свае месца ў сучаснай масавай культуры. Нягледзячы на тое, што ў X–XI стст. пасля хрысціянізацыі Скандынавіі язычніцкі пантэон вікінгаў выцясяняўся, канчаткова ён не сышоў у нябыт. Ні вікінгі, ні іх пантэон, ні сам Тор са старонак гісторыі не зніклі. Сучасная моладзь і па сённяшні дзень цікавіцца скандынаўскімі міфамі, затым працягвае спрыяць адраджэнню і рэканструкцыі скандынаўскага пантэону, вяртаючы таксама культ Тора ў медыя (музыку, кінафільмы, камп’ютарныя тэхналогіі), візуальнае мастацтва, навукова-

гістарычныя, мастацкія перакладчыцкія творы на беларускую мову і ў сучасную масавую культуру. Праз музычную творчасць, кінематаграфію, кіно, камп’ютарныя і мабільныя гульні-прылады пра вікінгаў і іх багоў, інтэрнэт-рэсурсы, сацыяльныя сеткі паўстае з нябыту вікінгаўскі пантэон, дэманструючы, такім чынам, вяртанне і адраджэнне старажытнай духоўнай культуры скандынаваў. Міфалогія, такім чынам, спрыяе інтэграцыі грамадства ў глабалізаваным свеце. Праца з героямі язычніцкіх пантэонаў з’яўляецца крыніцай натхнення сучасных творцаў масавай культуры і прываблівай для моладзі ў глабальным свеце.

Спіс выкарыстаных крыніц

1. Dale, R. From Barbarian to Brand: The Vikings as a Marketing Tool / R. Dale // The Vikings reimagined: Reception, recovery, engagement. – 2020. – P. 214–231.
2. Ward, E. I. Viking pop culture on display: the case of the horned helmets / E. I. Ward // Material Culture Review. – 2001. – Vol. 54. – P. 6–20.
3. Fladmark, J. M. Heritage and Identity: Shaping the Nations of the North / J. M. Fladmark, T. Heyerdahl. – London: Routledge, 2015. – 320 p.
4. Лотман, Ю. М. Миф – имя – культура / Ю. М. Лотман, Б. А. Успенский // Избранные труды. – 1996. – Т. 1. – С. 298–319.
5. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл. – СПб.: Питер, 2018. – 397 с.
6. Калацэй, В. В. Параўнальная міфалогія / В. Калацэй. – Мінск: Зорны верасень, Паркус плюс, 2009. – 116 с.
7. Дюмезиль, Ж. Верховные боги индоевропейцев / Ж. Дюмезиль. – М.: Наука, 1986. – 234 с.
8. Гвин, Д. Викинги. Потомки Одина и Тора / Д. Гвин. – М.: Центрполиграф, 2007. – 445 с.
9. Эда. Песні пра багоў / уклад., пер. са старажытнаісл., камент. Я. Папакуля. – Мінск: Галіяфы, 2021. – 312 с.
10. Эда Сноры Стурлусана / уклад., пер. са старажытнаісл., камент. Я. Папакуля. – Мінск: Галіяфы, 2021. – 298 с.

Паступіў / Received: 16.01.2024