Фольклор и антропология города T. 8. N. 2 2026
Тип публикации: статья
EDN: YHEYBW

На страницах книг, большом экране и игровом дисплее. Секция «Фольклор в современной литературе и массовой культуре» на Международной конференции «XVII Мелетинские чтения» (РГГУ, 2026 год)

СЕРГЕЙ СЕРГЕЕВИЧ ЛЕВОЧСКИЙ [1]

✉ levochskyss@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-2705-7133
[1] ФГАОУ ВО Первый МГМУ им. И. М. Сеченова Минздрава России (Сеченовский Университет), Москва, Россия

ЕЛЕНА ФЕДОРОВНА ЛЕВОЧСКАЯ [1]

✉ leta.ugay@gmail.com
https://orcid.org/0000-0001-8612-1361
[1] Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия

Для цитирования статьи: Левочский, С. С., Левочская, Е. Ф. (2026). На страницах книг, большом экране и игровом дисплее. Секция «Фольклор в современной литературе и массовой культуре» на Международной конференции «XVII Мелетинские чтения» (РГГУ, 2026 год). *Фольклор и антропология города, 8*(2), 164-178.

Дата поступления в редакцию: 15.05.2026
Дата принятия к публикации: 29.05.2026
© С. С. Левочский, Е. Ф. Левочская, 2026

Urban Folklore & Anthropology, V. 8. N. 2. 2026
Publication type: article
EDN: YHEYBW

On the pages of books, on the silver screen, and on the game display. Section "Folklore in Contemporary Literature and Popular Culture" at the International Conference "XVII Meletinsky Readings" (Russian State University for the Humanities, 2026)

SERGEY S. LEVOCHSKIY [1]

✉ levochskyss@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-2705-7133
[1] Sechenov First Moscow State Medical University, Moscow, Russia

ELENA F. LEVOCHSKAIA [1]

✉ leta.ugay@gmail.com
https://orcid.org/0000-0001-8612-1361
[1] Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia

To cite this article: Levochskiy, S. S., Levochskaia, E. F. (2026). On the pages of books, on the silver screen, and on the game display. Section "Folklore in Contemporary Literature and Popular Culture" at the International Conference "XVII Meletinsky Readings" (Russian State University for the Humanities, 2026). *Urban Folklore & Anthropology*, *8*(2), 164-178.

Received: 15.05.2026
Accepted: 29.05.2026
© S. S. Levochskiy, E. F. Levochskaia, 2026

В настоящее время в России наблюдается всплеск интереса неспециалистов к фольклору: люди слушают подкасты о сказках и традиционных праздниках, читают книги с «фольклорным колоритом», женщины и девушки носят осовремененные кокошники и т.п. В начале 2025 года в Центре типологии и семиотики фольклора (далее ЦТСФ) РГГУ состоялся круглый стол «Фольклор и мифология в научно-популярном пространстве» (обзор см. [Новикова 2025]), предметом которого стало взаимодействие и противостояние академической науки с ее комплексным взглядом

на предмет и популярных платформ, ищущих простых и популярных решений для привлечения внимания к теме.

Художественные книги, фильмы, игры могут стать стимулом интереса к фольклору и мифологии. Хотя у таких произведений нет претензии на достоверность, эстетические задачи первичны, у реципиентов остается ожидание некоторой правды (если не в буквальной фактологии, то в передаче общего «народного духа»). Оправданы ли эти ожидания? Можно ли одновременно не погрешить против фольклористики как науки и решить эстетические задачи? Какие дополнительные смыслы мы получаем, если такая двойная удача случается? Как происходит перевод фольклорной образности на понятный современному горожанину язык — искусства, игры, популярной культуры? Об этом решили поговорить в РГГУ в конце 2025 года.

Секцию «Фольклор в современной литературе и массовой культуре» (23-24 октября 2025 года) совместной конференции Института высших гуманитарных исследований (далее ИВГИ) и ЦТСФ РГГУ «XVI Мелетинские чтения», как это следует из названия, интересовала проблема воспроизводства фольклорного текста в области искусства и массовой культуры. Не претендуя на исчерпывающую полноту описания, мы хотим выделить несколько тематических рубрик, распределение по которым представит идеи докладчиков в некоторой целостности.

Первой стоит выделить рубрику исследования фольклоризмов, то есть отдельных элементов фольклора, использованных в иной эстетической и медийной системе, в результате чего получаются фольклорные стилизации. На секции основной точкой внимания стала рецепция фольклорных элементов массовым зрителем (читателем книг, зрителем кино или игроком видеоигр) и весь спектр вопросов, связанных с ней. Почему российского современного зрителя антагонисты фольклорных сюжетов интересуют больше, чем протагонисты (Н. С. Петрова)? Какие именно заголовки книг по фольклору вызывают у читателей нон-фикшн наибольший отклик и почему (К. М. Королев)? Почему влияние Лавкрафта на современную массовую культуру настолько велико и каковы фольклорные корни его произведений (Д. А. Трынкина)?

Второй рубрикой является изучение фольклорных нарративов, их репрезентаций и присвоений в литературе и массовой культуре. Такие нарративы можно выявить, если посмотреть на элементы разных медийных систем: литература, фольклор, практики повседневности, изобразительное искусство. Вопросы, возникающие в этом поле: каковы механизмы взаимодействия устной и книжной традиции (С. Ю. Неклюдов)? Каким образом конкретная локация поддерживает жизнь современной легенды (А. Л. Топорков)?

Как традиционные фольклорные формы включаются в новые контексты, например, брендирование территорий (А. В. Панюков)?

Третья рубрика связана с темой фольклоризации элементов культуры, не относящихся напрямую к фольклору. Речь идет о явлениях, которые, строго говоря, фольклором не являются, но начинают вести себя (функционировать) как фольклор. «Медийность» современной городской культуры, связывающая ее с традиционной сельской культурой, проявляется в партисипативности, то есть в возможности прочтения «текста культуры» через акт присваивающей интерпретации (см. подробнее о понятии «культура участия» [Дженкинс 2019]). Что позволяет авторским песням становиться знаком коллективной идентичности (Е. Ф. Левочская и И. В. Козлова)? Чем похожи изразцовые изображения XVIII века и современные интернет-мемы в социальных сетях (О. А. Кузнецова)?

Фольклоризмы: литература и кино

Кино часто упрекают в искаженном и неподлинном воспроизведении фольклорного материала. Действительно фольклорные персонажи в фильмах ведут себя не так, как в рассказанной и записанной в деревне сказке. Но это не случайно: сам по себе трансмедийный перенос[1] в экранизациях фольклора вызывает трансформацию материала [Петрова 2016]. Система эстетических, организационных и коммерческих условий существования фильма диктует свои законы и задает определенные характеристики включения фольклорных элементов. Одну из них (переосмысление персонажей-антагонистов) осветила Н. С. Петрова (РГГУ, РАНХиГС, Москва) в докладе «Антагонистический “поворот” в российском экранном фольклоризме 2000-х гг.». Так, в экранизациях 2000-х годов Змей становился другом и помощником Добрыни, а Баба Яга и Кощей — наставниками и советчиками героев (см. подробнее: [Петрова, Петров 2008]). В 2020-е годы произошла полная инверсия, и Баба-Яга и Кощей обрели статус главных героев («Баба Яга спасает мир», 2023, реж. К. Захаров; «Кощей. Начало», 2021, реж. А. Колпин, и др.). Этот переход потребовал раскрытия мотивации персонажей, внутренней драмы и истории развития характера. Н. С. Петрова отметила международный характер антагонистического поворота и выделила его предпосылки. Во-первых, существует логика массовой культуры и экономика впечатлений (необходимо сочетание формульного ядра и смены ракурсов, обмана ожи-

[1] Под трансмедийным переносом здесь мы понимаем перемещение элементов фольклора между разными медиасредами, в которых эти элементы обретают новые свойства, функции и смыслы.

даний, чтобы зритель все время получал что-то новое) [Кавелти 1996]. Во-вторых, тенденция к романтизации зла остается все еще очень влиятельной в массовой культуре. Эта тенденция особенно заметна в фанфикшен и демонстрирует соответствующий запрос аудитории. В-третьих, возрастает влияние новой этики, когда стигматизирующие сигналы (непривлекательная внешность, телесные аномалии и пр.) воспринимаются в контексте темы неравенства, дискриминации и буллинга и перестают быть отталкивающими.

Иллюстрацией этих положений стал доклад Т. О. Клюевой (МПГУ, Москва) «Роман "Сокол и ворон" Ульяны Черкасовой как пример современного молодежного фэнтези с фольклорной основой», где было показано переосмысление сказочных персонажей в популярной литературе и адаптация фольклорных образов к законам фэнтези. В сочетании традиционного и литературного важным оказывается соседство повседневной и магической жизни, а также возможность переосмыслить традиционных персонажей в современном мелодраматическом ключе.

По-другому работает трансмедийный перенос в сегменте независимого кино, где нет ориентации на массового зрителя. А. А. Дротоиз (МГУ им. М. В. Ломоносова, Москва) в докладе «Функциональные аспекты жанров устного народного творчества в русском фолк-хорроре "Мертвые ласточки"» показал сложность отсылок к народной традиции (фольклорные или авторские с фольклорными мотивами песни, приметы, символика животных, быличка и образ демонологического персонажа). Все эти составляющие органично сочетаются в единое целое фолк-хоррора, жанра, исследующего сам момент столкновения двух культур: городской и народной.

Свои законы и в современной нишевой литературе. Т. В. Говенько (ИМЛИ РАН, МГПУ, Москва) представила доклад «Фольклорные персонажи-репрезентанты в современной литературе постмодернизма: трансформация или диалектика фольклоризмов?». Материалом для исследования стали произведения современных российских писателей, в частности, роман Е. Некрасовой «Калечина-Малечина». В докладе был озвучен вывод, что при переходе в художественную литературу фольклорные персонажи хотя и сохраняют важные признаки (внешний вид, функции, связанные с ними мотивы), но обретают оригинальные сюжетообразующие функции. Например, представления о кикиморе как о ребенке, лишенном родительского внимания и заботы, используются в художественном нарративе для осмысления социальных проблем, связанных с эмоциональным пренебрежением и нарушением семейных связей. Фольклорные образы трансформируются

в персонажей-репрезентантов[2], отсылающих к определенным идеям и концептам, и именно эта трансформация позволяет им сохранять свою актуальность.

Вместе с тем часто писателей привлекают фольклористические идеи XIX века, в том числе позднее отвергнутые наукой. Именно они позволяют создать яркий художественный мир, находящий отклик у читателей и позволяющий по-новому взглянуть на окружающую их современную реальность.

В докладе Д. А. Трынкиной (Центр азиатских и тихоокеанских исследований ИЭА РАН, Москва) рассматривалась проблема перенесения концепции эвгемеризма на культурную почву Англии и Северной Америки, в частности, аспекты связей американской массовой культуры с теориями Дэвида МакРитчи и Маргарет Мюррей («Ведовской культ в Западной Европе», 1921, «Бог ведьм», 1931) в свете художественных сюжетов Говарда Лавкрафта. В викторианскую эпоху эвгемеризм (учение о происхождении культа богов из культа великих людей прошлого) как способ описания мифологии применялся не только к божественным фигурам, но и к фигурам низшей мифологии (демонологии). Наиболее ярко это сказалось в описании учеными XIX века древних (реальных или вымышленных) культов неиндоевропейских народов (пикты, саамы, инуиты, айны), в котором, к примеру, фейри как аборигенный народ отождествляется с ведьмами в ритуальных практиках культа плодородия. Опираясь, с одной стороны, на переписку Лавкрафта с Робертом Говардом и на конкретные художественные произведения («Праздник», 1923, «Кошмар в Ред-Хуке», 1925, «Зов Ктулху», 1926) — с другой, Д. А. Трынкина показала, что Лавкрафт находился под сильным влиянием теории Мюррей, утверждая, что истории о ведьмах представляют собой не миф, а повествование о неевропейских народах (в частности, «доисторических монголоидах»), живших на территории Европы.

Похожий кейс продемонстрировала М. В. Маркова (РГГУ, РАНХиГС, Москва) в докладе «Тень Фрэзера: вымышленный ритуальный танец как основа классического детектива». В детективе Найо Марш «Снести ему голову» (“Off With His Head”, 1957) в основу сюжета ложится вымышленный древний ритуальный танец. Докладчица обратила внимание на замкнутость и отстраненность деревенского мира, в который герои попадают из городского пространства. Отстраненный взгляд исследователя стал частью сюжета,

[2] Персонажи-репрезентанты — персонажи, которые при переходе в другую поэтическую систему 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 (определение на основе тезисов Т. В. Говенько) [Левочская, Белодедова 2026: 6].

в частности, среди персонажей есть фольклорист-любитель миссис Бюнгс (мотив наблюдения оборачивается мотивом подглядывания). Автор детектива собрала (реконструировала) свой вымышленный танец, опираясь на собственный опыт посещения деревни, литературную традицию и научные источники, один из центральных источников — «Золотая ветвь» Фрезера. В подчеркнуто придуманном и театральном контексте деревни par excellence раскрыты социальные проблемы, актуальные для послевоенного времени.

Научно-популярная литература, как и художественная, не остается в стороне от читательского запроса на «интересное». Доклад К. М. Королева (ИЭА РАН, Москва) «Коммерческий издатель и фольклорный текст: наблюдения за современными издательскими стратегиями» был посвящен анализу издательских стратегий литературы о фольклоре в постсоветский и современный этапы российского книжного рынка. Основываясь на включенном наблюдении практик чтения, автор исследовал особенности всплесков и спадов интереса массового читателя к фольклору и разные способы актуализации фольклора. Среди основных стратегий последнего автор выделил увлеченно-просветительскую (издание фольклорных текстов на средства энтузиастов с расчетом на таких же энтузиастов-читателей), грантовую (с опорой на государственную поддержку), экспериментальную (с прицелом на развитие нового жанра для массового читателя в русле общего тренда к нон-фикшн в 2010-х годах). Вызвал интерес рассказ о приемах привлечения внимания к литературе о фольклоре, среди которых можно выделить следующие: мифологизация (нарочное избегание слов «фольклор» и «фольклорный» с его заменой на слова «мифология» и «мифологическое» в названиях книг), брендирование (ссылки на медийный образ народной культуры, обращение к известным именам), современный дизайн обложки. По-видимому, акцент на «мифологическое» и ретуширование «фольклорного» у издателей связаны с имплицитными ассоциациями «мифология = представления о национальном самосознании» и «фольклор = набор текстов, отсылающих к деревенской повседневности».

Фольклоризмы: музыка и игры

Если литература и кино довольно монологичны, то перенос текста в медийную систему популярной музыки или игр делает его интерактивным. Здесь фольклорная образность сопровождается партисипативной механикой существования текстов. Однако если посмотреть на эту механику подробнее, видно, что она отличается от собственно фольклорной и иногда резонирует, а иногда вступает в противоречие с ней.

В докладе Е. Г. Сойни (Институт языка, литературы и истории Карельского научного центра РАН, Петрозаводск) «Мифологические сюжеты в рок-лирике Финляндии» было показано возрождение калевальской метрики в современной финской рок-музыке (см. об этом также: [Soini 2024]). Помимо метрики, в рок-культуре возрождаются мотивы и образы из эпоса, а также сама идея нераздельности поэзии, музыки и образа исполнителя, но все это происходит в современном контексте. Интересные наблюдения были высказаны относительно языка рок-поэзии. Так, финские авторы часто пишут тексты на английском, при этом они используют образы, понятные лишь носителям финского языка. Примечательно, что авторы песен иногда оказываются ближе к фольклорному тексту, чем профессиональные переводчики «Калевалы». Так, в песне группы «Аморфис» «Утонувшая дева» (“Drowned Maid”) героиня названа курочкой, что соответствует фольклорной традиции и оригинальному тексту «Калевалы», при этом в классических переводах Элиаса Лённрота на английский «курочка» заменена на «голубку». Другой доклад о песнях (А. В. Дементьева, ИНИОН РАН, Москва, «Легенда о Лорелее в классической поэзии и современной песенной лирике») показал, как в разных европейских песенных текстах происходит сведение целостного образа Лорелеи к набору знаковых черт: пение, красота, гибель, соблазн, меланхолия, — и при этом иногда сохраняется традиционная балладная форма. Сохранение формы произведения избирательно и как правило касается наиболее ярких, знаковых моментов. И все же показательно, что песенная культура вступает в диалог с фольклором не только на уровне образов и персонажей, но и ритма, языка и структуры текста.

Другая медийная система, которая, особенно в последнее время, обращается к фольклору, — это компьютерные игры. Раздел секции, посвященный этой теме, открыла М. А. Быханова (Москва) с обобщающим докладом «Подходы разработчиков к адаптации фольклорного материала на примере отечественных видеоигр». Докладчица выделила несколько периодов российской игровой индустрии: зарождение в середине 1990-х, «золотой век» 2000-х, кризис 2010-х, «ренессанс» 2020-х. Игры, построенные на фольклорном материале, сталкивались с несколькими вызовами, на которые поразному отвечали в разные периоды. Первые попытки построить игры на фольклорных источниках в России («Аркона», Artefact, 1998, «Алмазный птах», Севур Арст, 1997) не встретили значительного отклика у аудитории из-за слабого визуального и геймплейного компонентов. Закономерно, что следующая попытка («Князь: легенда лесной страны», 1С, 1999) представляла собой «антитезис»: фольклорные образы и мотивы вводились эклектично, без прямых ссылок на источники, при этом в одном мире встречались персонажи славянской и западноевропейской мифологии (кикиморы,

лешие, кентавры и гаргульи). Большее внимание, таким образом, создатели игры уделили геймплею и дизайну, сделав фольклорный элемент вторичным. Проект был успешен, а последующие игры со славянской мифологией («Златогорье», 2001 и «Златогорье 2», 2002; Burut Creative Team, «Волкодав: месть серого пса», Акелла, 2006), закрепляя успех, отказались от идеи использовать фольклорный текст как игровую компоненту. В российской игровой индустрии это привело жанр к кризису, но, вместе с тем, и к поиску новых возможностей в сфере инди-игр. В этот период появляются примечательные инди-проекты («Midsummer night», Everlasting Fantasy, 2016), впервые использующие элементы ритуализированного поведения, а также другие элементы фольклорных текстов. Следующей вехой, открывающей новую страницу в истории видеоигр на фольклорном материале, становятся «Человеколось» (2017) и «Черная книга» (2021) студии «Мортёшка». Фактически это первый положительный опыт российской игровой индустрии в создании игровой механики и дизайна с интеграцией фольклорных текстов. Вместе с тем, в проектах того же периода («Slavania», FrostLeaf Games LLC; «Василиса и Бага-Яга», Baba Yaga Games, 2024) заметна основная проблема: как сделать игру на основе фольклорных текстов достаточно «играбельной»?

А. Ю. Чумакова (РГГУ, Москва) обратилась к теме «Репрезентация и трансформация карело-финского эпоса “Калевала” в играх студии Remedy (Control, Alan Wake 2)». В докладе было проанализировано влияние карело-финской фольклорной традиции на сюжет игр Alan Wake (2010), Alan Wake 2 (2023) и «Control» (Remedy Entertainment, 2019). На современном мировом рынке видеоигр главные позиции остаются за играми, связанными с античным и скандинавским эпосом. Сюжетные ходы и ключевые персонажи, организованные на основе карело-финского эпоса, на этом фоне выглядят исключительно. Особое внимание докладчица уделила рассмотрению роли уборщика Ахти (Ahti) из серии игр Alan Wake, чье имя происходит от имени бога моря в финской мифологии. Он выступает в роли фигуры-медиатора, проводника между мирами, меняющего перспективы взгляда на мир с посюстороннего на потусторонний. Главным выводом сообщения А. Ю. Чумаковой было утверждение о том, что элементы карело-финского эпоса в играх студии Remedy Entertainment служат для своеобразного «авторского мифотворчества» в акте самоидентификации как главного персонажа видеоигр, так и их создателей.

Э. А. Новикова и Д. А. Рапота (Томский государственный университет, Томск) представили доклад «Фольклорный образ ворона в трансмедийной метавселенной “Ведьмак”». Образ ворона в традиционном фольклоре синкретичен. Он обладает многозначностью, парадигматической структурой (набором определенных

устойчивых признаков) и полифункциональностью (один и тот же образ может выступать защитником, посредником или предвестником). Докладчики исследовали образ ворона в трех перспективах: фольклорной, литературной и медийной. В этом отношении выбор вселенной «Ведьмака» Анджея Сапковского («Последнее желание», 1993; «Кровь эльфов», 1994) представляется удачным, поскольку ее связи с каждой из перспектив очевидны. Эта авторская вселенная, построенная на общей основе славянской мифологии, присваивается создателями видеоигр, а также его читателями и игроками. В контексте этой трансмедийной вселенной образ ворон реализует классическую функцию посредника между мирами, вестника смерти и хранителя мудрости. Таким образом, по мнению докладчиков, элементы традиционной символики не исчезли, а адаптировались, образуя новые культурные смыслы.

По нашему мнению, справедливо утверждать, что видеоигра в качестве своеобразного продукта синтеза искусств, претендующая сегодня на место литературы в восприятии массового читателя-зрителя, перенимает фольклоризмы, чтобы создать убедительный образ мира и живое (интерактивное) пространство игры. По-прежнему видеоигры «цепляют» обещанием открытого мира и мира как гармоничного целого — космоса. Это указывает на две непреходящие ценности человекосоразмерного мира: свободу и связанность окружающей реальности. Причем дополнительной компонентой этой связности выступает коллективность: игровые практики побуждают к общению, коллаборации в создании игрового нарратива.

Жизнь фольклорных нарративов

В контексте трансмедийного переноса одним из ключевых вопросов становится концептуализация понятия «миф» — как традиционного (фольклорного), так и авторского или партисипативного — а также их соотношения и механизмов перехода друг в друга. Миф предстает как система обмена различными формами культурного производства. При этом каждая отдельная отсылка в произведении, изображении или практике — только часть общего сюжета, реконструируемого из корпуса текстов разной медийной природы.

Показательно, что «народные представления» репрезентируются и воспроизводятся прежде всего через устойчивые фольклорные мотивы, которые способны переходить из устной традиции в письменную и далее в иные культурные контексты. Этот процесс был наглядно продемонстрирован в докладе С. Ю. Неклюдова (ЦТСФ РГГУ, РАНХиГС, Москва) «Фольклор в несовременной литературе: сюжет “Спасти льва от дракона” (AaTh 156A; Tubach, 3057, 5097)». Этот сюжет восходит к древним мифологическим представлениям,

функционирующим как в сказочной традиции (в том числе в качестве финального эпизода), так и в средневековой литературе, например, в стихотворной хронике Готье де Турне (начало XIII века). В христианской интерпретации лев выступает как символ Христа, тогда как змей или дракон соотносится с дьявольским началом, что предопределяет выбор героя и придает сюжету нормативный характер.

Обсуждение доклада выявило типологические параллели с другими сюжетами борьбы двух существ (например, противостояния морского и наземного животных; ср.: [Христофорова 2008]), в которых решающую роль играет вмешательство человека. Это позволяет предположить древность и устойчивость рассматриваемого мотива, а также его способность к трансформации при переходе в литературную традицию, где он приобретает новые символические значения, сохраняя при этом свою структурную функцию. В таком виде данный пример иллюстрирует общий принцип, сформулированный С. Ю. Неклюдовым в работе «Литература как традиция» [Неклюдов 2016]: литературные тексты не противопоставлены фольклору, а продолжают его, выступая одной из форм существования и переработки традиции.

Другой случай долгой жизни фольклорного нарратива показал доклад А. Л. Топоркова (ИМЛИ РАН, Москва) «Черная книга, Сухарева башня и чернокнижник Брюс: из жизни московских преданий». В предисловии к докладу А. Л. Топорков поделился историей, как в 1976 году будучи на студенческой конференции в Тарту получил от З. Г. Минц совет прочитать «Поэтику мифа» Е. М. Мелетинского, и эта книга стала судьбоносной, в частности, инициировала тему его собственных исследований [Топорков 1997]. В первую очередь в докладе анализировалось, как возникла контаминация нескольких мифологем, создающая образ Брюса, его Черной книги и Сухаревой башни в устной традиции. В образе Брюса есть три ипостаси: первый портрет из трудов историков, второй представлен в популярной литературе, третий известен по городским легендам и художественной литературе. Количество фантастических подробностей от одной ипостаси к другой увеличивается. Некоторые детали становятся фантастическими в процессе фольклоризации, так, «черной книгой» изначально называли пособия по математике, а в более поздних версиях она преображается в волшебную книгу, сулившую обладателю власть над миром. Мотивы, связанные с Брюсом, обрели устойчивость за счет ассоциативной связи с Сухаревой башней, которая была архитектурной доминантой города и своим присутствием подавала повод к рассказыванию городских легенд. Проекция этого сюжета в современной литературе, включая фэнтэзи, и массовой культуре могла бы стать темой отдельного исследования.

Наконец, в современном мире, где городские практики брендируются через фольклор, эпический нарратив может найти воплощение в массовых инициативах, праздниках и значимых пространствах. А. В. Панюков (ИЯЛИ Коми НЦ УрО РАН, Сыктывкар) в докладе «Герои коми колдовского эпоса: вчера, сегодня, завтра» показал, как интенсивное развитие туризма привело к всплеску интереса к фольклорным образам. Персонажи колдовского эпоса вошли в литературу и современную массовую культуру, в частности, взятый из эпоса образ лыжи Йиркапа вошел в туристический образ «Коми-край — родина лыж», а пояс Шыпича (колдуна) дал название фестивалю ремесел.

Не выглядит как фольклор, но ведет себя как фольклор

Выше речь шла об элементах, опознаваемых как фольклорные, даже если они при этом действуют по законам других медийных систем. Но бывает и обратная ситуация, когда нечто, созданное в рамках искусства или ремесла, фольклоризуется именно по способу трансмиссии или прагматики.

И. В. Козлова (Лаборатория теоретической фольклористики РАНХиГС) и Е. Ф. Левочская (ЦТСФ РГГУ) представили доклад «Некоторые аспекты жизни советской песни в постсоветское время», продолжив линию исследований функционирования советской песни в публичном пространстве [Kozlova, Levochskaya 2023; Козлова, Левочская 2024]. В центре их анализа — процессы фольклоризации авторских песен, которые в постсоветской культурной ситуации нередко перестают восприниматься как авторские и начинают функционировать как анонимные тексты, включенные в коллективную память. Такие песни наделяются устойчивой прагматикой (застольные песни, песни-высказывания на публичных акциях, песни, выступающие в роли колыбельных и др.) и воспринимаются «всем коллективом как общее достояние», а их контексты исполнения формируются не индивидуальным автором, а самим сообществом, что сближает этот тип бытования с «активно-коллективными» формами фольклора по П. Г. Богатыреву [Богатырев, Якобсон 1971].

Исследовательницы подчеркнули, что подобные песни выполняют не только функцию маркеров коллективной идентичности, но и тесно связываются с индивидуальными биографическими и эмоциональными воспоминаниями носителей, и в ряде случаев именно этот слой личной памяти оказывается более значимым, чем содержательная или эстетическая сторона песен [Bennet, Rogers 2016]. В докладе также было зафиксировано изменение рецепции и интерпретации советских песен в последние годы: в частности, тексты советских пацифистских песен начинают восприниматься

буквально (как антивоенные и протестные), тогда как в момент своего возникновения они функционировали в ином семантическом режиме — в контексте холодной войны и как элементы идеологически нагруженного дискурса.

О. А. Кузнецова (МГУ им. М. В. Ломоносова, Москва) в докладе «“Чисто я”: присвоение фольклорной формулы от изразца к кредо и комическому диалогу посетителей музея» рассмотрела изразцовые печные изображения XVIII века и надписи на них как объект пересечения нескольких смысловых полей — книжной, профессиональной ремесленной и поля культуры повседневности. Образность изразцов опиралась на сентиментально-нравоучительные изображения из книг, получая соответствующую трактовку через эмоциональные матрицы культуры XVIII века, однако печники, наносившие надписи, дополняли их собственными иронически-ми интерпретациями. В настоящий момент можно говорить о типологическом и функциональном сходстве этого художественного продукта (изображений на печных изразцах) с современными интернет-мемами в социальных сетях.

Итак, на конференции были описаны различные способы переноса фольклорного материала в пространство современной массовой культуры: заимствования и интерпретации персонажей и сюжетов, включения фольклорных нарративов в медиапространство, а также фольклоризация самих каналов распространения информации, основанная на принципе партисипативности. Запрос на фольклор, по-видимому, связан в том числе с его соприродностью новым медиа. Современная культура стремится восстановить утраченную «экологичность» и целостность мира через нарратив, единое повествование, в котором слушатель является одновременно и рассказчиком. Перефразируя Людвига Витгенштейна, да будет позволено сказать: мир — это не совокупность фактов, а совокупность нарративов. В современности эти нарративы становятся трансмедийны: причем не только, например, по книгам снимается кино и делаются игры, но и по играм пишутся комиксы и снимаются сериалы. При общем подходе трансмедийного сторителлинга (см. подробнее, напр., [Миловидов 2021]) элементы вводятся по нескольким каналам (литература, игры, фильмы) с учетом конвергенции контента в общем цифровом пространстве. Реципиент получает мир связанной информации, в каждом канале имеющей свои особенности, и это похоже на существование мифа, одновременно и по-разному проявленного в фольклорных практиках и текстах.

Литература

Богатырев, П. Г., Якобсон, Р. О. (1971). Фольклор как особая форма творчества. В П. Г. Богатырев. *Вопросы народного творчества,* 369-383. М.: Искусство.

Дженкинс, Г. (2019). *Конвергентная культура. Столкновение новых и старых медиа*. М.: РИПОЛ классик.

Кавелти, Дж. (1996). Изучение литературных формул. *Новое литературное обозрение,* (22), 33-64.

Козлова, И. В., Левочская, Е. Ф. (2024). «Пусть всегда будет солнце»: о современных контекстах звучания советских песен. *Фолклористика*, (9/2), 127-154. https://doi.org/10.18485/folk.2024.9.2.6

Левочская, Е. Ф., Белодедова, М. Г. (Ред.). (2025). *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.)*. М.: РГГУ.

Миловидов, С. В. (2021). Трансмедийный сторителлинг как способ превращения фанатских практик в культурную индустрию. *Наука телевидения*, *17*(1), 29-47. https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.1-29-47

Неклюдов, С. Ю. (2016). *Литература как традиция. 1. Темы и вариации*. М.: Индрик.

Новикова, В. Б. (2025). Обзор конференции «Фольклор и мифология в научно-популярном пространстве» (Москва, РГГУ, 24 апреля 2025). *Фольклор и антропология города, VII*(2), 125-129. https://elibrary.ru/ESCZVS.

Петров, Н. В., Петрова, Н. С. (2008). О бедном Кощее замолвите слово… В *Кирпичики: Фольклористика и культурная антропология сегодня: Сб. ст. в честь 65-летия С. Ю. Неклюдова и 40-летия его научной деятельности*, 287-294. М.: РГГУ.

Петрова, Н. С. (2016). Анимационный фольклоризм 2000-х гг. В Н. Кургузова, М. Алексеевский (Сост.). *Фольклорный текст в современном культурном контексте: традиция и ее переосмысление. Сборник статей по материалам международной научной конференции*, 85-94. Орел: Орловский государственный университет им. И. С. Тургенева.

Топорков, А. Л. (1997). *Теория мифа в русской филологической науке XIX века*. М.: Индрик.

Христофорова, О. Б. (2008). Медведь и сом: типология мотива. В О. Б. Христофорова, С. Ю. Неклюдов (Ред.). *Миф, символ, ритуал. Народы Сибири*, 193-221. М.: РГГУ.

Bennett, A., Rogers, I. (2016). *Popular music scenes and cultural memory*. London: Palgrave Macmillan.

Kozlova, I., Levochskaya, E. (2023). “I Felt Frightened and Then I Started Singing”: Songs at Russian Protest. *Folklorica, XXVII*, 51-80.

Soini, H. (2024). Folklore components of finnish rock poetry. *Скандинавская филология, 22*(1), 79-94.

References

Bennett, A., Rogers, I. (2016). *Popular music scenes and cultural memory*. London: Palgrave Macmillan.

Bogatyrev, P. G., Jakobson, R. O. (1971). Folklore as a special form of creativity. In P. G. Bogatyrev. *Issues of folk art*, 369-383. Moscow: Iskusstvo. (In Russian)

Jenkins, G. (2019). *Convergence culture: The clash of new and old media*. Moscow: Ripol Classic. (In Russian).

Kaveli, J. (1996). Studying literary formulas. *New Literary Observer*, (22), 33-64. (In Russian).

Khristoforova, O. B. (2008). The bear and the catfish: typology of the motif. In O. B. Khristoforova, S. Yu. Neklyudov (Eds.). *Myth, symbol, ritual. Peoples of Siberia*, 193-221. Moscow: Rossiyskiy gosudarstvennyy gumanitarnyy universitet. (In Russian).

Kozlova, I. V., Levochskaya, E. F. (2024). "Let there always be sunshine": on contemporary contexts of the performance of Soviet songs. *Folkloristics*, (9/2), 127-154. https://doi.org/10.18485/folk.2024.9.2.6 (In Russian).

Kozlova, I., Levochskaya, E. (2023). "I Felt Frightened and Then I Started Singing": Songs at Russian Protest. *Folklorica, XXVII*, 51-80.

Levochskaya, E. F., Belodedova, M. G. (Eds.). (2025). *Folklore and mythology in contemporary literature and mass culture. Folklore section. Proceedings of the All-Russian scientific conference XVII Meletinsky Readings (Moscow, RSUH, October 23-24, 2025)*. Moscow: Rossiyskiy gosudarstvennyy gumanitarnyy universitet. (In Russian).

Milovidov, S. V. (2021). Transmedia storytelling as a method of turning fan practices into a cultural industry. *The Art and Science of Television, 17*(1), 29-47. https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.1-29-47 (In Russian).

Neklyudov, S. Yu. (2016). *Literature as tradition. 1. Themes and variations*. Moscow: Indrik. (In Russian).

Novikova, V. B. (2025). Review of the conference "Folklore and mythology in the popular-scientific space" (Moscow, RSUH, April 24, 2025). *Urban Folklore & Anthropology, VII*(2), 125-129. https://elibrary.ru/ESCZVS (In Russian).

Petrov, N. V., Petrova, N. S. (2008). A word about poor Koshchei… In *Kirpichiki: Folkloristics and cultural anthropology today: Collected articles in honor of the 65th birthday of S. Yu. Neklyudov and the 40th anniversary of his scientific* activity, 287-294. Moscow: Rossiyskiy gosudarstvennyy gumanitarnyy universitet. (In Russian).

Petrova, N. S. (2016). Animated folklorism of the 2000s. In N. Kurguzova, M. Alekseevskii (Eds.). *Folklore text in the contemporary cultural context: tradition and its rethinking. Collection of articles based on materials of the international scientific conference*, 85-94. Orel: Orel State University named after I. S. Turgenev. (In Russian).

Soini, H. (2024). Folklore components of finnish rock poetry. *Scandinavian Philology, 22*(1), 79-94.

Toporkov, A. L. (1997). *Theory of myth in Russian philological science of the 19th century*. Moscow: Indrik. (In Russian).