Охота на привидения: практики освоения страшного пространства с точки зрения антропологии и фольклористики

Марина Иннокентьевна Байдуж[1], [2]

✉ amentie@gmail.com
0000-0001-8633-210X

[1] Московская высшая школа социальных и экономических наук, Россия, Москва
[2] Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, Россия, Москва

В данной статье приводится обзор основных теоретических подходов, концептуализирующих практики освоения опасных, прежде всего городских, пространств в рамках современной фольклористики и антропологии. Можно условно выделить четыре направления: фольклористические, социально-психологические, антропологические и экосемиотические исследования. Каждое направление отличается от другого главным образом пониманием прагматики изучаемых практик, при этом они в любом случае позиционируются как часть единого комплекса «человек — локус — нарратив — практики». В статье также дается определение практике посещения страшных мест в рамках разных дисциплин и подходов. Под практиками *legend-tripping* в широком понимании объединяются устойчивые (ритуализированные, игровые и т. д.) посещения маргинальных, часто заброшенных мест, связанных с локальными легендами, транслируемые посредством акционального текста — самого посещения этих мест и осуществления в них определенных действий наряду с рассказыванием историй. Такой комплекс практик также называют *ghost walking*, *ghost tourism*, *supernatural tourism*, *industrial tourism*, урбантрип, часть *placelore* и др.

Ключевые слова: современные легенды, городская легенда, остенсия, *legend-tripping*, культурный ландшафт, локальный текст, локальная идентичность.

Для цитирования статьи:
Байдуж, М. И. (2018). Охота на привидения: практики освоения страшного пространства с точки зрения антропологии и фольклористики. *Фольклор и антропология города*, *I*(1), 44–58.

Ghost hunt: practices of exploring creepy spaces according to anthropology and folklore studies

Marina I. Baidudz[1], [2]

✉ amentie@gmail.com
0000-0001-8633-210X

[1] Moscow School of Social and Economic Sciences, Russia, Moscow
[2] Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Russia, Moscow

This paper presents an overview of basic theoretical approaches that conceptualize practices of exploration of dangerous, first and foremost urban, spaces within contemporary Folklore Studies and Anthropology. For our purpose, four research areas can be outlined: folklore, socio-psychological, anthropological and ecosemiotical studies. Each of these areas is distinguished mostly by its understanding of pragmatics of the practices in question, while presented at any rate as parts of an integral complex of "person–locus–narrative–practices". The paper also defines the practice of visiting creepy places within various disciplines and approaches. *Legend-tripping*

practices broadly include stable (ritualized, ludic, etc.) visits of marginal, often abandoned places connected to local legends, transmitted by actional text — the very visitation of such places and performing certain actions there along with telling stories. Such body of practices is also known as *ghost walking*, *ghost tourism*, *supernatural tourism*, *industrial tourism*, urban trip, a part of *placelore,* etc.

Keywords: contemporary legends, urban legend, ostension, *legend-tripping*, cultural lansdscape, local text, local identity

To cite this article:
Baiduzh, M. (2018). Ghost hunt: practices of exploring creepy spaces according to anthropology and folklore studies. *Urban Folklore & Anthropology*, *I*(1), 44–58. (In Russian).

В современной городской культуре есть обширный пласт рассказов, представлений и практик, связанных с опасными или страшными объектами и локусами внутри обжитого урбанистического пространства. Казалось бы, эта опасность должна быть причиной избегания таких маргинальных мест, однако она, наоборот, становится триггером специальных «походов», в том числе коммерческих экскурсий, и даже причиной складывания отдельных сообществ (например, *сталкеры* или *диггеры*), цель которых — исследование мест, овеянных страшными городскими легендами или связанных, по слухам, с преступлениями и преступниками.

Дети на спор идут в полночь на кладбище или лезут за яблоками в заброшенный сад, некогда принадлежавший местной колдунье. Взрослые проверяют правдивость слухов о гигантских крысах в метро или о призраках в бывшей психбольнице, на месте которой сейчас жилой комплекс, где расположена только что купленная квартира. Почему люди это делают? Многие антропологи и фольклористы задавали и задают себе этот вопрос и, по-разному настраивая свою исследовательскую оптику, находят на него разные ответы.

В рамках статьи я прослежу, насколько выделяемая прагматика для практик посещения опасных мест зависит от теоретического подхода, с помощью которого анализируются эти практики, а также как и почему разные исследователи называют этот феномен. В данном обзоре также будет приведена типология наиболее распространенных теоретических подходов, концептуализирующих описанные практики освоения опасных, прежде всего городских, пространств в рамках современной фольклористики и антропологии.

Выбор исследований для обзора осуществлялся, в первую очередь, на основе мониторинга по ключевым словам и предметному полю в международных наукометрических базах данных и репозиториях (Scopus, WoS, JSTOR, Google Scholar, РИНЦ и др.). Кроме того, список работ, на которые опирается обзор, был расширен благодаря свидетельствам и работам членов ISCLR[1], которые достаточно много, плотно и одними из первых стали изучать *legend-tripping* в современном обществе, прежде всего американском.

Что такое *legend-tripping*?

Стоит еще раз вернуться к определению практик посещения опасных мест. Обращает на себя внимание его вариативность. Так, *legend-tripping* — плохо переводимый на русский язык термин, который, как считается, сначала ввели

[1] ISCLR — International Society for Contemporary Legend Research, или Общество изучения современной легенды, см. о нем подробнее в интервью с Элизабет Такер, опубликованном в этом номере — С. 59.

в исследовательский дискурс антропологи и фольклористы, а затем он проник в среду бытования этих практик и сейчас используется уже как эмный (распространенный среди самих участников *legend-tripping*) термин. Существуют и другие наименования этого феномена в исследовательской литературе, например, *place-lore* (см. об этом ниже), но они не получают широкого распространения. Феномен включает в себя прежде всего подростковые, но не только, практики посещения мест, известных по локальным легендам как опасные: связанные с обитающими там мифологическими персонажами или с более абстрактными и неперсонифицированными угрозами, а также произошедшими здесь ужасающими происшествиями, например убийствами. Стоит подчеркнуть, что все эти практики объединяет структура действия: нужно пойти в место X, связанное с опасной легендой Y, и совершить в нем действия Z, подразумевающие коммуникацию с героями этой легенды, и за счет этого верифицировать мифологический нарратив.

Классические legend-tripping и откуда они взялись

На данный момент существует устойчивое внутреннее определение практик посещения опасных мест как *legend-tripping*, дрейфующее в англоязычной среде, от сайта к сайту, от сообщества к сообществу:

> Мое определение простое. Legend tripping — это когда ты идешь или принимаешь участие в квесте или приключении, связанном с чем-то, что можно определить как мистическое или легендарное, недоказанное и необъясненное наукой. Это и легенды о криптидах (Бигфут, Скунсовая обезьяна или Флоридский бигфут, Лохнесское чудовище и др.), паранормальном (призраки и дома с привидениями), инопланетном, включая НЛО, а также потерянные сокровища и места чудес[2].

В исследованиях этот термин впервые употребили американские фольклористы в начале 1980-х годов [Dégh 1980; Ellis 1983]. В частности, Билл Эллис понимает под ним подростковое ритуальное паломничество к местам, известным (по легендам и слухам) как населенные привидениями или маргинальные. При этом Эллис подчеркивает, что такое «путешествие» обязательно сопровождается *остенсией*, то есть все действия и сама такая поездка является «воплощением», своего рода акциональным пересказом определенной легенды или даже художественным разыгрыванием «местной сверхъестественной легенды» [Ellis 1991].

Американо-европейскую практику посещения опасных мест, связанную с определенным набором мифологических сюжетов, как правило, о домах с привидениями (*haunted houses*), можно условно назвать «классическим» *legend-tripping* (если понимать под «классическим» «первоисточник» или «образец»). Существует предположение, что типологически похожие современные практики в России и на других неевропейских и неамериканских территориях стали популярны и получили распространение (если вообще не возникли) именно благодаря проникновению в массовую культуру, в том числе в кино и литературу, американских практик. Кроме того, «классические» *legend-tripping* имеют определенный набор сюжетов, который является предположительно наиболее актуальным именно для американских практик, фиксируемых с 1960-х годов. Прежде всего это сюжеты, связанные с призраками, населяющими какое-то определенное место (*haunted place*), когда необъяснимые и пугающие явления, связанные с локусом, воплощаются в мифологическом персонаже. Нарративы, связанные с *haunted houses*, достаточно

[2] What is Legend Tripping? Блог на blogspot.ru [Электронный ресурс]: URL: http://legendtrippersofamerica.blogspot.ru/p/legend-tripping.html (дата обращения 08.06.2017).
Здесь и далее цитаты приводятся в оригинальной орфографии и пунктуации.

популярны в англоязычном мире и глубоко укоренены как в фольклоре, так и в литературе. Существует устоявшаяся гипотеза, что американские *legend-tripping* возникли благодаря популяризации празднования Хэллоуина, а конкретнее — благодаря приуроченной к этому празднику организации «комнат страха» в подвалах (или других помещениях) собственных домов с использованием разных «экспонатов». Празднование Хэллоуина по описанному сценарию и огромный интерес к практике посещения страшных мест появляются, скорее всего, после Второй мировой войны и набирают популярность в 1970-е годы [Dégh, Vázsonyi 1983: 3; Grider 2007: 165–166]. Празднование Хэллоуина именно таким способом (с «комнатами страха» и рассказыванием страшных городских легенд) исследователи возводят, в свою очередь, к популяризации мистических историй о домах с привидениями и разных «странных» местах сначала через готические романы, затем посредством классических фильмов ужасов, основанных на произведениях Брэма Стокера и Мери Шейли, и, наконец, через разнообразную голливудскую кино- и мультипликационную продукцию [Grider 2007]. Неслучайно в Европе и Америке именно *haunted houses* (заброшенные дома и/или замки аристократов, дома с привидениями) наряду с маргинальными местами, отдаленными церквями, кладбищами становятся основными объектами *legend-tripping* [Ellis 1996] и в другое, календарно не привязанное к Хэллоуину, время.

Коммерциализация и стремительное распространение legend-tripping по миру

Важно понимать, что, будучи изначально спонтанными и неинституциональными практиками, сейчас *legend-tripping* и различные городские квесты являются частью большой коммерческой индустрии — местного туризма (как в Европе и Америке, так и в России). В этом контексте в англоязычной среде наряду с упоминавшимися выше терминами для спонтанных и вернакулярных посещений опасных мест следует отдельно обозначить экскурсии по «мистическим» местам, или *ghost tours*, а также *industrial tourism*, если речь идет о вылазках в необитаемые дома, промышленные объекты или заброшенные города. Коммерческий потенциал таких «туров» и других популярных медийных и/или медиалорных вариантов *legend-tripping*, которые используются как основа сюжета во многих фильмах, комиксах, рассказах, виртуальных играх и т. д., способствует, с одной стороны, значительному расширению географии таких практик, с другой стороны, приходя на различные территории, где уже развиты типологически схожие сюжеты и практики, «классический» американский вариант претерпевает изменения и приобретает дополнительные детали.

Похожая лексика, калькирующая англоязычные варианты, используется для типологически схожих практик и в России. Особенно популярны «городские квесты», разного рода «блуждания» (соответствующие дефиниции *trip*, *tripping*, однако подчеркивающие бóльшую спонтанность и часто — отсутствие четкой городской легенды, которую необходимо верифицировать[3]), спонтанные «экскурсии» и «экспедиции» по освоению необычных городских территорий, участниками которых могут быть как дети и подростки, так и взрослые горожане. Изучение заброшенных, промышленных, урбанистических локаций уже взрослыми, а не детьми, как правило, описывается при помощи названий «индустриальный туризм»,

[3] Эта особенность российских практик посещения страшных мест более подробно будет раскрыта в моих следующих эмпирических статьях, написанных на материале крупных российских городов.

«урбантрип», «психогеография», «метафизические блуждания». Чаще всего объектами российских *legend-tripping* выступают не старинные замки с призраками, а иные маргинальные пространства — заброшенные стройки, районы частной застройки в городах, густые лесопарки в черте города.

> Слышал о подобных практиках, но сам не принимал в них участие. Такая практика называется «индустриальный туризм». Их устраивают с целью получения психического и эстетического удовольствия или удовлетворения исследовательского интереса. Устраивают их, как правило, молодежные организации. [Знаете ли вы про различные «мистические» прогулки и экскурсии по Тюмени?] Не приходилось слышать о подобных экскурсиях в Тюмени. Слышал про руфинги (прогулки по крышам) в Санкт-Петербурге, про экскурсии в «города-призраки» (например, в Припять и территорий зоны отчуждения)[4].

Безусловно, перечисленные практики плотно пересекаются с практиками «сталкеров», «диггеров» или «игроков»[5] и их локальными вариантами, но не исчерпываются ими. Во внутреннем определении российских *legend-tripping* акцентируется, во-первых, путешествие как исследование = освоение нового пространства и, во-вторых, индивидуальная ориентированность действий, ценность психологического воздействия пространства на конкретного человека (см. в том числе цитату выше):

> Наша цель — исследовать окружающее пространство, на личном опыте попытаться понять, какое влияние на нас оказывают промышленные объекты, тот или иной архитектурный стиль, природный ландшафт, замкнутые или открытые пространства[6].

Виртуализация legend-tripping

Интенсивное развитие различных медиа и Интернета и их значимость в повседневной жизни способствуют развитию онлайн-практик *legend-tripping*. И тут можно выделить два варианта. В первом случае это дополнение онлайн-активностью уже имеющихся практик, и здесь цель заключается все в том же освоении города и расширении границ изученных частей ландшафта. Для изучения локального городского пространства описанные выше квесты, связанные прежде всего с литературными или телевизионными мирами, распространяются в виртуальность. Например, популярный сити-квест «DozoR» имеет и онлайн-часть. Игра представляет собой квест по 82 городам России и командное онлайн-соревнование, основанное на разгадывании загадок.

Другой вариант — это собственно *legend-tripping* внутри виртуального пространства: не симуляция реального городского пугающего пространства в онлайн-сфере, а посещение опасных сайтов, Даркнета или других частей Сети, с которыми связаны определенные легенды. Чаще всего такие практики строятся в рамках так называемых ARG (alternative reality game) — игр в альтернативной реальности, которые эксплуатируют пространственные метафоры Интернета, стирая границы между офлайн (якобы реальным) и онлайн (якобы нереальным) пространством.

[4] ЧВ — 1999 г. р., муж., русский, род. и проживает в г. Тюмень, зап. Байдуж М. И., 18.11.2017.

[5] «Игроки» — сообщество людей, которые постоянно участвуют в городских квестах и прочих играх в городском пространстве. Часто делятся по «экипажам», поскольку обычно такие игры включают передвижение на машине от точки до точки, где необходимо разгадывать загадки и продвигаться, выстраивая свою карту и приближаясь к общей разгадке, а также одновременно исследуя неизвестные уголки своего города.

[6] www.psygeo.ru (дата обращения 08.06.2017).

Таким образом, под практиками *legend-tripping* в широком понимании объединяются устойчивые (ритуализированные, игровые и т. д.) посещения офлайн и онлайн маргинальных, часто заброшенных мест, связанных с локальными легендами. Информация об этих практиках транслируется, главным образом, посредством акционального текста — самого посещения этих мест и осуществления в них определенных действий наряду с рассказыванием историй. Такой комплекс практик исследователи также называют *ghost walking*, *ghost tourism*, *supernatural tourism*, *industrial tourism*, *урбантрип*, часть *placelore*.

Стоит подчеркнуть универсальные условия *legend-tripping*: наличие легенды о месте, которую и проверяют посетители; наличие заброшенного (нежилого, маргинального, необычного и т. д.) места; наличие пути к такому месту. Можно сказать, что во время *legend-tripping* легенда «пересказывается ногами». Однако эти три столпа изучаемого явления могут иметь свои локально-специфические особенности. Так, Элизабет Такер[7] объясняет, что для Америки характерны путешествия к проклятому месту на машине, а для Европы использование автомобиля нетипично и посещаемые объекты могут быть расположены ближе или же доступны иным транспортом.

Комплекс «человек — локус — нарратив — практики» как объект исследований

Исследование практик посещения опасных мест началось в 1980-е годы в Америке и с этого времени имеет насыщенную историю. Весь массив наиболее известных работ об этих практиках и связанном с ними комплексе мифологических нарративов можно разделить на несколько групп, в зависимости от теоретических установок исследователей. Условно обозначим их как *фольклористический*, *социально-психологический* и *антропологический* подходы. Кроме того, отдельно стоит обозначить и *экосемиотический* подход, который особенно сильно развивается в Эстонии и, в частности, влияет на разработку теоретической концепции антропологов, изучающих *placelore*, которые в предыдущие годы занимались большей частью созданием базы фольклорных текстов о местах и ее наполнением.

Фольклористический подход: сюжеты и их трансформация

Строго говоря, и фольклористический, и социально-психологический подходы относятся к дисциплинарному полю фольклористики, но различаются по приоритетному объекту исследований или, точнее, по ракурсу теоретической оптики. Так, при подходе, который можно назвать фольклористическим, прежде всего уделяется внимание текстам, их сбору и текстологическому анализу. Этот аспект объединяет множество разных исследователей и демонстрирует разнообразие тем. В этом ракурсе ведутся сбор и фольклористический анализ различных *ghost stories*, в том числе пласт представлений о *haunted places*, напрямую связанных с практиками освоения страшного пространства. Фольклористический анализ подразумевает определение, из каких сюжетов и мотивов состоят такие истории, выявление типичных объектов, «населяемых» призраками и привидениями (это, прежде всего, замки, старые дома, особенно заброшенные коттеджи вне современных населенных пунктов, кладбища, а также некоторые

[7] См. об этом интервью с Элизабет Такер, опубликованное в этом номере журнала — С. 59–64.

объекты в студенческих кампусах). Наряду с этим определяются локальные и универсальные мотивы, из которых состоят современные легенды. Кроме того, объектом исследования становятся роль литературных заимствований в сохранении и трансформации сюжетики страшных историй (см., например, работу Тимоти Эванса о взаимовлиянии фольклорных страшных историй и демонологии Говарда Лавкрафта [Evans 2005]), взаимопроникновение медиалорных и «традиционных» представлений в современных нарративах о призраках. При этом само место является лишь декорацией разворачивающихся здесь фольклорных историй, которым и уделяется основное внимание.

Социально-психологический подход: прагматика legend-tripping

Другой пласт исследований переносит главный акцент с изучения разнообразных вербальных и акциональных текстов и их структур на прагматику совершения действий *legend-tripping*, будь то рассказывание страшных историй или непосредственное путешествие к заброшенным и опасным местам (= акциональное рассказывание страшных легенд), и главным образом на социально-психологическую функцию этих практик. Одними из первых о прагматике *legend-tripping* задумались американские исследователи, что вполне закономерно — они же первыми и начали описывать и анализировать этот феномен и, прежде чем перейти к изучению прагматики, успели сформировать достаточную источниковую базу текстов и представление о структуре целого ряда типологически схожих кейсов. Акцент на социально-психологической функции текстов-практик во многом был заложен программными работами Линды Дег, в частности, ее (в соавторстве с Эндрю Важони) более широким концептом, связанным с изучением коммуникативных особенностей существования и трансляции современных легенд, с передачей фольклорной информации через остенсивные действия, что, по их мнению, характерно для фольклорной трансмиссии в целом [Dégh, Vázsonyi 1983].

Дег и Важони выделяют несколько типов остенсии, анализируя комплекс практик, связанных с Хэллоуином и посещением *haunted houses*. В практиках посещения детьми в ночное время опасных, запретных мест, которые, подчеркнем, Дег впервые назвала *legend-tripping* [Dégh 1980], а также, например, в комплексе действий, приуроченных к Хэллоуину, прослеживается тот или иной вид остенсии: совершая различные действия, люди вспоминают, пересказывают, узнают и конструируют легенды или, вернее, некоторый общий мифологический нарратив, который и составляет «легенду Хэллоуина». Эта легенда постепенно меняется, в зависимости от тех же остенсивных действий, которые совершаются каждый год. При этом Хэллоуин и создание различных пугающих декораций в домах и подвалах, как и их посещение, — это уникальная и очень плодотворная среда для генезиса новых сюжетов [Dégh, Vázsonyi 1983][8].

Изучение *legend-tripping* последователями Линды Дег продолжило эту линию исследований остенсивных действий. В ряде работ акцент ставится на негативный потенциал фольклорных нарративов, который выражается в том, что некоторые люди могут транслировать фольклорное знание, не только пересказывая сюжет вербально, но и воплощая его в жизнь, например, когда отец действительно

[8] См. подробнее перевод статьи Линды Дег и Эндрю Важони в этом журнале — с. 66-90.

подложил цианистый калий в хэллоуинские конфеты своего сына, или когда женщина, как бы превратившись в Ла Йорону, убила своих детей в реальности. Прежде всего это работы Билла Эллиса, который изучает случаи, когда городская легенда становится алгоритмом действия для преступника (остенсия) или когда убийцы имитируют легенду, чтобы отвести от себя подозрения (псевдоостенсия) [Ellis 1989]. В ходе изучения моральных паник по поводу действий, приписываемых сатанистским сектам, Эллис заостряет внимание на том, что именно благодаря практикам *legend-tripping* среди подростков подогревались слухи о сатанистах, перераставшие в панику. Подростки не только транслировали местные легенды о собирающихся у реки ведьмах или о сатанистских/ведовских шабашах и жертвоприношениях в районе гор и сообщения о том, что кто-то из их друзей, подглядывающих за сатанистами, пострадал и смог рассказать, что видел, но и регулярно сами ходили в эти опасные места. В этом случае совершались действия, призванные проверить сверхъестественность места, — от рассказывания страшных истории у костра до «магических» практик, например, вызывания духов, в предельном случае — собственно имитация/воплощение сатанистских ритуалов [Ellis 1991; 1989][9].

Однако не все последователи Линды Дег пошли по пути изучения негативных возможностей современных легенд. Например, Карл Линдал, наоборот, развил положение, связанное не с криминальным воплощением легенд, а с их терапевтическим эффектом, который обусловлен тем, что «индуцируется воссоздание некоторого трагического события из прошлого» [Lindal 2005: 165]. В частности, Линдал вводит еще один функциональный тип остенсии, уточняя саму дефиницию — *остенсивная игра*. Рассматривая прагматику практик посещения опасных мест, Линдал понимает под остенсивной игрой «импровизированную драму, в которой игроки, т. е. посетители домов с привидениями, мест убийств, берут поочередно на себя роли жертвы и мучителя, тем самым пересоздавая историю и одновременно расширяя рассказ, присоединяя свой опыт к инвариантной структуре нарратива» [Lindal 2005: 165]. Кроме этого, он также вводит понятие и *остенсивного лечения* — когда подобные практики не просто являются игрой, но оказывают сильный терапевтический эффект на отдельного человека или сообщество. Карл Линдал анализирует случай с Лидией З., студенткой Университета Хьюстона, связанный с ее посещением легендарных железнодорожных путей (*ghost tracks)* в Сан-Анонио, Техас — популярного места для мистических экскурсии американцев, особенно маркированного для испаноязычного местного населения. На посещаемом месте произошла авария: школьный автобус столкнулся с поездом, большинство детей погибло — и теперь считается, что на этом месте происходят события, которые укладываются в феномен *gravity hill*[10], в частности, появляются призраки детей. Сюжеты о гравитационных аномалиях транслируют все, но в легендах, рассказанных испаноязычными жителями (точнее — испаноязычным женщинам), преобладают сюжеты о призраках детей, которые помогают людям, находящимся на этом железнодорожном перекрестке [Lindal 2005: 166], при этом помогают не только, например, поднимая и перенося машину или замедляя ее ход, чтобы избежать столкновения с поездом, но и (это актуально для испаноязычного населения) помогают установить связь с духами, исцелиться от болезней, особенно приобретенных как следствие дурного *глаза (mal de ojo*). И Лидия, и многие другие члены техасско-мексиканского испаноязычного сообщества воспринимают

[9] См. подробнее перевод статьи Билла Эллиса в этом номере журнала — с. 91-106.

[10] Gravity hill — место, где очевидцы наблюдают необычные события: машины двигаются медленно или двигаются без участия водителей, перемещаются предметы и пр. В русских нарративах такие места часто называют *геопатогенная зона.*

это место не только как страшное (*thrill, spooky, haunted*), но и как полусакральное (*semisacred*) пространство, где происходят чудеса (левитации и исцеления). Линдал показывает, что остенсивная трансмиссия фольклорного нарратива может стать терапевтической практикой для конкретного человека (рассказчика легенды) или для локального сообщества, принадлежность к которому человек ощущает и в котором затем циркулируют вербальные варианты этого нарратива [Lindal 2005].

Кроме того, постоянно уточняется и сама дефиниция *legend-tripping*. Изначально Билл Эллис определяет *legend-tripping* как подростковое ритуальное посещение мест, известных по легендам и слухам как населенные привидениями или имеющие статус маргинальных в силу ужасающих событий, там произошедших [Ellis 1991]. Элизабет Такер же предпочитает называть подобные действия *legend quest*, поскольку структура «ночного похода» подростков в страшное место более напоминает игру в форме квеста: это преодоление препятствий, часто — выполнение заданий сверстников или более старших/опытных/авторитетных. Кроме того, Такер, дополняя свой подход методологией психоаналитической семиотики, вносит вклад в изучение прагматики студенческих вылазок в мистические места. *Legend quest* интерпретируется как важная часть очередного этапа взросления и современной подростковой инициации посредством игры. Подобные игровые и магические практики (например, вызывание Кровавой Мэри и других призраков) способствуют взрослению подростков и, кроме того, обеспечивают их необходимым выбросом адреналина, дают возможность испытать сильные эмоции и научиться переживать их [Tucker 2005].

Однако осмысление социально-психологических последствий *legend quests* не заканчивается на определении роли этих действий для посетителей страшных мест. Так, Кэрон Липман изучает самоощущение тех, кто все еще живет в проклятых домах Англии и Уэльса. Этот вопрос позволяет шире взглянуть на комплекс «человек — локус — нарратив — практики» и проследить, как нарративы и транслирующие их индивиды (или сообщество) конструируют культурный ландшафт и как потом в этом пространстве и в этом дискурсивном поле существуют другие люди и сообщества, фактически намного более связанные с местом. Такой «поворот к месту» во многом обусловлен тем, что Липман — культурный географ и его прежде всего интересует, как люди существуют совместно с духами, в легенды о которых верят, в одном (согласно этим легендам) пространстве. Впрочем, нарративные стратегии домохозяек Уэльса и Англии для конструирования своего повседневного опыта, наполненного встречами с «одомашненным страшным», крайне вариативны и, в том числе, включают как способы выражения себя, так и локальные аспекты социальных отношений, зачастую связанных с вопросами символической власти и своего подчиненного положения. Исследователь подчеркивает, что мифологические персонажи и «страшные дома» являются неотъемлемой частью существующих в реальности локусов и отражают не только мифологические характеристики места, но и реальные — социальные [Lipman 2014].

Конструирование культурного пространства/ландшафта — это важный методологический ракурс, которого, наряду со вниманием к функциям *legend-tripping*, придерживаются многие исследователи. Так, Джинни Томас подробно изучает случай охоты на ведьм в Салеме [Thomas 2015]. Несмотря на то что события в Салеме можно расценивать как трагичное нарушение прав личности, местные жители все же пытаются найти баланс между празднованием и маркированием этой трагедии и качественным обслуживанием туристов, среди которых место популярно именно благодаря произошедшим здесь страшным событиям (так называемый *supernatural tourism*).

Внимание к вопросам конструирования локальной идентичности и специфического мифологического ландшафта уделяет и Джулиан Головэй. В частности, она отмечает, что все совершаемые практики в определенном месте создают эмоциональную связку суппозиции и удивления, которые моментально трансформируют пространство в странное/страшное/аномальное [Holloway 2010].

Возможно конструирование не только географического пространства, но и пространства коммуникативного. В частности, Линн Макнил анализирует, как участники сообщества, создающие фанфикшн о вампирах, становятся частью современной «культуры участия» (*participatory culture*) и как они с помощью *виртуальной остенсии* создают свой «фиктивный» мир офлайн и, главным образом, онлайн [McNeil 2015].

Майкл Ковен вводит понятие *кинематографической* (*cinematic*) *остенсии*. В частности, он рассматривает телевизионные сериалы, фильмы и особенно реалити-шоу, например *Most Haunted*, как особую форму остенсии, где сериал берет на себя функцию рассказчика легенды и где «телевизионный текст» образует матрицу из традиционных мифологических представлений, телешоу и тех, кто смотрит это телешоу [Koven 2007: 183]. Это становится возможно во многом благодаря тому, что логика таких телешоу соответствует логике немедийных *legend-tripping*: «Наблюдая за большинством привидений, мы руководствуемся не столько тем, чтобы принять или отклонить представленные доказательства, сколько чтобы участвовать в дебатах о достоверности доказательств» [Koven 2007: 188]. Просмотр сериала заменяет непосредственную поездку в опасное место. При этом это не просто синонимичные действия, но телевариант *legend-tripping* демонстрирует нам конвергенцию офлайн-практик и «традиционных» мифологических представлений с медийными сюжетами и стереотипами. Медийные варианты *legend-tripping*, как было сказано выше, включают также различные онлайн-варианты, связанные с посещением укромных и опасных уголков Даркнета, или стирание границ виртуального и реального посредством ARG. Американские примеры ARG и онлайн-практик *legend-tripping* анализирует Майкл Кинселла [Kinsella 2011]. В России также становятся популярны ARG, и вслед за этим появляются и исследования. Например, Мария Волкова в исследовании игры «Тихий дом», развивая логику Кинселлы, показывает, как «сюжет квеста ARG развивается подобно фольклорному нарративу, такому как *contemporary legend*» [Волкова 2017: 36].

Антропологический подход и геосемантика

Для антропологического подхода к изучению практик посещения страшных мест характерно акцентирование не на текстах или их функциях, а на подробном анализе комплекса «место — нарратив — практики», которые в своей совокупности отражают локальные представления и являются частью культурной идентичности изучаемого сообщества и/или отдельного человека. Эти практики не только отражают особенности подросткового фольклора, но и показывают, как конструируется ближайшее освоенное и неосвоенное пространство и как это влияет на паттерны поведения и на мифологические модели, которые местные жители используют для описания мистических происшествий в этих местах. Так, Элизабет Бёрд пишет: «Множество локальных нарративов позволяют идентифицировать место как определенную черту сообщества с определенной историей и ценностной системой. В дополнение, сотни мест маркируются нарративами не всего сообщества, но отдельных групп ‹…›: для многих молодых людей *legend-tripping* — это возможность обозначить место не только как магическое,

опасное, но и "свое"» [Bird 2002: 537–538]. Бёрд считает, что легенда о конкретном месте или объекте, населенном духами, может быть рассказана с достаточным эффектом только в определенном месте/местах, в ином локусе она теряет свои характерные свойства и прагматику [Bird 2002: 537–538]. В рамках этого подхода важно проследить, как легенды и практики позволяют обозначить свою культурную идентичность и сконструировать «свой» ландшафт.

Помимо Элизабет Бёрд собственно понятие *placelore* используют эстонские и финские фольклористы и антропологи. В частности, уже более 20 лет собирается база данных текстов, иллюстрирующих *placelore*, или фольклорные представления о маркированных местах (камнях, церквях, природных объектах и пр.), в которой сейчас насчитывается более 24000 текстов. Концепт *placelore* возник как объединяющая рамка для фольклорных текстов и связанных с ними представлений о разного рода культурно маркированных местах и использовался изначально эстонскими и финскими археологами и фольклористами, которые пытались выработать единую базу данных и синхронное изучение текстов и практик о локусах. Термин *placelore* применялся изначально в исследованиях, связанных с маркированными в фольклоре локусами (местами памяти, сакральными пространствами), зачастую совпадающими с реальными археологическими памятниками: разрушенными церквями, почитаемыми камнями, деревьями, водными объектами финно-угорского мира. Мэри-Энн Риммель, финский археолог и фольклорист, излагая историографию эстонских и финских исследований, уточняет, что в советское время понимание феномена, который обозначается термином *placelore* (эст. *kohamuistend*, нем. *orstssage*, фин. *paikkatarina*), было иным (речь шла о фольклорном жанре, тексты которого повествуют о мифологически маркированных местах) и не было связано с той теоретической рамкой, в русле которой *placelore* собирается и анализируется сейчас. Понимание *placelore* как фольклорного жанра слишком широко и имеет интенцию расширяться еще больше и, соответственно, обесцениваться как научный концепт или метафора. Потому в постсоветское время многие исследователи перестали объяснять термин *placelore* исключительно как обозначение фольклорного жанра, тексты которого посвящены любому месту и потому отбираются в специальную базу данных; в противоположность этому начала вырабатываться концептуальная основа для анализа таких нарративов. В этом случае акцент ставится на изучение контекста рассказывания, на анализе структурных и семантических элементов, которые включают в себя легенды, и на вопрос, почему и как локальные легенды функционируют, как они конструируют связь ландшафта с населяющими его людьми, «усиливая групповую идентичность и являясь гарантом культурной стабильности» [Remmel 2014: 64]. «*Placelore* является выражением коллективной памяти, ценностей и норм локального сообщества, передающихся от поколения к поколению» [Remmel 2014: 64], и определяется прежде всего как «набор фольклорных текстов и практик (локальное знание), который делает неопределенное место определенным и специфичным, наполненным смыслом. ‹…› История помогает узнать место, а место помогает запомнить историю» [Remmel 2014: 67]. Как мы видим, это определение крайне близко тому, что дает Элизабет Бёрд для изучаемого феномена. Кроме того, жесткая взаимосвязь «место — легенда — человек» (человек — это тот, кто запоминает и рассказывает или воплощает историю) синонимична взаимосвязи «место — легенда — человек» в социально-психологическом изучении *legend-tripping*.

Как отмечает другой исследователь, идейно относящийся к этому направлению, — Хэйки Волк, — для эстонско-финского подхода в изучении комплекса практик и текстов, называемых *placelore*, остается важным соединение археологического и фольклористического подходов, позволяющее проанализировать

комплекс пространственно-ориентированных представлений в синхронном и диахронном аспектах с точки зрения формирования культурной памяти и «мест памяти» и с учетом региональных особенностей этого процесса [Valk 2014].

Достаточно сильное влияние на формирование методологической рамки эстонских фольклористов, изучающих *placelore*, оказывают концепты, инспирированные экосемиотическими/геосемиотическими исследованиями. Особенность экосемиотического подхода состоит во внимании к феномену ландшафтного текста вне антропоцентрических дефиниций, знаков и значений, с учетом всех искажений и ограничений, связанных, в частности, с тем, что изучает и описывает эту систему все же исследователь-человек [Lindström, Kull, Palang 2014]. Взаимоотношения между окружающей средой и фольклором рассматриваются в ракурсе того, как процессы и места — тексты природной среды — становятся видимыми и вписываются в нашу систему координат через их акцентирование в фольклоре или через практики освоения пространства, в том числе урбанистические. Например, Лона Паль изучает, как фольклорные и другие вернакулярные тексты, а также туристические походы формируют местные болота в качестве символа/значимого места Эстонии и как, в свою очередь, знаковая система самих болот диктует складывание определенных нарративов о себе и влияет на конструирование локальной идентичности людей, транслирующих этот нарратив [Päll 2017].

Между текстом и пространством, или где искать призраков?

Таким образом, сложилось несколько концептуальных рамок для анализа устойчивых практик посещения опасных мест, связанных с локальными легендами, для каждой из которых характерен свой ракурс рассмотрения и определения этого феномена: особый жанр фольклорных текстов о призраках и опасных местах (*haunted places*); функционально различные варианты *legend-tripping* или же часть *placelore*, которая конструирует локальную культурную идентичность.

Для фольклористического подхода важен текст (чаще всего — только вербальный), в нем выделяются сюжеты и мотивы, которые также могут быть разделены на традиционные и актуальные. Рассказы о посещении опасных мест и легенды о призраках рассматриваются как отдельный жанр фольклора, характерный как для современной урбанистической среды, так и для более «традиционной» — исторически или пространственно.

Социально-психологический подход акцентирует свое внимание на функциях и прагматике совершаемых действий, однако объектом для анализа также остаются тексты, хотя и в расширенном, семиотическом понимании — не только вербальные, но, прежде всего, акциональные. Разные текстуальные слои формируют единый (мета)нарратив, который может иметь свои локальные особенности, и в зависимости от них варьируется социально-психологическая функция *legend-tripping*: от инициации подростков до коллективной терапии латиноамериканских мигрантов.

Антропологический подход выдвигает в качестве объекта исследования не тексты, а человека, который изучается через единый комплекс «человек — локус (место, которое человек осваивает) — нарратив (тексты, которые он транслирует) — практики (устойчивые действия, которые при этом совершает)». При применении этой рамки, внимание сосредотачивается не столько на социально-психологических функциях и прагматике совершаемых в каком-либо локусе действий, сколько на процессах конструирования культурной идентичности,

а также фольклорных механизмах, которые обеспечивают устойчивость местной культуры и трансляцию локальных нарративов и практик. Стоит подчеркнуть, что в ряде исследований такой подход соединяется с экосемиотическим, который, в свою очередь, изучает место как текст, полностью лишая человека центрального положения в изучаемой знаковой системе, а текст — антропоцентричности. В этом варианте точкой отсчета в комплексе «человек — локус — нарратив — практики» будет не «человек/сообщество», а, скорее, «локус/ландшафт».

Ответ на вопрос, где живут призраки, зависит от теоретического подхода: одни ищут их в тексте, другие в самих посещаемых местах, — но важно учитывать и то, где их ищут и где их создают сами посетители страшных мест и зачем они это делают. Почему люди посещают опасные места с точки зрения разных подходов? Во-первых, если ставить во главу угла текст, современному горожанину свойственно стремление удостовериться в правдивости городских (и не только) легенд и слухов. Во-вторых, с помощью посещения страшных мест, которые одновременно могут восприниматься и как область чуда, снимаются некоторые социально-психологические проблемы. И, наконец, таким образом конструируется идентичность с местом и/или с сообществом, а также само место провоцирует *legend-tripping*. Прагматика *legend-tripping* определяется по-разному, в зависимости от исследовательской оптики — проверить «правдивость» легенды; напугаться и/или приобрести дополнительный символический авторитет, пройдя через пугающее действие; освоить, «обжить» незнакомое и опасное место, вписать его в свою ментальную карту.

Стоит подчеркнуть, что при использовании большинства подходов нарастает тенденция рассматривать в качестве материала и объекта исследования не текст о каком-либо месте или действие, совершаемое в некотором локусе, а комплекс «человек — локус (место, которое человек осваивает) — нарратив (тексты, которые он транслирует) — практики (устойчивые действия, которые он при этом совершает)», где каждый компонент находится во взаимовлиянии с другим, и это отличается, например, от «традиционного» антропологического или социологического подхода, когда пространство рассматривается лишь как физическая реальность или бэкграунд, где локализуется изучаемый феномен или иной объект.

Литература

Волкова, М. Д. (2017). «Не лезьте в Тихий дом, даже не пытайтесь, аноны»: игра как legend tripping. В Н. В. Петров, О. Б. Христофорова (Сост.). *Иллюзорные миры и медиумические практики в пространстве культуры: Тезисы и материалы Всероссийской конференции с международным участием. Москва, РАНХиГС, 1–2 декабря 2017*, 33–36. М.: Дело.

Bird, E. S. (2002). "It makes sense to us": Cultural identity in local legends of place. *Journal of Contemporary Ethnography, 31*(5), 519–547.

Brunvand, J. H. (2012). *Encyclopedia of urban legends, updated and expanded edition, 1: A–L*. Santa Barbara, California: ABS — CLIO, LLC.

Davis, O. (2007). *The haunted: A social history of ghosts*. New York: Palgrave Macmillan.

Dégh, L. (1980). The house of blue lights in Indianapollis. In L. Dégh (Ed.). *Indiana folklore: A reader*, 179–194. Bloomington: Indiana University Press.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1983). Does the word "Dog" bite? Ostensive action: A means of legend-telling. *Journal of Folklore Research, 20*(1), 5–34.

Ellis, B. (1983). Adolescent legend-tripping. *Psychology Today, 1983*(August), 68–69.

Ellis, B. (1989). Death by folklore: Ostension, contemporary legend, and murder. *Western Folklore, 48*(3), 201–220.

Ellis, B. (1991). Legend-trips and satanism: Adolescents ostensive traditions as "cult" activity. In J. T. Richardson, J. Best, D. Bromley (Eds.). *The satanism scare*, 279–293. New York: Aldine de Gruyter.

Ellis, B. (1996). Legend trip. In J. H. Brunvand (Ed.). *American folklore: an encyclopedia*, 920–922. New York, London: Garland Publishing, Inc.

Evans, T. H. (2005). A last defense against the dark: Folklore, horror, and the uses of tradition in the works of H. P. Lovecraft. *Journal of Folklore Research, 42*(1), 99–135.

Grider, S. A. (1999). The haunted house in literature, popular culture, and tradition: A consistent image. In J. Goodwin (Ed.). *Contemporary legend. New Series, 2*, 174–204. New York: International Society for Contemporary Legend Research.

Grider, S. A. (2007). Haunting experiences: ghosts in contemporary folklore / ed. by D. E. Goldstein, Sylvia Ann Grider, Jeannie Banks Thomas. Utah State University Press, 2007. https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=usupress_pubs

Holloway, J. (2010). Legend-tripping in spooky spaces: Ghost tourism and infrastructures of enchantment. *Environment and Planning D: Society and Space, 28*(4), 618–637.

Koven, M. J. (2007). "Most haunted" and the convergence of traditional belief and popular television. *Folklore, 118*(2), 183–202.

Kinsella, M. (2011). Legend-tripping online: Supernatural folklore and the search for Ong's Hat. Univ. Press of Mississippi.

Lindal, C. (2005). Ostensive healing: Pilgrimage to the San Antonio ghost tracks. *The Journal of American Folklore, 118*(468), 164–185.

Lindström, K., Kull, K., Palang, H. (2014). Landscape semiotics: contribution to culture theory. In V. Lang, K. Kull (Eds.). *Estonian approaches to culture theory*, 110–132. Tartu: University of Tartu Press.

Lipman, C. (2014). Co-habiting with ghosts: Knowledge, experience, belief and the domestic uncanny. London: Routledge.

McNeil, L. (2015). Twihards, buffistas, and vampire fanlore: The Internet by Lynne S. In J. B. Thomas (Ed.). *Putting the Supernatural in Its Place: Folklore, the Hypermodern, and the Ethereal*. Salt Lake City: University of Utah Press.

Päll, L. (2017). Belonging and alienation in stories about the Kakerdaja Bog. In *7th International Conference of Young Folklorists Negotiations of Belonging. October 4–6: Abstracts*, 56–57. Tartu: University of Tartu; Narva College.

Remmel, M.-A. (2014). The concept, research history and nature of placelore. In M.-A. Remmel, M. Kalda, H. Valk (Ed.) *Muistis, koht ja pärimus: pärimus ja paigad*, 64–70. Tartu: Tartu Ülikool, ajaloo ja arheoloogia instituut.

Thomas, J. B. (2015) "Which witch is witch?" deals with tourism to Salem, Massachusetts. In J. B. Thomas (Ed.). *Putting the Supernatural in Its Place: Folklore, the Hypermodern, and the Ethereal*, Salt Lake City: University of Utah Press.

Tucker, E. (2006). Legend Quests. *Voices: The Journal of New York Folklore*, 36. Retrieved from http://www.nyfolklore.org/pubs/voic40-1-2/gspirits.html.

Tucker, E. (2005). Ghosts in Mirrors: Reflections of the Self. *The Journal of American Folklore, 118*(468), 186–203.

Valk, H. (2014). Lore and places: foreword. In M.-A. Remmel, M. Kalda, H. Valk (Ed.). *Muistis, koht ja pärimus: pärimus ja paigad*, 10–11. Tartu: Tartu Ülikool, ajaloo ja arheoloogia instituut.

Remmel, M.-A., Valk, H. (2014). Monuments, lore places, and place lore: temporal and spatial aspects. In M.-A. Remmel, M. Kalda, H. Valk (Ed.). *Muistis, koht ja pärimus: pärimus ja paigad*, 387–398. Tartu: Tartu Ülikool, ajaloo ja arheoloogia instituut.

Witcutt, W. P. (1944). Notes on Warwickshire Folklore. *Folklore, 55*(1), 41–42.

References

Volkova, M. D. (2017). "Ne lez'te v Tikhiy dom, dazhe ne pytaytes', anony": igra kak legend tripping ["Do not meddle in the Quiet House, do not even try, the anons": A game like a legend tripping]. In N. V. Petrov, O. B. Khristoforova (Compl.). *Illyuzornyye miry i mediumicheskiye praktiki v prostranstve kul'tury: Tezisy i materialy Vserossiyskoy konferentsii s mezhdunarodnym uchastiyem* [Illusory worlds and mediumistic practices in the cultural space: Abstracts and materials of the all-Russian conference with international participation], *Moscow, RANEPA, December 1–2, 2017,* 33–36. Moscow: Delo.

Bird, E. S. (2002). "It makes sense to us": Cultural identity in local legends of place. *Journal of Contemporary Ethnography, 31*(5), 519–547.

Brunvand, J. H. (2012). *Encyclopedia of urban legends, updated and expanded edition, 1: A–L*. Santa Barbara, California: ABS — CLIO, LLC.

Davis, O. (2007). *The haunted: A social history of ghosts*. New York: Palgrave Macmillan.

Dégh, L. (1980). The house of blue lights in Indianapollis. In L. Dégh (Ed.). *Indiana folklore: A reader*, 179–194. Bloomington: Indiana University Press.

Dégh, L., Vázsonyi, A. (1983). Does the word "Dog" bite? Ostensive action: A means of legend-telling. *Journal of Folklore Research, 20*(1), 5–34.

Ellis, B. (1983). Adolescent legend-tripping. *Psychology Today, 1983*(August), 68–69.

Ellis, B. (1989). Death by folklore: Ostension, contemporary legend, and murder. *Western Folklore, 48*(3), 201–220.

Ellis, B. (1991). Legend-trips and satanism: Adolescents ostensive traditions as "cult" activity. In J. T. Richardson, J. Best, D. Bromley (Eds.). *The satanism scare*, 279–293. New York: Aldine de Gruyter.

Ellis, B. (1996). Legend trip. In J. H. Brunvand (Ed.). *American folklore: an encyclopedia*, 920–922. New York, London: Garland Publishing, Inc.

Evans, T. H. (2005). A last defense against the dark: Folklore, horror, and the uses of tradition in the works of H. P. Lovecraft. *Journal of Folklore Research, 42*(1), 99–135.

Grider, S. A. (1999). The haunted house in literature, popular culture, and tradition: A consistent image. In J. Goodwin (Ed.). *Contemporary legend. New Series, 2*, 174–204. New York: International Society for Contemporary Legend Research.

Grider, S. A. (2007). Haunting experiences: ghosts in contemporary folklore / ed. by D. E. Goldstein, Sylvia Ann Grider, Jeannie Banks Thomas. Utah State University Press, 2007. https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=usupress_pubs

Holloway, J. (2010). Legend-tripping in spooky spaces: Ghost tourism and infrastructures of enchantment. *Environment and Planning D: Society and Space, 28*(4), 618–637.

Koven, M. J. (2007). "Most haunted" and the convergence of traditional belief and popular television. *Folklore, 118*(2), 183–202.

Kinsella, M. (2011). Legend-tripping online: Supernatural folklore and the search for Ong's Hat. Univ. Press of Mississippi.

Lindal, C. (2005). Ostensive healing: Pilgrimage to the San Antonio ghost tracks. *The Journal of American Folklore, 118*(468), 164–185.

Lindström, K., Kull, K., Palang, H. (2014). Landscape semiotics: contribution to culture theory. In V. Lang, K. Kull (Eds.). *Estonian approaches to culture theory*, 110–132. Tartu: University of Tartu Press.

Lipman, C. (2014). Co-habiting with ghosts: Knowledge, experience, belief and the domestic uncanny. London: Routledge.

McNeil, L. (2015). Twihards, buffistas, and vampire fanlore: The Internet by Lynne S. In J. B. Thomas (Ed.). *Putting the Supernatural in Its Place: Folklore, the Hypermodern, and the Ethereal*. Salt Lake City: University of Utah Press.

Päll, L. (2017). Belonging and alienation in stories about the Kakerdaja Bog. In *7th International Conference of Young Folklorists Negotiations of Belonging. October 4–6: Abstracts*, 56–57. Tartu: University of Tartu; Narva College.

Remmel, M.-A. (2014). The concept, research history and nature of placelore. In M.-A. Remmel, M. Kalda, H. Valk (Ed.) *Muistis, koht ja pärimus: pärimus ja paigad*, 64–70. Tartu: Tartu Ülikool, ajaloo ja arheoloogia instituut.

Thomas, J. B. (2015) "Which witch is witch?" deals with tourism to Salem, Massachusetts. In J. B. Thomas (Ed.). *Putting the Supernatural in Its Place: Folklore, the Hypermodern, and the Ethereal*, Salt Lake City: University of Utah Press.

Tucker, E. (2006). Legend Quests. *Voices: The Journal of New York Folklore*, 36. Retrieved from http://www.nyfolklore.org/pubs/voic40-1-2/gspirits.html.

Tucker, E. (2005). Ghosts in Mirrors: Reflections of the Self. *The Journal of American Folklore, 118*(468), 186–203.

Valk, H. (2014). Lore and places: foreword. In M.-A. Remmel, M. Kalda, H. Valk (Ed.). *Muistis, koht ja pärimus: pärimus ja paigad*, 10–11. Tartu: Tartu Ülikool, ajaloo ja arheoloogia instituut.

Remmel, M.-A., Valk, H. (2014). Monuments, lore places, and place lore: temporal and spatial aspects. In M.-A. Remmel, M. Kalda, H. Valk (Ed.). *Muistis, koht ja pärimus: pärimus ja paigad*, 387–398. Tartu: Tartu Ülikool, ajaloo ja arheoloogia instituut.

Witcutt, W. P. (1944). Notes on Warwickshire Folklore. *Folklore, 55*(1), 41–42.