

Т. И. Ерохина
<https://orcid.org/0000-0002-8328-2546>

Е. С. Желтов
<https://orcid.org/0000-0002-2108-4085>

Репрезентация мифотворчества Г. Ф. Лавкрафта в современной массовой культуре

Выполнено по гранту Российского научного фонда № 14-18-01833–П

В статье авторы обращаются к ряду проблем, актуальных в современной культурологии: осмыслению проблем мифотворчества, которое в XX–XXI вв. становится культуuroобразующей и смыслообразующей основой творчества, искусства, массовой культуры; рассмотрению творчества Г. В. Лавкрафта, автора особой мифосистемы и культовой личности современности; анализу репрезентации в контексте массовой культуры. Целью статьи стало выявление способов репрезентации мифотворчества Лавкрафта в современной массовой культуре на основе анализа кинематографической версии мифосистемы писателя и компьютерных игр по его произведениям. Авторы не ограничиваются констатацией мифологической основы творчества Лавкрафта, обращаясь к осмыслению специфики авторского мифотворчества, а пытаются обнаружить особенности репрезентации мифосистемы писателя с учетом режиссерского замысла и особенностей построения компьютерных игр. Авторы отмечают влияние на способы репрезентации литературного произведения жанровой системы кинематографа, визуального и музыкального ряда, соответствие репрезентации не интерпретационным задачам, а требованиям массовой культуры: зрелищности, эмоциональности, доступности и стереотипности. В статье акцентируется внимание на изменении сюжетной основы, трансформации хронотопа и визуальных эффектах, усиливающих драматизм повествования. Отмечается, что компьютерная игра как интерактивный вид деятельности имеет специфические способы репрезентации, связанные с идентификацией персонажа/участника игры и построением виртуальной реальности, но в целом также ориентирована на воспроизведение общей схемы репрезентации, соответствующей запросам массовой культуры: узнаваемости, повторяемости, схожести в построении с другими играми и мифосистемами.

Ключевые слова: массовая культура, мифотворчество, Г. Ф. Лавкрафт, способы репрезентации, кинематограф, компьютерные игры, хронотоп, культ, трансформация, художественное творчество.

Т. И. Erokhina, E. S. Zheltov

Representation of H. P. Lovecraft's Myth-Making in Modern Popular Culture

In the article authors appeal to a number of problems relevant in modern culturology: understanding of problems of myth-making which become a culture forming and sense making basis of creativity, art, popular culture in the XX-XXIst centuries; consideration of H. P. Lovecraft's creativity, the author of a special myth-system and cult identity of the present; the analysis of representation in the context of popular culture. The purpose of the article is to identify ways for representing H. P. Lovecraft's myth-making in modern popular culture on the basis of the analysis of the cinema version of the writer's myth-system and computer games according to works by H. P. Lovecraft. The authors are not limited to ascertaining of a mythological basis of H. P. Lovecraft's works, appealing to understanding of the author's myth-making specifics, but try to find features of representation of the writer's myth-system taking into account a director's plan and features of computer game production. The authors underline influence on ways of the literary work representation of a genre system of cinema, visual and music score, compliance of representation to non-interpretative tasks, but to popular culture requirements: staginess, emotionality, availability and stereotype. In the article the attention is focused on the change of a subject basis, transformation of a chronotope and visual effects enhancing dramatic nature of the narration. It is noted that the computer game as an interactive type of activity, has the specific ways of representation connected with identification of the character/participant of the game and creation of virtual reality, but, in general, it is also focused on reproduction of the general scheme of the representation corresponding to popular culture inquiries: recognition, repeatability, similarity in construction with other games and mythsystems.

Keywords: popular culture, myth-making, H. P. Lovecraft, representation ways, cinema, computer games, chronotope, cult, transformation, art creativity.

Г. Ф. Лавкрафт – один из первых писателей-мифотворцев XX в., творчество которого нашло свою нишу в современной массовой культуре. Актуальность обращения к творчеству этого ав-

тора заключается в специфических способах включения текстов мифов в современный массмедийный контекст, приводящих к репрезента-

ции мифотворчества в современной массовой культуре.

Попытки Лавкрафта создать максимально реалистичные произведения (что часто приводило к появлению псевдодокументализма) сыграли важную роль в его творчестве. Так, еще при жизни Лавкрафта многие читатели и критики считали, что он описывает реальные события.

Стоит отметить влияние автора на последующую литературу в целом. По мнению М. Баранова, Лавкрафт по праву считается одним из основоположников жанра «horror» («ужас») в литературе: «Имея в виду то обстоятельство, что имя Лавкрафта известно лишь узкому кругу читателей, цель этой работы состоит, прежде всего, в том, чтобы ознакомить <...> с гениальным писателем и выдающимся мыслителем эпохи американской Великой Депрессии, который, будучи лишенным возможности вести обычный образ жизни, всецело посвятил себя искусству слова. Говард Филлипс Лавкрафт основал в американской литературе свой *weird style*, который послужил источником развития более широкого жанра “литературы беспокойного присутствия”. Кроме захватывающих сюжетов, он сумел поместить в свои произведения изящно изложенные философские измышления. В одном человеке сумели гармонично сосуществовать две личности – превосходный ученый, философ и замечательный писатель. Именно Лавкрафт стал богатой сокровищницей сюжетов для голливудских фильмов и различных игровых постановок, а также развлекательных представлений» [3]. Воздействие творчества Лавкрафта на современную массовую культуру происходит не только непосредственно через его литературные произведения, но и через телевидение, компьютерные игры и комиксы, которые основаны и созданы под влиянием мифотворчества писателя, что стало особенно заметно в наступившем XXI в.

Писатель до недавнего времени не был популярен у отечественного читателя, да и зарубежному он стал известен в основном после смерти. Сейчас же Лавкрафт признан основоположником классической черной фантастики и его творчество рассматривается в контексте традиций Э. По. Лавкрафта называли «литературным Коперником», создателем космоцентрического мифа, населенного пришельцами из иных вселенных и измерений, из кошмарных бездн нашего подсознания. Если говорить о популярности Лавкрафта в культуре современности, можно назвать некоторые причины, оказавшиеся созвучными настроению

автора и эпохи: во-первых, читателей привлекает пессимистичный образ мира его произведений; во-вторых, антиантропоцентризм – обесценивание человеческой личности.

В статье мы обратимся к кинематографу и компьютерным играм как к востребованным продуктам массовой культуры, в которых творчество Лавкрафта представлено наиболее репрезентативно.

В качестве эмпирического материала представлен анализ фильма ужасов 2001 г. «Дагон» (режиссер Стюарт Гордон) и компьютерных игр из серии «The Elder Scrolls»: *The Elder Scrolls V: Skyrim* 2011 г. и «The Elder Scrolls V: Skyrim – Dragonborn» 2013 г.

Отметим некоторые особенности экранизации произведений Лавкрафта. Во-первых, фильм снят не по конкретной книге, а представляет своего рода вариации на тему творчества писателя. Хотя стоит обратить внимание на то, что некоторые произведения прослеживаются и угадываются сразу, но не воспроизводятся буквально. Перед нами именно *репрезентация*, а не интерпретация мифотворчества Лавкрафта. По-видимому, режиссер пытался выстроить иную картину мира (иную реальность), что и привело его к использованию нескольких произведений писателя.

Во-вторых, обратим внимание на жанр фильма – так называемый классический «trash-ужастик в стиле 80-х гг.». Это означает, что в фильме обязательно должны присутствовать сцены жестокости, эротика – то, что у писателя полностью отсутствовало. Все, что встречается у Лавкрафта в виде намеков (это, собственно, и определяет особенность с его стиля), здесь открыто демонстрируется, таким образом, массовая культура преобразует абстрактные категории в конкретные чувственные образы, из чего мы делаем вывод, что фильм формально следует событиям сюжета, но авторский стиль и атмосфера, которые присущи писателю, отсутствуют. Репрезентация не стремится к простому сходству и к аутентичности, она тяготеет к образцам, которые обладают большой степенью конвенциональности. Таким образом, по нашему мнению, режиссер рассчитывал на то, что зритель знаком с творчеством Лавкрафта и заметит сходство с его произведениями, то есть автор фильма апеллировал к культурному бэкграунду реципиента. Кроме того, режиссер явно обращается к массовой культуре – эмоциям и зрелищности. Итогом становится упрощение оригинального материала, хотя режиссер картины Гордон все же оставил элементы мифотворчества Лавкрафта,

нарушая некоторые каноны жанра, что способствовало созданию «мифодизайна» фильма.

Отметим также появление жанровых дополнений: фильм заявлен как «ноггог», следовательно, важен эмоциональный момент восприятия и воздействия – фильм должен вызвать чувство страха, присутствия чего-то иррационального (если обратиться к истории кинематографа, мы увидим, что истоки данного жанра находятся в эстетике экспрессионизма, искажениях пространства, общей колористики и текстуры).

В-третьих, режиссер фильма Гордон является почитателем творчества Лавкрафта, и в его фильмографии есть несколько экранизаций произведений писателя. Также одна из творческих особенностей режиссерского стиля – наличие в фильмах ярко выраженного эротического контекста, с чем, по мнению критиков, частично и связан успех его картин.

Перейдем непосредственно к анализу фильма. Больше всего его сюжет пересекается с повестью «Мгла над Инсмутом», и некоторые сцены буквально переносятся из книги в фильм, но в остальном это, по большей части, самостоятельное произведение, навеянное идеями Лавкрафта. Мифотворчество в картине все же предполагает наличие определенных черт мифологического мышления не только у автора, но и у зрителя.

Необходимо кратко остановиться на сюжете повести. В ней рассказывается о том, как безымянный главный герой, путешествуя по Новой Англии, заезжает в город Инсмут, о котором он слышал из рассказов разных людей. Когда герой узнает о том, что горожане поклоняются богу Дагону, из-за чего перестали контактировать с внешним миром, его сразу же пытаются схватить и, по видимому, принести в жертву Дагону и расе Глубоководных.

А теперь вернемся к фильму. Сюжетно он перекликается с оригинальной повестью, но все же имеет ряд существенных отличий, о которых поговорим чуть подробнее.

Главное отличие – это осовременивание сюжета (события происходят в наше время), а также перенос места действия из Новой Англии на побережье Испании. Главный герой теперь не один, в фильме присутствует несколько персонажей. Один из них – Пол, который занимает центральное место в картине, видит сны, в которых перед ним предстают морские пучины, женщина-русалка и циклопическая архитектура. Кроме того, усиливается драматизм: внезапно на яхту, на которой главные герои плавали у побережья, об-

рушивается шторм, и они терпят крушение недалеко от города. История сразу обретает трагический характер. На это нам указывает шторм, которому главные герои не могут противостоять, дальнейший поиск помощи в ближайшем городе – Эмбока, где и разворачивается основной сюжет.

Если у Лавкрафта Инсмут был промышленно-портовым городом, то Эмбока больше похож на рыбацкий поселок. Безусловно, атмосфера упадка и некой тревожной таинственности присутствует в фильме и даже может в чем-то соперничать с оригиналом. Но сразу обнаруживается существенное отличие: жители Эмбоки начинают проявлять агрессию к героям, тогда как инсмутцы вообще не обращали внимания на главного героя, пока он не узнал их тайны от Зейдока. Таким образом, срабатывает триггер, который отсылает нас к фильмам типа «Поворот не туда» и ему подобным, и зритель понимает, что местное население – воплощение зла. Это позволяет нам предположить, что в выбранном нами произведении кинематографа происходит мифологизация творчества писателя посредством создания новых образов, которые лишь косвенно связаны с оригиналом. Репрезентированы такие аспекты современного мифотворчества, как осовременивание истории, изменение хронотопа, кроме того, в фильме создается новая мифология, которая, хотя и ориентируется на модель творчества Лавкрафта, все же допускает и ярко выраженное авторское видение режиссера.

Также следует обратить внимание на внешний вид жителей Эмбоки. Создатели фильма действительно смогли достоверно отобразить ту самую «инсмутскую внешность», которая описана в повести. Но они пошли дальше и стали изображать некоторых горожан как монстров, которые награждены различными чудовищными элементами (ноги, которые уже почти срослись и стали хвостом, щупальца вместо рук и т. п.). Нам кажется, что сделано это, скорее, не по задумке режиссера, а по требованию студии, так как монстры в произведениях Лавкрафта слишком специфичны для восприятия, а некоторые и вовсе имеют приблизительное описание. Поэтому, на наш взгляд, происходит упрощение и приближение визуального образа к ожиданиям массового зрителя. Кроме того, возникает пародийный момент: внешность некоторых жителей города – своеобразная, возможно даже бессознательная пародия на современные фильмы ужасов, в которых монстры, призванные пугать, зачастую выглядят нелепо.

Следующим элементом, на который мы обратим внимание, станет *культ*, доминирующий в городе (он в наибольшей степени соответствует книгам писателя). В тексте переход от обычной, скорее всего христианской, веры (Лавкрафт, как правило, не говорил о религии) в «Эзотерический орден Дагона» был описан как добровольное действие. Предлагался выбор: принять новую веру и остаться в городе либо уехать, как это было показано в повести. В фильме же следование культу становится обязательным и продемонстрировано весьма агрессивно. Обратим внимание на сцену хорового пения молитвы Дагону, которое больше напоминает пение католических псалмов, тогда как у Лавкрафта этот элемент культуры полностью отсутствует. Данная сцена выглядит весьма впечатляюще и вполне соответствует атмосфере, которая создается на страницах книги. Сцена воздействует эмоционально, кроме того, в очередной раз происходит упрощение текста Лавкрафта, в котором представлены текстовые молитвы. Другие элементы культуры, представленные в фильме, не имеют ничего общего с повестью Лавкрафта (за исключением жертвоприношения, которое, впрочем, в тексте только упоминается, но не визуализировано).

Ранее мы уже отмечали, что в фильме много крови и сцен жестокости: адепты культуры снимают скальп с жертв и носят его как одежду, всех пойманных женщин сразу же отдают в качестве наложниц Дагону. Вспомним и о сне Пола, где фигурировала русалка, которая в реальности является дочкой главы культуры и его главной жрицей. Она, как ни странно, не имеет «кинсмутской внешности», но «награждена» щупальцами вместо ног, и спасает главного героя, чтобы женить его на себе. Пол, потеряв возлюбленную в Эмбоке и узнав о родстве с его жителями, отказывает жрице и совершает попытку саможжения, русалке ничего не остается, как снова спасти его, прыгнув с ним в морскую пучину, где происходит окончательная трансформация персонажа, и он предстает перед нами в том образе, который мы уже видели в начале фильма во сне главного героя.

Таким образом, мы считаем, что данный фильм действительно имел цель репрезентировать творчество Лавкрафта массовому зрителю и сделал это достаточно аккуратно, чтобы, знакомя со стилем писателя, не отпугнуть от его произведений, а наоборот, привлечь к ним внимание зрителя.

Кроме того, как мы отмечали в начале статьи, творчество Лавкрафта представлено в компью-

терных играх. Современные исследователи справедливо отмечают, что «в последнее время индустрия видеоигр превратилась в огромную, но обособленную среду. Однако многие потребители медиаконтента будто бы не замечают целый культурный пласт, определяя ему место исключительно в области интерактивных развлечений. Из-за подобного отношения к играм как к «низкому жанру» это искусство крайне осторожно заходит в поле какого-либо серьезного изучения, которое на данный момент не имеет своей методологической базы, что приводит к порочной практике уравнивания принципов повествования в играх и повествования в кино» [23].

Компьютерные игры играют большую роль в современной массовой культуре. Во-первых, – это такой же медиапродукт, как кинематограф. Во-вторых, компьютерные игры последних лет – это своего рода контент. Здесь стоит упомянуть о постструктуралистской дихотомии, которую ввел Р. Барт: с одной стороны, текст-удовольствие, который должен вызывать чувство удовлетворения, а с другой – текст-наслаждение, который наоборот вызывает дискомфорт. И компьютерные игры в большинстве своем – это текст-удовольствие, поскольку одна из их главных задач – погружение игрока в фантазийный мир. Однако, как отмечает А. Серебряков, «это вовсе не означает, что все компьютерные игры устроены по принципу продления удовольствия. Если какой-то вид медиа позволяет создать текст-удовольствие, то и текст-наслаждение он тоже делает возможным» [27].

Мы не можем утверждать, что все компьютерные игры являются искусством (видом искусства). Это прежде всего связано с тем, что компьютерные игры только начали выходить на определенный уровень выразительных средств, то есть у игр еще не сложился свой язык, как у кинематографа, музыки, литературы, живописи и т. д.

Компьютерные игры в последние годы стали почти обязательным составляющим элементом любого фэнтезийного мира, поскольку «виртуальная реальность предоставляет возможность не только увидеть выдуманный мир, но и стать участником происходящих там событий» [9].

Игры из серии «The Elder Scrolls»: The Elder Scrolls V: Skyrim» 2011 г. и «The Elder Scrolls V: Skyrim – Dragonborn» 2013 г. – это детища компании «Bethesda Softworks», которые имеют свои отличия: данные игры предоставляют игроку максимальную свободу во внутриигровом пространстве и адаптируются под его действия и выбор.

Обратимся к анализу эмпирического материала. Мы выбрали именно эти две части из серии, так как в них, на наш взгляд, наиболее репрезентативно продемонстрированы культ и его элементы, на которые мифотворчество Лавкрафта оказало наибольшее влияние.

Начнем с небольшого экскурса по «вселенной» данной серии игр, который нам необходим для общего понимания материала. Во вселенной игр «The Elder Scrolls», которая именуется как Мундус, а именно в империи Тамриэль, где происходят все основные действия, присутствует несколько типов верований: вера в Девять Божеств, которая является официальной, и поклонение Принцам Даэдра, которое запрещено на большей части территории (им поклоняются тайно). На последнем мы и остановимся более детально. Здесь, как и в предыдущем примере, акцентируем внимание на том, что в основе Принцев Даэдра не лежит какой-то один элемент мифологии Лавкрафта, а имеются лишь частичные сходства, в основе которых обнаруживаются некоторые идеи писателя.

И снова мы обращаемся к репрезентации, основанной на апелляции к эмоциям, на зрелищности. Стоит отметить, что компьютерные игры наиболее склонны к зрелищности, так как игрок (реципиент) сам является участником происходящего действия, то есть заменяет собой рассказчика, и сам же переживает то или иное событие.

Принцы Даэдра во «вселенной» игры представлены как богоподобные существа, которые обитают в мире, поделенном на планы Обливиона, и у каждого даэдра он свой. Если обратиться к этимологии данного слова, то корни его уходят в язык альтмеров (высоких эльфов – одна из рас эльфов в данной серии игр) и переводится как ‘не наши предки’. Обычно «даэдра» упоминается как во множественном, так и в единственном числе. Даэдра часто считаются демонами, несмотря на то, что некоторые из них не являются злыми. Но, тем не менее, даэдра обладают огромной силой, влиянием и часто ассоциируются с разрушением, хаосом и смертью. Поклонение даэдра распространено во всех провинциях Тамриэля, святилища можно найти в самых разных уголках континента. Адепты почитают даэдра как богов, причем их представления о своих божествах весьма разнообразны. Адепты официальной религии – культа Девяти Божеств – устраивают настоящую «охоту на ведьм», преследуя поклонников даэдра, но данные меры тщетны, и культ продолжает свое существование.

В мифологии, созданной Лавкрафтом, Древние почитались как боги, и их культ также был скрыт от остального мира. К тому же Древние существовали за пределами нашего мира, либо находились во сне, подобном смерти, например Ктулху, Азатот и Шуб-Ниггурата. Во вселенной игры Даэдра, в общем смысле – это существа, которые, как уже было сказано, являются демонами, проникающими в мир из Обливиона.

Стоит отметить, что даэдра не являются демидургами, так как они не создавали этот мир, и даже не были созданы вместе с ним, поэтому они совершенно чужды миру. Кроме того, за исключением их призыва в мир смертных или благодаря Вратам Обливиона, они не могут проникнуть в этот мир. Этот факт сближает Принцев Даэдра и Иных богов из мифологии Лавкрафта, так как происхождение Иных богов остается загадкой.

Даэдра в играх представлены как существа с непонятной мотивацией, которые стремятся только к разрушению, но это не совсем верно, так как Принцы Даэдра не вписываются в представления смертных о добре и зле и им присущи оба этих качества одновременно. Принцы Даэдра считают смертных не более чем игрушками, с которыми можно поиграть. Так, например, Сангвин – Принц пьянства и разврата, и Шеогорат – Принц безумия, нередко вмешиваются в дела смертных только ради собственного развлечения и не имеют цели навредить смертным.

Основы культа в игре и в произведениях Лавкрафта похожи, так как у писателя некоторые персонажи также пытались воспользоваться силами Древних (например, в повести «Случай Чарльза Декстера Варда» главный герой смог воскресить своего далекого предка). Но в обоих вариантах сверхъестественные существа никогда не позволяют пользоваться собой безнаказанно, не отдав при этом чего-то взамен. У Лавкрафта это, как правило, рассудок и, в редких случаях, жизнь, тогда как в игре – это только жизнь.

На данном примере мы видим, что в выбранных нами компьютерных играх происходит выстраивание нового медиапространства, которое по большей части основано на мифе, что помогает создать новую картину мира, хотя и ограниченную виртуальной реальностью. В данной серии игр мифология строится не только на элементах собственного мифотворчества, но и на авторском мифотворчестве Лавкрафта, на существовавших мифологиях древности (например, скандинавской). Использование большого числа мифологических персонажей приводит к тому, что в играх

появляется множество знаков и символов, которые, как правило, представлены в виде магических артефактов.

Адепты Принцев Даэдра часто утверждают, что чувствовали своего рода «призвание» и пришли к поклонению тому или иному даэдра вполне осознанно. Обычно адепты поклоняются тому из даэдра, кто наиболее точно отражает их собственную натуру. Так, например, последователь Ноктюрнал, Принцессы Ночи, может ощущать родство с темнотой, а почитатель Мерунеса Дагона – неутолимую жажду власти и насилия.

Кроме того, в игре появляется персонаж, на которого необходимо обратить особое внимание: Хермеус Мора. Его внешний облик можно описать как бесформенную массу с щупальцами и большим оком в центре, окруженным множеством глаз. На основе описания сферы деятельности и внешнего облика героя мы можем сделать вывод, что данный персонаж действительно создавался по подобию сверхъестественных существ из мифологии Лавкрафта. Так, например, его внешний облик весьма схож с тем, как Лавкрафт описывал Азатота: «...тот последний бесформенный кошмар в средоточии хаоса, который богомерзко клубится и бурлит в самом центре бесконечности – безграничный султан демонов Азатот...» [20].

Далее обратимся к анализу плана Обливиона, в котором Хермеус Мора обитает. Его измерение называется Апокрифом и представляет собой бесконечную библиотеку. Если вновь обратиться ко внутриигровому источнику в «Книге Обливиона», мы увидим более подробное описание: «Мориан Зенас рассказал мне, что находится в огромной библиотеке – во все стороны уходили бесконечные полки, уставленные книгами. Невидимый ветер колыхал их страницы. Каждая книга была в черном переплете, и ни одна из них не имела названия. Он не видел ни единой души, но чувствовал, как призраки бродят среди полок и листают книги, разыскивая что-то, ведомое лишь им одним. Это был Апокриф, дом Хермеуса Мора, где можно обрести любое запретное знание». Такой дизайн иного измерения весьма тонко отсылает нас не только к творчеству Лавкрафта, но и к его личности, а именно – к вниманию и поклонению новым знаниям и интеллекту. В качестве примера можно привести повесть «За гранью времен», в которой идет описание другой планеты, на которой обитают представители Великой Расы Йит. Все представители данной расы являются своего рода учеными, которые изучают абсолютно все, а сама планета – концентрацией по-

лученных знаний. Также стоит добавить, что в игре «The Elder Scrolls V: Skyrim – Dragonborn» нам встречается персонаж, который говорит, что являлся «ценным» адептом Хермеуса Мора, пока главный герой его не «сместил».

Таким образом, мы можем предположить, что в данных играх и фильме репрезентация мифотворчества Лавкрафта имеет утилитарный характер. Так, например, главная идея игры состоит в том, чтобы игрок смог сделать или испытать то, что в реальности ему недоступно, но при этом наибольшее удовлетворение и насыщение образами человеку легче получить от понятного и/или возможного. При таком раскладе максимальное погружение может происходить только тогда, когда достижение всех промежуточных целей на пути к главной способно впечатлить нас уникальностью и эстетикой, не обладая при этом слишком сложной образностью и давая игроку иллюзию вероятности происходящего. Суть процесса игры – это непрерывность действия, что подразумевает создание постоянно работающей и живой образной системы, которая представляет собой сжатое интерактивное пространство, созданное на основе художественного осмысления других произведений и, что не менее важно, окружающей нас реальности. Репрезентация мифотворчества Лавкрафта – это необходимый элемент, который является и понятным, и эстетически новым для большинства реципиентов массовой культуры.

Таким образом, наиболее репрезентативными элементами современного художественного мифотворчества, представленного в массовой культуре, стали: тесная связь между конструированием авторской мифологии и мифологиями древности; осовременивание истории путем трансформации хронотопа; моделирование общей схемы репрезентации мифотворчества в кинематографе и компьютерных играх, но при этом компьютерные игры, вследствие специфики, обладают куда большим запасом вариантов репрезентации мифотворчества за счет активных действий участника игры, отличающегося от кинозрителя.

Библиографический список

1. Ахмедова, У. С. «Мифология ужаса» Г. Ф. Лавкрафта и традиции американского романтизма [Электронный ресурс] / У. С. Ахмедова. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mifologiya-uzhasa-g-f-lavkrafta-i-traditsii-amerikanskogo-romantizma> Проверено 28.04.2018
2. Бавина, Н. Лицом к лицу перед пропастью темной [Текст] / Н. Бавина. – Некрономикон : избр. произведения / Ховард Филлипс Лавкрафт ; перевод с

англ.; вступ. ст., сост. Н. Бавиной. – М.: Энигма, 2011. – С. 8-20.

3. Баранов, М. Концепция мироздания в творчестве Говарда Филлипса Лавкрафта [Электронный ресурс] / М. Баранов. – URL: <https://lovecraft.ru/author/articles/tongues2.html> Проверено 28.04.2018

4. Барт, Р. Миф сегодня [Текст] / Р. Барт // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. – М.: Прогресс; Универс, 1994. – С. 72-130.

5. Батулин, Д. А. Неомифологическая сущность фэнтези [Электронный ресурс] / Д. А. Батулин. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/neomifologicheskaya-suschnost-fentezi> Проверено 28.04.2018

6. Бережной, С. Взгляд из дюзы – Король Страны Сновидений [Электронный ресурс] / С. Бережной. – <https://barros.rusf.ru/article142.html> Проверено 26.05.16

7. Бернацкая, Б. Мифотворец из Провиденса [Электронный ресурс] / Б. Бернацкая. – URL: <https://lovecraft.ru/author/articles/mythmaker.html> Проверено 28.04.2018

8. Бодрийяр, Ж. Фантомы современности [Текст] / Ж. Бодрийяр // Призрак толпы. – М.: Алгоритм, 2008. – С. 186-270.

9. Винтерле, И. Д. Современное фэнтези как мультижанровое культурное явление [Электронный ресурс] / И. Д. Винтерле. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/sovremennoe-fentezi-kak-multizhanrovoye-kulturnoye-yavlenie> Проверено 28.04.2018

10. Гладков, С. А. Призраки рядом с нами: наследие готического романа в современной культуре [Электронный ресурс] / С. А. Гладков. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/prizraki-ryadom-s-nami-nasledie-goticheskogo-romana-v-sovremennoy-kulture> Проверено 28.04.2018

11. Говард Лавкрафт и его «Некрономикон» [Электронный ресурс]. – URL: <https://estetico.me/posts/view/govard-lavkraft-i-ego-%C2%ABnekomikon%C2%BB> Проверено 13.05.2017

12. Гудков, Л. Массовая культура как проблема. Для кого? [Электронный ресурс] / Л. Гудков. – URL: <https://magazines.russ.ru/nlo/1997/22/gudkovp.html> Проверено 28.04.2018

13. Ельцина, Б. Н. Роль мифологии фэнтези в формировании мировоззрения современного человека. [Электронный ресурс] / Б. Н. Ельцина. – URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/31708/1/m_th_i.nazarova_2015.pdf Проверено 28.04.2018

14. Ерохина, Т. И. Текст – код массовой культуры [Электронный ресурс] / Т. И. Ерохина. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tekst-kod-massovoy-kultury> Проверено 15.05.2018

15. Злотникова, Т. С. Творец и массовая культура в аспекте двойственности и многозначности взаимодействий [Электронный ресурс] / Т. С. Злотникова. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tvoret-i>

massovaya-kultura-v-aspekte-dvoystvennosti-i-mnogoznachnosti-vzaimodeystviy Проверено 15.05.2018

16. Злотникова, Т. С. Имитация «документально-го» и симуляция «художественного» в современной массовой культуре [Электронный ресурс] / Т. С. Злотникова. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/imitatsiya-dokumentalnogo-i-simulyatsiya-hudozhestvennogo-v-sovremennoy-massovoy-kulture> Проверено 28.04.2018

17. Каличенко, С. С. Условия и особенности современного мифотворчества и мифодизайна [Электронный ресурс] / С. С. Каличенко. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/usloviya-i-osobennosti-sovremenno-mifotvorchestva-i-mifodizayna> Проверено 28.04.2018

18. Кириллова, Н. Б. Культура. Мифотворчество в медиакультуре [Электронный ресурс] / Н. Б. Кириллова. – URL: <https://ecsocman.hse.ru/data/2010/12/16/1214863287/KiriLlova.pdf> Проверено 28.04.2018

19. Лавкрафт, Г. Ф. Письмо Г. Ф. Лавкрафта Р. Х. Барлоу, 10 апреля 1934 г.; В. Финлею, 24 октября 1936 г. [Текст] / Г. Ф. Лавкрафт // Де Камп Лайон Спрэг. Лавкрафт; пер. Д. Попов. – М.: Амфора, 2008.

20. Лавкрафт, Г. Ф. Сомнамбулический поиск неведомого Кадата [Электронный ресурс] / Г. Ф. Лавкрафт. – URL: <https://2lib.ru/getbook/6397.html> Проверено 28.04.2018

21. Липский, В. Н. Эстетическое отношение к массовому сознанию и массовой культуре [Электронный ресурс] / Г. Ф. Лавкрафт. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/esteticheskoe-otnoshenie-k-massovomu-soznaniyu-i-massovoy-kulture> Проверено 15.05.2018

22. Луцай, А. ОНО не пугает и это нормально. Ужасы лишь форма [Электронный ресурс] / А. Луцай. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3hE7gMRdJeY> Проверено 28.04.2018

23. Луцай, А. Повествование в играх. Проблемы погружения и геймдизайна [Электронный ресурс] / А. Луцай. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cjpE7X9RKLK> Проверено 28.04.2018

24. Малышев, В. С., Геращенко, Л. Л. Мифотехнологии в кино в системе координат искусства и философии [Электронный ресурс] / В. С. Малышев, Л. Л. Геращенко. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/mifotekhnologii-v-kino-v-sisteme-koordinat-iskusstva-i-filosofii> Проверено 28.04.2018

25. Налитова, Е. Лавкрафт и образ повседневности в массовой культуре [Электронный ресурс] / Е. Налитова. – URL: <https://www.proza.ru/2013/01/11/1229> Проверено 25.05.2017

26. Потапова, О. С. Компьютерная игра в пространстве культуры [Электронный ресурс] / О. С. Потапова. – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/v/kompyuternaya-igra-v-prostranstve-kultury> Проверено 28.04.2018

27. Серебряков, А. Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс] / А. Серебряков. – URL: <https://newtonew.com/culture/kompyuternye-igry-kak-iskusstvo> Проверено 15.05.2018

28. Чельшева, И. В. Историко-философский дискурс, посвященный репрезентации медиареальности в произведениях массовой культуры [Электронный ресурс] / И. В. Чельшева. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/istoriko-filosofskiy-diskurs-posvyaschennyy-reprezentatsii-mediarealnosti-v-proizvedeniyah-massovoy-kultury> Проверено 28.04.2018

Reference List

1. Ahmedova, U. S. «Mifologija uzhasa» G. F. Lavkrafta i tradicii amerikanskogo romantizma «Horror mythology» of H. P. Lovecraft and tradition of the American romanticism [Jelektronnyj resurs] / U. S. Ahmedova. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mifologiya-uzhasa-g-f-lavkrafta-i-traditsii-amerikanskogo-romantizma> Проверено 28.04.2018

2. Bavina, N. Licom k licu pered propastiju temnoj = Face to face in front of the dark abyss [Tekst] / N. Bavina. – Nekronomikon : izbr. proizvedenija Necronomicon: selected works / Govard Fillips Lavkraft ; perevod s angl. ; vstup. st., sost. N. Bavinoj. – M. : Jenigma, 2011. – S. 8-20.

3. Baranov, M. Konceptija mirozdaniya v tvorcestve Govarda Fillipsa Lavkrafta = The concept of the universe in Howard Phillips Lovecraft's works [Jelektronnyj resurs] / M. Baranov. – URL: <https://lovecraft.ru/author/articles/tongues2.html> Проверено 28.04.2018

4. Bart, R. Mif segodnja = Myth today [Tekst] / R. Bart // Bart R. Izbrannye raboty: Semiotika. Pojetika = Bart R. Selected works: Semiotics. Poetics – M. : Progress; Univers, 1994. – S. 72-130.

5. Baturin, D. A. Neomifologicheskaja sushhnost' fjentezi = Neomythological essence of fantasy [Jelektronnyj resurs] / D. A. Baturin. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/neomifologicheskaya-suschnost-fentezi> Проверено 28.04.2018

6. Bereznoj, S. Vzglyad iz djuzy – Korol' Strany Snovidenij = Look from the nozzle – the King of slumberland [Jelektronnyj resurs] / S. Bereznoj. – <https://barros.rusf.ru/article142.html> Проверено 26.05.16

7. Bernackaja, B. Mifotvorec iz Providensa = The myth maker from Providence [Jelektronnyj resurs] / B. Bernackaja. – URL: <https://lovecraft.ru/author/articles/mythmaker.html> Проверено 28.04.2018

8. Bodrijar, Zh. Fantomy sovremennosti = Present phantoms [Tekst] / Zh. Bodrijar // Prizrak tolpy = Crowd ghost. – M. : Algoritm, 2008. – S. 186-270.

9. Vinterle, I. D. Sovremennoe fjentezi kak mul'tizhanrovoe kul'turnoe javlenie = Modern fantasy as a multigenre cultural phenomenon [Jelektronnyj resurs] /

I. D. Vinterle. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/sovremennoe-fentezi-kak-multizhanrovoe-kulturnoe-yavlenie> Проверено 28.04.2018

10. Gladkov, S. A. Prizraki rjadom s nami: nasledie goticheskogo romana v sovremennoj kul'ture = Ghosts near us: heritage of the Gothic novel in modern culture [Jelektronnyj resurs] / S. A. Gladkov. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/prizraki-ryadom-s-nami-nasledie-goticheskogo-romana-v-sovremennoj-kulturne> Проверено 28.04.2018

11. Govard Lavkraft i ego «Nekronomikon» = Howard Lovecraft and his Necronomicon [Jelektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa <https://estetico.me/posts/view/govard-lavkraft-i-ego-%C2> %ABne-kronomikon%C2 %BB Проверено 13.05.2017

12. Gudkov, L. Massovaja kul'tura kak problema. Dlja kogo? = Popular culture as problem. For whom? [Jelektronnyj resurs] / L. Gudkov. – Rezhim dostupa <https://magazines.russ.ru/nlo/1997/22/gudkovp.html> Проверено 28.04.2018

13. El'cina, B. N. Rol' mifologii fjentezi v formirovanii mirovozzrenija sovremennogo cheloveka = Fantasy mythology role in formation of the modern person's outlook [Jelektronnyj resurs] / B. N. El'cina. – Rezhim dostupa https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/31708/1/m_th_i.nazarova_2015.pdf Проверено 28.04.2018

14. Erohina, T. I. Tekst – kod massovoj kul'tury = The text – code of popular culture [Jelektronnyj resurs] / T. I. Erohina. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tekst-kod-massovoy-kultury> Проверено 15.05.2018

15. Zlotnikova, T. S. Tvorec i massovaja kul'tura v aspekte dvoystvennosti i mnogoznachnosti vzaimodejstvija = The creator and popular culture in aspect of duality and polysemy of interactions [Jelektronnyj resurs] / T. S. Zlotnikova. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/tvorets-i-massovaya-kultura-v-aspekte-dvoystvennosti-i-mnogoznachnosti-vzaimodejstviy> Проверено 15.05.2018

16. Zlotnikova, T. S. Imitacija «dokumentalnogo» i simuljacija «hudozhestvennogo» v sovremennoj massovoj kul'ture = Imitation of «documentary» and simulation of «art» in modern popular culture [Jelektronnyj resurs] / T. S. Zlotnikova. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/imitatsiya-dokumentalnogo-i-simulyatsiya-hudozhestvennogo-v-sovremennoj-massovoy-kulture> Проверено 28.04.2018

17. Kalichenko, S. S. Uslovija i osobennosti sovremennogo mifotvorcestva i mifodizajna = Conditions and features of modern myth-making and myth-designing [Jelektronnyj resurs] / S. S. Kalichenko. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/usloviya-i-osobennosti-sovremennogo-mifotvorcestva-i-mifodizajna> Проверено 28.04.2018

18. Kirillova, N. B. Kul'tura. Mifotvorcestvo v mediakul'ture = Culture. Formation of myths in media culture [Jelektronnyj resurs] / N. B. Kirillova. – Rezhim dostupa <https://ecsocman.hse.ru/data/2010/12/16/1214863287/Kirillova.pdf> Проверено 28.04.2018

19. Lavkraft, G. F. Pis'mo G. F. Lavkrafta = P. X. Barlow, 10 aprlja 1934 g.; V. Finleju, 24 oktjabrja 1936 g. = H. P. Lovecraft's letter to R. H. Barlow, on April 10, 1934; To V. Finley, on October 24, 1936 [Tekst] / G. F. Lavkraft // De Kamp Lajon Sprjeg. Lavkraft ; per. D. Popov. Lyon Sprague de Camp. Lovecraft; translated by D. Popov – M. : Amfora, 2008.
20. Lavkraft, G. F. Somnambulicheskij poisk nevedomogo Kadata = Somnambulistic search of unknown Kadat [Jelektronnyj resurs] / G. F. Lavkraft. – URL: <https://2lib.ru/getbook/6397.html> Proverenno 28.04.2018
21. Lipskij, V. N. Jesteticheskoe otnoshenie k massovomu soznaniyu i massovoj kul'ture = Esthetic attitude towards mass consciousness and popular culture [Jelektronnyj resurs] / G. F. Lavkraft. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/esteticheskoe-otnoshenie-k-massovomu-soznaniyu-i-massovoy-kulture> Proverenno 15.05.2018
22. Lucaj, A. ONO ne pugaet i jeto normal'no. Uzhasy lish' forma = IT does not frighten and it is normal. Horrors are only form [Jelektronnyj resurs] / A. Lucaj. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3hE7gMRdJeY> Proverenno 28.04.2018
23. Lucaj, A. Povestvovanie v igrakh. Problemy pogruzhenija i gejmdizajna = The narration in games. Problems of immersion and gamedesign [Jelektronnyj resurs] / A. Lucaj. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cjpEWX9RKLK> Proverenno 28.04.2018
24. Malyshev, V. S., Gerashhenko, L. L. Mifotehnologii v kino v sisteme koordinat iskusstva i filosofii = Mythtechnologies at cinema in the system of coordinates of art and philosophy [Jelektronnyj resurs] / V. S. Malyshev, L. L. Gerashhenko. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/mifotehnologii-v-kino-v-sisteme-koordinat-iskusstva-i-filosofii> Proverenno 28.04.2018
25. Nalitova, E. Lavkraft i obraz povsednevnosti v massovoj kul'ture = Lovecraft and the image of daily occurrence in popular culture [Jelektronnyj resurs] / E. Nalitova. – URL: <https://www.proza.ru/2013/01/11/1229> Proverenno 25.05.2017
26. Potapova, O. S. Komp'juternaja igra v prostranstve kul'tury = Computer game in culture space [Jelektronnyj resurs] / O. S. Potapova. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kompyuternaya-igra-v-prostranstve-kultury> Proverenno 28.04.2018
27. Serebrjakov, A. Komp'juternye igry kak iskusstvo = Computer games as art [Jelektronnyj resurs] / A. Serebrjakov. – URL: <https://newtonew.com/culture/kompyuternye-igry-kak-iskusstvo> Provereno 15.05.2018
28. Chelysheva, I. V. Istoriko-filosovskij diskurs, posvjashennyj reprezentacii mediareal'nosti v proizvedenijah massovoj kul'tury = The historical-philosophical discourse devoted to representation of media reality in popular culture works [Jelektronnyj resurs] / I. V. Chelysheva. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/istoriko-filosofskiy-diskurs-posvyaschenny-reprezentatsii-mediarealnosti-v-proizvedeniyah-massovoy-kultury> Proverenno 28.04.2018