

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра Всеобщей истории

Образы богов скандинавской архаики в современной массовой культуре

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 451 группы
направления 50.03.03 «История искусств»
Института истории и международных отношений
Леоновой Ольги Андреевны

Научный руководитель
канд. ист. наук

И.Ю. Философов

Заведующий кафедрой
д.и.н., проф.

Л.Н. Чернова

Саратов 2016

Введение. Актуальность темы данной работы, состоит в современном видении и представлении древних мифологических образов и их восприятие фанатами и современными деятелями культуры.

Научная новизна работы заключается в том, что впервые рассматривается фан-арт как современное художественное явление.

Источниками для написания данной темы послужили «Старшая Эдда»¹ — поэтический сборник древнеисландских песен о богах и героях скандинавской мифологии и истории, записанный сборник был в XIII веке. Книга Патрика Колума «Боги и герои севера»². Патрик Колум ирландский поэт, драматург и фольклорист, в прозаической форме записал песни о богах и героях, как из «Старшей», так и из «Младшей Эдды».

Визуальный материал, отображающий образы богов и скандинавскую мифологию, был взят со специальных сайтов посвященных фан-арту: deviantart.com и pinterest.com. Эти работы показывают личное видение художников и их восприятие скандинавского эпоса. Для рассмотрения образов богов были взяты комиксы компании Marvel «Тор». Данный источник интересен новым восприятием и передачей сюжетов скандинавского эпоса. Большая часть их была изменена, но полного отказа от первоначального источника у авторов нет.

Помимо источников применялась вспомогательная литература, посвященная изучению скандинавского региона. В своей работе «Повседневная жизнь викингов. IX–XI века»³, Наталья Валентиновна Будур рассказывает об обычной жизни суровых викингов. Каковы были их обычаи и традиции в семейной и домашней жизни, об их искусстве, магии и медицинских знаниях. В одной из глав она рассказывает о литературе, о значении скальдической поэзии для жителей Скандинавии. Хелена Гербер в

¹ Беовульф; Старшая Эдда; Песнь о нибелунгах. – М.: Эксмо, 2014.

² Колум П. Боги и герои севера. / Пер. с англ. И. Е. Полоцка. – М.: ЗАО Центрполиграф, 2010.

³ Будур Н. В. Повседневная жизнь викингов. IX–XI века. – М.: «Молодая гвардия», 2007.

книге «Мифы северной Европы»⁴ в прозаической форме пересказывает отрывки «Старшей и Младшей Эдды», дает описание богов и их функции, и проводит экскурс в историю английской и немецкой поэзии, неразрывно связанной с наследием языческой эпохи. Из книги «Избранные труды. Норвежское общество»⁵ Арона Яковлевича Гуревича, была использована «Эдда и сага»⁶, работа посвященная трактовке героев в песнях «Эдды» и в сагах. В одной из работ «Миф», входящей в сборник «Труды по филологии» Михаил Иванович Стеблин-Каменский рассматривает известные ему теории мифа, определяя предварительно место мифа в истории человеческого сознания, и что мифы надо изучать с точки зрения отражения в них этого сознания. Некоторые работы были взяты со специального сайта: Ульвдалир — ulfdalir.ru.⁷

Вспомогательным материалом выступили электронные ресурсы — статьи содержащие описание образов богов скандинавского эпоса и комиксов, так и разнообразную терминологию.

Зарубежными и российскими исследователями изучается вопрос фанфикшена, как нового явления в литературе и массовой культуре. Что касается фан-арта, судя по всему до этого аспекта, как нового вида в живописи, культурологи и искусствоведы еще не дошли. Но, не смотря на малую изученность, этот вид существует на просторах интернета и развивается во всех направлениях. В связи с этим литературы в области такого явления, как фан-арт практически нет. В этом также состоит и проблематика изучения данной темы. Объектом исследования является художественное творчество, результат деятельности фанатов или специалистов в области знаний содержания скандинавского эпоса. А так же

⁴ Гербер Х. Мифы Северной Европы / Пер. с англ. Г.Г. Петровой. — М.: ЗАО Центрполиграф, 2008.

⁵ Гуревич А.Я. Избранные труды. Норвежское общество. — М.: Изд-во «Традиция», 2009.

⁶ Стеблин-Каменский М. И. Труды по филологии. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2003.

⁷ Ульвдалир. URL: <http://ulfdalir.ru>

печатная и медийная продукция массовой культуры (комиксы, мультфильмы – «Валгалла» 1986 г. и «Тор: Легенда викингов» 2011г).

Бакалаврская работа состоит из введения, трех глав, одна из которых поделена на параграфы, заключения, списка источников и литературы, и приложения.

Целью работы является рассмотрение и анализ современных массовых видов искусства, и выявление в них точности или не точности отражения скандинавского эпоса.

Из данной цели выявляются следующие задачи:

1. рассмотрение скандинавского эпоса, его возникновение и основные черты.
2. понять, что такое массовая культура и отметить ее основные функции;
3. проанализировать современный фан-арт, выявить его стилистику и соответствие содержанию скандинавской мифологии;
4. рассмотреть комиксы и мультипликацию, найти связь и соответствие с образами, представленными в скандинавском эпосе.

На основе поставленных целей и задач, можно перейти к рассмотрению данной проблематики в области фан-арта, комиксов и мультипликации.

Основное содержание работы. Глава 1. Скандинавский эпос: возникновение и характерные черты. Наиболее ранние упоминания героических песней и сказаний германских народов встречаются у римских и раннесредневековых латинских авторов – Тацита, Иордана, Павла Диакона, в житии св. Лиудгера, у Алкуина, Эйнхарда, Видукинда Корвейского, Саксона Грамматика. Главный массив записей героического эпоса датируется XIII в.: немецкая «Песнь о нибелунгах», исландская поэтическая «Старшая Эдда» и прозаическая «Младшая Эдда».⁸

«Старшая Эдда» – это сборник мифологических и героических песен, сохранившийся в единственном списке – «Королевском кодексе», найденном

⁸ Гуревич А.Я. Избранные труды. Норвежское общество. – С. 18

в Исландии в 1643 году исландским ученым Бриньольвом Свейссоном.⁹ Но в 1971 г. он был возвращен в Исландию и теперь хранится, как ценнейшая национальная реликвия, в недавно основанном Исландском институте рукописей.¹⁰

Особенностями эддических песен являются их насыщенность действием, каждая песнь посвящена одному конкретному эпизоду из жизни богов или героев, и их предельная краткость.

Еще одним жанром древне северной литературы были саги – прозаические рассказы об истории Скандинавских стран.¹¹

Саги повествуют об эпических приключениях героев. Изложение в саге, как правило, насыщенное. И большое внимание уделялось характеру и внутреннему миру персонажа. В сагах много семейных историй и местных сказаний о сильных и влиятельных людях своего времени. Но в большинстве случаев, описываются не конкретные люди и события, а взятые за основу модели идеала поведения. Так же в основе почти каждой саги лежит распря – кровавый конфликт, который постепенно вовлекает в себя большое количество людей. Исландцы считали, что распри, были, по сути, единственными стоящими событиями, о которых, стоило писать, поскольку распри представляли серьезную угрозу существованию всего общества, и пресечь их было невозможно: распря должна была исчерпать себя и непременно закончиться местью. Еще один из источников конфликта – посягательство на собственность. Тема любви в сагах не выступает самостоятельно. «Романические переживания» не казались достойным изображения. Но, тем не менее, в сагах не обходились без данного аспекта.

Но самым главным моментов в сагах является – Судьба.

⁹ Будур Н.В. Повседневная жизнь викингов. IX–XI века. Глава восьмая. Литература и искусство. URL: <http://ulfdalir.ru/literature/2970/2979> (дата обращения: 15.05.2015).

¹⁰ Стеблин-Каменский М.И. Труды по филологии. Эддическая поэзия. URL: <http://ulfdalir.ru/literature/1465/1468> (дата обращения: 18.05.2016).

¹¹ Будур Н.В. Повседневная жизнь викингов. IX–XI века. Глава восьмая. Литература и искусство. URL: <http://ulfdalir.ru/literature/2970/2979> (дата обращения: 15.05.2015).

Художественное и культурно-историческое значение «Старшей Эдды» огромно. Она занимает одно из почетных мест в мировой литературе. Образы эддических песен наряду с образами саг поддерживали исландцев на всем протяжении их истории.

Глава 2. Современная массовая культура: характеристика основных направлений. Современная массовая культура начинается с середины XX века, и переживает до сегодняшнего момента множество изменений и открытий. Появление телевидения, разнообразной музыкальной сферы, технический прогресс, интернет – все это дает большой толчок в развитии всех видов искусств и привнесения его в массы.

Массовая культура – предназначенная для потребления народом, создана коммерческой индустрией культуры и каждодневно производится в больших объемах.

Предполагается, что массовую культуру потребляют все люди, независимо от места и страны проживания. Это культура повседневной жизни, представленная самой широкой аудитории по различным каналам, включая средства массовой информации и коммуникации.

В настоящее время массовая культура носит всеобъемлющий характер. Телевидение, кино, литература, как классическая, так журналы и комиксы, музыка и многое другое – все это носит коммерческий характер. Эти виды искусства и его ответвления, создаются, сегодня в большей части на потребление массы и удовлетворение ее интересов. Все это окружает человека на протяжении всей его жизни. Особенно эти виды захватывают подростков, давая им возможность не только выбирать, чем увлекаться, но и возможность воплощать свои идеи основываясь на уже готовом материале.

Глава 3. Скандинавские боги и массовая культура. Наряду с профессиональной живописью, появляется фан-арт. Фан-арт (англ. fan art) — разновидность творчества поклонников популярных произведений искусства, производное рисованное произведение, основанное на каком-либо

оригинальном произведении (как правило, литературном или кинематографическом), использующее его идеи сюжета и (или) персонажей. Также стало популярно рисовать фан-арты к играм.¹²

В более широком смысле фан-арт – абсолютно любое неофициальное произведение некоммерческого характера. Фан-арт принято делить на два типа. Это любительский (сделанный фанатами, начинающими рисовать только в этой сфере и вряд ли изъявляющими желание быть признанными) и авторский (шедевры, сделанные профессиональными художниками).¹³

Часть работ имеет авторство, часть нет, но в ходе анализа фан-арта, можно сделать вывод, что авторы стараются достоверно передать образы скандинавских богов в своих работах.

Иллюстрации Хеленв Росовой выполнены, в формате комиксов и повествуют истории скандинавской мифологии. Стилистика, в которой выполнены работы, очень напоминает англо-ирландскую книжную миниатюру. Автор очень точно передает образы богов и сюжеты скандинавского эпоса. В ее работах достоверно отображены отрывки текста из «Старшей и Младшей Эдды», которые не однократно приводились в ходе анализа.

Одна из основных тенденций развития культуры XX века – активное обращение к различным формам мифомышления и мифотворчества. Представления об особой роли, которую в становлении художественной литературы играют мифология и фольклор. Такие категории мифологического мышления, как сверхъестественное и чудо, своеобразно актуализировались в XX веке. Благодаря техническим достижениям многое из того, что еще более 150 лет назад казалось чистой фантастикой, стало повседневной реальностью. В фольклоре многих народов существовало

¹² Определение фан-арт. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Фан-арт> (Дата обращения: 19.05.16).

¹³ Фан-арт - что это такое? URL: <http://fb.ru/article/145432/fan-art---chto-eto-takoe> (дата обращения: 04.12.2015).

представление о том, что в мифические времена люди обладали чудесными способностями: они умели летать, знали секреты вечной молодости и так далее, а потом лишились этих способностей, так как утратили магические приемы. В определенную часть современной культуры, литературы, кино и комиксов, порой положены легенды и мифы, первоначальные сюжеты которых, подвергаются переработке под современное видение и мышление.

Наигравшись с греко-римскими мифами, Стэн Ли решил перенести в мир комиксов персонажей скандинавского эпоса. Но боги мрачной религии викингов, в чью честь ежегодно жестоко жертвовали десятки людей, не годились для считавшегося детским вида литературы, потому создатели основательно переработали мифы под свои нужды.

Не смотря на заимствование и попытку предать сюжетам мифологии светлую окраску, многие моменты из жизни богов остались не тронутыми. Божественный пантеон вписали в современный мир, и они стали не предметом поклонения, а новой расой супергероев. Тор, к примеру, охотно помогает земным героям в противостоянии с инопланетными и земными врагами, а так же и против козней сводного брата Локи. Боги остались, но сменились функции.

Интерес к скандинавской мифологии проявляется не только в фан-арте и комиксах, а так же и в мультипликации. Образы богов будут рассмотрены на основе двух мультфильмов «Валгалла» 1986г. и «Тор: Легенда викингов» 2011г.

Мультфильм, созданный в 1986 году, базируется на серии датских комиксов «Вальгалла», основанных в 1978 году датским художником Петером Мадсенем (Peter Madsen) и продолжает издаваться по сегодняшний день. Сюжеты комиксов основываются на сюжетах «Старшей Эдды». Комиксы в юмористическом стиле описывают приключения персонажей скандинавской мифологии.

За основу создания мультфильма взят сюжет приключений Локи и Тора в Митгарде.

В общем, образы Тора и Локи переданы очень достоверно. Тор, как и положено, рыжебородый и могучий, он любит приключение и не прочь помериться силой. Локи, не рыжий, как описано в мифологии, но хитер и коварен.

Созданный в 2011 году мультфильм «Тор: Легенда викингов», кардинально отличается от предыдущего, как по стилистике, так и по содержанию. За основу сценария были взяты лишь персонажи скандинавского эпоса: Тор, Хеймдалль, Один, Хель, Синдри, Фрейя и Трюм.

В данном варианте, образы богов радикально отличаются не только от предыдущего мультфильма, но и от мифологии тем более. Тор на самом деле полубог, но остались атрибуты в виде молота, пусть и говорящего, и колесницы с козлами. Один самовлюбленный бездельник, но к концу мультфильма он меняется. Хель вдруг заняла место в Ётунхейме и стала мстительной злодейкой, но как всегда побежденной. Великаны на самом деле были не такие уж и глупы, в отличие от сюжета мультфильма. Но одна деталь все же осталась, это желание Трима заполучить прекрасную Фрейю. А Фрейя, пожалуй, самый логичный персонаж из всех присутствующих. Здесь она не только богиня любви, но еще и богиня войны. У Хеймдалля есть и знаменитый рог и задача охранять Бифрест, только рогом он предвещает не наступление Рагнарёка, а возводит мост, по которому передвигались павшие воины в Вальгаллу и армия великанов.

Если в первом варианте создатели пытались донести сюжеты мифологии более точно, то во втором от сюжетов сказаний отказались вообще. Мультфильм «Вальгалла» сделан познавательным и поучительным, а «Легенда о Торе» наоборот направлена в большей степени на развлечение.

Заключение. Рассмотрев произведения современной массовой культуры, видно, что интерес к сюжетам скандинавского эпоса не угасает и по сегодняшний день.

На основе литературы, посвященной изучению скандинавского эпоса видно, что жители архаической Скандинавии предавали большое значение скальдической поэзии. В ней главным образом старались отобразить бытовые факторы: примерное поведение, героическое воспитание, а так же вера в значимость судьбы. Поэзия являлась неотъемлемой частью пиршественных собраний, где люди часто цитировали отрывки из приключений богов и героев. Скальды слагали песни прославляющие подвиги ярлов и конунгов. Некоторые дошли до наших дней записанные на стелах с острова Готланд.

В жизни современного человека, массовая культура играет немаловажную роль. Она упрощает все виды искусства и синтезирует их для более простого понимания. В итоге появляется продукция масс-медиа: историческое кино, комиксы, как на тему мифологии, истории, так и графические романы, на основе литературных произведений, а так же свободная трактовка при экранизации классической литературы. Исходя из этого, простой обыватель не задумывается о достоверности преподносимых фактов, так как все это скрыто за компьютерной графикой, спецэффектами, известными актерами и чрезмерной эмоциональной подачей.

Художники фан-арта стараются передать не только точность сюжета и образ того или иного бога, но и элементы скандинавской эпохи: одежда, символика и стилизация рунической письменности. Все это дает малейшее представление о жизни и культуре скандинавов. Черпая вдохновение в данной исторической эпохе, создатели переносят современному зрителю более достоверные образы.

Несмотря на то, что комиксы носят развлекательный характер, в них сюжеты тоже мало подвержены изменению, в отличие от поведения и

образов богов. Да и сами боги не несут в себе первоначальной функции. Они активно взаимодействуют с земными жителями, помогая им в защите от любой вражеской угрозы. Рисуя суровых и жестоких богов, как благородных и справедливых супергероев, авторы комиксов доносят до фанатов в увлекательных сюжетах, аспекты скандинавской мифологии.

Мультипликация тоже направлена на развлечение детско-юношеской аудитории и как продукт массовой культуры, она частично искажает первоначальный источник. В одном варианте она доносит до нас, лишь малую часть оригинальных историй, что, в общем, не несет в себе познавательный характер. А во втором все же пытается не отступать от источника, но вносит не значительные изменения. Отсюда можно сделать вывод, что не всегда продукт массовой культуры, категорически отрицает оригинал. В некоторых случаях добавления со стороны сценариста и режиссера могут носить и положительный результат.

Исходя из формулировки цели, можно сделать вывод, что в попытке переосмысления и свободной трактовке скандинавского эпоса, большая часть первоисточника все же остается не тронутой.