

А.Ю. Ионов

аспирант кафедры кино и современного искусства
 факультета истории искусства РГГУ
ion.alexey@yandex.ru

ВЗАИМОВЛИЯНИЕ ПОПУЛЯРНОГО КИНО И ГОРОДСКИХ ЛЕГЕНД НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА УЖАСОВ

Статья исследует взаимодействие кинематографа и городского фольклора, анализируя взаимовлияние фильма ужасов и жанра городской легенды. Хоррор не только задействует сюжеты и приемы уже существующих городских легенд, но и создает новые при помощи мифологизации собственных образов и сюжетов. Это происходит либо само собой («Хэллоуин»), либо за счет усилий создателей («Ведьма из Блэр»).

The article researches the interaction between cinema and urban folklore by means of searching a mutual influence between horror film and urban legend genre. Horror both exploits the existent urban legends and creates new ones with the help of mythologization of its images and plots. It happens either naturally (“Halloween”), or as a result of activity of filmmakers (“The Blair Witch Project”).

Ключевые слова: киноведение, городские легенды, фильм ужасов, фольклор, мифологизация, глобализация, слэшер, найденная пленка, Интернет

Keywords: cinema studies, urban legend, horror, folklore, mythologization, globalization, slasher, found footage, Internet

О взаимосвязи кино и фольклора, в первую очередь, сказок, было немало написано как отечественными, так и зарубежными исследователями.

В России этой темой занимались Н.М. Зоркая [Зоркая, 1994], В.И. Фомин [Фомин, 2001], Н.А. Хренов [Хренов, 2006] и многие другие.

Работы зарубежных фольклористов в области кино в основном сводятся к распознаванию традиционных для фольклора мотивов в кинематографе (т.н. «motif spotting»), которое обычно осуществляется на основе 6-томного каталога С. Томпсона [Koven, 2008, p.141].

В трудах российских киноведов, посвященных жанру хоррор (а таких всего-навсего три – Я.К. Маркулан [Маркулан, 1978], О.Э. Артемьевой [Артемьева, 2010] и Д.Е. Комма [Комм, 2012]), фольклорные истоки фильма ужасов либо не рассматриваются, либо упоминаются выборочно.

Так, О. Артемьева при анализе так называемых «молодежных ужасов» 1990-х обращается к теории Н.А. Хренова, согласно которой большая часть произведений, зажатых в тесных рамках устойчивых жанров (в первую очередь, боевик, триллер и хоррор), тяготеет к традиционным сказкам и укладывается в определенную структуру. В основе этой структуры обычно лежит дихотомия из жесткой системы запретов и перечня необходимых задач, которые должен выполнить герой. В жанре ужасов эти задачи и запреты соответствуют нравственным посылам фольклорных традиций, когда победу над злом нужно заслужить своим поведением и положительной сущностью [Артемьева, 2010, с. 132].

Подобная точка зрения отсылает к взглядам Ю.М. Лотмана на природу сюжета [Лотман, 1973, с. 38]. Изначально структура мира в художественном произведении представлена герою (и зрителю) как неподвижная система запретов, иерархия границ, переход через которые невозможен. Динамический герой (обычно один) преодолевает эти границы, и это становится сюжетным событием. Несколько пересечений границ-запретов будет составлять цепочку событий, из которых и строится сюжет (корректнее – фабула).

Нередко нарративные элементы и структура фильмов ужасов вполне соответствуют известным

© Ионов А.Ю., 2016

сказкам. Для доказательства этого тезиса А. Александер проводит сравнение фильма «Кэрри» (1975) Б. де Пальмы со сказками «Золушка» (телекинез как форма волшебства преобразует девушку, и она находит принца, выпускной – аналог бала, суровая мать – аналог мачехи) и «Гадкий утенок» (из забитой и неухоженной девочки Кэрри превращается в первую красавицу) [Koven, 2008, p. 11]. Г. Шехтер в том же фильме отмечает финальную сцену, позднее растиражированную в «Маньяке» (1980), «Пятнице, 13» (1980) и др., в которой рука Кэрри вдруг вырывается из могилы, и обнаруживает здесь мотив из сказки «Своевольное дитя» братьев Гримм [Schechter, 1988, p. 27-29].

В. Дика, в свою очередь, применяет сравнительно-типологический метод В.Я. Проппа, разработанный им в «Морфологии волшебной сказки», для выявления классической фабулы слэшера [Dika, 1990, p. 59-60].

Однако в рамках настоящей статьи автору хотелось бы подробнее изучить не использование хоррором сказочных структур и мотивов, а взаимодействие этого жанра с городским фольклором, с такой его разновидностью как «городские легенды».

Термин «городские легенды» (англ. urban legend) на Западе обрел популярность в начале 1980-х гг. после выхода ставшей культовой в широких кругах книги «The Vanishing Hitchhiker» Я.Г. Брунванда [Koven, 2008, p. 118]. Под этим понятием обычно подразумевается короткая, наводящая ужас и правдоподобная (хотя обычно выдуманная) легенда, максимально привязанная к настоящему времени, происходившая «с другом друга» или «в доме по соседству» и передаваемая из уст в уста или через Интернет. При этом слово «городские» не подразумевает, что действие «байки» происходит в городской среде, так же как не подразумевает оно и того, что подобные истории имеют хождение только в городах – рассказ «городской легенды» ночью у костра в лесу – непреходящая классика летних лагерей во всем мире. В России данное терминологическое противоречие решается за счет того, что для подобного рода историй еще с XIX в. существуют два специальных термина – бывальщины и былички.

Тем не менее поскольку в данной статье речь идет в первую очередь об американских легендах и западном кинематографе, автор считает уместным использовать кальку с английского понятия.

Из всех жанров кинематографа именно фильм ужасов больше других отвечает за ретрансляцию и репрезентацию городских легенд (что неудивительно в силу уже озвученной ранее специфики данной разновидности фольклора).

Некоторые городские легенды привязаны к определенным, географически реальным местам, однако большая часть остальных универсальна для всего западного, а подчас и восточного, мира.

Подобная универсальность и космополитичность способствует высокой популярности американского хоррора в мировом масштабе. Он основан на базовых архетипах и городских легендах, бытующих во многих культурах.

Городские легенды каждой отдельной страны развиваются в уже существующей традиции национального фольклора. Возьмем, к примеру, т.н. «j-horror» (Japan horror) – японский фильм ужасов. В основе сверхъестественного японского хоррора лежит традиционный для этой страны литературный жанр кайдан, название которого в дословном переводе звучит как «устный рассказ о сверхъестественном». J-horror использует традиционные для мифологии страны образы духов онрё и юрёй, но при этом помещает их в современный мир высоких технологий, где порталом в потусторонний мир может быть не только картина или зеркало, но и телевизор, экран компьютера и любой гаджет.

«Звонок» (1998), положив в основу сюжета месть духа юрёй и городскую легенду о проклятой видеокассете, неслучайно породил по всему миру бум интереса к азиатскому фильму ужасов. Неудивительно и то, что американский ремейк успешно перенес действие сюжета в другую страну и другую культуру. Городская легенда о видеокассете, посмотрев которую, умрешь, была актуальна для любого государства, в котором на тот момент существовали видеомагнитофоны.

Режиссер американского «Звонка» Г. Вербински сделал еще больший акцент на проблеме, породившей легенду фильма. Это можно заметить в сцене, когда главная героиня смотрит в окна

А.Ю. Ионов *Взаимовлияние популярного кино и городских легенд
на примере фильма ужасов*

дома напротив и видит, как в типовых квартирах люди занимаются одним и тем же – смотрят телевизор. О.Э. Артемьева также отмечает, что «Г. Вербински ретранслирует вопрос о взаимосвязи кино и насилия на реальную жизнь, вне всякой сюжетной логики вклеивая посреди своей картины кадры из того самого «смертоносного» фильма, что записан на аудиозной кассете из легенды» [Артемьева, 2010, с. 144].

За «Звонком» были сняты «Пульс» (Kairo, 2001; Pulse, 2006), «Один пропущенный звонок» (Chakushin arī, 2003; One Missed Call, 2007) и другие эксплуатирующие городской фольклор представители японской «новой волны», затем переснятые в США с последующей дистрибуцией по всему миру.

Д.Е. Комм видит в данном процессе потерю идентичности японской культуры и влияние западного мировоззрения. В качестве аргумента он приводит тот, что героям при столкновении со сверхъестественным не приходит в голову использовать разрабатываемые веками японские ритуалы и «способы дипломатических отношений» с душами умерших [Комм, 2012, с. 166-167]. По Комму, это результат влияния на азиатскую культуру западного кинематографа, в котором «Бог умер, но дьявол остался и правит бал» [Комм, 2012, с. 167].

Подобная точка зрения – упрощенное обобщение. Скажем, в регулярно снимаемых по сей день фильмах об изгнании дьявола обряды экзорцизма если не способствуют полному выздоровлению одержимого человека, то по крайней мере оказывают воздействие на демонов, доказывая существование в кино и противоположного полюса – божественной силы. В случае с японским хоррором дело не в губительном для национальной культуры воздействии западного мира, а в урбанистическом характере современной цивилизации, одним из проявлений которого являются городские легенды, так или иначе отраженные в «j-horror». Техногенное развитие общества оказывает влияние и на современный фольклор.

Городской легенде важно сохранить загадочность и правдоподобие, происходившие в ней события обязаны иметь отклик в настоящем, а значит не могут быть раз и навсегда решены классическим подходом «проблема – решение», нередко характерным для религиозных ритуалов. Действие городской легенды, как и фильма ужасов, ритуализировано в несколько другом смысле.

Если рассматривать жанр ужасов как выросший на ритуальной основе, главной его характеристикой станет то, что он демонстрирует табуированные в обществе сцены жестокости, убийств и смерти и в то же время заново утверждает культурные, общественные и моральные ценности в крайней их форме.

Ю. Кристева рассматривает ритуал как средство, с помощью которого общество одновременно восстанавливает изначальный контакт с внушающим ужас элементом и в то же время исключает его [Кристева, 2003, с. 64]. М. Ковен считает, что сам просмотр хоррора служит неким подобием ритуала [Koven, 2008, p. 19].

Нередко в фильмах ужасов действие ритуализировано, и для победы над темными силами, инопланетянами или просто психопатами героям необходимо выполнить известный ряд действий и соблюсти ряд необходимых условий и правил.

В случае с городской легендой эти ритуалы способны спасти протагониста, но никак не предотвратить повторение той же ситуации в будущем.

Основная цепь событий фабулы как городской легенды, так и фильма ужасов может строиться на нарушении протагонистами простых правил-границ своего мира, о которых они заранее были поставлены в известность: не открывать проклятый детский лагерь, не ночевать в доме, который считается населенным призраками, не смотреть смертоносную видеокассету и т.д.

Д. Джордж пришла к выводу, что трехступенчатая структура нарратива городской легенды, предложенная А. Дандесом, лежит и в основе жанра ужасов в кино [George, 1982, p. 159]. Запрет, нарушение запрета, последствия – подобная структура повествования выполняет функцию запугивания и предупреждения зрителя [George, 1982, p. 176]. Д. Барнс, также на основе положений Дандеса, выстраивает аналогичную структуру, добавляя четвертый шаг – попытку спастись [Koven, 2008, p. 120].

A. Ionov *Mutual Influence between Popular Cinema and Urban Legends:
the Case of Horror Film*

Выстроенные подобным образом сюжеты действительно чрезвычайно распространены как в жанре городской легенды, так и в жанре хоррора. Однако экстраполяция положений Дандеса на целый жанр и в том, и другом случае видится неоднозначной.

Возьмем, к примеру, одну из самых известных городских легенд – «Исчезающий попутчик». У нее есть большое число разновидностей, однако фабула так или иначе сводится к тому, что водитель подбирает на дороге попутчика, тот рассказывает о каких-то людях и/или грядущем событии, после чего на ходу исчезает из машины, а общение с упоминаемыми им людьми раскрывает тот факт, что попутчик давно умер. В чем состоит запрет этой истории? В том, чтобы не подбирать страждущих одиночек на дороге? Как же понятие о доброте и взаимопомощи?

При отсутствии как такового запрета, в истории нет и его нарушения, единственным последствием первичного действия оказывается новая информация и шок от внезапного исчезновения автостопщика.

В качестве еще одного примера можно привести вид городской легенды, который автор настоящей статьи не раз слышал от родителей и знакомых. Супружеская пара уехала в отпуск, а вернувшись, обнаружила по всей квартире отпечатки ног барабашки на полу, стенах и потолке. Здесь, как и в истории с исчезающим попутчиком, нет признаков моралите и правил-запретов, которые пара не должна была нарушать.

Если вернуться к американскому фольклору, то среди самых известных городских легенд наравне с «Крокодилами в канализации» и «Исчезающим попутчиком» пальму первенства держит, конечно же, история о Крюке.

В исследованиях, посвященных хоррору и особенно поджанру слэшера, упоминание этой городской легенды как важнейшей для жанра стало в некотором смысле общим местом. С. Кинг называет ее типичным примером жестокого ужаса – простого, без характеров и темы, прямолинейного и примитивного, но именно за счет этого становящегося классикой [Кинг, 2003, с. 34], а М. Ковен [Koven, 2008, p. 113] и О. Артемьева [Артемьева, 2010, с. 49] отмечают основополагающую роль «Крюка» для сюжетов поджанра слэшер.

В каноничном варианте этой байки парочка влюбленных подростков едет за город; припарковавшись в уединенном месте, они целуются под музыку из радиоприемника; вдруг музыку прерывает срочное сообщение о том, что из психбольницы неподалеку сбежал убийца с крюком вместо руки. Парочка не обращает на новость внимания и продолжает целоваться, как вдруг слышит громкий стук по машине, после чего в ужасе уезжает, а приехав домой, замечает, что в дверце застрял металлический крюк.

В «Крюке» нет открыто выраженного запрета, однако на имплицитном уровне он может подразумеваться в нежелательности добрачного сексуального раскрепощения подростков, особенно в уединенных, потенциально опасных местах. Запрет в истории нарушен, последствием чего является приход Крюка и испуг подростков, заканчивается фабула успешным побегом. Какой бы сильный испуг не пережил основной протагонист, он обязан выжить, чтобы рассказать историю другим.

Образ Крюка как имперсонифицированного зла, охотящегося за развлекающимися подростками, лежит в основе образа Майкла Майерса, Джейсона Вурхиса и многих других антагонистов известных слэшеров. Вместо крюка они используют любое холодное оружие, психически не здоровы и обитают в уединенных местах. Буквальное воспроизведение внешнего образа Крюка можно найти в фильмах «Я знаю, что вы сделали прошлым летом» (1997) и «Кэндимен» (1992), последний, не являясь формально слэшером, вобрал в себя целый сонм городских легенд: «Кровавая Мэри», «Пчелы-убийцы», «Конфеты с лезвиями», «Крюк» и т.д.

Легенда о Крюке возникает в 1950–1960-х гг., и с 1970-х гг. ее все чаще можно наблюдать в американском фильме ужасов.

Образы и манера поведения убийц в слэшерах отсылают зрителя к еще одной американской фольклорной персоне – бугимену (более жесткому аналогу русского «буки»), неостановимому

А.Ю. Ионов *Взаимовлияние популярного кино и городских легенд
на примере фильма ужасов*

убийце. В появившемся в конце 1970-х гг. слэшере образ бугимена вобрал в себя черты серийных убийц и психопатов, на которых была так богата американская история того периода. Формально серийных маньяков порицали, однако постоянное внимание к ним медиа еще сильнее прославляло их, мифологизируя их образы и делая их культовыми фигурами для американской поп-культуры.

Как отмечает Д. Хилл, продюсер «Хэллоуина»: «Страхи 1950-х были в известном смысле на безопасной дистанции: большинство людей не видели ни Советского Союза, ни атомной бомбы, ни нашествия инопланетян. В 1970-х кинематографисты обратились к тому, что реально происходит на улицах, и кинострахи стали гораздо реальнее»¹.

Одной из первых ласточек нового хоррора стала картина «Техасская резня бензопилой» (1974) Т. Хупера. Художественная ценность этого фильма сомнительна, тогда как культурная – несомненна. Плоть от плоти классический b-movie для драйв-инов и грайндхаусов фильм Хупера тем не менее вызвал широкий культурный резонанс и дал название для книги одного из ключевых американских гендерных теоретиков – К.Дж. Кlover [Clover, 1992].

История, положенная в основу фильма, навеяна подобием городской легенды, которую режиссеру в детстве рассказывал дальний родственник: о том, что где-то в 20 милях от их городка живет человек, делающий лампы из человеческой кожи². Приблизительно в том же возрасте Хупер услышал историю о том, что какой-то маньяк (вероятно, Эд Гейн) срезал кожу с лиц своих жертв и делал из нее себе маски³.

Когда режиссер вырос, эти два образа плотно сплелись в его сознании. В то время как Норман Бейтс из «Психо» был первым культовым серийным убийцей на экране, Кожаное лицо стал первым истинным воплощением «бугимена», чье изображение Хупером повлияло на распространение нового образа антагониста в американском хорроре как в плане внешнего вида, так и в смысле психического состояния.

Однако кроме Кожаного лица в «Техасской резне бензопилой» есть и члены его семьи – деревенские каннибалы, воплощающие собой других излюбленных персонажей городских легенд – озлобленных деревенщин, «хиллбилли».

В 1970-х гг. этот архетип неотесанных, диких, уподобившихся зверям в своем потакании низменным импульсам и желаниям жителей захолустий, кочевал из фильма в фильм («Соломенные псы» (1971), «Избавление» (1972), «У холмов есть глаза» (1977) и т.д.).

Неизвестно, действительно ли жители американской глубинки представляют собой столь устрашающее зрелище, однако для городского жителя, привыкшего к понятиям закона, цивилизации, культурной и защищенной жизни, подобные образы подобны ночному кошмару, в котором он, однако, боится признаться. Это страх перед необузданной физической силой, перед победой низменных течений человеческой души. И борьба с жестокими «хиллбилли» обычно заставляет героев идти на ответное насилие, спускаясь в этом на одну ступень с антагонистами. Такое уподобление, сама его возможность способна испугать культурного «городского» человека.

Сочетание нескольких легенд в одном кинотексте – это обычная ситуация, связанная с тем, что жанр городской легенды, в отличие от сказки, подразумевает под собой короткую и максимально простую историю – на основе такой полнометражный фильм не выстроить. Поэтому, взяв за базу городскую легенду, сценаристы вынуждены наращивать ее с помощью дополнительных событий и мотивов, в том числе из других городских легенд.

В слэшере самый очевидный способ сделать это – заставить маньяка намеренно стилизовать свои убийства под истории из городского фольклора. Яркие примеры подобного решения – американский хоррор-триллер «Городские легенды» (1998) и русский слэшер «С.С.Д.» (2008).

«Городские легенды» согласно своему названию используют с десяток-другой студенческих баек: «Убийца на заднем сидении», «Кровавая Мэри», «Смерть бойфренда», «Ты ведь рада, что не

¹ Audiocommentary about “Halloween” (1978), 2007, 00:35:40–00:36:06.

² “The American Nightmare” 2000, 00:30:39–00:31:31.

³ Ibid.

включила свет?» и т.д. Кроме того, по сюжету учащиеся посещают занятия по американскому фольклору, на которых преподаватель развенчивает еще несколько известных городских легенд.

В «С.С.Д.» В. Шмелев и Д. Карышев выстраивают в чем-то схожий сюжет, но на постсоветском пространстве. Герои фильма приезжают в заброшенный пионерлагерь для участия в реалити-шоу, однако в результате гибнут друг за другом от рук маньяка, воплощающего в жизнь «пионерские страшилки», большая часть которых так или иначе взята из «Красная рука, черная простыня, зеленые пальцы» Э.Н. Успенского. Байки у костра и детские страшилки, записанные, осмысленные и собранные под одну обложку Успенским, в «С.С.Д.» местами выглядят неестественно или же перевираются в угоду сюжету, как это случилось с историей об «Автобусе с черными шторками», «Гробе на колесиках» и «Синем ногте». Наиболее удачно репрезентированной байкой стала «Свинья и два ее сердца». Показательно, что отечественным фольклором создатели не ограничились: самое первое убийство – занимающейся любовью парочки подростков – сбежавший из психбольницы потрошитель совершает серпом, что возвращает нас к американской городской легенде о человеке с крюком и демонстрирует определенную универсальность рассматриваемого нами жанра устного творчества.

Некоторые фильмы вроде «Сожжения» (1980) были изначально основаны на локальных легендах. Маньяк Кропси, о котором травят байки у костра персонажи фильма, и который, собственно, этих персонажей убивает, – это герой городской легенды, циркулировавшей в послевоенное время в летних лагерях близ Нью-Йорка [Koven, 2008, p. 126]. Однако в случае с рассматриваемым фильмом мы вновь отмечаем ту особенность городской легенды, что, попадая из локального в контекст глобальный, она легко поддается адаптации.

Именно это свойство городских легенд позволило им обрести новую жизнь с распространением Интернета. Когда полмира общается в «Facebook», байка о мертвом друге, появившемся онлайн, становится одинаково страшной для всех (чем в Голливуде уже не преминули воспользоваться, сняв хоррор «Убрать из друзей»).

Более того, с появлением глобальной сети началось распространение в едином пространстве городских легенд с самых разных уголков мира, возникает некий общемировой фольклор. Причем в Интернете он стал обретать форму не только письменного пересказа на сайтах, в блогах и тредах, но также таинственных фото, аудио- и видеозаписей с прилагаемой к ним легендой об их происхождении. Каждый может сам сотворить и распространить легенду, сохраняя при этом одно из важных ее свойств – анонимность (иногда замаскированную под лексемами наподобие «друг друга»).

Здесь мы подходим к теме обратного взаимовлияния кино и городских легенд.

Ряд фильмов сознательно мифологизирует собственные образы и фабулу. Так, во франшизе «Пятница, 13», начиная со второй части, история и образ Джейсона превращаются в городскую легенду внутри фильма, и протагонисты рассказывают ее друг другу, собираясь по ночам у костра.

В еще более крайней форме мифологизируется образ Фредди Крюгера в «Кошмаре на улице Вязов 7» (1994). Действие фильма происходит на съемках очередной части «Кошмара на улице Вязов», а создатели серии (в том числе У. Крейвен, Р. Инглунд и Х. Лэнгенкэмп) играют самих себя, преследуемых в кошмарах духом Фредди. Однако, с учетом того, что к седьмой части Фредди давно стал иконой поп-культуры и страшилкой для детей, У. Крейвен всего лишь засвидетельствовал уже существующий процесс превращения истории о Крюгере в городскую легенду.

Интересен и другой пример городской легенды, родившейся из фильма, изначально создаваемого под влиянием городского фольклора. Хэддонфилд, в котором происходит действие «Хэллоуина», – вымышленный город в штате Иллинойс, однако это также имя родного города продюсера фильма Д. Хилл в Нью-Джерси. И по ее словам, через несколько лет после успеха фильма там родилась городская легенда, что вся показанная история реальна, и дом Майерсов действительно существовал⁴.

⁴ Audiocommentary about "Halloween" (1978), 2007, 00:11:10–00:11:30.

А.Ю. Ионов *Взаимовлияние популярного кино и городских легенд
на примере фильма ужасов*

Сегодня больше других за возникновение и популяризацию новых городских легенд ответственен такой поджанр хоррора как found footage, т.н. «найденные пленки».

Первым фильмом поджанра обычно считается «Ведьма из Блэр: Курсовая с того света» (1999) Д. Мирика и Э. Санчеса.

Кинокартина рассказывает о трех студентах, снимающих документальную ленту о ведьме из Блэр, якобы местной легенде Мэрилэнда. Начальный титр гласит о том, что все трое героев пропали, а материал, из которого смонтирован фильм, является найденной год спустя пленкой.

«Ведьма из Блэр» представляет собой снятую от первого лица мистификацию. Фильм умело мимикрирует под хронику и использует сформированное конвенциями телевидения и любительских съемок представление зрителя о том, как должна выглядеть заснятая реальность.

Создатели используют все доступные им средства, чтобы заставить зрителя поверить в то, что пленка и изображенные на ней события действительно реальны.

На самом деле, до выхода фильма в Мэрилэнде не существовало никакой местной легенды о ведьме. В то время как мифологизация придуманной Мириком и Санчесом байки была осуществлена исключительно умело и успешно. Помимо формы и художественных приемов, использованных в кинокартине, в Интернете был запущен сайт, посвященный не фильму, а самой легенде. На его страницах были представлены фальсифицированные документы, подделанные полицейские отчеты, специально снятые выпуски новостей, посвященные пропаже трех студентов-кинематографистов, и т.д. На крупнейшем в Интернете кинопортале imdb.com в профайлах всех снимавшихся в фильме актеров было указано: «Пропал без вести, вероятно, погиб».

Все эти маркетинговые ходы способствовали чрезвычайно успешной прокатной судьбе картины и стали беспрецедентным по своему размаху примером создания и популяризации городской легенды. Мирик и Санчес прочувствовали механизм действия этого жанра и воспользовались всеми слагаемыми его успеха. В подобного рода «рассказах, которые слушают у костра» важно просто перечислить все необъяснимые события в правильном порядке, так чтобы тревога постепенно сменилась откровенным страхом; и если это сделано, рассказ подействует [Кинг, 2003, с. 174].

«Ведьма из Блэр» – это короткая и простая, прямолинейная история, но даже будучи заснятой на пленку, она не получает однозначного объяснения: реально ли существует ведьма, что случилось со студентами, куда пропали их тела (если они вообще мертвы) и т.д. Отсутствие логического объяснения происходящих в фильме событий и официального опровержения их сверхъестественного характера делает историю по-настоящему правдоподобной. Таким образом, зритель может сделать вывод, что подобная ведьма может существовать и в его лесу, а случившееся в фильме может произойти снова и на этот раз с ним или его друзьями. Так возникает городская легенда, передаваемая из уст в уста при свете костра или под покровом ночи.

Таким образом, в процессе исследования мы получили подтверждение выдвинутого нами в начале статьи тезиса о том, что фильм ужасов – киножанр, активно ретранслирующий и репрезентирующий городские легенды. Более того, проведя анализ сюжетов ряда фильмов и культурной реакции на них, мы пришли к выводу, что жанр ужасов не только задействует уже известные легенды, но и создает новые при помощи мифологизации образов и сюжетов игровых фильмов. Иногда это происходит само собой (как в упомянутом случае с «Хэллоуином»), но чаще за счет усилий создателей кинокартин (как в примере с франшизой «Пятница, 13» и «Ведьмой из Блэр»).

Также в процессе исследования мы обратили внимание на такие важные моменты как особенности киноадаптации городской легенды, глобализация и универсализация городского фольклора разных стран, влияние Интернета на бытование и появление новых городских легенд, а также на то, как эти процессы коррелируют с современным кинематографом.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Вейдма из Блэр: Курсовая с того света / The Blair Witch Project (1999, реж. Д. Мирик, Э. Санчес, США), игр.
2. Городские Легенды / Urban Legend (1998, реж. Д. Блэнкс, США, Франция), игр.
3. Звонок / Ringu (1998, реж. Х. Наката, Япония), игр.
4. Звонок / The Ring (2002, реж. Г. Вербински, США, Япония), игр.
5. Избавление / Deliverance (1972, реж. Д. Бурмен, США), игр.
6. Кошмар на улице Вязов 7 / New Nightmare (1994, реж. У. Крейвен, США), игр.
7. Кэндимен / Candyman (1992, реж. Б. Роуз, США), игр.
8. Кэрри / Carrie (1976, реж. Б. Де Пальма, США), игр.
9. Маньяк / Maniac (1980, реж. У. Лустиг, США), игр.
10. Один пропущенный звонок / Chakushin ari (2003, реж. Т. Миике, Япония), игр.
11. Один пропущенный звонок / One Missed Call (2007, реж. Э. Валетт, Япония, США, Германия), игр.
12. Психи / «Психоз» / Psycho (1960, реж. А. Хичкок, США), игр.
13. Пятница, 13-е / Friday the 13th (1980, реж. Ш.С. Каннингэм, США), игр.
14. Пятница, 13-е / Friday the 13th (2009, реж. М. Ниспел, США), игр.
15. Пятница, 13-е – Часть 2 / Friday, the 13th Part II (1981, реж. С. Майнер, США), игр.
16. Пульс / Kaigo (2001, реж. К. Куросава, Япония), игр.
17. Пульс / Pulse (2006, реж. Д. Сонзеро, США), игр.
18. С.С.Д. (2008, реж. В. Шмелев, Россия), игр.
19. Сожжение / The Burning (1980/1981, реж. Т. Мэйлэм, США, Канада), игр.
20. Соломенные псы / Straw Dogs (1971, реж. С. Пекинпа, США, Великобритания), игр.
21. Техасская резня бензопилой / The Texas Chain Saw Massacre (1974, реж. Т. Хупер, США), игр.
22. У холмов есть глаза / The Hills Have Eyes (1977, реж. У. Крейвен, США), игр.
23. Убрать из друзей / Unfriended (2015, реж. Л. Габриадзе, США, Россия), игр.
24. Хэллоуин / Halloween (1978, реж. Д. Карпентер, США), игр.
25. Я знаю, что вы сделали прошлым летом / I Know What You Did Last Summer (1997, реж. Д. Гуллеспи), игр.
26. The American Nightmare (2000, реж. А. Саймон, США, Великобритания), док.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Артемьева О.Э.* Эволюция эстетической модели жанра «хоррор» в американском кино / *О.Э. Артемьева* : дис. ... канд. искусствоведения. – Москва: ВГИК, 2010.
2. *Зоркая Н.М.* Фольклор. Лубок. Экран / *Н.М. Зоркая*. – Москва: Искусство, 1994.
3. *Кинг С.* Пляска смерти / *С. Кинг*. – Москва: АСТ, 2003.
4. *Комм Д.Е.* Формулы страха. Введение в историю и теорию фильма ужасов / *Д.Е. Комм*. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2012.
5. *Кристева Ю.* Силы ужаса. Эссе об отвращении / *Ю. Кристева*. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2003.
6. *Лотман Ю.М.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики / *Ю.М. Лотман*. – Талин: Ээсти Раамат, 1973.
7. *Маркулан Я.К.* Киномелодрама. Фильм ужасов / *Я.К. Маркулан*. – Ленинград: Искусство, 1978.
8. *Фомин В.И.* Правда сказки. Кино и традиции фольклора / *В.И. Фомин*. – Москва: Материк, 2001.
9. *Хренов Н.А.* Кино: реабилитация архетипической реальности / *Н.А. Хренов*. – Москва: Аграф, 2006.
10. *Clover C.* Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film / *C. Clover*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
11. *Dika V.* Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle / *V. Dika*. Madison: Fairleigh Dickinson University Press, 1990.
12. *George J.* The Horror Film: An Investigation of Traditional Narrative Elements / *J. George* // Folklore Forum, 1982, № 15(2), p. 159–179.
13. *Koven M.* Film, Folklore, Urban Legends / *M. Koven*. Oxford: Scarecrow Press, 2008.
14. *Schechter H.* The Bosom Serpent: Folklore and Popular Art. / *H. Schechter*. Iowa: University of Iowa Press, 1988.

А.Ю. Ионов *Взаимовлияние популярного кино и городских легенд
на примере фильма ужасов*

REFERENCES

1. Artemieva O.E. *Evoljutsiya esteticheskoi modeli zhanra "khorror" v amerikanskom kino* [Evolution of Horror's Aesthetic Model in American Cinema]. Moscow, VGIK, 2010.
2. Clover C. *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton, Princeton University Press, 1992.
3. Dika V. *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*. Madison, Fairleigh Dickinson University Press, 1990.
4. Fomin V.I. *Pravda skazki. Kino I traditsii fol'klora* [Fairytale's Truth: Cinema and Folklore Traditions]. Moscow, Materik, 2001.
5. George J. "The Horror Film: An Investigation of Traditional Narrative Elements" in *Folklore Forum*. 1982, № 15(2), p. 159–179.
6. Khrenov N.A. *Kino: reabilitatsiya arkhjetipicheskoi real'nosti* [Cinema: a Rehabilitation of Archetypical Reality]. Moscow, Agraf, 2006.
7. King S. *Danse Macabre*. NY, Everest House, 1981.
8. Kristeva J. *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. NY, Columbia University Press, 1982.
9. Komm D.E. *Formuli strakha. Vvedenie v istoriyu i teoriyu fil'ma uzhasov* [Formulae for Fear: Introduction to the History and Theory of Horror Film]. St. Petersburg, BKHV-Peterburg, 2012.
10. Koven M. *Film, Folklore, Urban Legends*. Oxford, Scarecrow Press, 2008.
11. Lotman Yu.M. *Semiotika kino i problemy kinojestetiki* [Semiotics of cinema and problems of the aesthetics of the movie]. Talin. Jejesti Raamat, 1973.
12. Markulan Ya.K. *Kinomelodrama. Fil'm uzhasov* [Melodrama. Horror Film]. Leningrad, Iskusstvo, 1978.
13. Schechter H. *The Bosom Serpent: Folklore and Popular Art*. Iowa, University of Iowa Press, 1988.
14. Zorkaya N.M. *Fol'klor. Lubok. Ekran* [Folklore. Primitivistic Style. Screen]. Moscow, Iskusstvo, 1994.