

УДК 94

В. В. Клименова,
факультет истории, философии и права,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. ист. наук, доц. Г. А. Синельникова

Медиевистика vs медиевализм: рефлексия по поводу предмета исследования медиевализма на рубеже XX–XXI веков

Аннотация. В статье на основе анализа ключевых трудов западных исследователей рассматривается становление предметной области медиевализма как самостоятельной научной дисциплины.

Ключевые слова: медиевализм, неомедиевализм, медиевистика, рецепция Средневековья, историческое сознание, массовая культура, культурная память, видеоигры.

Медиевализм как интерес к Средневековью в европейской культуре существовал всегда, проявляясь в XIX в. преимущественно в искусстве, а в XX–XXI вв. — в кино и видеоиграх. Однако систематическое осмысление результатов этой рецепции Средневековья на разных этапах культурно-исторического развития Европы началось лишь на рубеже XX–XXI вв., что свидетельствует о начале становления медиевализма как новой научной дисциплины. Очевидно, что рефлексия по поводу предметной области медиевализма, активизирующаяся в последнее время, является непременным требованием такого становления.

Знаковым свидетельством данной рефлексии является работа Д. Мэттьюза «Медиевализм. Критическая история» (2015), в которой он не только анализирует конкретные репрезентации, но и рассматривает медиевализм как полемическую дисциплину, бросающую вызов традиционной медиевистике. Проследивая ее генезис на волне контркультуры 1960–1970-х гг., он отмечает, что изначально изучение рецепции Средневековья в творчестве Толкина или в «Гарри Поттере» вызывало возмущение как внутри, так и за пределами академии [3, с. 166]. Центральным для его анализа является тезис о последовательной инфантилизации Средневековья в англо-американской культурной традиции. Мэттьюз утверждает, что, начиная с XVI в., сложилась устойчивая тенденция рассматривать Средневековье как «далекое детство современности, время, когда культура была несформировавшейся, неразвитой, в лучшем случае многообещающей, в худшем — просто инфантильной» [3, с. 132]. Этот концепт, по его

мнению, является прямым следствием «антимедиевалистских позиций», унаследованных от Реформации. Следствием этой «инфантанизации» становится фундаментальная проблема англо-американской культуры: невозможность создания «серьезного» фильма о Средневековье, признанного высоким искусством. Он констатирует, что даже самые серьезные попытки в голливудском или британском кинематографе «всегда кажутся близкими к смехотворным историям» [3, с. 131]. Свой анализ Мэттьюз выстраивает на основе резкого культурно-географического контраста, противопоставляя ситуацию в протестантской Англии и Америке континентальной Европе, где сформировались гораздо более «комфортные отношения» со средневековым прошлым [3, с. 132]. В качестве решения «проблемы дисциплинарности» Мэттьюз предлагает рассматривать медиевализм по аналогии с культурологией. Он видит в этом силу дисциплины, чья задача — «расшатывать ценностные каноны» традиционной медиевистики и изучать механизмы конструирования образов прошлого в массовом сознании [3, с. 179].

Авторы сборника «Медиевализм в современном мире. Сборник в честь Лесли Дж. Уоркмана» под ред. Р. Уца, Т. Э. Шиппи (1998) позволяют рассмотреть конкретные механизмы подобного конструирования. В частности, статья Б. Розенталья «Медиевализм и Салемские процессы над ведьмами» показывает, что эти события, которые в популярном и даже академическом сознании XIX–XX вв. представлялись как момент победы Просвещения над «средневековым суеверием», на деле были актом создания «Средневековья» в Новом Свете. Розенталь оспаривает устоявшийся

взгляд, согласно которому эти процессы были барьером, отделяющим мистику и магию позднесредневекового мышления от более рационального общественного мнения, называемого «Просвещением» [4, с. 61]. Вместо этого он утверждает, что протестантская Новая Англия, будучи «детьми эпохи Возрождения», для легитимации веры в колдовство была вынуждена обратиться к средневековому католическому прошлому, которое сама же и отвергала. Парадоксальным образом, чтобы поверить в реальность колдовства, пуритане «превратили его в то Средневековье, которым оно стало» [4, с. 65]. Таким образом, Средневековье здесь предстает как дискурсивный инструмент для осмысливания и осуждения современных событий, что является классическим предметом изучения для медиевализма.

Продолжая исследование различных проявлений медиевализма, но перенося его в плоскость современной массовой и цифровой культуры, уместно обратиться к «Кембриджскому путеводителю по медиевализму» под редакцией Л. Д'Арсан (2016). Этот коллективный труд систематизирует представления о медиевализме как о «глобальном явлении», жизненно важном для самоопределения «модерна» [1]. Центральной для сборника становится идея о том, что современный «неомедиевализм», в отличие от более ранних, ориентированных на возрождение форм, не стремится к исторической достоверности. Он создает миры, которые предлагают аудитории «достаточно фамильярности, чтобы быть комфорtnым и понятным, и достаточно непохожести, чтобы казаться странным и экзотичным» [1, с. 83]. В этом ключе следует рассматривать феномен цифровых игр, которым в сборнике уделяется значительное внимание. Игры анализируются не просто как носители средневекового антуража, а как «пространства близости», по терминологии Джеймса Пола Джи. В таких пространствах сообщества формируются прежде всего «на основе общих интересов, начинаний, целей или практик», а не демографических характеристик [1, с. 86]. Это создает уникальную среду для коллективного «проживания» конструируемого прошлого.

В фокус специализированных монографий всё чаще попадает наиболее интерактивная и влия-

тельная форма современных неомедиевалистских практик — видеоигры. Знаковым для этого исследовательского поля стал сборник статей «Переосмысление Средневековья в цифровых играх» (2013) под редакцией Дэниела Т. Клайна. Автор исходит из тезиса о культурной зрелости видеоигр, подкрепляя его решением Верховного суда США 2011 г., признавшим игры формой искусства, защищенной Первой поправкой. Это позволяет рассматривать их как полноценный медиум для передачи «идей и социальных посланий» [2, с. 1]. Центральная идея Клайна заключается в том, что видеоигры переосмысливают Средневековье не через сюжет, а через интерактивные механики, как, например, в стратегиях серии Medieval: TotalWar, где история осваивается игроком тактильно — через принятие тактических и стратегических решений, управление экономикой и дипломатией. Клайн апеллирует к тезису Элизабет С. Склар о том, что «рынок вносит более значительный вклад в сохранение и увековечивание артурианского мифа, чем академия, поскольку он охватывает гораздо более широкую и заинтересованную аудиторию» [2, с. 93]. Исследование Клайна показывает, что рынок не просто тиражирует образы, а создает вокруг них саморефлексивные сообщества, которые деконструируют средневековые мифы, активно формируя их современное звучание.

Таким образом, анализ рефлексии по поводу предметной области и методов исследования медиевализма позволяет утверждать, что в последние десятилетия на стыке культурологии, истории и медиаисследований произошло становление новой научной дисциплины, изучающей «вторую жизнь» Средневековья в культуре последующих эпох. В отличие от медиевистики, ориентированной на реконструкцию аутентичного прошлого, медиевализм изучает живой процесс конструирования образов Средневековья в массовой культуре, где ключевыми механизмами воздействия выступают упрощение, мифологизация и эмоциональное присвоение. Именно медиевализм, а не академическая наука, все в большей степени становится основным каналом формирования исторического сознания широкой публики, предлагая не столько знания, сколько чувство сопричастности к прошлому.

1. D'Arcens L. The Cambridge Companion to Medievalism. — Cambridge : Cambridge University Press, 2016. — 241 p.

2. Kline D. T. Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages / ed. by Daniel T. Kline. — New York : Abingdon : Routledge, 2014. — 300 c.

3. Matthews D. Medievalism: A Critical History. — Cambridge : Boydell & Brewer Ltd, 2015. — 211 c.

4. Utz R. Medievalism in the Modern World: Essays in Honour of Leslie J. Workman / ed. by Richard Utz, Tom Shippey. — Turnhout : Brepols, 1998. — 452 c.