

Мария Александровна Штейнман, профессор Института медиа ФКИ НИУ ВШЭ

[mshteynman@hse.ru](mailto:mshteynman@hse.ru)

Доклад подготовлен в рамках деятельности Научно-учебной группы «Фэнтези как трансмедийный феномен» «Фэнтези как трансмедийный феномен» (проект № 22-00-070 «Ремедиация мифологии и актуальные трансмедийные практики: литература, кинематограф, видеоигры») в рамках Программы «Научный фонд Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)».

## **Репрезентация Средневековья в современном фэнтези: трансмедийный аспект**

Точкой отсчета для реперезентации Средневековья в массовом сознании является, безусловно, «Властелин колец» Дж.Р.Р. Толкина. Существует множество работ, посвященных специфике этого явления. Многие исследователи называют именно Средние века как один из конститутивных признаков жанра фэнтези. В зависимости от этого выделяются различные поджанры фэнтези («Высокое фэнтези», «Низкое», «Готическое» «Меч и колдовство» и др.).

Развитие жанра фэнтези подразумевает, однако, расширение – как кроссмедийное (экранизации, перенесение сюжета на платформу видеоигр), так и трансмедийное (сюжет выходит за рамки одного канала передачи информации). Возникает неизбежный вопрос – какие изменения при этом происходят с социокультурным пространством Средних веков.

Методологически целесообразно будет обратиться как нарративному анализу В. Шмида, так и семиотической деконструкции с опорой на теорию мифа Р. Барта, с привлечением теории адаптации и game studies Эспена Орсета.

Рассмотрим чуть подробнее «Властелина колец» Дж.Р.Р. Толкина как универсальный образец. Трилогия обладает четко выраженной полинарративной структурой. Средние века представлены во «Властелине колец» на нескольких уровнях. Первый уровень – историко-культурный. Толкин безупречно копирует две культурные модели Средних веков – архаический эпос (стилизиция под «Старшую Эдду» и «Беовульфа») и т.н. Высокое Средневековье (традиция рыцарского романа, в первую очередь – сюжет о короле Артуре). Уровень архаики представлен Роханом, в то время как рыцарский роман – Гондором.

Важная деталь – само появление Средних веков во «Властелине колец» может и должно трактоваться в контексте системы ценностей, имеющую особую важность как для самого Толкина, так и для его собратьев и единомышленников по литературному объединению «Инклинги» (К.С. Льюис, Ч. Уильямс, О. Барфилд). Для Инклингов литературное Средневековье, воплощенное в артуровском цикле, становится противовесом процессу дегуманизации современного им общества. Иными словами, Средние века для Толкина и его коллег – универсальная ценность, тесно связанная с категориями христианской морали. Здесь они во многом следуют воззрениям Г.К. Честертона.

Проследим же что происходит с этим понятием дальше. На протяжении 2 половины XX – н. XXI вв. массовая культура продуцирует множество жанров и поджанров фэнтези, для которых Средневековье становится всего лишь тематическим/визуальным обрамлением основных сюжетов. Это характерно в первую очередь для кинематографа (экранизация «Властелина колец» П. Джексона) и сериалов (см. например, сериал «Мерлин» BBC), а

также – что немаловажно – для области аниме и игровой среды (настольная игра «Dungeons and Dragons», видеоигры «World of Warcraft», «Final Fantasy» и др). Так, на примере экранизации как «Властелина колец», так и различных сюжетов из рыцарских романов мы можем убедиться: Средневековье выполняет коммуникативную функцию квазиисторического антуража, одновременно развлекая читателя и задавая логику развития сюжета.

Если анализировать это явление с позиций Р. Барта, то его следует называть мифом – но мифом не в понимании Толкина или К.С. Льюиса. Миф по Барту – это трансформированный идеологией знак, который, сохраняя привычную форму, несет в себе искаженный смысл. В тексте в этом случае описывается не Средневековье, но, используя формулировку Барта, «средневековость», которая становится своего рода добавленной ценностью того или иного продукта массовой культуры. В этом случае можно говорить о безусловной девальвации смыслового компонента литературного Средневековья.

Таким образом, можно сделать следующие выводы.

Репрезентация Средневековья как этической доминанты («Властелин колец» Дж.Р.Р. Толкина) с течением времени приобретает развлекательный характер (настольная игра «D&D», видеоигра «Elder Scrolls»), затем в ней проявляются черты мифа по Барту, когда Средневековье превращается в «средневековость» (экранизация Питера Джексона), а затем полностью девальвируется под влиянием идеологии («Властелин колец: Кольца власти»).

Полемика с моделью Средневековья Толкина дает импульс к появлению сразу двух антиутопических нарративов – «Сага о Ведьмаке» А. Сапковского и «Песнь льда и огня» Дж. Мартина. Путем трансмедийного расширения Средневековье в первом случае переходит к развлекательной функции (игры «Ведьмак», «Ведьмак: Убийцы королей», «Ведьмак 3: Дикая охота»), а затем вырождается в идеологическую (сериал «Ведьмак» Netflix).

В случае со художественной вселенной Дж. Мартина дело обстоит иначе. Политическая антиутопия в историческом контексте сохраняет свои качества даже при трансмедийном расширении («Игра престолов» НВО), но затем утрачивает их в случае с экранизацией «Дома дракона», где, в свою очередь, проявляется ряд идеологем.

С другой стороны, во всех трех случаях наблюдается повышение интереса к упрощенному образу Средневековья – «средневековости», представленном на развлекательном и/или идеологическом уровне. При этом нельзя не признать, что изначальный образ Средневековья с его мощным этическим элементом обладает высокой степенью продуктивности.

Таким образом, мы можем говорить как о заметной девальвации образа Средневековья в современном фэнтези, так и, возможно, о реактуализации этой мифологемы посредством трансмедийности.

### **Литература / Literature:**

Барт Р. Мифологии. М.: Академический проект, 2019.

Шмид В. Нарратология. М., 2003.

- Aarseth, E. A narrative theory of games. // Proceedings of the international conference on the foundations of digital games. 2012.
- Aldred J. Question of Character: Transmediation, Abstraction, and Identification in Early Games Licensed from Movies // Before the crash: early video game history / edited by Mark J. P. Wolf. Detroit, 2012. pp. 90–104.
- Bates, B. The Real Middle-Earth: Exploring the Magic and Mystery of the Middle Ages, J.R.R. Tolkien and “The Lord of the Rings”. St. Martin's Griffin, 2004.
- Barthes, R. Mythologies. Farrar, Straus and Giroux, 1972.
- James, E., Mendelsohn, F. (ed.) The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge Univ. Press, 2012.
- Hutcheon L. A theory of Adaptation. N.Y., 2006.
- Lushkov, A.H. You Win or You Die: The Ancient World of the Game of Thrones. I.B. Tauris, 2015.
- Pavlac, B.A. Game of Thrones versus History: Written in Blood. John Wiley & Sons, 2017.
- Purtill, R. Myth, morality and religion. Harper and Row, 1984.
- Rosebury, B. Tolkien: A critical assessment. St. Martin's press, 1992.
- Siewers, P. and Chance, J.M. (ed.), Tolkien's Modern Middle Ages. Palgrave Macmillan, 2009.
- Young, H. (ed.) Fantasy and Science Fiction Medievalisms: from Isaak Azomov to “A Game of Thrones. Cambria Rress, 2015.