

**ИСТОРИОГРАФИЯ. ИСТОЧНИКОВЕДЕНИЕ.  
МЕТОДЫ ИСТОРИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ**

УДК 93”04/14”

**ОБРАЗ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ  
В СЕРИАЛЕ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»:  
ПРОБЛЕМА ДОСТОВЕРНОСТИ**

**А. А. Аванесян**

МБОУ средняя образовательная школа № 33, г. Тверь, Россия

На основе сопоставления содержания популярного телесериала «Игра престолов» с историческими прообразами в статье выводится тезис, согласно которому кажущаяся реалистичность произведения достигается не референцией к событиям прошлого, не реконструкцией некоторых исторически известных социальных практик, но исключительно художественными средствами. Этот вывод позволяет сравнить способы представления прошлого, характерные для художественного творчества и некоторых направлений исторической науки, в результате чего выявляется своеобразие рефлексии о прошлом, реализуемой в парадигме исторического опыта.

**Ключевые слова:** *«Игра престолов», фэнтези, нарратив, эффект реальности, микроистории, исторический опыт.*

В произведениях современной популярной культуры особое место занимает рецепция средневековой культуры. Характерным примером в данном случае оказывается созданный на основе серии романов Дж. Мартина телесериал «Игра престолов». Произведение можно отнести к жанру реалистичного фэнтези (по аналогии с жанром магического реализма), в котором традиционные для фэнтези литературные стереотипы преодолеваются с целью создания мира в большей степени похожего на реальную действительность<sup>1</sup>. При помощи выразительных средств, художественных приёмов писателю, а вслед за ним и съёмочной группе телесериала удаётся представить захватывающее повествование, которое претендует на определённую реалистичность, естественность изображаемого действия. Вплоть

---

<sup>1</sup> Падуна Т.В., Кондрашкина И.В. Жанровая специфика романа Дж. Мартина «Игра престолов» // Формирование профессиональной компетентности филолога в поликультурной образовательной среде. Материалы научно-практической конференции. Симферополь, 2017. С. 207.

Padun T.V., Kondrashkina I.V., Zhanrovaya specifika romana Dzj. Martina «Igra prestolov», Formirovanie professional'noj kompetentnosti filologa v polikul'turnoj obrazovatel'noj srede, Materialy nauchno-prakticheskoj konferencii, Simferopol', 2017, S. 207.

до того, что произведение может показаться в какой-то степени правдоподобным, достоверным воспроизведением некоторых элементов средневековой культуры, может сложиться впечатление, что персонажи телесериала действуют так, как могли бы или должны бы вести себя люди в эпоху Средневековья. Каким же образом достигается подобный эффект?

Как литературная основа, так и телевизионная экранизация демонстрируют вымышленный мир, в котором просматриваются явные аналогии с обычаями, верованиями, общественными отношениями и социальными институтами, политической организацией и даже событиями и личностями из истории различных стран и народов. Может сложиться мнение, что именно подобного рода опора на примеры из прошлого, многочисленные отсылки к историческим прототипам, а также литературным и фольклорным сюжетам, из которых соткана «Песнь льда и пламени» и «Игра престолов», придают реалистичный характер повествованию, делая произведение более приближенным к действительности. Однако более пристальный взгляд на исторические прообразы телесаги выявляют поверхностность подобных аналогий и их малую значимость для понимания фабулы и отличительных черт мира «Игры престолов», о чём в частности свидетельствует тот факт, что у одних и тех же событий художественного повествования могут быть усмотрены различные источники в прошлом. Так политическая обстановка Вестероса и Война пяти королей могут быть соотнесены и с историей Британии<sup>2</sup>, и с историей Ирландии<sup>3</sup>. Более того, даже самая очевидная аналогия, сопоставляющая конфликт Старков и Ланнистеров с английской Войной роз, проявляется лишь в формальной схожести феодального противостояния двух знатных родов, которая подкрепляется геральдической привязкой (красная роза Ланкастеров соответствует красному знамени Ланнистеров, белая роза Йорков – бело-черному гербу Старков). Между тем и причины (династическая борьба за престол двух ветвей правящей фамилии против скорее этической, старой и глубокой неприязни двух разных, но одинаково знатных и влиятельных феодальных кланов), и цели (открыто претендовать на Железный трон Вестероса не смеют ни Старки, ни Ланнистеры), и характер (широкое применение огнестрельного оружия в ходе Войны Алой и Белой розы свидетельствовало о закате эпохи рыцарства, расцвет которой можно наблюдать в «Игре престолов») сравниваемых войн не позволяет сделать вывод об их существенной схожести.

---

<sup>2</sup> Иванченко А.Е. Исторические параллели в «Песни льда и пламени» // Развитие и актуальные вопросы современной науки. № 1. 2017. С. 22–24.

Ivanchenko A.E., *Istoricheskie paralleli v «Pesni l'da i plameni»*, Razvitie i aktual'nye voprosy sovremennoj nauki, № 1, 2017, S. 22–24.

<sup>3</sup> Иванов А.В. Антропология «Игры престолов» // Новые российские гуманитарные исследования. № 12, 2017 // Электронный ресурс: <http://www.nrgumis.ru/articles/2005/> (дата обращения: 05.08.2019).

Ivanov A.V., *Antropologiya «Igy prestolov»*, Novye rossijskie gumanitarnye issledovaniya. № 12, 2017, Elektronnyj resurs: <http://www.nrgumis.ru/articles/2005/> (data obrashcheniya: 05.08.2019).

Сильной с исторической точки зрения стороной телесериала, равно как и цикла романов, представляется качественная репрезентация рыцарской культуры<sup>4</sup>. Произведение насыщено яркими образами противоречивых воинов, демонстрирующих различные грани мировосприятия средневекового европейского рыцаря – мировоззрения, сочетавшего в себе идеалы служения долгу и сохранения чести, верности сюзерену, стремления к защите высшей справедливости с повседневной жестокостью постоянных войн, буйным нравом и пренебрежением к человеческой жизни. Сословный характер общественной организации заставляет храбрых и беспринципных авантюристов строить военную карьеру на далеко не благородных поступках, а верность чести порой вступает в конфликт с необходимостью оставаться преданным сюзерену или служить справедливости. Но даже подобная, казалось бы, удачная художественная реконструкция оставляет открытым вопрос о том, как в этом вымышленном мире вообще появились средневековые рыцари<sup>5</sup>. Действительно, европейский феодализм и рыцарское ополчение как одно из его наиболее характерных проявлений формировались постепенно, на протяжении нескольких веков. Вассально-ленные отношения и основанная на них военная система сложились под влиянием длительного экономического развития, постепенного становления особого типа земельной собственности. На внутреннее развитие европейского общества накладывали отпечаток внешние угрозы в лице экспансии Арабского халифата, набегов норманнов и др., которые требовали действенных конкретных решений, приведших в итоге к формированию знакомого нам облика средневекового общества. В то же время, Вестерос в течение многих веков не знал ни подобных угроз, ни какого-либо хозяйственного развития, представляя собой стабильный, практический вырванный из потока исторического становления, законсервированный мир образцового феодализма.

Не менее важным в этой связи оказывается вопрос о том, какими могли бы быть и могли ли вообще функционировать феодальные институты в обществе, не объединенном монотеистической религией. Насколько прочными в условиях средневекового феодализма могли быть отношения между королём, чья коронация проводится в соответствии с одной религиозной традицией, и его подданными, которые придерживаются иных верований? Отношения европейского сюзерена со своими вассалами основывались на договоре, контракте, который скреплялся священной клятвой. Религия пронизывала средневековое общество, определяя все стороны жизни, в том числе и социальную структуру, и политическую иерархию. В проти-

---

<sup>4</sup> Костырев В. Герои, убийцы, мудрецы: рыцарство Вестероса // Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М., 2019. С. 91-92.

Kostyrev V., *Geroi, ubijcy, mudrecy: rycarstvo Vesterosa*, Igra prestolov: prochtenie smyslov. Istoriki i psihologi issleduyut mir Dzhordzha Martina, M., 2019, S. 91–92.

<sup>5</sup> Там же. С. 94.

Ibid, S. 94.

вовес этому, в мире «Игры престолов» хоть и присутствует несколько различных верований и культов, один из которых даже обладает церковной организацией, их влияние на общество и индивидов весьма ограничено, демонстрируя скорее современное секулярное представление о религии<sup>6</sup>. Мораль и нравственность общества «Игры престолов» не воспроизводит и не копирует средневековые традиции уже в силу того, что европейское средневековое сознание принципиально, в основе своей религиозно. В сериале же религии предстают скорее фоном, маркирующим географические и культурные различия<sup>7</sup>, как это отчётливо демонстрируется мирным сосуществованием веры в Старых богов на Севере с религией Семерых богов остальной части Семи королевств (несмотря на то, что древние богорожи юга были вырублены и сожжены за тысячи лет до событий «Игры престолов»).

Помимо феодальной культуры Вестероса, «Игра престолов» демонстрирует и иные типы общественной организации, существующие на соседнем материке. В Эссосе ко времени основных событий сериала не осталось крупных государственных образований, здесь можно наблюдать городские центры полисного типа, а также кочевую культуру дотракийцев. По признанию самого Дж. Мартина, кочевники создавались по образу монголов, коренных народов Северной Америки и других номадов. Однако получившийся в итоге результат имеет мало общего с народами Великой Степи, не выходя за пределы стереотипа о воинственных дикарях-разбойниках, наводящих ужас на всех соседей. Крайне неудачно, как представляется, в сериале показано хозяйство и быт дотракийцев, которые большую часть своего времени должны бы уделять разведению скота и лошадей, в первую очередь. Однако ни сезонных кочевий по наработанным маршрутам, ни бережного отношения к водным и кормовым ресурсам степи, ни уж тем более систематического разграничения пастбищ между кхаласарами мы не наблюдаем<sup>8</sup>. Кажется, единственное, чем занимается этот народ воинов, так это грабежи и работорговля, которые вряд ли могут составить основу экономики. Огромную массу соплеменников, из которых взрослые воины, очевидно, составляют меньшинство, сложно прокормить награбленным продовольствием, особенно если количество целей для грабежа ограничено. Производительное хозяйство и поддержание торговых связей с оседлыми земледельцами – необходимое условие выживания ко-

---

<sup>6</sup> Куропаткина О. Религия как институт и личный выбор в сериале «Игра престолов» // Игра престолов: прочтение смыслов. С. 76.

Куропаткина О., *Religiya kak institut i lichnyj vybor v seriale «Igra prestolov»*, Igra prestolov: prochtenie smyslov. Istoriki i psihologi issleduyut mir Dzhordzha Martina, S. 76.

<sup>7</sup> Wells-Lassagne S. Religious aesthetics in Game of Thrones // *TV/Series* // Электронный ресурс: <https://journals.openedition.org/tvseries/438> (дата обращения 06.08.2019).

<sup>8</sup> Шляхтин Р. Степь и её люди. Дотракийское море и дотракийцы в «Песни льда и пламени» // Игра престолов: прочтение смыслов. С. 123.

Shlyahatin R., *Step' i eyo lyudi. Dotrakijskoe more i dotrakijcy v «Pesni l'da i plameni»*, Igra prestolov: prochtenie smyslov, S. 123.

чевых культур. Непреложный факт, о котором не стоит забывать, состоит в том, что в условиях натурального хозяйства подавляющее большинство населения должно быть занято производством продовольствия. Но даже если принять без возражений воинственный быт дотракийцев, сложно поверить в то, что присущий им способ организации военного дела может сделать такой образ жизни успешным. Дотракийцы сознательно отказываются от крепкого оборонительного доспеха, предпочитая делать ставку на скорость, что выглядит, мягко говоря, странно, поскольку основным наступательным оружием для них является серповидный меч – аракх, то есть предполагается непосредственное столкновение с армией противника. И это притом, что армии Вестероса широко используют кольчужный доспех, а дотракийцам известны лук и стрелы – сочетание, которое составило основу военного искусства и определяло тактику боевых действий средневековых кочевников. Именно защищенные достаточно прочной и не стесняющей движения кольчужой, стреляющие из композитных луков конные орды были грозными завоевателями, наводившими ужас на соседей Великой Степи. Лишенная подобных преимуществ армия кхала Дрого становится легковооруженной конницей, которая эффективна для вспомогательных задач, но с трудом может рассматриваться как самостоятельная военная сила, способная противостоять хорошо обученному войску.

Серьезные претензии, с точки зрения правдоподобия, могут быть высказаны и в отношении цивилизаций городского типа, изображенных в «Игре престолов». В частности, вызывают вопросы события, произошедшие в торговом городе Кварт. По сюжету телесериала, Кварт управляется корпорацией из тринадцати богатейших граждан, в связи с чем его можно охарактеризовать как олигархическую республику. В определенный момент двое представителей тринадцати решают установить авторитарное правление и на одном из собраний убивают остальных одиннадцать лидеров, провозглашая город королевством. Крайне маловероятно, что такая революция могла бы произойти в полисных республиках прошлого. Морские торговые компании, декларируемые в качестве основы благосостояния города, представляются в высшей степени сложными и рискованными предприятиями. За каждым из 13 богатейших купцов Кварта должны стоять доверенные лица, большие семьи, партнёры; сложно представить, что владеть и управлять десятками торговых кораблей возможно в одиночку. Более того, политический капитал, влияние и положение каждого представителя правящей группы должны опираться на целые общины, связанные со своим представителем клиентскими отношениями. Политические лидеры в подобных городах-государствах покупают своё влияние в обмен на покровительство и поддержку менее состоятельных сограждан. Из клиенты набираются моряки и подёнщики, в случае необходимости она поддерживает в политической борьбе, в обмен же беднейшие граждане могут рассчитывать на материальную поддержку, работу, юридическую защиту и т. д. Подобные связи пронизывают гражданскую общину сверху донизу, консолидируя и стабилизируя её. На практике, в таких городах влиятельные граждане постоянно конкурируют между собой, соперничают за эко-

номическое и политическое лидерство, но если эта борьба переходит определённые границы, под угрозой оказывается благополучие всей городской община. Убийство столь влиятельного гражданина провоцирует на ответные действия не только его семью, но также чревато недовольством, рискующих оказаться без работы или покровительства, клиентов. А уничтожение 11 из 13 богатейших купцов, очевидно, настроит против новоиспечённых правителей подавляющее большинство населения города. В любом случае, подобный конфликт неизбежно выльется в уличные столкновения. Этот момент выявляет один из свойственных «Игре престолов» стереотип о том, что политика и управление обществом вершатся кулуарно, за закрытыми дверями, ограниченной группой лиц. Но отношения власти – принципиально публичные отношения, что особенно показательно в случае небольших по числу граждан городов-государств. Далекое не всегда в таких республиках бедные простолюдины имеют широкие возможности для построения политической карьеры, но всегда влияние политических лидеров опирается на народную поддержку. Это, однако, не означает, что в городе-государстве нельзя установить единоличное диктаторское правление, история античности демонстрирует более чем достаточно примеров, когда в полисе устанавливался тиранический режим. Но для того, чтобы прийти к власти, тиран должен в первую очередь привлечь на свою сторону народ, лишить своих оппонентов клиентелы, после чего устранять их физически может и не потребоваться. Именно на волне демократического движения к власти приходили представители так называемой старшей тирании древнегреческой истории, именно поэтому в античной культуре столь высокое развитие получило ораторское искусство. Преимущество в политической борьбе получали те, кто мог убедить народ, повести его за собой.

Приведённые примеры достаточно вольного обращения с прошлым (их число не ограничивается упомянутыми) заставляют сделать вывод о том, что «Игра престолов» не реконструирует, не воспроизводит и не демонстрирует сколь либо достоверным образом общественные отношения или события эпохи Средневековья, равно как и любого другого периода человеческой истории. А отсюда с необходимостью приходится заключить: кажущаяся реалистичность и правдоподобие сериала не определяются референцией к внетекстовой реальности, но достигаются исключительно художественными средствами, способом построения нарратива. Исторические параллели, интертекстуальные аллюзии к литературным памятникам и фольклорным мотивам, коих в «Песне льда и пламени» действительно значительное количество, выступают скорее в качестве источников вдохновения Дж. Мартина, ресурса создания увлекательного, логично выстроенного повествования, но, ни в коем случае, их нельзя рассматривать как попытку литературной реконструкции общественных отношений прошлого. В данном случае, исторические прототипы нужны в большей степени писателю для его работы, чем читателю или зрителю для понимания произведения, они не привносят дополнительного смысла, не раскрывают второго дна, скрытого значения. Для зрителя телесериала нет никакой необходимости знать про инцидент в Гленко, чтобы понять «Красную свадьбу» и

чем она была вызвана. Смысл «Игры престолов» всегда остаётся на поверхности, в ней происходит ровно то, что в данный момент происходит на экране. Для понимания чего не требуются ни глубокий анализ, ни знание внешних источников. Таким образом, чтобы попробовать понять, почему рассматриваемое произведение приобретает кажущееся правдоподобие, его следует рассмотреть в ракурсе построения текста, повествования, то есть как целостный, автономный нарратив. Подобный анализ применительно к реалистическому роману осуществил Р. Барт, предложив концепцию «эффекта реальности».

С точки зрения французского философа, в структуре нарратива можно выделить две составляющие: предсказание (*prediction*) и примечания (*notations*). Термином предсказание в данном случае обозначается основная событийная канва повествования, сюжетно значимые компоненты текста. События этой линии объединены между собой каузальными связями, что позволяет следить за развитием истории, делает фабулу понятной. Только если одно событие является следствием другого, то есть детерминировано произошедшим ранее, оно может быть предсказано. Именно так строится фабула: в ключевые моменты сюжета, как минимум сам автор, может сказать: если герой поступит так, с ним произойдут такие события, поступит иначе – последствия будут другими<sup>9</sup>. И даже когда заранее не удаётся предсказать развитие сюжета, ретроспективно причинно-следственная структура повествования поддаётся восстановлению. Чтобы вести войну с Ланнистерами, Роббу Старку необходимо переправить своё войско по единственному мосту, который контролируется лордом Фреем. По условиям достигнутого соглашения, Робб после окончания войны должен взять в жёну одну из дочерей Уолдера Фрея. Однако в дальнейшем Король Севера встречает леди Талису, влюбляется и женится на ней, нарушая тем самым союзный договор. Результатом этого предательства становится «Красная свадьба». Если из этой последовательности событий убрать брак Робба с Талисой, не вполне понятным окажется организованное лордом Фреем убийство семьи Старков. Он до последнего выбирал, чью сторону поддерживать, ища наиболее выгодных условий, но после заключения союза с северянами (условия которого, очевидно, более чем устраивали лорда Переправы), он полностью поддержал Робба, передав в его командования и войска, и своих наследников. Война для северян складывалась успешно, и причин запятнать имя своего дома столь вероломным поступком у Уолдера Фрея не было. Но с учётом нанесённого оскорбления, его мотивация становится понятна, увязанные друг с другом причины и следствия объясняют развитие событий.

Однако ни одно художественное произведение не ограничивается только линией развития сюжета, повествование всегда наполнено некоторым количеством избыточных, с точки зрения основного значения нарратива, элементов, дополнительных деталей, описаний, которые создают ат-

---

<sup>9</sup> Barthes R. The reality effect // French literary theory today: a reader. Cambridge, 1982. P. 12.

мосферу, как бы помещают события рассказа в некое пространство, дают представление о том, где происходит действие. Такого рода детали Р. Барт обозначает понятием примечания. Если сюжет выявляет, что рассказывается историей, то примечания определяют, как она будет рассказана. Когда Теон Грейджой захватил со своим небольшим отрядом железнорождённых Винтерфелл, кастелян замка Родрик Кассель нанёс ему оскорбление, за которое дружина потребовала убить старика. Теон никогда не рубил никому голову, у него в руках обычный боевой меч, не церемониальный, он только что захватил крупнейшую цитадель Севера с двумя десятками воинов и чуть не трясётся от волнения. И конечно, ему не удаётся с первого удара отрубить голову приговорённому, но и со второго, и с третьего тоже, пока, наконец, он ударом ноги не переламывает позвоночник, отправляя голову катиться в грязи. С точки зрения основного сюжета этот эпизод избыточен, он никак не влияет на события: Родрика Касселя могли убить другим способом, если бы сценаристы этого захотели. Голову мог отрубить более опытный воин или у Теона это могло получиться с первого раза (в другом эпизоде, без специального меча Робб Старк с одного удара отрубил голову Рикарду Карстарку), итог был бы один – нам рассказали, что кастеляна замка казнили. Но этот эпизод был поставлен именно так, и это придало истории неповторимый колорит. Подобных избыточных эпизодов, дополнительных мелких деталей в «Игре престолов» огромное количество. Можно вспомнить похороны лорда Хостера Талли (единственный эпизод в сериале, где появляется Хостер Талли), в ходе которых наследнику умершего лорда Речных земель Эдмару никак не удаётся выстрелом из лука поджечь уплывающую по реке лодку с телом покойного. Можно вспомнить эпизод диалога двух дотракийцев: впервые оказавшись в Кварте и пораженные его богатством, они обсуждают, как проще будет украсть драгоценную статую – целиком или расплавив. Сериал поражает качественной проработкой локаций – съёмки Королевской Гавани проходили в Дубровнике, земель за стеной в Исландии, Дорна и многих других мест – в Испании и т.д. Отдельные регионы мира «Игры престолов» отличаются по стилю одежды. Невозможно спутать чешуйчатый доспех воинов Речных земель с красными панцирями Ланнистеров, по наряду сразу можно узнать дорнийца, легко отличив его от северянина, старая Нэн, кормилица Старков, через несколько дней после приезда в столицу отмечает, что Санса стала укладывать волосы по южной моде и т.д. Подобных эпизодов, не наделённых какой-либо смысловой нагрузкой с точки зрения развития сюжета, несчётное множество. Можно также вспомнить многих второстепенных и даже третьестепенных, но неизменно ярких, проработанных и отлично сыгранных персонажей, не оказывающих существенного влияния на события и, тем не менее, населяющих мир «Игры престолов»: водяной плясун Сирио Форель и юный пекарь Пирожок, одна из лидеров одичалых Карси и харизматичный тенн Стир. И конечно, Оберин Мартелл, за которым очень интересно наблюдать, но который абсолютно не нужен и не влияет на развитие событий. Такого рода примечания не нужны для сюжета, они не имеют структурного значения, но они необходимы для повествования, поскольку дела-



ют его более привлекательным, обживают вселенную, словно вовлекая зрителя в пространство нарратива. Мелкие детали, подробности повествования создают впечатление референции к внетекстовой реальности, самим фактом своего присутствия, будто бы, утверждая, что продемонстрированные события действительно имели место быть<sup>10</sup>, они происходили в некоем времени и пространстве. Именно создаваемое между предсказанием и примечаниями напряжение создает эффект реальности, придает повествованию правдоподобие. Перед тем, как отправиться в поход на Винтерфелл, Теон Грейджой пишет письмо Роббу Старку, желая предупредить его. Если бы письмо было отправлено, и Робб узнал про планы железнорожденных, этот эпизод был бы встроен в сюжетную линию, он бы вызвал последствия, став частью предсказания. Но Теон сжёг письмо, и оно осталось примечанием, раскрывающим внутренний мир персонажа, делающим Теона более живым, многоплановым характером.

Рассмотренный Р. Бартом эффект реальности проявляется не только в художественных произведениях, особое значение он приобретает в контексте исторической науки как дисциплины, претендующей на достоверную репрезентацию событий прошлого. Профессиональный историк, работая с текстом, созданным давно, в иной социокультурной обстановке, с повышенным интересом относится к тому, что автор рассказывает непреднамеренно: различного рода отступлениям, упоминаниям не относящихся к основной теме деталей, подробностям бытовой жизни, анекдотам своего времени, особенностям авторского стиля изложения и т.д. Можно допустить ошибки, сознательно или несознательно искажая информацию о том, что стремится передать источник, но то, как информация передана, остаётся в полном соответствии с интенцией и возможностями автора и его времени. В одном эпизоде «Илиады» Гомер сравнивает сражение между ахейцами и ликийцами за стену с тем, как два крестьянина могут спорить из-за границы между их наделами<sup>11</sup>. Хрестоматийный эпизод «спора о меже» демонстрирует то, как может быть восстановлена важнейшая информация об общественных отношениях прошлого даже на основе литературного источника. Гомер не стремился рассказать потомкам об особенностях землепользования своего времени, он просто нашёл яркое и понятное для своей публики сравнение, но этот поэтический троп ясно даёт понять, что в архаическую эпоху истории Древней Греции из общинного фонда земли уже выделились индивидуальные наделы, иначе, ни о какой меже между ними, автор гомеровского эпоса, кем бы он ни был, не знал бы. Так, случайно упомянутая в тексте художественного произведения, деталь повседневной жизни становится прямой отсылкой к прошлой действительности. Через такие эпизоды прошлое как будто внезапно, самостоятельно предстаёт перед взором наблюдателя, позволяя ощутить всё своё своеобразие, индивидуальность.

---

<sup>10</sup> Barthes R. Op. cit. P. 16.

<sup>11</sup> Илиада, XII, 415-426.  
Iliada, XII, 415-426.

Используя «эффект реальности», самобытную концепцию познания прошлого развивает нидерландский теоретик Ф. Анкерсмит. Философ предлагает отказаться от традиционной исторической методологии в силу того, что она выстраивается на основе картезианско-кантианской субъект-объектной парадигмы, в рамках которой исследователь изучает независимо от него существующий предмет. Проблематичность применения данного подхода к познанию прошлого связывается тем, что, как это отмечает ещё Х.-Г. Гадамер<sup>12</sup>, предмет исторического исследования не дан за пределами самого исследования, историк не может получить доступ к прошлой реальности вне текста о ней и без его посредничества. Прошлое обретает бытие в настоящем только через свою репрезентацию в нарративной форме. Это фактически означает, что историк сам формулирует предмет своего исследования, определяет, каким он будет, исходя из своих личных представлений о прошлом. До того, как понимание прошлого обретёт нарративное обличье в форме исторического сочинения, до того, как к нему будет применён эпистемологический инструментарий академической истории, у исследователя формируется некое видение прошлого, только ему принадлежащая точка зрения, которая неизбежно оставит отпечаток на его работе, проявит в себя в написанном им тексте. В качестве механизма формирования подобного донарративного видения Ф. Анкерсмит утверждает порождаемый эффектом реальности опыт непосредственного контакта с прошлым. Возникающий внезапно, помимо воли автора источника, благодаря неким деталям, оговоркам, редким моментам, когда прошлое «идёт само»<sup>13</sup>, эффект реальности сталкивает исследователя непосредственно с давно ушедшей реальностью. В такие моменты прошлое и настоящее взаимно актуализируются в сознании историка, ясно демонстрируя собственную индивидуальность, своеобразие. Исторический опыт в данном случае прочитывается как опыт непосредственного схватывания, обретения прошлого в ситуации современности, когда разность между прошлой и настоящей реальностью, осознание безвозвратной утраты того, что когда-то было подлинным настоящим, переживается актуально и дарует понимание, которое в дальнейшем может быть объяснено, приобретя нарративную форму исторического исследования.

Представленный подход к историческому опыту не отрицает необходимость эпистемологической истории – проведения методологически грамотного, профессионального анализа сведений о прошлом, но скорее фундирует его философским исследованием обратной стороны академической истории, той её основы, которая зачастую остаётся невысказанной и нерелевантной<sup>14</sup>. Исторический опыт скорее дополняет традиционные

---

<sup>12</sup> *Gadamer H.-G. Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik // Gesammelte Werke. Bd. 1. Tübingen: Mohr Siebeck, 1990. S. 287.*

<sup>13</sup> *Анкерсмит Ф.Р. История и тропология: взлет и падение метафоры. М., 2003. С. 334.*

*Ankersmit F.R. Istoriya i tropologiya: vzlet i padenie metafory. M., 2003. S. 334.*

<sup>14</sup> *Анкерсмит Ф.Р. Возвышенный исторический опыт. М., 2007. С. 462.*

методики познания прошлого, что отчетливо иллюстрируется примером таких направлений, как микроистории или история ментальности. Сосредотачивая своё внимание на единичных фактах, конкретных событиях или микрообществах, не стремясь к реконструкции всеобщей картины исторического становления, подобные исследования не вписывают свой предмет в некий контекст общественного развития. Они не репрезентативны ни для чего помимо самих себя<sup>15</sup>, описывая сингулярные эпизоды, отдельные феномены, они не связывают их в общий процесс, не позволяют увидеть за фрагментарностью, хаотичностью фактов единую взаимосвязанную структуру. В этом смысле значение единичного явления, которое исследуется микроисторией, не подчиняется более важной проблематике истории большой длительности или истории политического становления – история отдельной деревни не растворяется в истории государства. Данные направления не позволяют смотреть на прошлую реальность, как нечто выходящее за пределы текста, существующее помимо него, но скорее через единичное осуществляют прямую референцию к конкретной ситуации в прошлом, именно репрезентируют прошлое через текст. Прошлое, таким образом, проявляет себя в пространстве, которое формируется историческим повествованием. Критически важно, что подобная взаимосвязь прошлого и настоящего осуществляется в тексте, при помощи нарративных средств выражения. У историка нет особого, специально разработанного языка, позволяющего препарировать прошлую реальность абсолютно надежным, непротиворечивым способом, извлекая из неё истинные сведения. Язык исторической науки складывается исторически, заимствуя средства из различных источников, и, в первую очередь, из обыденного языка и литературы, что делает его принципиально метафоричным, многозначным, гибким и изменчивым. В арсенале историка оказывается вся палитра художественных приёмов и выразительных средств, всё многообразие языка, закладывающее практически безграничные возможности для формирования убедительных исторических нарративов, для связывания разрозненного конгломерата событий в единую последовательную историю. И если из подобного повествования убрать исторические источники, через которые осуществляется референция к прошлому, единственное, что при этом останется, так это эффект правдоподобия.

Кажущаяся достоверность в передаче общественных практик прошлого, свойственная «Игре престолов», достигается художественными методами, она не детерминирована точным воспроизведением исторических прототипов. Схожим образом выстраивается повествование в историческом исследовании, в рамках которого именно нарративные средства позволяют увязывать между собой отдельные факты, устанавливая каузальные связи между событиями, формируя целостное повествование. Отличительной особенностью исторической дисциплины, как формы познания,

---

Ankersmit F.R., *Vozyvyshennyj istoricheskij opyt*, M., 2007, S. 462.

<sup>15</sup> Анкерсмит Ф.Р. История и тропология. С. 363.

Ankersmit F.R., *Istoriya i tropologiya*, S. 363.

оказывается неустранимая, определяющая саму её сущность, интенция к прошлому, стремление через сохранившиеся остатки давно ушедшей реальности, по возможности максимально правдиво, во всём их своеобразии и уникальности, реконструировать исторические события и явления. Если же исключить исторические источники, либо рассматривать их превратно, тенденциозно и ангажировано, на выходе окажутся псевдо- или лжеисторические сочинения, фальсификации, примеров чему накопилось несчётное множество. Подобные произведения тоже могут показаться правдоподобными, достоверными неподготовленному читателю. В случае «Игры престолов» первичным выступает эффект реальности, мы наблюдаем за живыми, рельефными персонажами, которые кажутся правдоподобными, мы проследивает логичное, напряженное развитие сюжета и нам кажется, что именно так должны поступать участвующие герои в представленных обстоятельствах. Поскольку же всё это действие помещено в антураж квазисредневековья, у зрителя, поверхностно знакомого с особенностями той эпохи может сложиться впечатление, что так и должны были вести себя люди в то время.

#### Список литературы:

1. Анкерсмит Ф.Р. Возвышенный исторический опыт. М.: Издательство – Европа, 2007. 612 с.
2. Анкерсмит Ф.Р. История и тропология: взлет и падение метафоры. М.: Прогресс-Традиция, 2003. 496 с.
3. Иванов А.В. Антропология «Игры престолов» // Новые российские гуманитарные исследования. № 12, 2017 // Электронный ресурс: <http://www.nrgumis.ru/articles/2005/> (дата обращения: 05.08.2019).
4. Иванченко А.Е. Исторические параллели в «Песни льда и пламени» // Развитие и актуальные вопросы современной науки. № 1, 2017. С. 22–24.
5. Костырев В. Герои, убийцы, мудрецы: рыцарство Вестероса // Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. 272 с.
6. Куропаткина О. Религия как институт и личный выбор в сериале «Игра престолов» // Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. 272 с.
7. Падун Т.В., Кондрашкина И.В. Жанровая специфика романа Дж. Мартина «Игра престолов» // Формирование профессиональной компетентности филолога в поликультурной образовательной среде. Материалы научно-практической конференции. Симферополь: «Издательство Типография «Ариал», 2017. С. 204–208.
8. Шляхтин Р. Степь и её люди. Дотракийское море и дотракийцы в «Песни льда и пламени» // Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. 272 с.
9. Barthes R. The reality effect // French literary theory today: a reader. Cambridge, 1982. P. 11–18.

10. Gadamer H.-G. *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* // *Gesamelte Werke. Bd. 1.* Tübingen: Mohr Siebeck, 1990. 495 s.
11. Wells-Lassagne S. Religious aesthetics in Game of Thrones // *TV/Series* // Электронный ресурс: <https://journals.openedition.org/tvseries/438> (дата обращения 06.08.2019).

## THE IMAGE OF THE MIDDLE AGES IN THE SERIES GAME OF THRONES: THE PROBLEM OF VERACITY

A.A. Avanesyan

Secondary Sschool № 33, Tver, Russia

The article is based on the comparison of the content of the popular television series «Game of Thrones» with its historical prototypes. The main thesis is that the seeming realism of the plot is achieved not by reference to the past event, not by reconstruction of some historically known social practices, but exclusively by artistic means. This conclusion allows us to compare the ways of representing the past that are characteristic of artistic creation and some areas of historical science. As a result the uniqueness of reflection on the past realized in the paradigm of historical experience is revealed.

**Key words:** *Game of Thrones, fantasy, narrative, reality effect, microhistories, historical experience.*

*Об авторе:*

АВАНЕСЯН Артём Александрович – кандидат философских наук, учитель истории и обществознания МБОУ СОШ № 33 г. Твери. E-mail: [timmyy@ro.ru](mailto:timmyy@ro.ru)

*About the author:*

AVANESYAN Artem Alexandrovich – PhD in Philosophy, Teacher of History and Social Studies, School № 33, Tver. E-mail: [timmyy@ro.ru](mailto:timmyy@ro.ru)

### References

- Ankersmit F.R., *Vozvyshennyj istoricheskij opyt*, M., Izdatel'stvo – Evropa, 2007. 612 s.
- Ankersmit F.R., *Istoriya i tropologiya: vzlet i padenie metafory*, M., Progress-Tradiciya, 2003. 496 s.
- Ivanov A.V., *Antropologiya «Igry prestolov»*, *Novye rossijskie gumanitarnye issledovaniya*, № 12, 2017 // Электронный ресурс: <http://www.nrgumis.ru/articles/2005/> (дата обращения: 05.08.2019).
- Ivanchenko A.E., *Istoricheskie paralleli v «Pesni l'da i plameni»*, *Razvitie i aktual'nye voprosy sovremennoj nauki*, № 1, 2017, S. 22–24.

- Kostyrev V., *Geroi, ubijcy, mudrecy: rycarstvo Vesterosa*, Igra prestolov: prochtenie smyslov. Istoriki i psihologi issleduyut mir Dzhordzha Martina, M., AST, 2019. 272 s.
- Kuropatkina O., *Religiya kak institut i lichnyj vybor v seriale «Igra prestolov»*, Igra prestolov: prochtenie smyslov. Istoriki i psihologi issleduyut mir Dzhordzha Martina, M., AST, 2019. 272 s.
- Padun T.V., Kondrashkina I.V., *Zhanrovaya specifika romana Dzh. Martina «Igra prestolov»*, Formirovanie professional'noj kompetentnosti filologa v polikul'turnoj obrazovatel'noj srede. Materialy nauchno-prakticheskoy konferencii. Simferopol', «Izdatel'stvo Tipografiya «Arial», 2017, S. 204–208.
- Shlyahin R., *Step' i eyo lyudi. Dotrakijskoe more i dotrakijcy v «Pesni l'da i plameni»*, Igra prestolov: prochtenie smyslov. Istoriki i psihologi issleduyut mir Dzhordzha Martina, M., AST, 2019. 272 s.

*Статья поступила в редакцию 18.06.2019 г.*