

УДК 130.2

DOI: 10.37482/2687-1505-V313

*ХАРАКТЕРОВ Никита Олегович, аспирант
кафедры философии образования Московского
государственного университета имени М.В. Ло-
моносова. Автор двух научных публикаций**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4380-3288>

ИСТОРИЧЕСКАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ ВОЙНЫ КАК ИГРОВАЯ, АГОНАЛЬНАЯ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА

В статье рассматриваются основные этапы возникновения исторической реконструкции, ее отличия от ролевых игр и особенности использования в качестве способа актуализации культурной памяти. Автор анализирует данный вид деятельности с точки зрения антропологии, культурологии и социологии, опираясь на работы Йохана Хёйзинги и Роже Кайуа. Популярность этого увлечения среди жителей мегаполисов связывается с интересом к иному образу жизни, из которого можно позаимствовать практики, отличные от обыденных. В рамках исторической реконструкции как игровой, научной и образовательной практики существует два основных направления – военное (воссоздание амуниции и особенностей военного дела) и гражданское (воспроизведение быта исследуемой эпохи). Оба они предполагают реконструкцию материальной культуры, мышления и поведения. Можно выделить три основных вида исторической реконструкции – военная, ремесленная и образовательная. Особое внимание уделяется военной реконструкции, т. к. она возникла первой. Существует два аспекта данного вида деятельности, один из которых связан с воссозданием материальной культуры, а именно изготовлением, хранением и обслуживанием образцов реконструированного оружия, а другой – с изменением мышления и поведения как самих реконструкторов, так и зрителей мероприятий, в частности с воссозданием культуры обращения с оружием, использованием реконструированных образцов для визуализации образовательного процесса, а также с антропологическими практиками по «очеловечиванию» оружия. В статье анализируется соотношение средневекового рыцарства и реконструированного, как наиболее яркий пример практик, воссоздаваемых и используемых при реконструкции войны.

Ключевые слова: историческая реконструкция, экспериментальная археология, военная реконструкция, реконструкция оружия, культурная память, Й. Хёйзинга, Р. Кайуа.

*Адрес: 119991, Москва, Ленинские горы, д. 1; e-mail: karakterov@yandex.ru

Для цитирования: Характеров Н.О. Историческая реконструкция войны как игровая, агональная и образовательная практика // Вестн. Сев. (Арктич.) федер. ун-та. Сер.: Гуманит. и соц. науки. 2023. Т. 23, № 6. С. 105–115. DOI: 10.37482/2687-1505-V313

В настоящей статье мы исследуем историческую реконструкцию как игровую антропологическую практику, в рамках которой участники моделируют то или иное историческое событие, систему отношений, мышление, поведение и быт людей, живших в предшествующие эпохи, на основании интерпретации различных исторических источников, в первую очередь археологических, изобразительных и текстуальных, и при помощи воссозданных элементов древней материальной культуры. Следует отметить, что «историческая реконструкция выступает как “зонтичный” термин для обозначения культурных практик скрупулезного воспроизводства материальных условий жизни в прошлом, а также возникающей на основе этих практик социальности. Каждый реконструктор должен обладать набором (“комплексом”) реплик исторических предметов – “артефактов” – с тем, чтобы адекватно репрезентировать свой исторический типаж. Постоянная потребность в пополнении и обновлении “комплекса” выступает стимулом для развития кустарных производств оружия, доспехов, обуви, одежды, предметов исторического быта» [1, с. 174]. В англоязычной литературе данный феномен носит название *historical reconstruction*, или же *historical reenactment*, имеющее схожее значение. Ему может быть дано следующее определение: «Реконструкция – это деятельность, в которой люди воссоздают или стремятся обессмертить исторические эпохи и события через инсценировку, костюмы, реквизит, постановки и/или аутентичную обстановку. Ролевые игры живого действия, сокращенно РИЖД, могут иметь современный или придуманный сеттинг, но, как правило, они основаны на исторических периодах. Здесь люди импровизируют и погружаются в свои роли, а не отыгрывают какой-либо заранее известный сценарий. Акцент может ставиться на приключении, сражении или бытовых взаимодействиях. Замысел может быть вдохновлен различными историческими событиями, в основном

военной истории, или художественными жанрами, например, научной фантастикой» (перевод мой. – Н.Х.)¹.

Исследователь С.И. Поляков пишет: «историческая реконструкция как относительно самостоятельный жанр досуга зародилась в Англии и США в 1930-е годы. Превращение ее из элитарного хобби для профессиональных историков и коллекционеров антиквариата в массовый феномен произошло в конце 1990-х – начале 2000-х годов (Agnew 2010). Примерно в тот же период происходит ферментация реконструкторских сообществ и на постсоветском пространстве» [1, с. 174].

Прежде чем проанализировать историческую реконструкцию войны, нужно дать ей определение и разделить на области, а также привести ряд вспомогательных терминов.

Историческая реконструкция войны – это игровая и агональная антропологическая практика, в рамках которой участники моделируют историческое событие, связанное с войной. При использовании археологических источников исторические реконструкторы придают большое значение артефактам. Под этим термином подразумеваются любые рукотворные предметы, однако в данном случае нас интересуют только те из них, которые применялись как оружие, т. к. для археологии и реконструкции оружия именно они являются базовыми артефактами. Историческая реконструкция, воспроизводя реально существовавшие образцы оружия, использует признанные в научном мире классификации, в первую очередь клинкового оружия как наиболее распространенного [2].

Историческая реконструкция войны как антропологическая практика – это деятельность реконструкторов, направленная на себя и других с целью моделирования военных действий прошедших эпох.

Основные теоретические подходы к исторической реконструкции

Анализируя историческую реконструкцию как образовательную практику, которая состоит

¹Historical Reconstruction. Reenactment. Events Through Dramatization. URL: <https://www.eventplan.co.uk/> (дата обращения: 10.03.2023).

из реконструкции мирной жизни и войны, мы приходим к выводу, что она обладает агонально-игровым аспектом. Для того, чтобы дать ей характеристику в таком качестве, нужно обратиться к различным теоретическим подходам, которые используются в культурологии, философии и теории игр для описания подобного феномена. Как ключевые работы мы предлагаем рассмотреть книги «Homo ludens» Йохана Хёйзинги и «Игры и люди» Роже Кайуа, в которых авторы излагают собственные взгляды на это явление.

Игра и ратное дело согласно Йохану Хёйзинге и их отражение в исторической реконструкции. Для исторической реконструкции Йохан Хёйзинга является знаковой фигурой не только как ученый, но и как человек. Как пишет Д.В. Сильвестров, «в шестилетнем возрасте, в Гронингене, он становится свидетелем костюмированного шествия, посвященного одному из событий нидерландской истории XVII в. С детства он проникается ощущением того, что индивидуальное переживание прошлого неразрывно связано с индивидуальными персонажами. В 1894 году он сам, в костюме XVII века, участвует в подобном студенческом маскараде. На обеде по завершении празднества Хёйзинга заметил, что “маскарад – несомненный признак упадка, возможно, его последнее проявление. И мы горды тем, что являемся последними носителями этой прекрасной традиции, которая умирает”» [3, с. 5]. Такого рода участие нельзя назвать полноценной исторической реконструкцией, если использовать для этого современные критерии, но и воссоздание рыцарских турниров в XIX веке тоже будет сильно уступать современной практике в детальности, проработанности и достоверности. Более того, Хёйзинга оказался неправ в главном: в XX веке традиция маскарадов не умерла, но возродилась во второй половине столетия в виде исторической реконструкции и с тех пор демонстрирует стабильно положительную динамику, что отражается как на количестве участников, так и на качестве костюмов. Маскарад, так же как и историческая реконструкция, представляет собой опыт трансгрессии.

Однако для того, чтобы ясно представить себе подход Хёйзинги, обратимся к его тексту: «Понятие же войны возникает, собственно, лишь тогда, когда особое, приподнятое настроение охватывающей всех враждебности делается отличным от распри между отдельными людьми, а до некоторой степени и родовой ненависти. Такое различие помещает войну не только в сакральную, но одновременно и в агональную сферу. Война тем самым возвышается до святого дела, где все вместе могут помериться силами, испытывая свой жребий, – короче говоря, она попадает в такую сферу, где право, жребий, престиж все еще пребывают в неразрывном единстве. Тем самым она вступает немедленно в сферу чести. Она делается священным установлением и как таковое облачается той духовной и материальной орнаменталистикой, которой располагает данное время. Это не означает, что война ведется теперь по нормам кодекса чести и в формах отправления культа. Грубая сила властвует в полной мере. Война, однако, рассматривается в свете священного долга и чести и до некоторой степени разыгрывается в присущих им формах. При этом всегда трудно выявить, до какой степени подобные представления действительно оказывают влияние на ведение войны, в какой мере они управляют ею» [3, с. 102].

Агональность проявляется в соревнованиях, иногда переходящих в открытую вражду между реконструкторами и между клубами реконструкторов и приводящих к травмам на поединках, бугуртах и во время так называемой правильной войны, которые являются составляющими военно-исторической реконструкции, ограничиваются и регулируются правилами. Правила на различных мероприятиях (так называемых фестивалях исторической реконструкции) будут разными, но все они обусловлены несколькими принципами: безопасность, честность, справедливость. Суть их обычно сводится либо к запретам (например, сухой закон на фестивале, исключая вечерний пир), либо к техническим требованиям (так называемая гуманизация оружия, т. е. использование

на фестивалях только тупых реплик реально существовавшего оружия и полный запрет на стальное дробящее оружие, т. к. его невозможно гуманизировать), либо к ограничениям (запрет на удары в небронированные зоны в ходе боя). Соблюдение/несоблюдение этих правил во многом и определяет наличие/отсутствие чести у участников фестиваля. Таким образом, можно констатировать, что отношения между реконструкторами и их объединениями – это сложное соединение агона и солидарности, которое можно в целом назвать агонем с ограничениями в виде субкультурной этики, морали и чести, во многом похожей на племенную и средневековую, а во многом – на современную.

Анализ исторической реконструкции войны сквозь призму книги Роже Кайуа «Игры и люди». Данное произведение одновременно является как продолжением, так и критикой работы Йохана Хейзинги. Эти исследования, с одной стороны, похожи, т. к. оба посвящены анализу феномена игры, а с другой – различны, т. к. Хейзинга смотрит на данную практику как культуролог и историк, Кайуа – как социолог и социальный антрополог.

Так, Кайуа пишет: «Конечно, игра предполагает стремление выиграть, наилучшим образом используя эти ресурсы и не допуская запрещенных приемов. Но она требует и большего: нужно превосходить соперника в рыцарстве, принципиально оказывать ему доверие и сражаться с ним без враждебности. Нужно также заранее принимать возможность неудачи, невезения или роковой ошибки, без гнева и отчаяния признавать свое поражение. Кто злится или хнычет, тот дискредитирует себя. Действительно, коль скоро каждая партия является абсолютным началом, то ничего не потеряно, и игроку следует не жаловаться и не расстраиваться, а удваивать свои усилия» [4, с. 17–18]. Применительно к исторической реконструкции это значит, что стремление выиграть, соревновательный аспект военной реконструкции, в частности турниров, уравновешен стремлением играть по правилам (выиграть по правилам), эстетикой (выиграть красиво), моралью (вы-

играть добродетельно) и желанием сохранить отношения с другими играющими (выиграть, никого при этом не оскорбив).

Роже Кайуа предлагает разделить игры на 4 различных категории, которые он называет *agon*, *alea*, *mimicry* и *ilinx*: «Все четыре разряда, несомненно, принадлежат к области игр: мы играем в футбол, в шары или в шахматы (*agon*), мы играем в рулетку или лотерею (*alea*), мы играем в пиратов, играем Нерона или Гамлета (*mimicry*), и мы играем, стремительным вращением или падением вызывая в себе органическое состояние смущения и расстройства (*ilinx*)» [5, с. 38]. Историческая реконструкция войны представляет собой смесь *agon* и *mimicry*, т. к. носит одновременно состязательный и имитационный характер. Это сложный феномен, в рамках которого *agon* и *mimicry* встречаются в самых различных сочетаниях и ситуациях.

Наиболее яркий и известный пример – это поединок между двумя бойцами и рыцарский турнир как частное его проявление. Здесь соревнуются не только в силе и умении сражаться, в ударах, одновременно красивых и результативных, но и в способности вести себя благородно по отношению к противнику и учтиво с дамами (имеется в виду суд дамской чести, который вместе с судьями-мужчинами объявляет победителя и накладывает дополнительные условия на сражающихся (так называемые вериги), следит за выполнением ими обетов в ходе боя), а также в качестве доспехов, оружия и костюма. Участник, чье обмундирование не соответствует историческим источникам, а также требованиям безопасности, не допускается на турнир.

Так называемая правильная война, поединок отрядов или даже небольших армий на крупных фестивалях, встречается в двух вариантах. В первом исход битвы заранее не предопределен сценарием, ситуация схожа с турниром, т. е. «правильная война» – это коллективный турнир, который отличается только присутствием офицерского состава, командующего группами бойцов-реконструкторов, и наличием тактических решений, необходимых

для победы, среди которых также есть разрешенные и запрещенные. Во втором «правильная война» приурочена к какому-то конкретному событию (например, ежегодный фестиваль, посвященный Бородинской битве) у сражения есть сценарий, основанный на исторических источниках, в котором победитель заранее известен. В таком случае отсутствует *agon*, есть только *mimicry*.

Есть еще одна сфера, в которой соединяются *mimicry* и *agon*, – это соревнование на соответствие исторических комплектов источникам. Оно может быть как официальным (так называемые конкурсы костюмов), так и неофициальным, т. е. проявляющимся в частных беседах на фестивалях, в клубах исторической реконструкции и интернет-сообществах. Следует отметить, что большинство споров возникает именно в этой, кажущейся невинной сфере. Частота подобных споров даже породила специальный термин «лазурный дозор». Так называют людей, которые постоянно и повсеместно критикуют чужие комплекты снаряжения, считая себя, но редко в действительности являясь экспертами-источниковедами. Подобное поведение с точки зрения внутрикорпоративной этики реконструкторов считается аморальным. Негласная норма – это отсутствие критики в адрес костюма другого участника в случае, если он был допущен на фестиваль так называемым допускающим или паспортистом – членом команды организаторов фестиваля. Речь, безусловно, о тех мероприятиях, которые устроены именно так, альтернативой становится приглашение клубов, имеющих хорошую репутацию, и тогда контролем костюма участников занимается глава клуба и офицерский состав.

Последним из аспектов, в котором соединяются *agon* и *mimicry*, является вопрос о балансе между количеством участников и качеством их комплектов. Большие фестивали подразумевают очень мягкие критерии допуска, низкое соответствие источникам, допущение современных материалов и предметов быта, это увеличивает количество участников, делает мероприятия более массовыми и зрелищными,

комплекты – более дешевыми, т. е. за счет массовости возрастает *agon*, но образовательный и эстетический эффект (*mimicry*) падает. Маленькие фестивали часто имеют суровые критерии допуска, что увеличивает качество *mimicry*, но из-за уменьшения количества участников падает *agon*. Любое подобное мероприятие – это баланс между массовостью и качеством, однако еще одним фактором является то, что часто под предлогом несоответствия участника высоким требованиям его или его клуб не допускают по личным причинам (взаимное недоверие, личная вражда, страх перед более сильными соперниками в состязании, нежелание делиться прибылью, оплачивать гостям проезд и проживание и многое другое, что не связано непосредственно с реконструкцией и относится к сфере личных отношений).

Историческая реконструкция, культурно-историческая память и трансгрессия в «Другого»

Историческая реконструкция и реконструкция войны в частности – явление многогранное. Что отражается и на области мотивации тех, кто ей занимается. Историческая реконструкция – это форма трансгрессии в «Другого», но сам этот «Другой» может быть разным. И все же трансгрессия, осуществляемая ради актуализации культурно-исторической памяти, имеет ряд общих аспектов вне зависимости от того, в какого именно «Другого» реконструктору предстоит трансгрессировать.

В массовом сознании память об исторических событиях изобилует мифами, сформированными историческими романами, художественными фильмами, популярными интернет-статьями, видеороликами и компьютерными играми. Таким образом, первая задача начинающего реконструктора – это освоение источниковедческой и историографической базы, т. е. демифологизация собственного мышления относительно избранного периода. Это не просто уже хотя бы потому, что в значительной степени благодаря подобным мифам у него сформировался романтический образ эпохи. Столкновение с реальностью часто бывает бо-

лезненным и может приводить к уходу из движения. В случае же успешного прохождения этого этапа, связанного со знакомством с реальной эпохой по реальным источникам, реконструктор становится неплохим популяризатором и своего рода «разрушителем легенд». Следует, однако, заметить, что, как правило, стать таковым его побуждает не только сам процесс исследования прошлого, но и выступления на крупных фестивалях исторической реконструкции (например, «Времена и эпохи» в Москве и «Рекон» в Санкт-Петербурге), в ходе которых участники много общаются со зрителями, активно транслирующими те самые «исторические мифы». Именно это заставляет реконструктора специально подбирать ответы на типичные вопросы или, что случается чаще, спорные тезисы тех, кто посещает подобные мероприятия.

Историческая реконструкция – одна из немногих областей неформального образования, которая заставляет участников движения глубже разобраться в источниковедении, причем как текстуальном, так и археологическом. Перевоплощение (трангрессия) в предка происходит с помощью практического освоения производства и использования предметов, воссозданных на основе доступной информации. Однако, как хорошо известно историкам, источник существует не сам по себе, а в интерпретации. Более того, исследователь использует источник преимущественно для написания текстов. Реконструктор же – для воссоздания предмета или события. Цена ошибки второго выше, т. к. неправильно сделанное оружие может стать не только итогом неверно проведенного эксперимента, но и причиной травмы. Также изготовление инвентаря для мероприятий по исторической реконструкции – это всегда баланс между соответствием источнику (в терминологии реконструкторов – «историчностью»), удобством при использовании и безопасностью для самого реконструктора.

Отдельный вопрос, возникающий при актуализации культурно-исторического наследия, – адаптация воссоздаваемых событий к восприятию современного зрителя. Одним из ключевых

различий между современностью и, например, Средними веками является восприятие времени. В эпоху Средневековья рыцарский турнир занимал несколько дней, из которых собственно джостинг (конный поединок на тупых ломких копьях) длился несколько часов, тогда как представление участников, перечисление их подвигов, родовых заслуг занимали куда больше времени. В наши дни это мероприятие (представление участников, джостинг, меле, т. е. сражение конных рыцарей между собой в ближнем бою на деревянных копиях реального оружия, пеший рыцарский турнир, иногда поединок лучников как дополнение и, наконец, финальный парад участников) длится от 5 до 7 ч – именно сколько современный зритель способен выдержать. Данная ситуация рождает проблему невозможности полной и достоверной реконструкции культурно-исторической памяти для зрителя, а не в рамках академического эксперимента для реконструкторов или ученых. Иными словами, мы не можем вполне достоверно воспроизвести события, т. к. слишком сильно изменились сами.

Подводя итоги данного раздела, можно констатировать, что реконструктор может и должен заниматься сохранением, воссозданием и актуализацией исторической памяти и историко-культурного наследия. Для того, чтобы делать это эффективно и системно, необходимо сочетать высокое качество воссоздаваемых по источникам предметов с образовательным шоу. Также важно, чтобы перед организаторами фестивалей стояли в первую очередь образовательные, а не коммерческие или административные цели, а реконструкция не использовалась как средство самопрезентации.

Историческая реконструкция войны на примере реконструкции рыцарства

Поскольку военные сражения изначально являлись центральной темой для исторической реконструкции в силу своей зрелищности, соревновательного элемента и, несмотря на использование незаточенного оружия, определенной степени риска, следует разобрать этот феномен не только в теории, но и на практике. Наиболее

известным и ярким примером в данном случае служит реконструкция рыцарства не как социального института или правового статуса, а как антропологической практики. Она является одним из самых важных и популярных элементов исторической реконструкции Средних веков. Данная деятельность подразумевает также воссоздание антропологических практик, причем часто это происходит непреднамеренно. Следует отметить, что полностью эти практики невосстановимы, т. к. подразумевают реконструкцию социального порядка, например наличие оружия в бою, что в условиях современного социума невозможно.

Культура рыцарства возникла как способ ограничить насилие в обществе, в котором оно было системообразующим. Ограничения эти имеют как светские, так и церковные корни. С точки зрения антропологии можно говорить о выработке представлений о честном и бесчестном, достойном и недостойном, благородном и неблагородном и проистекающего из них поведения. Культура рыцарства – это то, что отделяет короля франков Хлодвига от регента Англии Уильяма Маршалла, а V век нашей эры – от XII. Обратной стороной данного процесса становится легитимизация насилия и в ряде случаев его сакрализация.

Историческая реконструкция рыцарских практик в наши дни предполагает в первую очередь умение вести себя благородно по отношению к противнику на турнире и к дамам вне его, т. е. отказ от нанесения ударов по незащищенным частям тела, отказ продолжать бой в случае потери противником оружия, соблюдение прочих правил турнира, выражение уважения к решению судей-мужчин и суду дам.

Следует отдельно отметить причины популярности реконструкции рыцарства и рыцарских практик. Главная из них заключается в том, что данная культура принципиально отлична от современной. В ее центре, по крайней мере в области предписываемого, хотя и весьма нечасто реализовывавшегося на практике, не деньги и комфорт, а честь и вера. Морис Кин в книге «Рыцарство» приводит цитату английского консерватора Эд-

мунда Берка: «Миновал век рыцарства, сменившись веком софистов, экономистов и счетоводов, и слава Европы погасла навсегда!» [5, с. 7]. Эти слова были сказаны в 1791 году, хотя в реальности век рыцарства, по мысли того же Кина, закончился гораздо раньше – в 1524 году, в день гибели Пьера Террайля де Баярда. Формальным началом анализируемой эпохи принято считать битву при Пуатье (732) между войсками майордома Франкского королевства Карла Мартелла и военачальника Омейядского халифата Абдур-Рахмана ибн Абдаллаха, в которой тяжелая кавалерия франков впервые показала свое преимущество над легкой конницей арабов. Принимая во внимание, что это лишь один из возможных способов определения границ рыцарской культуры, можно отметить ряд особенностей, значимых для реконструкции.

Во-первых, как возникновение, так и закат рыцарской культуры связаны с Францией, которая долгие годы была законодательницей мод в данной области, что заставляет реконструктора ориентироваться на французские источники даже тогда, когда он реконструирует рыцарство другой европейской страны. Большинство исследований основаны именно на французском историческом материале [6; 7] и реже – на английских источниках [8]. Отдельная категория в рамках данной тематики – это источники [9] и историографические работы [10–16] по истории рыцарства эпохи Крестовых походов и Реконквисты.

Во-вторых, нужно учитывать, что рыцарь – это в первую очередь тяжелый кавалерист и в гораздо меньшем количестве случаев – тяжелый пехотинец. Данный факт сразу делит историческую реконструкцию рыцарства на пешую и конную, причем последняя будет относиться к наиболее дорогому, сложному и, как следствие, элитному сегменту, что делает его очень малочисленным. Однако всех рыцарей объединяет необходимость соответствовать некоему образу бесстрашного и честного воина, учтивого с дамами, верного друзьям и благородного с противниками. Генезису этого идеала и ответственности ему поведения реальных рыцарей посвящено множество исследований. Однако в данной статье нас интересуют антропологиче-

ческие практики, используемые по отношению к оружию, и для их осмысления необходимо проанализировать поведение реконструкторов на фестивале.

Историческая реконструкция оружия и его применение как набор антропологических практик имеют ряд особенностей, связанных с отношением реконструктора к своей амуниции. Как и на реальной войне, участник, который находился в данном движении достаточно долго и пользовался своим оружием в течение длительного времени, начинает «очеловечивать» его, т. е. приписывать материальному предмету свойства, присущие только человеку. Оружие, особенно меч, начинает восприниматься не как вещь, а как друг и боевой товарищ. Известны случаи, когда реконструкторы давали своим мечам имена, так что подобное «очеловечивание» встречается не только в средневековой литературе. Классическим примером может послужить сцена прощания Роланда со своим мечом Дюрандалем, описанная в «Песни о Роланде»: «Почуял граф, что смерть его настигла, встал на ноги, собрал остаток силы, идет, хотя в лице и ни кровинки. Пред темной глыбой он остановился, по ней ударил десять раз сердито, о камень меч звенит, но не щербится. Граф молвит: “Богоматерь, помоги мне, пора нам, Дюрандаль, с тобой проститься. Мне больше ты уже не годишься. С тобой мы многих недругов побили, с тобой большие земли покорили. Там Карл седобородый правит ныне. Владеть тобой не должен враг трусливый: носил тебя вассал неустрашимый, такого край наш больше не увидит”» [17, с. 679–680].

Несмотря на то, что «Песнь о Роланде» является литературным произведением, романтизирующим реальные исторические события и представляющим их в форме эпического сказания, а не такими, какими они были в действительности, она имеет значительную антропологическую ценность, т. к. описывает практики, присущие рыцарям того времени или, по представлениям автора произведения, обязанные существовать в рамках рыцарской куль-

туры Франции IX–X веков. В приведенном монологе меч Дюрандаль играет роль боевого товарища, соучастника побед и подвигов, возлюбленной, т. к. во французском языке слово «Дюрандаль» – женского рода, а также становится символом чести самого Роланда, о чем говорит смысл процитированных строк. Применительно к реконструкторам это означает, что для человека, владевшего оружием достаточно долго, ездившего с ним на множество фестивалей, одерживавшего с его помощью победы, это оружие очень быстро перестает быть предметом, а становится символом, с которым связаны его воспоминания и, в какой-то степени, самооценка. Отчасти такой подход можно назвать сакрализацией предмета, отчасти – приданием ему антропологических свойств, а еще можно сказать, что некий предмет, в данном случае оружие, реконструктор начинает воспринимать как часть себя, свое продолжение. Метафора «меч должен стать продолжением руки, доспехи – второй кожей» появилась не случайно, а стала плодом именно такого восприятия и определения себя не как того, кто носит доспехи и пользуется оружием, а как того, кто составляет с ними единое целое. Тем не менее существует ряд аспектов, которые отличают реконструкторов от реальных средневековых рыцарей. Они касаются в первую очередь таких понятий, как жизнь и честь. На фестивале жизни участника, в отличие от реального средневекового рыцаря в сражении, ничего не угрожает, таким образом, реконструированное оружие не может восприниматься как то, что защищает жизнь.

Заключение

Реконструкция войны является наиболее важным и массовым направлением исторической реконструкции. Данная деятельность носит игровой, агональный и образовательный характер, зависит от эпохи, к которой обращаются участники мероприятия, и делится на собственно воссозданные и новые практики, обусловленные современностью, в первую очередь технологиями и социальной организацией. Изучать историческую реконструкцию можно с точки зре-

ния культурологии, социологии, социальной антропологии и истории. Одними из наиболее удачных теоретических подходов, которые используются для анализа данного вида деятельности, являются теории Роже Кайуа и Йохана Хёйзинги. Наиболее ярким практическим примером в данном случае служит реконструкция рыцарства. Историческая реконструкция как субкультура, идентичность и сфера неформального образования в современном обществе в значительной степени сохраняет и популяризирует культурную память в области

как отечественной, так и зарубежной истории. Реконструкторы опираются на различные классические работы, такие как книга Эжена Эмманюэля Виолле-ле-Дюка «Жизнь и развлечения в Средние века» [18], а затем, анализируя полученный опыт, используют его в своей практической деятельности и собственных исследованиях [19; 20], которые составляют отдельную категорию научных работ, посвященных источниковедению, экспериментальной археологии, имагологии и другим вспомогательным гуманитарным дисциплинам.

Список литературы

1. Поляков С.И. Мастер исторической реконструкции на сцене и в жизни // Этногр. обозрение. 2017. № 4. С. 174–189.
2. Окишотт Э. Археология оружия / пер. М.К. Якушиной. М.: Центрполиграф, 2006. 398 с.
3. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. Статьи по истории культуры. М.: Айрис-Пресс, 2003. 487 с.
4. Кайуа Р. Игры и люди / пер. С. Зенкина. М.: АСТ, 2022. 288 с.
5. Кин М. Рыцарство / пер. с англ. И.А. Тогоевой. М.: Научный мир, 2000. 518 с.
6. Бартелими Д. Рыцарство. От Древней Германии до Франции XII века / пер. с фр. М.Ю. Некрасова. СПб.: Евразия, 2012. 581 с.
7. Хёйзинга Й. Осень Средневековья. М.: Айрис-пресс, 2014. 538 с.
8. Фергюсон А.Б. Золотая осень английской рыцарственности. Исследование упадка и трансформации рыцарского идеализма / пер. с англ., предисл. и крат. биограф. слов. М.Г. Муравьевой. СПб.: Евразия, 2004. 352 с.
9. Фульхерий Шартрский. Иерусалимская история / пер. А.Н. Слезкин. СПб.: Евразия, 2020. 365 с.
10. Демурже А. Рыцари Христа. Военно-монашеские ордены в Средние века, XI–XVI вв. / науч. ред. А.Ю. Карачинский. СПб.: Евразия, 2017. 542 с.
11. Рансимен С. Завоевания крестоносцев: королевство Балдуина I и францисканский Восток / пер. с англ. А.Б. Давыдовой. М.: Центрполиграф, 2020. 478 с.
12. Рансимен С. Основание Иерусалимского королевства: главные этапы Первого крестового похода / пер. с англ. Т.М. Шуликовой. М.: Центрполиграф, 2020. 287 с.
13. Лучицкая С.И. Крестовые походы. Идея и реальность. СПб.: Наука, 2019. 389 с.
14. Менендес Пидаль Р. Сид Кампеадор / пер. М.Ю. Некрасова. СПб.: Евразия, 2017. 256 с.
15. Хрусталева Д.Г. Северные крестоносцы. Русь в борьбе за сферы влияния в Восточной Прибалтике XII–XIII вв. СПб.: Евразия, 2012. 624 с.
16. Урбан В. Тевтонский Орден. М.: АСТ: Астрель, 2010. 413 с.
17. Западно-Европейский эпос: сб. / пер. А. Корсуна, Ю. Корнеева. СПб.: Азбука-классика, 2002. 988 с.
18. Виолле-ле-Дюк Э.Э. Жизнь и развлечения в Средние века / пер. с фр. С.Е. Еременко. СПб.: Евразия; М.: Клио, 2014. 380 с.
19. Хорев В.Н. Реконструкция старинного оружия. Ростов н/Д.: Феникс, 2011. 252 с.

20. Хабаров В.В. Реконструкторам о реконструкции // Реконструкция исторического костюма: сб. материалов Fashion-блока XV Междунар. фестиваля «Зиланткон». Казань, 2006. С. 5–12.

References

1. Polyakov S.I. Master istoricheskoy rekonstruktsii na stsene i v zhizni [Master of Historical Reenactment on Stage and in Real Life]. *Etnograficheskoe obozrenie*, 2017, no. 4, pp. 174–189.
2. Oakeshott E. *The Archaeology of Weapons: Arms and Armour from Prehistory to the Age of Chivalry*. London, 359 p. (Russ. ed.: Okshott E. *Arkheologiya oruzhiya*. Moscow, 2006. 398 p.).
3. Huizinga J. *Homo Ludens. Chelovek igrayushchiy. Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens. Articles on Cultural History]. Moscow, 2003. 487 p.
4. Caillois R. *Les jeux et les hommes*. Paris, 1958. 378 p. (Russ. ed.: Kayua R. *Igry i lyudi*. Moscow, 2022. 288 p.).
5. Keen M. *Chivalry*. London, 1984. 303 p. (Russ. ed.: Kin M. *Rytsarstvo*. Moscow, 2000. 518 p.).
6. Barthélemy D. *La chevalerie: De la Germanie antique à la France du XIIIe siècle*. Paris, 2007. 522 p. (Russ. ed.: Bartelemy D. *Rytsarstvo. Ot Drevney Germanii do Frantsii XII veka*. St. Petersburg, 2012. 581 p.).
7. Huizinga J. *Herfsttij der Middeleeuwen: studie over levens- en gedachtevormen der veertiende en vijftiende eeuw in Frankrijk en de Nederlanden*. Haarlem, 1919 (Russ. ed.: Kheyzinga Y. *Osen' Srednevekov'ya*. Moscow, 2014. 538 p.).
8. Ferguson A.B. *The Indian Summer of English Chivalry: Studies in the Decline and Transformation of Chivalric Idealism*. Durham, 1960. 242 p. (Russ. ed.: Ferguyson A.B. *Zolotaya osen' angliyskoy rytsarstvennosti. Issledovanie upadka i transformatsii rytsarskogo idealizma*. St. Petersburg, 2004. 352 p.).
9. Fulcher of Chartres. *Ierusalimskaya istoriya* [A History of the Expedition to Jerusalem]. St. Petersburg, 2020. 365 p.
10. Demurger A. *Chevaliers du Christ: Les ordres religieux-militaires au Moyen Age (XIe-XVIe siècle)*. Paris, 2002. 407 p. (Russ. ed.: Demurzhe A. *Rytsari Khrista. Voенно-monasheskie ordeny v Srednie veka, XI–XVI vv*. St. Petersburg, 2017. 542 p.).
11. Runciman S. *A History of the Crusades. Vol. 2. The Kingdom of Jerusalem and the Frankish East, 1100–1187*. Harmondsworth, 1998. 532 p. (Russ. ed.: Ransimen S. *Zavoevaniya krestonostsev: korolevstvo Balduina I i frantsiskanskiy Vostok*. Moscow, 2020. 478 p.).
12. Runciman S. *A History of the Crusades. Vol. 1. The First Crusade and the Foundation of the Kingdom of Jerusalem*. London, 1994. 316 p. (Russ. ed.: Ransimen S. *Osnovanie Ierusalimskogo korolevstva: glavnye etapy Pervogo krestovogo pokhoda*. Moscow, 2020. 287 p.).
13. Luchitskaya S.I. *Krestovye pokhody. Ideya i real'nost'* [The Crusades. Idea and Reality]. St. Petersburg, 2019. 389 p.
14. Menéndez Pidal R. *Sid Campeador* [Cid Campeador]. St. Petersburg, 2017. 256 p.
15. Khrustalev D.G. *Severnnye krestonostsy. Rus' v bor'be za sfery vliyaniya v Vostochnoy Pribaltike XII–XIII vv*. [Northern Crusaders. Rus' in the Struggle for Spheres of Influence in the Eastern Baltics in the 12th–13th Centuries]. St. Petersburg, 2012. 624 p.
16. Urban W. *Tevtonskiy Orden* [The Teutonic Order]. Moscow, 2010. 413 p.
17. *Zapadno-Evropeyskiy epos* [Western European Epic]. St. Petersburg, 2002. 988 p.
18. Viollet-le-Duc E.E. *Zhizn' i razvlecheniya v Srednie veka* [Life and Entertainment in the Middle Ages]. St. Petersburg, 2014. 380 p.
19. Khorev V.N. *Rekonstruktsiya starinnogo oruzhiya* [Recreation of Ancient Weapons]. Rostov-on-Don, 2011. 252 p.
20. Khabarov V.V. Реконструкторам о реконструкции [To Reenactors About Reenactment]. *Rekonstruktsiya istoricheskogo kostyuma* [Recreation of a Historical Costume]. Kazan, 2006, pp. 5–12.

DOI: 10.37482/2687-1505-V313

Nikita O. Kharakterov

Lomonosov Moscow State University;

Leninskie gory 1, Moscow, 119991, Russian Federation;

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4380-3288> e-mail: xarakterov@yandex.ru

HISTORICAL REENACTMENT OF WAR AS A GAME, AGONAL AND EDUCATIONAL PRACTICE

This article deals with the main stages of historical reenactment, its differences from role-playing games as well as its use as a way of actualizing cultural memory. The author analyses this type of activity from the point of view of anthropology, cultural studies and sociology, based on the works of Johan Huizinga and Roger Caillois. Apparently, this hobby is popular among metropolitans due to an interest in a different way of life, from which unusual practices can be borrowed. Within the framework of historical reenactment as a game, scientific and educational practice, two main directions can be distinguished: military (recreation of ammunition and specific features of military art) and civilian (reenactment of the everyday life of a particular era). Both of them involve recreating material culture, mentality and behaviour. Three main types of historical reenactment can be singled out: military, artisan and educational. Particular attention is paid here to military reenactment as it emerged first. This type of activity has two aspects, one of which is related to the recreation of material culture, namely, the manufacture, storage and maintenance of recreated weapons, while the other is related to changing the way of thinking and behaviour of both the reenactors and the spectators at the event (in particular, to reenacting the culture of weapons handling) as well as to using the recreated weapons to visualize the educational process, and to the anthropomorphization of weapons. In addition, the article analyses the correlation between mediaeval chivalry and reenacted chivalry as the most vivid example of practices recreated and used in war reenactment.

Keyword: *historical reenactment, experimental archaeology, war reenactment, weapon reconstruction, cultural memory, J. Huizinga, R. Caillois.*

Поступила 15.05.2023
Принята 13.11.2023
Опубликована 25.12.2023

Received 15 May 2023
Accepted 13 November 2023
Published 25 December 2023

For citation: Kharakterov N.O. Historical Reenactment of War as a Game, Agonal and Educational Practice. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki*, 2023, vol. 23, no. 6, pp. 105–115. DOI: 10.37482/2687-1505-V313