

Сам дискурс «спортивных нарративов», несмотря на наличие в нем «специальных» чисто спортивных терминов, оказывается достаточно архаичным по своей внутренней логике.

Какие из этого следуют выводы непосредственно для историков. Видимое, признание того, что историческое сознание никуда не уходит. Оно просто принимает новые формы. И профессиональный историк в своей деятельности должен быть готов работать в этом новом формате. А, следовательно, в профессиональной подготовке историка должен быть представлен блок дисциплин, позволяющий в полной мере реализовать потребности в «практической истории» или «Public history» и успешно профессионально работать «за пределами» академической традиции – теория медийных технологий, социология знания, теория дискурса.

**Е.А. Чиглинецв**

*(Казанский федеральный университет)*

### **Рецепция античности в современной массовой культуре**

Рубежи XIX–XX и XX–XXI вв. в рецепции античности европейской культурой представляются весьма показательными. Кризисное сознание, характерное обычно для человеческого общества на рубеже столетий, заставляет лиц интеллектуального труда целенаправленно обращаться к прошлому в поисках ответов на вызовы современности. Наряду с этим постмодернистская и постпостмодернистская парадигмы в духовной деятельности нашего времени раскрепощают и художников, и политиков в их отношении к прошлому, к наследию предшествующих эпох, делая события, факты, персонажей прошлого, в частности, античности, игрушкой в их руках. Отсюда и те варианты репрезентации античного наследия, которые наблюдаются как в серьезном искусстве, так и в массовой культуре на рубежах веков.

Рецептивные практики в сфере массовой культуры основаны на интерпретации, пародировании и метаморфозах античного наследия. Увидеть все многообразие рецепции античности в современном обществе позволяет изучение стереотипов, клише в искусстве, культуре и социальном сознании в целом. Стереоти-

пы представляют собой некоторую интерпретацию, наделение смыслами, определяемыми не столько прошлым, сколько современностью.

Образы знаковых фигур и событий античности, которые могут быть как исторически реальными, так и мифологическими, сугубо конвенциональны, ибо их символика закладывается тем узким кругом источников, который и донес до нашего времени достаточно ограниченные сведения об интересующих нас явлениях, а наши современники в сегодняшнем коммуникативном пространстве, вступая в культурное взаимодействие с античностью через посредников, изначально вынуждены принимать тот смысл, который был заложен не столько античными авторами этих источников, сколько их интерпретаторами. В то же время при рецепции каждый взгляд на явление, событие, исторического героя, изложенный в источнике как продукте античной культуры, имеет право на существование и может быть объектом рецепции из сегодняшнего дня. И тогда главным становится вопрос, для чего именно эту традицию воспринял наш современник и посчитал необходимым предложить ее публике?

Одной из главных характерных черт современной массовой культуры стало подавляющее господство визуальных и перформативных жанров. И здесь, если говорить о стереотипах в восприятии античных персонажей, они очень активно, когда напрямую, когда в пародийной интерпретации представлены в таких массовых жанрах и формах как карикатура, кино, комиксы и компьютерные игры.

Карикатура апеллирует к человеческим знаниям, к игре интеллекта (гносеологический аспект), ее комическое воздействие достигается подменой действительности символическими знаками или ситуациями (семиотический аспект), она «наделяет» новыми смыслами изображаемые объекты, персонажи, события и явления, знаковые не только для современности, но для иных эпох, вызывающие интерес у современной эпохи (культурно-исторический аспект). В последнем случае, безусловно, мы имеем дело рецепцией.

Чем же достигается комический эффект в карикатурах об античности?

1. Визуализацией стереотипов, существующих в общественном сознании.
2. Переносом античных персонажей и ситуаций в современность (абсурдизация за счет модернизации).
3. Доведением до абсурда ситуации в самой античности.

4. Визуализацией фантазий, чаще на эротически и сексуальные темы.

Особая роль в формировании массовых представлений об античности в XX в. принадлежала кино. В отличие от театра, кино изначально в отношении исторического прошлого имело практически общую задачу с позитивистской наукой – показать, но художественными средствами, как все было «на самом деле». Однако постоянно повторяющееся простое воспроизведение античных реалий в декорациях и костюмах эпохи вскоре перестает удовлетворять интересы массовой публики. И тогда возникают варианты интерпретации образов. Появляются рисованные комиксы, а затем и комиксы в анимационном и игровом кино.

Так, в знаменитой серии комиксов об Астериксе и Обеликсе представлены образы знаковых исторических событий и героев античности, при этом интересна тенденция к фокусированию их в названиях и сюжетах. Такое редуцирование реалий древнего мира очень показательно: если в книжках-комиксах (их более 30-ти) знаки и символы античности, с ходу читаемые нашими современниками, встречаются примерно в трети («Астерикс-гладиатор», «Астерикс и Клеопатра», «Астерикс-легионер», «Астерикс на Олимпийских играх», «Подарок для Цезаря», «Одиссея Астерикса» и т.п.), то в анимационных и игровых фильмах идет резкое сокращение таких знаков до наиболее значимых и читаемых в самой массовой мировой аудитории, каковой является киноаудитория (анимационные – «Астерикс и Клеопатра», «Двенадцать подвигов Астерикса», «Астерикс против Цезаря»; игровые – «Астерикс и Обеликс против Цезаря», «Астерикс и Обеликс: Миссия Клеопатра», «Астерикс на Олимпийских играх»). Следовательно, знаковыми остаются образы Цезаря, Клеопатры, знаком выступают Олимпийские игры. И именно они, во-первых, привлекательны для массового потребителя, во-вторых, прекрасно читаются практически любым представителем массового общества.

Однако здесь же проявляется тенденция постмодернистского подхода. Она – в явном осовременивании образов и сюжетов, доведении их до абсурда и, в конечном итоге, превращении всего действия в своеобразный актерский капустник с откровенным окарикатуриванием знаменитых медийных персонажей, действующих по известному принципу: не важно в каком качестве, но главное засветиться в СМИ. Граница иронии, пародии и самонародии здесь уже полностью стирается.

Наконец, еще одна сфера массовой культуры, которая отражает, распространяет и формирует в обществе представления об античности. Речь идет о многочисленных компьютерных играх, которые «реконструируют» исторические события, подлинных исторических персонажей, бытовые реалии древности или мир античной мифологии.

Построенные по определенным алгоритмам, подчиненные достаточно жестким требованиям занимательности и технологичности, эти продукты «информационного» типа культуры в очередной раз предлагают версии истории или квази-истории античности в сугубо современном восприятии.

В основе рецептивных практик в массовой культуре лежит стремление современных авторов к самовыражению, самопрезентации даже в ущерб художественно-эстетической и морально-этической нагрузке репрезентируемых образов.

#### **В.Б. Шепелева**

*(Омский государственный университет  
им. Ф.М. Достоевского)*

#### **Историческая наука в контексте современных бытийственных и гносеологических вызовов**

Как отмечал в одной из последних работ известный деятель РПЦ Л.А. Успенский, современная эпоха по необходимости антропоцентрична, но «человек в ней мелок и ничтожен». «Антропоцентрична» – это жесткое требование Времени, смысловой стержень эпохи «осознанной необходимости», «эпохи проектов "делания Истории"». Это и есть требование выхода на *личностный* уровень бытия от человека – народа – планетарного сообщества; действительно всеобщий, глобальный Вызов, которого не обойти вчерашним субъектам всемирной истории, претендующим на субъектность в мировом Настоящем и Будущем.

Нынешние определения: постиндустриальное, информационное, сензитивное общество – в той или иной степени фиксация попыток «ответа» Западного мира на обозначенный Вызов. «Знать, чтобы предвидеть, предвидеть, чтобы управлять – регулировать», чтобы просто выжить в современных чрезвычайно «плотных» условиях, обращающих всё очевиднее в несовместимые с жизнью разные варианты «метода проб и ошибок» – ме-