

Западноевропейское Средневековье  
и «магическое» пространство  
в южнокорейских телесериалах:  
«Воспоминания об Альгамбре» и другие

Александра В. Тарасова

*Российский государственный гуманитарный университет,  
Москва, Россия, alexs.tarasova@gmail.com*

*Аннотация.* Использование «образа Средневековья» в популярных художественных произведениях и его воздействие на представления широкой аудитории о прошлом определяется как «медиевализм». Изучение «медиевализма» превратилось в отдельное направление в гуманитарном знании. Однако поскольку Средние века – это понятие, связанное с периодизацией истории Западной Европы, под понятие «медиевализма» чаще подпадает продукция, созданная на условном Западе и конструирующая свои вымышленные миры из элементов, воспринимаемых как «западные». Что еще важнее, такая продукция обычно ориентирована на «западную» же аудиторию – т. е. на такого зрителя, который воспринимает европейское Средневековье как часть собственной культуры (даже если на деле продукт предназначен для аудитории глобальной). В статье делается попытка анализа образа Средневековья в популярных телесериалах Южной Кореи: их основной зритель – это зритель внутренний, для которого история Средних веков – нечто чрезвычайно далекое и от истории собственной страны, и от него/нее лично. Анализ нескольких сериалов, в которых используются «медиевальные» образы, показывает, что средневековое наследие Запада воспринимается как весьма привлекательный фон для части сюжета, но «историческое» в этих повествованиях обнаруживает способность легко трансформироваться в «магическое».

*Ключевые слова:* Южная Корея, телесериал, дорама, Средневековье, медиевализм, магическое пространство

*Для цитирования:* Тарасова А.В. Западноевропейское Средневековье и «магическое» пространство в южнокорейских телесериалах: «Воспоминания об Альгамбре» и другие // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2021. № 9, ч. 2. С. 223–239. DOI: 10.28995/2686-7249-2021-9-223-239

Western European Middle Ages and “magic” space  
in South Korean television series:  
“Memories of the Alhambra” and others

Aleksandra V. Tarasova

*Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia,  
aleks.tarasova@gmail.com*

*Abstract.* The use of the “image of the Middle Ages” in popular works of art and its impact on the perception of the past by a wide audience has traditionally been defined as “medievalism”. The study of “medievalism” has become a special area in the humanities. However, since the Middle Ages is a concept associated with the periodization of the history of Western Europe, the concept of “medievalism” often includes products created in the conditional West and fictional worlds constructed from elements perceived as “Western”. More importantly, such products are usually aimed at a “Western” audience – that is, at viewers who perceive the European Middle Ages as part of their own culture (even if in fact the product is intended for a global audience). The article attempts to analyze the image of the Middle Ages in popular TV series in South Korea: their main viewer is an internal viewer, for whom the history of the Middle Ages is something extremely distant both from the history of his own country and from him/her personally. An analysis of several TV series that use “medieval” images shows that the medieval heritage of the West is perceived as a very attractive background for a part of the plot, but the “historical” in these narrations reveals the ability to easily transform into the “magical”.

*Keywords:* South Korea, TV series, K-Drama, Middle Ages, mediavalism, magic space

*For citation:* Tarasova A.V. (2021), “Western European Middle Ages and ‘magic’ space in South Korean television series: ‘Memories of the Alhambra’ and others”, *RSUH/RGGU Bulletin. “Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies” Series*, no. 9, part 2, pp. 223–239, DOI: 10.28995/2686-7249-2021-9-223-239

Телесериалы (или *дорамы*) Республики Корея популярны во всем мире, и в последние годы в их производстве все чаще принимает участие стриминговая платформа Netflix, но основным их адресатом все равно остается аудитория внутренняя. При этом в стремлении представить своему зрителю нечто оригинальное, создатели сериалов время от времени включают в свои произведения сцены, снятые за пределами Кореи, в том числе – в Западной Европе. И в телеповествовании, таким образом, довольно значитель-

ную роль могут играть мотивы, связанные с западноевропейским Средневековьем. Но какую интерпретацию получают «средневековые» образы, будучи перемещенными в контекст южнокорейской популярной культуры?

Существующий автономно от учебников истории и академических исследований комплекс популярных представлений о Средневековье или – шире – об историческом прошлом вообще давно привлек к себе внимание как отдельный объект изучения. Художественные произведения XIX–XXI вв. исправно снабжают аудиторию чрезвычайно выразительными картинами прошлого, которые приобретают «непреложный, архетипический, почти мифологический характер, питая не только наши грезы и чувства, но отчасти и наши знания», – как рассуждал М. Пастуро, пытаясь обнаружить истоки образа Средневековья [Пастуро 2012, с. 353]. Подобное восприятие Средних веков через их множественные непрофессиональные интерпретации получило определение «медиевализм» либо «неомедиевализм» – понятий, которые Ф. Панфилов несколько лет назад предложил дополнить более узким «телемедиевализмом» [Панфилов 2014, с. 195], позволяющим отдельно рассматривать многосерийные и многосезонные проекты с их долговременным воздействием на зрителя.

Современные исследования «медиевализма» могут обращаться к среде профессиональных историков и их студентов – как это делает Ю. Арнаутова. Работа с текстовыми, изобразительными, археологическими источниками дополняется новыми видами деятельности – в частности тщательным воссозданием исчезнувших средневековых строений и даже постройкой по сохранившимся чертежам никогда не существовавшего объекта. Целью в этом случае становится в большей мере не само здание, а изучение процесса его возведения по аутентичным технологиям, изучение отношений, возникающих между людьми, вовлеченными в работы, «а значит, история репрезентируется путем “проживания” связанных с ним повседневных практик» [Арнаутова 2016, с. 35]. А сопоставление картины «средневекового» мира глазами профессиональных медиевистов и историков, с одной стороны, и людей, не имеющих особых познаний в этой области, – с другой, позволил В. Сидоровой прийти к выводу о том, что говорить о кардинально различающихся образах Средневековья нельзя. В целом всем группам участников опроса этот период представляется «яркой, живой, динамичной эпохой, стремящейся вырваться из плена мрака, грязи и невежества» [Сидорова 2019, с. 245]. Отличает же медиевиста от непрофессионала, прежде всего, склонность видеть этот период в более позитивном свете [Сидорова 2019, с. 232].

Внимание исследователей привлекают «исторические» компьютерные игры, игровые практики разного рода и примеры коллективного взаимодействия вокруг идеи Средневековья. Хотя для большинства создателей игр принцип реконструкции прошлого действительно является значимым, при разработке игровых миров определяющую роль берет на себя «...не столько “историческая точность” (historical accuracy), сколько “историческое правдоподобие” (historical authenticity). Критерием правдоподобия при этом служат, в первую очередь, представления большинства игроков, для которых реалии различных периодов могут смешиваться, а достоверными подчас кажутся популярные стереотипы об эпохе или образы, знакомые по художественным произведениям» [Ануфриева 2019, с. 154]. Вместе с тем разработчики стремятся и удовлетворить запросы более взыскательной части своей аудитории, стараясь «...смоделировать исторически достоверную среду, позволяющую приобрести виртуальный “опыт жизни в Средневековье”» [Ануфриева 2019, с. 159], что позволяет провести параллель между игроками и участниками строительно-реконструкторских проектов из упомянутой выше статьи Ю. Арнаутовой. И для участников «оффлайновых» ролевых исторических игр Средневековье противопоставляется современности с ее «разочарованиями, двусмысленностями и сложностями», поэтому «возвращение к Средневековью, даже к симулякру Средневековья, – это попытка вновь “зачаровать” историю с помощью ностальгии по утраченным истокам» [Kline 2016, p. 77]. Но движущим мотивом становится и само взаимодействие с другими игроками, и ощущение транс-темпоральной близости «к Средним векам, которые в каком-то смысле “наши”, и к средневековым людям, которые чем-то похожи на “нас” – и все же отличаются» [Kline 2016, p. 87].

Эклектичность и подвижность коллективного образа Средневековья, доступность эффекта «путешествия во времени», который возникает, в том числе, за счет игровых и реконструкторских практик, нечеткая грань между средневековой историей и средневековой легендой или даже сказкой – все это создает зону, в которой исторический роман или фильм может легко трансформироваться в фэнтези, и наоборот. Архетипические персонажи, магия и драконы прекрасно вписываются в сконструированный мир, построенный «на основе реальности прошлого, которая достаточно далека, чтобы соотнести ее с фантастическим и сверхъестественным было легко, но достаточно знакома» аудитории [Jakovljević, Lončar-Vujnović 2016, p. 103]. Отступления от привычной репрезентации «средневекового» в фэнтези, скорее всего, не останутся незамеченными и могут поначалу вызвать недовольство, но со временем

способны не только сделаться частью усредненного воображаемого мира средневекового фэнтези, но и повлиять на коллективный образ прошлого, как это произошло с «Игрой престолов» и ее аудиторией [Facchini 2017, p. 57].

Согласно одному из наблюдений Е. Савицкого, «как и Восток, Средневековье часто служило производству образов экзотического «другого» по отношению к европейской культуре; можно было говорить о том, что так же как Восток подвергался колонизации в пространственном отношении, Средневековье было интеллектуально колонизировано во времени» [Савицкий 2015]. Но при этом и хронологические рамки Средних веков, и набор ассоциирующихся с ним понятий регулярно применяются к неевропейским цивилизациям. Это трактуется как рудимент колониального взгляда на мировую историю, но одновременно побуждает задаться поисками корректных подходов к изучению, скажем, истории Азии или Африки и их контактов со средневековой Европой [Andrews 2020; Davis, Altschul 2009]. Ставится и вопрос о том, насколько вообще одно, строго определенное, время и место может обладать монополией на понятия «классического» или «средневекового» [Warren 2012, p. 285]. Вместе с тем «средневековые» образы могут задействоваться не только для вольных или невольных трактовок западноевропейского исторического прошлого с его периодизацией как своего рода эталонного, отведя остальным странам и континентам роль периферии. Внутри пространства «западного» они также эксплуатируются для подпитки ультраконсервативных идеологических течений. «Практики и ментальности эпохи Средневековья в той форме, в которой они изучались и описывались со времени появления современного университета во второй половине XIX в., породили большие нарративы, во многом чреватые маскулинными, националистическими и расистскими настроениями» [Утц 2018].

Но и там, где о сознательном обращении к Средневековью за идеологической опорой речи не шло, все равно играет свою роль уже упомянутое выше чувство причастности к Средневековью, свойственное, прежде всего, тем, кто видит себя представителем западной культуры. Восприятие этого периода как своего рода коллективного истока распространено так широко, что можно сопоставить его разве что с теми временами, когда по всей средневековой Европе народы возводили свое происхождение к выжившим беженцам из павшей Трои [Young 2013, p. 2]. С другой стороны, по мнению специалиста по истории Средних веков, – Средневековье «настоящее», разумеется, остается доступным лишь частично, поскольку уже «сам язык, на котором говорит и пишет исследователь, ставит пределы самым честным попыткам изложить историю других эпох и других

стран на языке изучаемого им общества» [Филиппов 2014, с. 476]. Но и считать на этом основании беспочвенными столь же честные попытки отделить Средневековые историческое от Средневековья воображаемого медиевист отказывается. В отличие от многих цивилизаций древности, включая Римскую империю, «средневековая цивилизация не погибла, а плавно, без больших потрясений трансформировалась в цивилизацию Нового времени. В этом прежде всего и заключается ее уникальность, вероятно, и главное историческое достижение» [Филиппов 2014, с. 481]. А это означает, что осознание Средневековья как частицы собственного прошлого, современных культуры, науки и общественных институтов – как продукта развития средневековых, и самих себя – как наследников людей Средневековья вовсе не лишено оснований. Но именно эта в какой-то степени личная связь с образом Средневековья должна отсутствовать в случае с южнокорейскими произведениями и их аудиторией.

«Легенда синего моря», очень популярный сериал, прошедший на телеканале SBS поздней осенью и зимой 2016–2017 гг. – это «городское» фэнтези, любовная история о молодом мошеннике Хо Чжун Чжэ и его взаимоотношениях со странной девушкой Сим Чхон, которая оказывается русалкой. У основного сюжета есть предыстория, действие которой разворачивается в давние времена: тогда знатный молодой человек (предыдущая реинкарнация Хо Чжун Чжэ) повстречал морскую деву, слезы которой превращались в жемчужины, и история их любви закончилась трагически. В этом корейском прошлом русалка (которая выглядит вполне «типичной» для зрителя «западного») воспринимается жителями приморского города как нечто редкое, но вовсе не неведомое. Отрицательный персонаж – местный жадный и вороватый чиновник, например, знает о способности таких морских созданий производить жемчуг, и это превращает героиню в объект охоты с его стороны. В современной сюжетной линии сериала основное действие также разворачивается в Корее, уже в наши дни, и в приключениях героев обыгрываются реалии жизни в корейском мегаполисе. Героиня-русалка не сразу, но приспособливается к жизни в новых условиях; выясняет, что в Сеуле живут и другие русалки, и она может воспользоваться накопленным ими опытом – в частности научиться продавать свои слезы-жемчужины. И у героя она вызывает ассоциации в первую очередь с корейскими волшебными историями – это он предлагает ей назваться Сим Чхон в честь героини старинной повести<sup>1</sup>. Однако первая встреча центральных персонажей проис-

---

<sup>1</sup> Подвижница Сим Чхон // Верная Чхунхян: Корейские классические повести XVII–XIX вв. М.: Худож. лит., 1990. С. 193–252.

ходит вдали от родины главного героя, в Испании, куда Чжун Чжэ вынужден бежать после очередной аферы.

Визуальное отличие Испании от Кореи обозначено в «Легенде синего моря» в первую очередь за счет внешнего облика городских улиц: в Корее город – подчеркнуто новый и современный, с высотными зданиями из стекла и бетона, с преобладанием прямых линий, в испанских же эпизодах последовательно выстраивается визуальный дискурс города старинного, в котором множество образов может быть отнесено к числу условно-«средневековых». Крепостные стены и башни с зубцами, католический собор, узкие улицы, черепичные крыши, мозаичный узор на наружной стене дома, гостиничный номер, интерьер которого выдержан в «средневековом» или, точнее, «медиевальном» духе. Испания 2016 г. на этом фоне представлена довольно скупо – еще один гостиничный номер, полицейский участок, торговый центр... И в этом экзотическом для корейского зрителя антураже героиня начинает демонстрировать сходство с русалочкой Андерсена. Она не только выходит из моря на сушу вслед за спасенным ею незнакомцем, но поначалу кажется немой (хотя чуть позже и выясняется, что ей просто нужно было научиться говорить), и каждый шаг поначалу должен причинять ей боль, – потому что она пытается ходить босиком по брусчатке и асфальту (но потом герой, заметив кровь на ее ступнях, покупает ей туфли). Еще один мотив, принадлежащий западной традиции, но с сюжетом о русалочке уже не связанный, возникает в связи с Башней Геркулеса – античным маяком в Ла Корунье, создание которого в Средние века было приписано герою греческих мифов<sup>2</sup>. Эта съёмочная локация дала возможность вписать в контекст «старинной Европы» достаточно частую для корейских сериалов тему исчезнувшей матери: некогда мать Чжун Чжэ привезла сюда своего маленького сына, рассказала ему о том, что люди, расставшиеся на этом месте, непременно встретятся вновь, и ушла, оставив мальчика в одиночестве.

Тема «чудесного» в этом сериале может дать о себе знать и в далеком корейском прошлом, и в Сеуле XXI в., но для завязки двух сюжетных линий – романтической линии героя и героини и линии сложных отношений героя с родителями – потребовалась Испания, ее пейзажи, ее старинная архитектура, столь несхожая с корейской. А также и гармонично сочетающаяся с визуальным рядом средне-

---

<sup>2</sup>Версия, согласно которой Геркулес-Геракл заложил башню на месте своей победы над Герионом, а также основал сам город Ла Корунью (как и еще несколько испанских городов), появляется в написанной в XIII в. «Истории Испании» [Пастушкова 2018, с. 141].

вековая легенда об основании города, и европейская литературная сказка (хоть и созданная датским автором).

В декабре 2017 г. на другом южнокорейском телеканале – KBS2 – началась трансляция мистико-фэнтезийного сериала «Черный рыцарь». В нем тоже фигурировала тема реинкарнации, основная сюжетная линия тоже относилась к современности, но параллельно зрителя знакомили с драматической предысторией героя и героини, которая тоже разворачивалась в прошлом – без сомнения, корейском. В наши дни жизнь новой инкарнации героини, сотрудницы турагентства Чон Хэ Ра, протекает довольно непримечательно и безрадостно до тех пор, пока внезапно не сбывается ее мечта – ее отправляют в командировку в Черногорию. Черногория визуально контрастирует с Сеулом почти также отчетливо, как и Испания в предыдущем примере: тут тоже много старинных зданий, среди которых особое внимание уделяется остаткам каменных укреплений и башен, тут есть церковь, в которой нужно загадать желание, и есть настоящие замки. Один из них, в котором героиня, пропустив время закрытия, вынуждена была переночевать (ненадолго превратившись в его узницу), принадлежит, как вскоре выясняется, состоятельному корейцу – герою этой истории. Встреча влюбленных из прошлого и на сей раз происходит в антураже, который является одновременно и «старинным» и «западным», героиня увлечена местными поверьями и образами рыцарей, а герой хранит у себя двух кукол для театра теней – черные силуэты рыцаря и принцессы. Эти игрушки символизируют героя и героиню, но выглядят они в полном соответствии с очень стереотипными представлениями о рыцарях и принцессах из европейских волшебных сказок.

Образ средневековой или напоминающей о Средневековье Европы может привнести ноту волшебства и в сюжет, изначально как будто бы далекий от жанра фэнтези. Почти одновременно с «Черным Рыцарем» на кабельном телеканале JTBS показывали «Турпакет» – сериал о похождениях группы корейских туристов во Франции (отчасти довольно откровенно рекламирующий такие поездки). В течение нескольких серий туристы прилежно осматривают достопримечательности, без конца фотографируются, выясняют отношения между собой, и нечто общее с «Черным рыцарем» мимолетно проявляется лишь когда гид (главная героиня, живущая во Франции, кореянка Юн Со Со) рассказывает им, что в церкви, рядом с которой похоронен Ван Гог, есть книга для записей, и если вписать туда свое заветное желание, оно обязательно сбудется. Но стоит туристам и их сопровождающей доехать до Мон-Сен-Мишель, как в набор бытовых сюжетных линий, связанных с от-

дельными туристами, вторгается сюжет из области «чудесного». Героиня в свое время, по-видимому – еще до переезда во Францию, посетила нескольких гадалок и предсказателей, которые все как один поведали ей, что она повстречает свою истинную любовь у ног ангела, что человек, предназначенный ей свыше, откроет ей путь к ногам ангела. Объяснить, что это за ангел, гадалки также дружно отказывались (в одном случае – под предлогом того, что буддисты об ангелах ничего не знают). В Мон-Сен-Мишель же один из ее подопечных, одинокий молодой путешественник, во время разговора обращает ее внимание на статую архангела Михаила, которая возвышается над ними. Чуть позже из-за нелепой переделки, в которую попадает герой, всей группе с гидом позволяют подняться на крышу собора – не совсем к ногам архангела, но достаточно близко к ним. Становится ясно, что пророчество сбывается. И хотя герои на время расстаются, в последние минуты последней серии «Турпакета» судьба вновь сталкивает их друг с другом – на сей раз в аэропорту Шарль де Голль, у большого плаката с фотографией той самой статуи архангела.

Итак, эти три примера показывают, что старинный западноевропейский город (желательно – с замком или его аналогом) в южнокорейском сериале может использоваться как пространство, в котором грань между обыденным и чудесным размыта, в котором с героями может произойти нечто волшебное. И исторический памятник наподобие аббатства Мон-Сен-Мишель в таком пространстве также выступает как место, где концентрация волшебного особенно высока. А тот факт, что сама статуя архангела представляет уже Средневековье воображаемое – эта работа скульптора Э. Фремье была установлена на шпилье в самом конце XIX в.<sup>3</sup>, – в «Турпакете» не упоминается.

Более подробно мы остановимся на сериале 2018–2019 гг. «Воспоминания об Альгамбре»<sup>4</sup> (телеканал tvN в сотрудничестве с Netflix). Среди жанровых определений сериала значатся и «романтика», и «научная фантастика», и «триллер», сюжет же выстроен вокруг виртуальной игры с дополненной реальностью. Название игры – «Воспоминания об Альгамбре», и начинается она в 1492 г., в год, когда христиане отвоевали у мусульман Гранаду, завершив тем самым Реконкисту. Сериал (значительная часть действия которого разворачивается на улицах Гранады) рассказывает как о борьбе за права на игру, которая обещает быть очень прибыльной, так

<sup>3</sup> Сам шпиль был сооружен тогда же.

<sup>4</sup> Название сериалу дало произведение композитора Ф. Таррега-и-Эшеа, которое было использовано и в саундтреке.

и о непосредственном участии в игре главного героя – успешного предпринимателя Ю Чжин У.

В первой серии разработчик игры, молодой эмигрант из Кореи, связывается с Ю Чжин У (который как раз прилетел в Испанию по делам) и предлагает ему приобрести новаторскую игру, не требующую компьютера – достаточно смарт-линз, которые производит компания главного героя. Однако контакт между разработчиком и бизнесменом ограничивается письмом с демоверсией игры и кратким, резко оборвавшимся телефонным разговором, в котором разработчик сбивчиво намекнул на некую угрожающую ему опасность и назначил Ю Чжин У встречу в Гранаде. После этого создатель игры пропадает без вести, чтобы вновь вступить в действие ближе к финалу сериала.

Заинтересовавшись предложением, Ю Чжин У спешно прилетает в Гранаду и останавливается в скромном хостеле, которым владеет старшая сестра разработчика, молодая женщина по имени Чон Хи Чжу. В первую же ночь герой отправляется тестировать игру: выходит на одну из небольших городских площадей, надевает и активирует смарт-линзы, и ему тотчас открывается вид на горящую Альгамбру. Затем на него выезжает смертельно раненый всадник в доспехах, который падает на мостовую и умирает на его глазах. И наконец, Чжин У атакует пеший воин Насридов с гротескно-огромным мечом. В сражении с ним герою приходится несколько раз «умереть», но утром следующего дня он одерживает победу. И описывая свои чрезвычайно реалистичные впечатления от тестирования игры, Чжин У употребляет слово «магия» (*마법, мабон*), которое затем повторяет вновь и вновь.

Поначалу все это очень увлекает и героя, и его сотрудников, которые следят за игрой из Сеула. По улицам Гранады среди горожан и туристов расхаживают видимые только герою арагонские лучники и арабские воины, у входа в кафе под названием «Аль Касаба» всегда льет ощутимый только для него дождь, внутри же наигрывает «Воспоминания об Альгамбре» прекрасная гитаристка по имени Эмма. Приобретение прав на игру сулит большой доход, а пока ее создатель не объявился, герой не упускает возможности прогуляться по городу с виртуальным мечом, который ощущается в руке как настоящий (рис. 1). В придачу к этому перед ним появляется перспектива поединка со своим бывшим другом, а ныне соперником и заклятым врагом Ча Хён Соком<sup>5</sup>, который тоже имеет доступ к игре. И оба стремятся свести друг с другом счеты хотя бы

---

<sup>5</sup> В прошлом жена Ю Чжин У изменила ему с Ча Хён Соком, что разрушило и брак, и дружбу.



*Рис. 1*

таким образом. Но внезапно все меняется. Чжин У побеждает противника в игре, но на следующий день того действительно находят мертвым. После этого Хён Сок начинает являться герою в игре как цифровой призрак, очень опасный, очевидно, нацеленный на убийство Чжин У. Избавление от линз уже не помогает – герой все равно видит своего противника, а тот все равно способен причинить ему серьезный физический ущерб, если не защищаться от него. И герою приходится много месяцев подряд сражаться с своей жертвой, под конец «убивая» ее уже почти механически. Одно из таких «убийств» происходит в церкви<sup>6</sup>, прямо на поминальной службе по погибшему. Затем становится известно, что и полностью компьютерные персонажи игры могут убить живого человека, И задачей героя становится обезвреживание игры, а сериал на время превращается в полноценный триллер.

Но в игре есть очевидные странности. В ней отсутствует полноценный игровой нарратив, в ней невозможно даже выбрать сторону в исходном противостоянии христиан и мусульман (хотя сама их религиозная принадлежность, собственно, никак не проговаривается). Участник может только убивать атакующих его противников из обоих лагерей, которые по мере прохождения уровней игры все более осовремениваются – так что и Чжин У со временем меняет меч на пистолет, от которого затем отказывается в пользу виртуальных вариаций на тему снайперских винтовок и автоматов. Из игры не всегда возможно выйти по своей воле, а до-

---

<sup>6</sup> Церковь находится уже в Сеуле: семья покойного исповедует христианство.

полненная реальность оказывается видна некоторым людям и без смарт-линз. Нанесенные виртуальным оружием раны бесследно исчезают, но раненый все равно страдает от потери крови. Пропавший создатель игры, как выясняется в конце, после своего исчезновения находился в убежище-«инстансе» внутри нее, будучи устраненным из этого мира, но потом вернулся – в качестве обычного живого человека из плоти и крови. Мы видим причудливое смешение виртуального и материального, порождающее вопросы, на которые сериал не дает ответа.

Сюжет игры как будто связан с Гранадой конца XV века – впервые надевшему линзы Чжин У прямо сообщается, что он находится в 1492 г. Но хотя в сериале фигурирует эта дата, упоминаются Насриды и арагонские лучники, нельзя сказать, что история финального эпизода Реконкисты отображена здесь в опознаваемом виде. Игру придумал юноша-кореец, с детства живущий в Гранаде, но историю города он знает, видимо, только по путеводителям и записям своей сестры, которая подрабатывала экскурсоводом – так что ждать от игры достоверности не приходится. И хотя в игре сама Альгамбра имеет статус особого места, где хранится секрет, позволяющий обезвредить игру, крепость при этом показана очень скупо. В одной из серий героиня стремительно ведет по ней группу туристов, в другой Чжин У быстро проходит через знаменитые дворики, направляясь к входу в подземелье. Если наверху толпятся туристы с экскурсоводами, то в подземелье на героя нападают цифровые зомби (видимо – бывшие узники), но появление охранников крепости с электрическими фонарями отпугивает виртуальных мертвецов. И герой спасен, причем в подземелье ему удается добыть виртуальный золотой ключ от игры, зритель же становится свидетелем еще одной сцены взаимопроникновения двух реальностей.

Ключ к игре был создан разработчиком под впечатлением от ключа, изображенного над воротами Правосудия в Альгамбре – это изображение фигурировало и в путеводителе, и в конспектах его сестры. А поскольку к сестре разработчик весьма привязан, он включает в число виртуальных персонажей Эмму – одетую на условный «староиспанский» лад и исполняющую «Воспоминания об Альгамбре» (написанные в XIX в.), копию героини сериала<sup>7</sup> (рис. 2). И так как рука виртуальной Эммы напомнила героине другое изображение с тех же ворот – руку Фатимы (хотя сходство, пожалуй, довольно отдаленное), герои приходят к выводу, что эта приукра-

---

<sup>7</sup> Строго говоря, эта композиция для гитары тоже связана с образом героини: Чон Хи Чжу в детстве была подающей большие надежды гитаристкой, победившей на конкурсе именно с «Воспоминаниями об Альгамбре».



*Рис. 2*

шенная цифровая копия Хи Чжу выполняет функцию хранительницы игрового пространства и ключ нужно передать ей. Если вложить золотой ключ в руку Эммы, тогда проблемы с игрой предположительно решатся, а героине, возможно, удастся вернуть брата. Эта догадка оказывается верной – с помощью ключа в руке Эммы игру удастся перезагрузить, а пропавший юноша снова оказывается в мире людей. Правда, при этом в виртуальном пространстве игры пропадает уже Ю Чжин У, и навсегда ли, остается неясным; поклонники сериала до сих пор не утратили надежды на продолжение.

Таким образом, история средневековой Гранады, Реконкиста, рука Фатимы, бородатые люди в латах и шлемах, блестящие мечи, слетающий с небес сокол-почтальон, колоритная компания пиратов – все это в сериале преподнесено очень поверхностно, это, скорее, не очень упорядоченный набор стереотипов о Средневековье. В нем можно увидеть некоторые черты образа Средневековья агрессивного и подчеркнуто «маскулинного» – но лишь в силу того, что игра подразумевает постоянное использование виртуального оружия и требует постоянно кого-то убивать. Прослеживается в сериале и идея побега в Средневековье как в эпоху более простую и понятную: к моменту начала основного действия Ю Чжин У производит впечатление человека вполне успешного, но позади у него – два неудачных брака и предательство друга, а впереди – отсутствие внятных планов на будущее<sup>8</sup>. Но идея собственной сопри-

---

<sup>8</sup> Даже намерение заполучить права на игру мотивировано у героя прежде всего тем, что на них претендует и Ча Хён Сок, а не интересами собственной компании.

частности Средневековью – «настоящему» ли, сконструированному ли – попросту аннулируется в случае с создателями сериалов и зрительской аудиторией из страны, которая в те времена не имела даже постоянных контактов с Западом. Поэтому восприятие этого периода столь же условно, как и представленная в западной развлекательной продукции Восточная Азия (и историческая, и современная).

Вызывает сомнения сама необходимость в образах, навеянных историей позднесредневековой Европы вообще, и Пиренейского полуострова в частности. Среди виртуальных противников Чжин У не только «средневековые» персонажи, но и футуристического вида «спецназовцы», а когда уже обезвреженную игру локализируют для Кореи, перед тестирующими ее игроками появляются воины в корейских одеяниях (и проходит тестирование близ памятника правителю Седжону Великому). Но и представленная в сериале компьютерная игра, со своей стороны, оказывается совершенно невозможной как игра – она становится лишь поводом, чтобы рассказать историю персонажей сериала. Однако комбинация «средневекового» европейского антуража и виртуального пространства позволяет создать от игры впечатление пространства, подпадающего под определение магического – не зря герой упорно использовал слово «магия». Вероятно, съемки в Гранаде<sup>9</sup> были необходимы в первую очередь для этого: сериалу нужны были башни с зубцами и улицы старинного европейского города, столь непохожие на улицы городов Республики Корея. Такие улицы корейский зритель уже привык ассоциировать с чем-то волшебным или хотя бы необычным. «Старинная» Европа из корейских сериалов обнаруживает тенденцию к превращению в осовремененную версию сказочной страны, одновременно и притягательную и не лишенную опасности. Герой совершает путешествие туда, чтобы пройти через испытания, и в ходе этих испытаний он может даже не пропасть – не погибнуть, а именно исчезнуть без следа. Но может и приобрести новый опыт и в результате этого путешествия в определенном смысле «перейти на новый уровень».

---

<sup>9</sup> На деле съемки проходили не только в Гранаде и Барселоне, но в Жироне и Гаве, а также в Будапеште и Любляне. В частности, площадь, на которой Ю Чжин У впервые тестирует игру, снимали в Любляне, а улицу, на которой находится хостел Хи Чжу – в Жироне (но в сериале с его крыши открывается панорама Альгамбры).

## Литература

---

- Ануфриева 2019 – *Ануфриева А.С.* «Воображаемое Средневековье» в видеоиграх: синхронизация vs реконструкция // *Vox medii aevi*. 2019. Vol. 2 (5). С. 150–167 [Электронный ресурс]. URL: <http://voxmediiaevi.com/2019-2-anufrieva> (дата обращения 29 мая 2021).
- Арнаутова 2016 – *Арнаутова Ю.Е.* Размышления медиевиста о новом «образе средневековья» // Новое прошлое / *The new past*. 2016. № 1. С. 26–37.
- Панфилов 2014 – *Панфилов Ф.* Телемедиевализм: «средневековые» сериалы конца XX – начала XXI века // *Логос*. 2014. № 6 (102). С. 193–208.
- Пастуро 2012 – *Пастуро М.* Средневековье «Айвенго» // Пастуро М. Символическая история европейского средневековья. СПб.: Александрия, 2012. С. 352–364.
- Пастушкова 2018 – *Пастушкова Н.А.* Легенда об основании города в «Истории Испании» Альфонсо Мудрого // *ШАГИ/Steps*. 2018. № 4 (2). С. 139–149.
- Савицкий 2015 – *Савицкий Е.Е.* «Новый медиевализм» четверть века спустя // Новое литературное обозрение. 2015. № 135 [Электронный ресурс]. URL: [https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe\\_literaturnoe\\_obozrenie/135\\_nlo\\_5\\_2015/article/11644/](https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/135_nlo_5_2015/article/11644/) (дата обращения 29 мая 2021).
- Сидорова 2019 – *Сидорова В.В.* Средневековье глазами российской интернет-аудитории // *Vox medii aevi*. 2019. Vol. 2 (5). С. 209–246 [Электронный ресурс]. URL: <http://voxmediiaevi.com/2019-2-sidorova> (дата обращения 30 мая 2021).
- Утц 2018 – *Утц Р.* Дивные новые медиевализмы? // *Неприкосновенный запас*. 2018. № 117 [Электронный ресурс]. URL: [https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyy\\_zapas/117\\_nz\\_1\\_2018/article/19539/](https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyy_zapas/117_nz_1_2018/article/19539/) (дата обращения 29 мая 2021).
- Филиппов 2014 – *Филиппов И.С.* О понятии «Средние века» и его содержании // *Исторический журнал: научные исследования*. 2014. № 4 (22). С. 471–484.
- Andrews 2020 – *Andrews T.* Indigenous futures and medieval pasts. An introduction // *English language notes*. 2020. Vol. 58. Issue 2. P. 1–17.
- Davis, Altschul 2009 – *Davis K., Altschul N.* The idea of “the Middle Ages” outside Europe // *Medievalisms in the postcolonial world. The idea of “the Middle Ages” outside Europe* / Ed. by K. Davis, N. Altschul. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2009. P. 1–24.
- Facchini 2017 – *Facchini R.* “I watch it for historic reasons”. Representation and reception of the Middle Ages in “A song of ice and fire” and “Game of thrones” // *Práticas da História*. 2017. № 4. P. 43–73.
- Jakovljević, Lončar-Vujnović 2016 – *Jakovljević M.V., Lončar-Vujnović M.N.* Medievalism in contemporary fantasy. A new species of romance // *Imago temporis. Medium aevum*, 2016. No. 10. P. 97–116.
- Kline 2016 – *Kline D.T.* Participatory medievalism, role playing, and digital gaming // *The Cambridge companion to medievalism* / Ed. by L. D’Arcens. Cambridge: Cambridge University Press, 2016. P. 75–88.

- Young 2013 – *Young H.* Place and time. Medievalism and making race // The year's work in medievalism. 2013. Vol. 28 [Электронный ресурс]. URL: <https://sites.google.com/site/theyearsworkinmedievalism/all-issues/28-2013> (дата обращения 30 мая 2021).
- Warren 2012 – *Warren M.R.* Classicism, medievalism, and the postcolonial exemplaria. 2012. Vol. 24. № 3. P. 282–292.

## References

---

- Andrews, T. (2020), “Indigenous futures and medieval pasts. An introduction”, *English Language Notes*, vol. 58, issue 2, pp. 1–17.
- Anufrieva, A.S. (2019), “‘Imaginary Middle Ages’ in video games. Synchronization vs reconstruction”, *Vox medii aevi*, vol. 5, no. 2, pp. 150–167, available at: <http://vox-mediiavei.com/2019-2-anufrieva> (Accessed 29 May 2021).
- Arnautova, J.E. (2016), “A medievalist’s thoughts of the new ‘image of the Middle Ages’”, *Novoe proshloe / The new past*, no. 1, pp. 26–37.
- Davis, K. and Altschul, N. (2009), “The idea of ‘the Middle Ages’ outside Europe”, in Davis, K. and Altschul, N. (ed.), *Medievalisms in the postcolonial world. The idea of “the Middle Ages” outside Europe*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, USA, pp. 1–24.
- Facchini, R. (2017), “‘I watch it for historic reasons’. Representation and reception of the Middle Ages in ‘A song of ice and fire’ and ‘Game of thrones’”, *Práticas da História*, no. 4, pp. 43–73.
- Filippov, I.S. (2014), “On the concept of ‘Middle Ages’ and its content”, *Istoricheskii zhurnal: nauchnyje issledovaniya*, vol. 22, no. 4, pp. 471–484.
- Jakovljević, M.V. and Lončar-Vujnović, M.N. (2016), “Medievalism in contemporary fantasy. A new species of romance”, *Imago temporis. Medium aevum*, no. 10, pp. 97–116.
- Kline, D.T. (2016), “Participatory medievalism, role playing, and digital gaming”, in D’Arcens, L. (ed.), *The Cambridge companion to medievalism*, Cambridge University Press, Cambridge, UK, pp. 75–88.
- Panfilov, F. (2014), “Telemedievalism. ‘Medieval’ TV series in the late 20th and early 21st centuries”, *Logos*, vol. 102, no. 6, pp. 193–208.
- Pastoureau, M. (2012), “Middle Ages of ‘Ivanhoe’”, in Pastoureau, M., *Simvolicheskaja istorija evropejskogo srednevekovja* [Symbolic history of the European Middle Ages], Alexandrija, St. Petersburg, Russia, pp. 352–264.
- Pastushkova, N.A. (2018), “The legend of the founding of the town in ‘Estoria de España’ of Alfonso X el Sabio”, *Shagi / Steps*, vol. 2, no. 4, pp. 139–149.
- Savitskii, E.E. (2015), “‘New medievalism’ a quarter of a century later”, *Novoje literaturnoje obozrenije*, no. 135, available at: [https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe\\_literaturnoje\\_obozrenie/135\\_nlo\\_5\\_2015/article/11644/](https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe_literaturnoe_obozrenie/135_nlo_5_2015/article/11644/) (Accessed 29 May 2021).

- Sidorova, V. (2019), "The Middle Ages through the Eyes of Russian Internet Users", *Vox medii aevi*, vol. 5, no. 2, pp. 209–246, available at: <http://voxmediaevi.com/2019-2-sidorova> (Accessed 30 May 2021).
- Utz, R. (2018), "Brave new medievalisms?", *Neprikosnovennyj zapas*, no. 117, available at: [https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyj\\_zapas/117\\_nz\\_1\\_2018/article/19539/](https://www.nlobooks.ru/magazines/neprikosnovennyj_zapas/117_nz_1_2018/article/19539/) (Accessed 29 May 2021).
- Warren, M.R. (2012), "Classicism, medievalism, and the postcolonial", *Exemplaria*, vol. 24, no. 3, pp. 282–92.
- Young, H. (2013), "Place and time. Medievalism and making race", *The year's work in medievalism*, vol. 28, available at: <https://sites.google.com/site/theyearsworkinmedievalism/all-issues/28-2013> (Accessed 30 May 2021).

### *Информация об авторе*

*Александра В. Тарасова*, кандидат исторических наук, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6; [aleks.tarasova@gmail.com](mailto:aleks.tarasova@gmail.com)

### *Information about the author*

*Aleksandra V. Tarasova*, Cand. of Sci. (History), Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Sq., Moscow, Russia, 125047; [aleks.tarasova@gmail.com](mailto:aleks.tarasova@gmail.com)