

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2022, №1, Том 13 / 2022, No 1, Vol 13 <https://sfk-mn.ru/issue-1-2022.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/58KLSK122.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Божок, Н. С. Культурно-историческая реконструкция в оптике иммерсивного подхода: теоретическая и эмпирическая экспликации (часть 2) / Н. С. Божок // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2022. — Т. 13. — № 1. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/58KLSK122.pdf>

For citation:

Bozhok N.S. Cultural and historical reenactment in the optics of an immersive approach: theoretical and empirical explications (part 2). *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*, 1(13): 58KLSK122. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/58KLSK122.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

Статья подготовлена при финансовой поддержке РНФ, грант № 18-18-00321-П

УДК 008+930.85

ГРНТИ 13.11.21

Божок Николай Сергеевич

ФГБОУ ВО «Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.», Саратов, Россия
Доцент кафедры «Философии, социологии, психологии», старший научный сотрудник
Научно-образовательного регионального центра мониторинговых исследований
Кандидат социологических наук
E-mail: nikolaybozhok@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0116-1669>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=785713

Культурно-историческая реконструкция в оптике иммерсивного подхода: теоретическая и эмпирическая экспликации (часть 2)

Аннотация. В статье, состоящей из двух сюжетов, впервые предпринимается попытка осуществить теоретическую и эмпирическую экспликации иммерсивного подхода и создать новую исследовательскую оптику для более глубокого изучения специфики коммеморативных практик культурно-исторической реконструкции как неакадемической формы взаимодействия с прошлым. Первая часть исследования содержит постановку вопроса и обзор основных теоретико-методологических подходов к изучению иммерсии как феномена современной культуры. Раскрывается генезис, методология и специфика дисциплинарных модификаций иммерсивного подхода, содержательные характеристики его базовых категорий. Приоритетное внимание уделяется концептуальным идеям, получившим развитие в искусствоведческих, культурологических и педагогических исследованиях. Выявляя эвристический потенциал иммерсивного подхода, автор задается вопросом: могут ли категории «иммерсия» и «иммерсивность» служить адекватным инструментом для описания и анализа реконструкторских практик погружения в прошлое? Во второй части статьи на основе анализа реконструктивных исследований показано, как данные понятия работают в дискурсе культурно-исторической реконструкции. Обобщая и анализируя значительный эмпирический материал, автор с позиций иммерсивного подхода раскрывает специфику погружения реконструкторов в воссоздаваемую культурно-историческую реальность. Обосновывается, что типологически иммерсивный опыт реконструкторов — чрезвычайно многогранное явление, рефлексия которого возможна в темпоральном, пространственном, телесном, эмоционально-аффективном, эстетическом и виртуальном ракурсах. Степень иммерсии определяется

мотивацией, познавательной активностью и уровнем мемориальной культуры реконструктора. На основе типологии опыта, предложенной Пайном и Гилмором, рассматриваются четыре типа погружения в иммерсивных практиках культурно-исторической реконструкции — развлечение (игра), образование, эскапизм и эстетика. В результате исследования автор приходит к выводам: содержание понятия иммерсии в культурно-исторической реконструкции шире, чем в культурных индустриях, педагогике и музееведении. Его использование в реконструкторских исследованиях предполагает новые коннотации, подразумевающие не только эмоционально-телесное постижение опыта прошлого, процесс создания завершенных культурно-исторических артефактов, но и конструирование иммерсивных практик, соответствующих задачам исторического познания, наблюдения, исследования, вызывающих чувство эмпатии. В ситуации глубокого погружения в прошлое этот опыт усложняется, переходит на новый уровень взаимодействия с культурно-историческими артефактами — уровень исторического эксперимента.

Ключевые слова: культурно-историческая реконструкция; иммерсивный подход; иммерсия; иммерсивность; коммеморативная иммерсия

В первой части статьи [1] нами был проведен теоретический анализ современного опыта использования концепта «иммерсия» зарубежными и российскими учеными, конкретизирован необходимый категориально-понятийный аппарат иммерсивного подхода. Было установлено, что в процессе развития междисциплинарного дискурса категория «иммерсия» обретает важные коннотации, характеризующие современные тенденции трансформации культуры.

Во второй (завершающей) части статьи, опираясь на теоретико-методологические основания иммерсивного подхода, мы расширили проблемное поле нашего исследования за счет включения в анализ неакадемические практики культурно-исторической реконструкции. Предпринята попытка выяснить специфику иммерсии в реконструкции и осуществить ее типологизацию. Обсуждение данной проблематики переводится в плоскость коммеморативной иммерсии как содержательной характеристики культурно-исторической реконструкции.

Феномен иммерсии в реконструктивных исследованиях

Для понимания специфики иммерсивного измерения культурно-исторической реконструкции целесообразно обратиться к работам зарубежных и российских ученых, раскрывающих релевантную проблематику. Ключевым для нашего анализа стало Руководство по реконструктивным исследованиям [2], подготовленное интернациональным коллективом авторитетных специалистов в данной предметно-тематической области. В этом издании *впервые* систематизированы современные научные источники, содержание которых отражает приоритетные направления международной академической дискуссии, посвященной культурно-исторической реконструкции. Широкий тематический диапазон представленных текстов охватывает общие теоретические вопросы реконструктивных исследований, понятийный аппарат, анализ культурных практик реконструкции. И хотя в Руководстве нет статей, непосредственно посвященных иммерсии, многие авторы в эксплицитной и имплицитной формах затрагивают важные аспекты интересующей нас темы. В ряде текстов четко выделяется понятие «immersion» («погружение»), которое используется в связи с описанием реконструкторских практик погружения в прошлое.

Анализируя предложенный редакторами сборника теоретический и эмпирический материал, мы фокусируем внимание на сюжетах, позволяющих верифицировать выдвинутые ранее предположения об эвристическом потенциале иммерсивного подхода. Речь идет об иммерсивной оптике интерпретации специфики и сущностных характеристиках культурно-исторической реконструкции, анализе мотиваций, побуждающих реконструкторов к погружению в прошлое, типологическом многообразии иммерсивных практик реконструкции.

Обращаясь к избранной теме, мы будем придерживаться отправного тезиса авторов Руководства, согласно которому реконструкция — «гибкая концепция, которая была применена к огромному спектру человеческой деятельности, начиная от торжественного религиозного ритуала и заканчивая научной техникой и повседневным времяпрепровождением» [3, с. 190]. Принципиальным концептуальным вопросом для многих из них является проблематизация реконструкции в качестве одной из «перформативных практик, которые рассматривают историю как опыт и, следовательно, как нечто, что можно (вос)создать» [4, с. 53], испытывая сильные эмоционально-аффективные переживания. Так, Джулиана Брауэр и Мартин Люке в одной из статей сборника подчеркивают ключевое значение переживаний в процессе взаимодействия индивидов/сообществ с историческим прошлым. Влияние эмоций на реконструкцию как форму приобретения исторических знаний и темпорального опыта представляется исследователям достаточно глубоким: с одной стороны, они выступают «посредником между телом и разумом, а с другой стороны — субъектом и обществом, образуя центральное измерение опыта и знаний. Реконструкции являются своеобразным объектом анализа “функций эмоций и их систематического места в многогранных процессах, посредством которых индивиды узнают о прошлых реальностях как истории”» [4, р. 54 (см.: Brauer and Lucke, 2013, p. 11)]. «Реконструкция исторических событий и акт просмотра реконструкции, — пишут авторы, — это конкретные встречи с прошлым, посредством которых создаются эмоциональные сообщества» [4, с. 55].

Общая методология анализа классических практик популярной культурной реконструкции, прежде всего в их англосаксонском контексте, резюмируются исследователями «как представление в режиме погружения», целью которого является создание ситуации, позволяющей воспроизводящему агенту/зрителю «пережить непосредственную реальность, чтобы создать возможность отождествления с историческим зрелищем», событием [5, с. 134–135]. Несмотря на проблематичность данного эпистемологического утверждения, Ванесса Агню полагает, что оно «передает “имплицитный призыв к демократизации исторического знания”, открывая академическую историографию для “истории снизу”» [5, р. 135 (см.: Agnew, 2004, p. 335)].

Обратим внимание на то, что в данном контексте «иммерсия» («immersion») рассматривается авторами Руководства по реконструктивным исследованиям в соответствии с логикой субъектно-ориентированного и объектно-ориентированного подходов, несмотря на то что понятие «иммерсивность» ими не используется (напомним, что концептуальное различие данных понятий получило обоснование в публикациях Ф. Фрейтага и соавторов). Применительно к исторической реконструкции в первом случае имеется в виду ситуация, в которой агент/реконструктор получает опыт взаимодействия с прошлым «от первого лица», непосредственно участвуя в воссоздании определенного фрагмента культурно-исторической реальности. Во втором случае на передний план выходят вопросы формирования исторически достоверной иммерсивной среды, создающей эффект присутствия, погружения, в которой «аффективные свидетельства передаются тем, кто не участвовал в реконструкции — и испытал эмоциональный подъем», [6, с. 59] т. е. зрителям.

В контексте субъектно-ориентированного подхода важным представляется выяснить мотивы, побуждающие реконструкторов к погружению в прошлое. Анализируя данную проблему, зарубежные исследователи пишут о том, что «иммерсивный аспект реконструкции — «период эмоционального подъема» — служит основным стимулом для реконструкторов». Однако это явление трудно поддаётся осмыслению «из-за его явно субъективного характера» [7, p. 181 (см.: Bradder et al., 2017; Daugbjerg, 2017; Kalshoven, 2015)]. Значимой мотивационной составляющей реконструкций часто признается желание их участников получить аффективно-эмоциональный, «реальный и неотфильтрованный», [8, с. 27] аутентичный, «телесный опыт прошлого», способствующий получению «интенсивных переживаний» и ощущений [9, с. 63–64]. Отмечается, что эта идея превалирует в реконструкциях военных сражений [8].

Показательна в этом отношении статья Джулианы Брауэр и Мартина Люке, которые полагают, что доминирующими мотивами восприятия прошлого перформативным способом является «сочувствие, чувственное погружение, путешествие во времени». «Неизвестность, удовольствие и развлечения рассматриваются как вещи, которые могут вызвать у непрофессионалов интерес, любопытство и энтузиазм по отношению к прошлому. Эти перформативные практики основаны на обращении к “аутентичным” чувствам, которые обещают, что реконструктор сможет аппроксимировать (*наше уточ.* приблизить) действия, мысли и эмоции исторических акторов (аутентичность)» [6, с. 53].

Интенция к аутентичности — центральный вопрос, возникающий у исследователей реконструкторских практик погружения в прошлое. Пол Пикеринг фокусирует внимание на этой проблеме, анализируя иммерсивный опыт «заядлых или экстремальных» [6, с. 58] реконструкторов, стремящихся к проведению максимально исторически достоверных реконструкций. В обоснование своих выводов он цитирует ряд высказываний, свидетельствующих о том, что мотивами данной группы любителей истории может быть, с одной стороны, получение верифицируемого знания о прошлом, «что достигается «постоянным изучением», чтобы «продолжать повышение уровня исторической корректности» [6, p. 58 (см.: Pickering, 2016, p. 196)]. С другой стороны, целью полного погружения является «стремление к аффективным свидетельствам: воссоздавая прошлое на самом детальном уровне, утверждается, что возможно узнать, каково это — ехать в колеснице; вести бой из окопа; посетить средневековый пир; или идти путем бегущих от преследований (страданий)» [6, с. 59].

Авторы, изучающие данную проблематику, стремятся понять, каким образом реконструкторам удастся достичь полного погружения в прошлое. В фокусе внимания оказывается материальная культура, интерес к которой актуализируется в ракурсе «поворота к материальному» в социально-гуманитарном знании. Результатом этой «незаметной революции» стало кардинальное изменение взглядов на «природу вещей», их взаимоотношения с человеком, практические, культурные, эстетические, социальные функции материальных объектов. В релевантных текстах Руководства представлен аргументированный дискурс, свидетельствующий о «значении материальной культуры в реконструкции, в которой реконструкторы темпорально погружают себя в воображаемое прошлое, чтобы ощутить его своими чувствами в настоящем» [10, p. 130 (см.: Daugbjerg, 2014; 2016; Kalshoven, 2010; Kobialka, 2013)]. Раскрывается многообразный материальный мир реконструкции, который включает: костюмы, оборудование, технологические процессы, исторические места, архитектурную среду. Стефани Самада, опираясь на методологические основания акторно-сетевой теории, выделяет наиболее значимые аспекты влияния материальной культуры на получаемый реконструкторами иммерсивный опыт [10].

Во-первых, вещи «активно используются и создают опыт» для реконструкторов. Взаимосвязь между реконструкторами и предметами «влияет на степень и тип погружения, которое может достичь данная реконструкция». Во-вторых, вещи обладают смыслом «внутри реконструкторского сообщества: здесь основное внимание уделяется созданию объектов». Наконец, «в-третьих, существует значение вещей в том виде, в каком они представлены аудитории, что предполагает определенную степень медиации». Вещи трактуются как полноценные акторы, выполняющие коммуникационную функцию: «“общаются” (*наше уточ.* коммуницируют)». С. Самада считает это свойство артефактов очень важным для реконструкции, «поскольку оно включает в себя испытание вещей, создание вещей и опосредование истории через вещи» [10, с. 130–131].

Резюмируя, отметим многогранность рассматриваемого исследователями опыта взаимодействия реконструкторов с миром материальных объектов. Интерес к историческим артефактам, проявляющийся в изучении их истории, функционально-смысловых особенностей, технологий изготовления, коллекционировании, тестировании, презентации на публичных реконструкторских мероприятиях, часто проблематизируется в качестве побудительного мотива погружения в воссоздаваемую культурно-историческую среду. Интересно в этой связи наблюдение Е.Н. Шапинской: «Надевая кольчугу или костюм ремесленника, беря в руки меч или молот кузнеца, человек не только погружается в прошлое, но и приближает его к себе, одновременно демистифицируя и становясь частью средневекового мифа» [11, с. 79].

С. Кушман описывает подобные практики как трансгрессивный опыт, позволяющий преодолеть темпоральную дистанцию: стремление реконструкторов «потерять счет времени, обмануть себя, пережить мистический момент, когда, казалось бы, непроницаемая граница между настоящим и прошлым внезапно исчезает» [8, р. 28 (см.: Cushman, 1999, quoted in Amster, 2008, p. 21)].

Дж. Де Гру — известный аналитик публичной истории (отметим, что его работы не были включены в Руководство) — объясняет увлечение реконструкцией потребностью «в патриархальной, позитивистской, логоцентричной исторической модели», а также рефлексивным желанием индивида «переосмыслить себя в качестве Субъекта (и Субъекта той истории, которая безошибочно представляется и сюжетно закончена)» [12]. Артикулируя познавательные интенции реконструкторов, автор подчеркивает, что их погружение в прошлое не ограничивается взаимодействием с материальными объектами. Преодолевая темпоральную дистанцию, «уходя от повседневной жизни, реконструктор получает уникальную свободу путешествовать в веках, изучая хитросплетения в образе мыслей и привычек наших предков. Таким образом, историческая реконструкция дает человеку или целой семье уникальную возможность изучить жизнь, не будучи скованным настоящим» [12]. В этом высказывании отчетливо прослеживается акцентированность на темпоральной и когнитивной функциях иммерсии и их сопряженности в практиках культурно-исторической реконструкции.

В российских исследованиях реконструкции к настоящему времени проблематика иммерсии разработана недостаточно. Тем не менее существуют отдельные работы, авторы которых затрагивают важные аспекты интересующей нас темы сквозь призму различных концептуальных интерпретаций неакадемической реконструкции, используя преимущественно русскоязычную версию термина иммерсия — погружение, реже упоминаются словосочетания «иммерсивная среда» и «иммерсивные технологии» [13].

В контексте проводимого нами исследования заслуживает особого внимания глава коллективной монографии «Всё в прошлом: Теория и практика публичной истории», написанная Д. Радченко и М. Байдуж. Авторы этой главы, включая проблематику исторической реконструкции в дискурс публичной истории, придерживаются распространённой в западной литературе точки зрения, что реконструкция «предполагает телесное погружение в историю через реализацию повседневных практик и взаимодействие с

артефактами, получение определенного физического и психологического опыта, недостижимого иным способом» [14, с. 303]. Как и зарубежные коллеги, они обращаются к вопросам, наиболее обсуждаемым в рамках реконструктивного дискурса: аутентичности, материальности, телесности, перформативности практик реконструкции, созданию иммерсивной среды, переживанию прошлого, взаимодействию реконструкторов с аудиторией. Феномен погружения в прошлое и практики создания среды, благоприятствующей получению иммерсивного опыта, специально рассматриваются на примере двух кейсов: реконструкторских практик в музеях живой истории и системе школьного и дополнительного образования [14, с. 313–316].

М.А. Тяглова, исследуя сквозь призму концепции игры взаимодействие игрового и сакрального в реконструкторском движении, высказывает мнение, что «высокий уровень эмоциональности, погружение в игровую реальность компенсируют участникам то, чего они обычно лишены, позволяют пережить нуминозное состояние прикосновения к сакральным ценностям». При этом подчеркивается, что сакральным статусом в реконструкции могут обладать общекультурные ценности: патриотизм, долг, честь, не нуждающиеся в современных условиях в санкционировании религией¹. Понятие «нуминозное» состояние в данном контексте также лишено религиозного смысла и отражает трансформации в его феноменологическом статусе. Данное состояние проблематизируется автором как интенсивное переживание таинственного, непостижимого, «совершенно Иного» в процессе погружения реконструкторов в прошлое.

Д.А. Миронова и Н.В. Никитина обращаются к теме погружения в реконструкции в связи с попыткой концептуализации исторического эскапизма. Авторы статьи возвращают нас к теории «общества переживаний» Герхарда Шульце, используя ее в качестве аналитической рамки исследования. Обсуждение поставленной проблемы строится ими вокруг тезиса о том, что движение военно-исторической реконструкции является наиболее ярким проявлением исторического эскапизма, обусловленного интересом «к прошлому как к “другой” реальности, к миру, в который можно “убежать”, стремлением к “удовлетворению социальных и духовных потребностей через познание и “проживание прошлого”». Согласно мнению исследователей, получая эмоционально насыщенные, необычные впечатления от взаимодействия с прошлым, «ассоциируя себя с историческими персонажами, современный человек переживает своеобразный катарсис», составляющий цель исторического эскапизма [15]. Отметим, что при таком ракурсе анализа, вне поля зрения авторов публикации остается одна из важнейших тенденций современного реконструкторского движения — развитие сетевого взаимодействия реконструкторов с широким кругом социальных акторов, их активное участие в реализации проектов, направленных на решение актуальных и социально значимых культурных проблем современного российского общества (см. подробнее [16]).

В целом многообразие концептуальных моделей и исследовательских кейсов, представленных в работах зарубежных и отечественных авторов, убедительно показывает, что иммерсивный опыт в реконструкции — чрезвычайно многогранное явление, рефлексия которого возможна в темпоральном, пространственном, телесном, эмоционально-аффективном, эстетическом и виртуальном ракурсах. Проблема состоит в том, что важные для понимания специфики культурно-исторической реконструкции аспекты иммерсии ни в одном из упомянутых выше текстов не представлены в виде целостной концепции, что определяет наше внимание к дальнейшей разработке темы.

¹ Тяглова М.А. Игра как способ конституирования сакрального начала в современных молодежных субкультурах (на примерах ролевого и реконструкторского движения): дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. — Симферополь, 2017.

Типология и характеристики иммерсии в практиках культурно-исторической реконструкции

Наиболее сложной в контексте проводимого нами исследования выглядит задача обобщения и систематизации довольно разнообразного теоретического и эмпирического материала, отражающего общие и специфические характеристики иммерсии в культурно-исторической реконструкции, осуществления их типологического описания. Наряду с теорией для нас важен анализ культурных практик реконструкции, а также рефлексия участников движения о получаемом иммерсивном опыте. Поэтому в данном сюжете статьи, не ограничиваясь академическим дискурсом, мы интерпретируем также полученные ранее результаты исследований, в основу которых был положен анализ транскриптов интервью участников реконструкций, коммеморативных практик реконструкторского движения и материалы включённого наблюдения [17; 18]. Проведенный теоретико-эмпирический анализ позволил предложить адекватную типологию иммерсивных практик культурно-исторической реконструкции, основываясь на презумпции, что типологизация как культурологический метод «позволяет структурировать огромный массив историко-культурной эмпирики, соотнести его с различными смысловыми основаниями и, самое главное — встроить актуальность в пространство мировой культуры, определив ее место в пространстве истории» [19, с. 66].

Сравнивая данные собственных эмпирических исследований с результатами теоретической рефлексии, изложенными в работах, посвященных реконструктивному исследованию, мы высказываем предположение, что степень и характер погружения в воссоздаваемое прошлое, выбор его конкретной формы обусловлен мотивацией и познавательной активностью субъекта, уровнем его мемориальной культуры. Принимая во внимание многовариативность мотиваций и интенций индивидов и сообществ, отражающих социальную и культурную гетерогенность реконструкторского движения [14; 20], полагаем, что перспективной с точки зрения анализа иммерсии в неакадемической реконструкции, является типология опыта, предложенная известными американскими исследователями экономики впечатлений Дж.Б. Пайном и Дж.Х. Гилмором [21]. В соответствии с данной типологией нами были выделены четыре типа погружения реконструкторов в воссоздаваемую культурно-историческую среду — развлечение (игра), образование, эскапизм и эстетика. Следует уточнить: во-первых, данная классификация, разумеется, является условной, поскольку указанные четыре сценария погружения могут взаимно дополнять друг друга, во-вторых, она не носит исчерпывающего характера, а лишь намечает перспективы исследования поставленной нами проблемы. Тем не менее, представленная типология позволяет выявить и описать существенные характеристики иммерсивных практик, укоренённых в культурно-исторической реконструкции и отражающих доминирующие мотивационные предпочтения ее участников. Рамки данной статьи позволяют лишь тезисно рассмотреть перечисленные типы иммерсии.

Погружение как развлечение (игра)

Неакадемическая реконструкция довольно часто интерпретируется в научном дискурсе как форма досуга [11], имеющая развлекательный, игровой характер¹. Такая постановка проблемы коррелирует с установкой на игру, характерной для игроцентрированной аудитории постсовременного общества. Оценивая методологические и эпистемологические характеристики концепции игры, мы разделяем мнения авторов Руководства в том, что она может предложить новые ракурсы изучения иммерсии в культурно-исторической реконструкции. Наиболее близкой нашему пониманию сущности и роли данного феномена является исследовательская позиция Робберта-Ян Адриансена, проблематизирующего реконструкцию как релевантную часть исторической культуры, неформальный способ презентации истории, в рамках которого игра может быть частью постановки прошлого.

«Изучение игрового элемента реконструкции, — утверждает учёный, — может показать, как реконструктор получает понимание истории через свое фактическое взаимодействие с игровым миром моделируемого прошлого». Автор признает возможным концептуальный анализ игры как с точки зрения нарративности, так и перформативности [7, с. 181], делая важную теоретическую оговорку, суть которой сводится к необходимости различения исторических онлайн- и офлайн-игр. Данная версия игры признаётся нами в качестве методологического ориентира изучения игрового характера погружения в практиках культурно-исторической реконструкции. При этом принимается во внимание, что реконструкции «не всегда носят чисто игровой характер — нередко они преследуют просветительские цели» [11, с. 79], выполняют образовательно-воспитательные функции.

Погружение как образование

Обсуждение данного сюжета в перспективе будет разворачиваться в двух модусах: во-первых, проблематизации исторической реконструкции как метода познания, «результат применения которого может быть описан и зафиксирован» [14, с. 308]; во-вторых, как формы трансляции исторического опыта и знаний о прошлом в публичном пространстве.

Значимые изменения в реконструкторском движении происходят в конце 1990-х годов, когда «начинает развиваться концепция научной реконструкции, наследующая подходу экспериментальной археологии». «Оставаясь в рамках досуговой практики, реконструкция в этом направлении, — отмечают Д. Радченко и М. Байдуж, — легитимизируется как метод получения исторического знания» [14, с. 305–306]. Согласно нашему мнению, это свидетельствует о том, что в реконструкторском движении проявляется тенденция, характерная для российского общества в целом: прослеживаются «процессы интеллектуализации обыденного исторического сознания, сколь бы неоднозначны и противоречивы они ни были» [22, с. 7], которые приводят к качественной трансформации культурно-исторической реконструкции. Сегодня данное направление получает поддержку созданного в 2019 году общероссийского общественного движения «Клубы исторической реконструкции России», руководители которого придерживаются научно-обоснованных подходов к неакадемической реконструкции [16].

Возможности для занятия экспериментальной деятельностью в области аутентичных ремесел, технологических процессов, архитектуры и строительства реализуются в рамках работы Ассоциации экспериментальной археологии — профессионального сообщества археологов-экспериментаторов, мастеров древних технологий и представителей движения исторической реконструкции «Археос»,² проектах по созданию специальных локаций, позволяющих осуществить погружение в прошлое в формате исторического эксперимента — парков «живой истории»³, специальных площадок на фестивалях культурно-исторической реконструкции⁴.

² Ассоциация экспериментальной археологии «Археос» // — URL: <https://archaeos.ru/> (дата обращения: 27.02.2022).

³ Историко-культурный парк-музей «Средневековое городище» // — URL: <https://day-off39.ru/interesno/istoricheskaya-rekonstrukciya/6731-park-muzej-srednevekovo-gorodishche> (дата обращения: 21.02.2022).

⁴ Чернышева В. Под Ульяновском завершился исторический фестиваль «Волжский путь» // Российская газета — Федеральный выпуск. 2012. № 187(5860) — URL: <https://rg.ru/2012/08/13/reg-pfo/festival.html> (дата обращения: 19.02.2022).

Безусловно, подобная деятельность не носит массового характера скорее речь идет о небольших группах энтузиастов, объединяющих вокруг себя единомышленников, волонтеров, активно развивающих взаимодействие с академическим сообществом. Вместе с тем внедряемые ими точечные иммерсивные «интервенции» позволяют участнику нескольких подобных экспериментов Павлу Сапожникову утверждать: *«То, что мы делаем, по-научному называется экспериментальной археологией. И здесь, смею надеяться, мы с настоящими учёными <...> можем быть друг другу полезны»*⁵.

В публичном пространстве культурно-историческая реконструкция выступает формой трансляции знаний о прошлом, которые передаются посредством формирования визуальных, чувственно-эмоциональных образов. В современной России образовательно-воспитательные и просветительские программы с использованием исторической реконструкции представлены достаточно широко — это публичные лекции, уроки «живой истории» [23; 24], кружки исторической реконструкции и показательные мероприятия в школах, историко-образовательные фестивали («Орловская крепость», «Белгородская черта», «Река времени», «Прошлое говорит»), сочетающие развлекательный и образовательный форматы [16].

Иммерсивный ракурс образовательных практик удачно иллюстрируют кейсы, представленные Д. Радченко и М. Байдуж — экскурсии в музеи «живой истории» и уроки с участием реконструкторов в системе школьного и дополнительного образования [14, с. 313–316]. Сегодня эти практики, с одной стороны, хабиутализируются, с другой стороны, получают дополнительный импульс развития благодаря использованию новых методик и технологий, направленных на создание иммерсивной образовательной среды, способствующей деятельностному освоению, переживанию и рефлексии культурно и социально значимого опыта в формате интерактивной коммеморации.

Погружение как исторический эскапизм

Ранее отмечалось, что подобным образом интерпретируют военно-историческую реконструкцию некоторые исследователи данного феномена [15], подразумевая под эскапизмом бегство от социальной реальности [25]. Однако для корректного анализа поставленной проблемы необходимо учитывать точку зрения самих реконструкторов, основанную на рефлексии опыта погружения в воссоздаваемую культурно-историческую среду. Они не отрицают: эскапизм имеет место в гетерогенном реконструкторском движении, как и во многих других досуговых практиках. Однако большинство реконструкторов отвергают негативные коннотации, связанные с этим феноменом, считая, что *«историческая реконструкция не больший эскапизм, чем <...> прочие способы традиционно “мужского” отдыха. Только еще с приправой в виде щепотки средневековой (ну или просто исторической, если мы говорим о других эпохах) эстетики. И без просиживания штанов за монитором компьютера или экраном телевизора <...>. Ведь нынче, как известно, самый популярный вид эскапизма — виртуальный»*⁶.

⁵ Осипов С. Погружение в X век. Как реконструкторы живут в условиях Древней Руси // СМИ «aif.ru» от 25.08.2018 — URL: https://aif.ru/society/people/semero_uhodyat_v_x_vek_eksperiment_po_vyzhivaniyu_v_usloviyah_drevney_rusi (дата обращения: 15.02.2022).

⁶ Зернаков А. Шесть причин, почему я почти 20 лет занимаюсь исторической реконструкцией // Историк на диване. — URL: <https://zen.yandex.ru/media/istoriknadivane/shest-prichin-pochemu-ia-pochti-20-let-zanimaius-istoricheskoi-rekonstrukciei-61483f345da1294d8adf2adb> (дата обращения: 17.02.2022).

Опыт погружения в прошлое рассматривается ими преимущественно в качестве исторического эксперимента⁵. Многих реконструкторов привлекают эстетические аспекты взаимодействия с прошлым⁶.

Эстетика погружения

Этот модус иммерсии в культурно-исторической реконструкции не являлся еще предметом специального анализа в реконструктивных исследованиях. В этой связи возникает проблема поиска теоретико-методологических ориентиров и релевантного языка описания поставленной проблемы. Перспективным с точки зрения изучения эстетических аспектов погружения в реконструкции представляется обращение к популярным теоретическим конструктам: «эстетике прагматики», акцентирующей внимание на инструментальных и потребительских качествах эстетического опыта; «эстетике взаимодействия», в фокусе которой создание моделей соучастия субъекта-творца и объекта-потребителя культурных смыслов; «осязательной эстетике» как новейшему исследовательскому полю, отражающему рост интереса к прикосновению и тактильности; «эстетике переживаний», проблематизирующей эмоциональные впечатления и переживания в качестве значимого компонента эстетического опыта.

В реферируемом Руководстве по реконструктивным исследованиям не предлагается целостной концепции эстетики погружения, однако уже во введении сборника, решая проблему самоидентификации данной предметно-тематической области, его авторы вводят эстетику в круг обсуждаемых проблем, признавая: в реконструкции различные фрагменты прошлого получают историко-эстетическое воплощение [25, с. 46]. При этом артикулируется, что «классические реконструкции опираются на эстетику иммерсии [5, р. 134 (см.: Curtis, 2008)], целью которой является создание ситуации», предоставляющей реконструкторам и зрителям возможность идентифицировать себя с историческим зрелищем [5, с. 134], получить «эстетический опыт прошлого в собственном теле и как коллективно переживаемое живое событие» [4, р. 54 (см.: Hinz, 2011, n.p.)]. Публичная репрезентация воссоздаваемых образов прошлого, осмысливаемая нами в контексте мемориальной эстетики, характеризуется разнообразием эстетических стратегий, многие из которых актуализированы запросом «на тематизацию эмоций и аффекта в новой культуре коммеморации», связанным «с девальвацией монументальности» [26].

В заключение мы приходим к выводу, что иммерсивный подход является адекватным аналитическим инструментом для анализа реконструкторских практик погружения в прошлое. Культурологическая интерпретация данного подхода, с одной стороны, позволяет рассматривать их в контексте актуального тренда современной культуры в целом, обнаруживающей под влиянием мультисенсорного поворота интенцию к нарастанию иммерсивности. С другой стороны, использование в реконструкторском дискурсе аналитической функции ключевых понятий иммерсивного подхода — «иммерсия» (в русскоязычной версии — погружение), «иммерсивная среда», «эмоциональность», «интерактивность», «перформативность» открывает новые эвристические возможности для выявления сущностных характеристик и специфических особенностей неакадемической реконструкции, а также описания метаморфоз ее трансформации в условиях диагностируемого современными исследователями «общества переживаний».

В целом проведенный теоретический и эмпирический анализ данной проблематики убеждает нас в том, что содержание понятия иммерсии в культурно-исторической реконструкции является более широким, чем в культурных индустриях, педагогике и музееведении. Его использование в реконструкторских исследованиях предполагает новые

коннотации, подразумевающие многообразие форматов погружения в прошлое, рефлексия которых возможна в темпоральном, пространственном, телесном, эмоционально-аффективном, эстетическом и виртуальном ракурсах. Основные виды иммерсивных практик, получивших специфическое преломление в реконструкции, тезисно представлены в данной статье — это развлечение/игра, образование, эскапизм, эстетика. Данная типологизация носит предварительный характер и определяет перспективы дальнейшего изучения иммерсии в культурно-исторической реконструкции, требующего расширенного анализа. Однако уже на предварительном этапе исследования можно выделить некоторые специфические особенности погружения, присущие этому феномену — интенция к аутентичности, создание иммерсивной среды, обеспечивающей не только эмоционально-чувственное, телесно-тактильное, но и рационально-деятельностное постижение исторического опыта, реализация широкого спектра инициатив в публичной сфере, ориентированных на трансляцию исторического знания, формирование культурно-исторической памяти. В контексте проводимого исследования последний аспект проблемы представляется нам наиболее значимым, поскольку позволяет перевести ее обсуждение в плоскость коммеморативной иммерсии, проблематизируемой в качестве содержательной характеристики культурно-исторической реконструкции. Данная терминологическая новация призвана отразить специфику участия в иммерсивных практиках непрофессионалов, углубленно занимающихся изучением и воссозданием определенных фрагментов прошлого с целью сохранения и актуализации культурно-исторической памяти. При этом степень и характер погружения в воссоздаваемое прошлое, выбор его конкретной формы обусловлен мотивацией и познавательной активностью субъекта, уровнем его мемориальной культуры. Результаты исследования позволяют заключить, что термин «полное погружение» в прошлое применим лишь к отдельным иммерсивным проектам реконструкторов, приобретающим характер исторического эксперимента. В этом случае полное погружение рассматривается нами как ментальное, когнитивное, телесно-тактильное и эмоционально-чувственное погружение реконструктора/группы реконструкторов в воссоздаваемое/моделируемое территориально и темпорально ограниченное культурно-историческое пространство, в рамках которого время становится «почти осязаемым». В подобной ситуации иммерсивный опыт реконструкторов усложняется, переходит на новый уровень взаимодействия с прошлым, соответствующий задачам исторического познания, наблюдения, исследования, рефлексии, демифологизации.

Вместе с тем термин «полное погружение» вряд ли может быть применим в отношении перформансов в режиме погружения с участием зрителей, которые в отличие от реконструкторов не «обладают авторитетом «доказуемой», достоверной истории» [12]. В данном случае взаимодействие с прошлым носит преимущественно эпизодический, кратковременный характер, апеллируя к эстетическим, аффективным и эмпатическим переживаниям зрительской аудитории.

ЛИТЕРАТУРА

1. Божок Н.С. Культурно-историческая реконструкция в оптике иммерсивного подхода: теоретическая и эмпирическая экспликации (часть 1) // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2021 № 4. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/60KLSK421.pdf>.
2. Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.

3. Cook A. Practices of reenactment // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
4. Brauer J. and Lücke M. Emotion // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
5. Muhle M. Mediality // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
6. Pickering P. Evidence // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
7. Adriaansen R.-J. Play // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
8. Daugbjerg M. Battle // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
9. Schwarz A. Experience // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
10. Samida S. Material culture // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
11. Шапинская Е.Н. Образы прошлого в (пост)современных репрезентациях // Культура и искусство. 2019. № 9. С. 70–82. DOI: 10.7256/2454-0625.2019.9.30515 — URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=30515 (дата обращения: 21.02.2022).
12. Де Гру Дж. Сопереживание и участие. Популярные истории // — URL: <http://gefter.ru/archive/6239> (дата обращения: 29.02.2022).
13. Поляков Т.П., Зотова Т.А., Пустовойт Ю.В., Нельзина О.Ю., Корнеева А.А. Экспозиционная деятельность музеев в контексте реализации «Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 года»: монография // Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия имени Д. С. Лихачёва. — М.: Институт Наследия, 2021. — 438 с. — DOI 10.34685/NI.2020.11.84.020.
14. Радченко Д., Байдуж М. Историческая реконструкция // Всё в прошлом: Теория и практика публичной истории / Под ред. А. Завадского, В. Дубиной. М.: Новое издательство, 2021. — 448 с.: ил.
15. Миронова Д.А., Никитина Н.В. Эскапизм как одна из функций исторического знания: проявления в современной отечественной историографии и культуре // Молодёжь и наука: актуальные проблемы педагогики и психологии. 2017. № 2. С. 109–114. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=32642615>. (дата обращения: 13.02.2022).
16. Божок Н.С. Коммеморации культурно-исторической реконструкции в контексте сетевого социума // Genesis: исторические исследования. 2021. № 10. С. 100–117. DOI: 10.25136/2409-868X.2021.10. 36390.

17. Божок Н.С. Образы прошлого в фестивалях культурно-исторической реконструкции // Genesis: исторические исследования. 2020. № 12. С. 44–61. DOI: 10.25136/2409-868X.0.0.34421.
18. Ярская-Смирнова В.Н., Божок Н.С., Зайцев Д.В. Инверсия темпоральности в коммеморации культурно-исторической реконструкции // Человек и культура. 2020. № 5. С. 11–24. DOI: 10.25136/2409-8744.2020.5.33747.
19. Шуб М.Л. Восприятие прошлого как критерий культурного многообразия: феномен past-типологии // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Исторические науки. 2020. Т. 2. № 4. С. 66–71. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44775276> (дата обращения: 16.02.2022).
20. Божок Н.С. Культурная идентичность городских сообществ исторических реконструкторов // Урбанистика. 2019. № 3. С. 18–27. DOI: 10.7256/2310-8673.2019.3.29882.
21. Пайн П.Б.Дж., Гилмор Дж. Х. Экономика впечатлений. Как превратить покупку в захватывающее действие; [пер. с англ. Н. Ливинской, Е. Борисова]. — М.: Альпина Паблишер, 2021. — 384 с.
22. Репина Л.П. Введение // Прошлое для настоящего: История-память и нарративы национальной идентичности: коллективная монография. Под общ. ред. Л.П. Репиной. — М.: Аквилон, 2020. — 464 с.
23. Гудкова Т.В. Методика учебного проектирования на основе творческой реконструкции исторического прошлого // Школа будущего. 2016. № 2. С. 51–53. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27178372> (дата обращения: 12.02.2022).
24. Рыбель Д.А., Афеев К.В. Зачем нужна «живая история»: школьное образование и движение исторической реконструкции в Приморском крае // Евразийский Союз Ученых (ЕСУ). 2018. № 11(56). С. 25–27. DOI: 10.31618/ESU.2413-9335.2018.5.56.25-27.
25. Agnew V. Dark tourism // Agnew V., Lamb J., Tomann J. (eds.) The Routledge handbook of reenactment studies: key terms in the field // New York: Routledge, 2020. — 264 pp.
26. Рождественская Е.Ю., Тартаковская И.Н. В поисках этоса, в бегстве от пафоса: место аффекта в музее и вне его // Политика аффекта: музей как пространство публичной истории / М.: Новое литературное обозрение, 2019. — 400 с.

Bozhok Nikolay Sergeevich

Yuri Gagarin State Technical University of Saratov, Saratov, Russia

E-mail: nikolaybozhok@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0116-1669>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=785713

Cultural and historical reenactment in the optics of an immersive approach: theoretical and empirical explications (part 2)

Abstract. The article, consisting of two plots, attempts for the first time to carry out theoretical and empirical explications of the immersive approach and to create a new research optics for a deeper study of the specifics of commemorative practices of cultural and historical reenactment as a non-academic form of interaction with the past. The first part of the study contains a statement of the question and an overview of the main theoretical and methodological approaches to the study of immersion as a phenomenon of modern culture. The genesis, methodology and specifics of disciplinary modifications of the immersive approach, the content characteristics of its basic categories are revealed. Priority attention is paid to conceptual ideas that have been developed in art history, cultural studies and pedagogical research. Revealing the heuristic potential of the immersive approach, the author asks whether the categories "immersion" and "immersiveness" can serve as an adequate tool for describing and analyzing reconstructive practices of immersion in the past. In the second part of the article, based on the analysis of reenactment studies, it is shown how these concepts work in the discourse of cultural and historical reenactment. Summarizing and analyzing significant empirical material, the author reveals the specifics of immersion of reenactors in the recreated cultural and historical reality from the standpoint of an immersive approach. It is proved that the typologically immersive experience of reenactors is an extremely multifaceted phenomenon, the reflection of which is possible in temporal, spatial, bodily, emotional-affective, aesthetic and virtual perspectives. The degree of immersion is determined by motivation, cognitive activity and the level of memorial culture of the reenactor. Based on the typology of experience proposed by Pine and Gilmore, four types of immersion in immersive practices of cultural and historical reenactment are considered — entertainment (play), education, escapism and aesthetics. As a result of the research, the author comes to the conclusions: the content of the concept of immersion in cultural and historical reenactment is broader than in cultural industries, pedagogy and museology. Its use in reenactment research suggests new connotations, implying not only emotional and bodily comprehension of the experience of the past, the process of creating completed cultural and historical artifacts, but also the construction of immersive practices corresponding to the tasks of historical cognition, observation, research, evoking a sense of empathy. In a situation of deep immersion in the past, this experience becomes more complicated, moves to a new level of interaction with cultural and historical artifacts — the level of historical experiment.

Keywords: cultural and historical reenactment; immersive approach; immersion; immersiveness; immersion into the past; immersion types; commemorative immersion