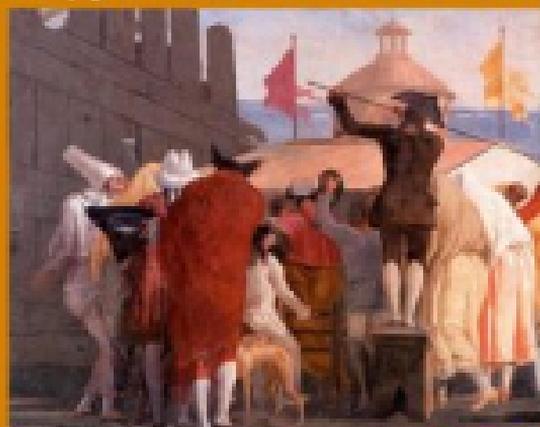


ОДИССЕЙ

человек в истории



Homines novi:
социальные группы в жизни общества



2022

СОДЕРЖАНИЕ

НOMINES NOVI: НОВЫЕ СОЦИАЛЬНЫЕ ГРУППЫ В ЖИЗНИ ОБЩЕСТВА

О.Е. Кошелева

«НOMINES NOVI»: НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ДАННОЙ
ТЕМАТИЧЕСКОЙ РУБРИКЕ «ОДИССЕЯ» 5

Н.Ю. Живлова

ГЕНЕАЛОГИЯ ПРЕЖДЕ ВСЕГО! ФОРМИРОВАНИЕ
СОСЛОВНОЙ ГРУППЫ КЛИРИКОВ В
РАННЕСРЕДНЕВЕКОВОМ ИРЛАНДСКОМ ОБЩЕСТВЕ..... 10

А.В. Русанов

СТУДЕНТЫ И МАГИСТРЫ В ПОРТУГАЛИИ
КОН. XIII–XV ВВ.: ФОРМЫ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ И
БОРЬБЫ ЗА ПРАВОВОЙ СТАТУС..... 30

А.Б. Герштейн

КОРОЛЯ ИГРАЕТ СВИТА: ОСОБЕННОСТИ
КОММУНИКАЦИИ ЛЖЕПРАВИТЕЛЕЙ С ОБЩЕСТВОМ.....50

Н.А. Болдырева

«ПОЗЛАЩЕННЫХ ВСАДНИКОВ ДРУЖЕСТВО»:
РАННИЕ СВЕДЕНИЯ ОБ ОРДЕНЕ ПОДВЯЗКИ В РОССИИ.....74

Л.А. Пименова

ЛИТЕРАТОРЫ И ФИЛОСОФЫ: О МЕСТЕ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ ВО ФРАНЦУЗСКОМ ОБЩЕСТВЕ
XVIII ВЕКА.....96

Т.В. Артемьева

ФОРМИРОВАНИЕ РОССИЙСКИХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ
ЭЛИТ В ЭПОХУ ПРОСВЕЩЕНИЯ.....117

О.Е. Кошелева, В.С. Ржеутский
«НИКАКИЕ СИХ РАЗВРАТНЫХ УМОВ НАМЕРЕНИЯ
НИМАЛЕЙШЕ УСПЕТЬ НЕ МОГУТ»: РОССИЙСКИЕ
ВЛАСТИ И ФРАНЦУЗСКИЕ УЧИТЕЛЯ В 1795 Г.140

СМЕРТЬ ВНЕЗАПНА!

О.Е. Кошелева
СМЕРТЬ ВНЕЗАПНА! (ВВЕДЕНИЕ).....164

С.И. Лучицкая
ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ ИЕРУСАЛИМСКОГО КОРОЛЯ
ФУЛЬКА I, ИЛИ КАК ПЕРЕДАВАЛИ ВЛАСТЬ В
ГОСУДАРСТВЕ КРЕСТНОСЦЕВ.....167

А.Б. Герштейн
(НЕ)ОЖИДАННАЯ СМЕРТЬ ИМПЕРАТОРСКОГО СЫНА:
КЛЕЙМО САМОУБИЙЦЫ В КАРТИНЕ МИРА
СРЕДНЕВЕКОВЫХ ЛЮДЕЙ.....195

О.И. Тогоева
ТО, ЧТО МЕРТВО, УМЕРЕТЬ НЕ МОЖЕТ? САМОУБИЙЦЫ
И ПОХОРОНЕННЫЕ ЗАЖИВО В УГОЛОВНЫХ СУДАХ
СРЕДНЕВЕКОВОЙ ФРАНЦИИ..... 216

А.С. Лавров
МИРЯНЕ ВОЛОГОДСКОЙ И ВЕЛИКОУСТЮЖСКОЙ
ЕПАРХИИ ПЕРЕД ЛИЦОМ «ВНЕЗАПНОЙ СМЕРТИ»..... 229

Н. Хриссидис
ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ ВЫДАЮЩЕГОСЯ СВЯЩЕННИКА:
СЛУЧАЙ С АРХИМАНДРИТОМ ГРИГОРИОСОМ
ВЕГЛЕРИСОМ..... 255

ОБРАЗЫ ВЛАСТИ

М.А. Ведешкин
«ПИВНЯК», «МЯСНИК» И «ЗМЕЕВИК»: ПРОЗВИЩА
РИМСКИХ ИМПЕРАТОРОВ КОНЦА IV – НАЧАЛА VI В.274

ХРИСТИАНСТВО И ВОЙНА НА СРЕДНЕВЕКОВОМ ЗАПАДЕ

А.Ф. Кофман

ДОКТРИНА «СПРАВЕДЛИВОЙ ВОЙНЫ» В ТЕОРИИ И
ПРАКТИКЕ ИСПАНСКОЙ КОНКИСТЫ..... 302

СОЦИУМ, ДИДАКТИКА, ЭТИКА

† *В.Г. Безрогов, К.А. Левинсон, Е.Ю. Ромашина, И.И. Тетерин*
«СМОТРИ, ЭТО ГОРОД!» ПРОГУЛКИ С ЯНОМ АМОСОМ
КОМЕНСКИМ, КАРЛОМ ЛАУКХАРДОМ И
КОНСТАНТИНОМ УШИНСКИМ.....320

К.А. Левинсон

«СЧИТАЮ СВОИМ ДОЛГОМ...»: К ПРОБЛЕМЕ
ЭТОСА РОССИЙСКОГО УЧЕНОГО НА РУБЕЖЕ
XIX–XX ВВ. 344

РЕЦЕНЗИИ

С.И. Лучицкая

ИГРЫ В ЗЕРКАЛЕ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ
СРЕДНЕВЕКОВЬЯ И РЕНЕССАНСА (Рец. на кн.: Games and
Visual Culture / Ed. V. Kopp & E. Lapina. Turnhout, 2020).....386

М.М. Кром

УДАЧНЫЙ ОПЫТ СРАВНЕНИЯ СРЕДНЕВЕКОВЫХ
ГОРОДСКИХ КОММУН (Рец. на кн.: *Лукин П.В.* Новгород и
Венеция: сравнительно-исторические очерки становления
республиканского строя. СПб.: Издательство Европейского
университета в Санкт-Петербурге, 2022. 302 с.: ил.)..... 392

IN MEMORIAM

В.Г. Безрогов (16.09.1959 – 14.11.2019)..... 398

А.Е. Махов (19.08.1959 – 29.11. 2021)..... 407

SUMMARIES..... 410

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ.....	422
ПОЛИТИКА ЖУРНАЛА.....	425
СОДЕРЖАНИЕ.....	426
CONTENTS.....	430

CONTENTS

HOMINES NOVI: NEW SOCIAL GROUPS IN SOCIETY

O.E. Kosheleva

“HOMINES NOVI”: SOME NOTES ON THIS
ODYSSEUS SECTION.....5

N.Ju. Zhivlova

GENEALOGIES FIRST! THE MAKING OF CLERGY AS AN
ESTATE-LIKE SOCIAL GROUP IN EARLY
MEDIEVAL IRELAND.....10

A.V. Rusanov

STUDENTS AND MASTERS IN PORTUGAL BETWEEN
THE LATE 13TH AND THE LATE 15TH CENTURIES:
FORMS OF REPRESENTATION AND STRUGGLE FOR
LEGAL STATUS.....30

A.B. Gerstein

THE RETINUE PLAYS THE KING:
PECULIARITIES OF IMPOSTORS' COMMUNICATION WITH
SOCIETY.....50

N.A. Boldyreva

"THE COMMUNITY OF AUREATE EQUITES": THE EARLY
DATA ABOUT THE ORDER OF THE GARTER IN RUSSIA.....74

L.A. Pimenova

PHILOSOPHERS AND MEN OF LETTERS: INTELLECTUALS'
PLACE IN SOCIETY IN 18TH CENTURY FRANCE.....96

T.V. Artem'eva

THE MAKING OF RUSSIAN INTELLECTUAL ELITES IN THE
AGE OF ENLIGHTENMENT.....117

<i>O.Eu. Kosheleva, V.S. Rjeutskij</i> “NO INTENTIONS OF SUCH CORRUPT MINDS CAN IN THE LEAST BIT SUCCEED”: RUSSIAN AUTHORITIES AND FRENCH TEACHERS IN 1795.....	140
--	-----

WHEN DEATH IS UNEXPECTED!

<i>O.Eu. Kosheleva</i> WHEN DEATH IS UNEXPECTED! (INTRODUCTION).....	164
---	-----

<i>S.I. Luchitskaya</i> THE SUDDEN DEATH OF FULK I, THE KING OF JERUSALEM, OR HOW POWER WAS TRANSFERRED IN THE CRUSADER STATES.....	167
--	-----

<i>A.B. Gerstein</i> THE (UN)EXPECTED DEATH OF THE EMPEROR’S SON: THE SUICIDE STIGMA IN THE MEDIEVAL WORLDVIEW.....	195
---	-----

<i>O.I. Togoeva</i> WHAT IS DEAD MAY NEVER DIE? SUICIDES AND BURIED ALIVE IN THE CRIMINAL COURTS OF MEDIEVAL FRANCE.....	216
---	-----

<i>A.S. Lavrov</i> LAY PEOPLE AND „UNEXPECTED DEATH“ IN VOLOGDA AND VELIKY USTYUG DIOCESE IN THE 17TH AND 18TH CENTURIES.....	229
--	-----

<i>N. Chrissidis</i> MANAGING THE SUDDEN DEATH OF A HANDSOME CLERGYMAN: THE CASE OF ARCHIMANDRITE GREGORIOS VEGLERES.....	255
--	-----

IMAGES OF POWER

<i>M.A. Vedeshkin</i> "THE BEERDRINKER", "THE BUTCHER" AND "THE SNAKE": THE NICKNAMES OF ROMAN EMPERORS OF	
--	--

THE LATE 4 TH – EARLY 6 TH CENTURIES AD.	274
---	-----

CHRISTIANITY AND WAR IN THE MEDIEVAL WEST

A.F. Kofman

THE DOCTRINE OF THE “JUST WAR” IN THEORY AND PRACTICE OF THE SPANISH CONQUISTA.....	302
--	-----

SOCIETY, DIDACTICS, ETHICS

†V. G. Bezrogov, K.A. Levinson, E. Yu. Romashina, I.I. Teterin

“LOOK, THIS IS A CITY!” REGARDING THE URBAN SPACE WITH JOHN AMOS COMENIUS, CARL FRIEDRICH LAUCKHARD AND KONSTANTIN USHINSKY.....	320
--	-----

K.A. Levinson

“I REGARD IT AS MY DUTY...” TOWARDS STUDYING THE ETHOS OF EARLY TWENTIETH CENTURY RUSSIAN SCHOLARS.....	344
---	-----

REVIEWS

S.I. Luchitskaya

GAMES AS MIRRORED BY THE MEDIEVAL AND RENAISSANCE VISUAL CULTURE (Games and Visual Culture / Ed. V. Kopp & E. Lapina. Turnhout, 2020).....	386
---	-----

M.M. Krom

GOOD EXPERIENCE IN COMPARING OF THE MEDIEVAL CYTIES (Rev: Lukin P.V. Novgorod and Venice: Comporative Historical Essays of Formation of the Republican Order. SPb.: European University at St. Petersburg Press, 2022. 302 p.: ill.)	
--	--

IN MEMORIAM

B.Г. Безрогов (16.09.1959. – 14.11.2019).....	398
---	-----

A.E. Махов (19.08.1959. – 29.11.2021).....	407
--	-----

SUMMARIES.....410
LIST OF AUTHORS.....422
POLYCY PAGE..... 425
CONTENTS..... 430

РЕЦЕНЗИИ

С.И. Луцицкая

ИГРЫ В ЗЕРКАЛЕ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ И РЕНЕССАНСА

Games and Visual Culture in the Middle Ages and Renaissance / Ed. V. Kopp & E. Lapina (Studies in the History of Daily Life (800-1600)). Turnhout: Brepols, 2020. 356 p.

DOI: 10.32608/1607-6184-2022-28-1-386-391

Аннотация: В рецензируемой книге с помощью визуальных образов и материальных артефактов реконструируется игровая культура Средневековья и раннего Нового времени. Авторы статей, представляющие различные дисциплины, включая литературоведение, историю, искусствоведение, археологию и т. д., обсуждают место игр в обществе и повседневной жизни доиндустриальной эпохи. Различные типы игр рассматриваются как важные инструменты исследования, передачи и оспаривания социальных практик и их принципов. Том охватывает широкий географический и хронологический диапазон, от Индии до скандинавских стран и от периода раннего Средневековья до XVII в. Опираясь на предыдущие исследования, книга открывает новые перспективы для развития относительно новой области исторических знаний и будет стимулировать дальнейшие исследования.

Ключевые слова: игровая культуры Средних веков и раннего Нового времени, визуальные образы, история материальной культуры.

Keywords: Medieval and Early Modern gaming culture, visual images, history of material culture.

В конце 2020 г. в серии «История повседневной жизни» издательство Брепольс опубликовало весьма любопытную книгу, посвященную играм Средневековья и эпохи Ренессанса. Как известно, история игр – тот сюжет, который в последние десятилетия привлекает все большее внимание специалистов в области гуманитарных наук, о чем и свидетельствует появление тома «Игры и визуальная культура в Средние века и Ренессанс». Сборник состоит из двух частей — «Игры и общество» и «Материальность игр» — и включает 13 статей, посвященных самым разным аспектам игровой культуры рассматриваемой эпохи. Собранные в книге исследова-

ния охватывают весьма обширный географический ареал (от Испании и скандинавских стран до Турции и Индии) и огромный исторический период (от раннего Средневековья до XVII в.).

Хотя на первый взгляд обсуждаемые в томе темы хорошо знакомы (будь то история шахмат или других настольных игр и пр.), но в действительности они рассматриваются под совершенно новым углом зрения. Книга представляет собой едва ли не первую в историографии серьезную попытку изучать историю игровой культуры по изображениям, которые при этом рассматриваются не просто как иллюстрация к литературным и историческим текстам. Изображения, с точки зрения авторов сборника, – чрезвычайно важный для понимания природы игровой деятельности источник, благодаря которому мы сможем узнать, почему, где, когда, с кем и при каких обстоятельствах люди прошлого играли в самые разные игры. Визуальные источники не только изображают игры, но и во многом формируют игровую культуру общества. Заметим, что в представленных в сборнике исследованиях по визуальной культуре анализируются самые разные памятники – от книжной иллюминации (Д. О’Салливэн, М. Конрад и др.) до гравюр (Л. Фанг), резьбы (Р. Хардвик и Э. Гертсман) и граффити (В. Крист, Дж. Мелл и др.).

Как стремятся показать авторы этих статей, изображения в книгах или иллюминированных манускриптах не просто соседствуют друг с другом, но участвуют в «умножении значения» (*meaning multiplication*) – тексты и изображения обогащают друг друга. Исследователи полагают, что визуальные образы трансформируют как восприятие читателем того или иного произведения, так и смысл последнего. Например, А. Кумар в статье об иллюстрациях к шахматным сценам «Декамерона» и «Филоколо» доказывает, что включение этих миниатюр в произведения Боккаччо привело к созданию нового способа рассказывать истории, типичного для литературы на народных языках (с. 109–128). М. Конрад в своем исследовании говорит о некоей «кодовой комплементарности» текстов и изображений в *Книге игр (Libro de juegos)*, где речь идет о передаче связанного с играми знания. В этом трактате, созданном в к. XIII в. по заказу Альфонсо X, правила игры объясняются при помощи миниатюр и визуальных диаграмм. Изображения, по мнению автора статьи, компенсируют недостатки письменной или устной методики изложения принципов игр, для которой характерны деперсонализация, абстрактность и схематизм (с. 237–262).

Такие специфические иллюстрации, как визуальные диаграм-

мы, представляющие собой резервуар не только знаний, но и метафорических смыслов, рассматриваются также в статье Д. О'Салливэн, посвященной рукописи трактата «Шахматы любви» (*Les Echez d'Amour*), где воспроизводится шахматная партия с фигурами, представляющими собой аллегии Надежды, Терпения и Желания и воплощенными в визуальных образах (с. 129–144). Другой интересный пример иконографических источников, связанных с шахматной игрой, – гравюры из изданного в 1483 г. английским первопечатником Уильямом Кекстоном памятника (с. 289–298). В этих произведениях искусства, изученных в статье Л. Фанг, шахматные фигуры символизировали различные социальные страты, а сама игра рассматривалась как метафора средневекового социума. Это издание было важным моментом в истории визуальной культуры, считает автор статьи, — ведь до этого шахматные трактаты распространялись только в виде дорогостоящих рукописей и среди аристократических слоев общества, но благодаря публикации У.Кекстона специфическое видение общества, которое отражала шахматная метафора, стало доступным для широкой аудитории.

Но как же связаны между собой изображения и материальные артефакты? Ведь на взгляд современного человека одни люди должны были рассматривать изображения, а другие – играть в игры. С точки зрения составителей сборника, связь между этими процессами была достаточно органичной. Эту мысль иллюстрирует исследование Дж. Мелл о рунических надписях у викингов с Оркнейских островов (с. 299–332). Изучая граффити XII в., исследовательница приходит к выводу о том, что сам акт написания рун был своего рода игрой, в которой викинги соревновались в изображении различных фигур (драконов, змей, зверей и пр.), вырезании надписей и т.д. Дело в том, что, с точки зрения Дж. Мелл, само понятие игры в Средние века существенно отличалось от нашего и обнимало такие разные занятия, как спорт, игра, развлечение, магические обряды, мифотворчество и пр. В Средние века эти разные явления составляли нерасторжимое единство, и они расчлняются только в сознании современного исследователя.

Изучая историю игр, авторы сборника немало внимания уделяют и исследованию материальной культуры как таковой. Неслучайно специальный раздел тома называется «Материальность игр». Благодаря открытию этого аспекта темы история игр помещается в совершенно новую исследовательскую перспективу. С одной стороны, авторы статей анализируют связанные с играми материаль-

ные артефакты — такие, как игровые доски, фишки и пр. (Этой теме посвящена статья В. Криста о византийских граффити, с. 333–353). С другой стороны, ученые подчеркивают необходимость обращать внимание на чувственное восприятие игр — ведь в самом процессе игры активизируются наши чувства (слух, осязание, вкус, обоняние и пр.). Так, акт прикосновения к используемым в играх предметам, например, сделанным из слоновой кости, — тема статьи Э.Герцман «Игрушки: слоновая кость на слоновой кости» (с. 219–235).

Авторы пристально рассматривают социальные аспекты игровой культуры, справедливо полагая, что с помощью игр усваивается общественный опыт. Потому неслучайно в самой большой по объему разделе «Игры и общество» обсуждается их место в социуме, их символическое значение, роль в повседневной жизни, культурных связях, а также во взаимоотношениях различных социальных страт, половозрастных групп и пр.

Поскольку, как считают авторы, иерархию игр в рассматриваемую эпоху возглавляли шахматы, то, как мы видели, многие статьи (Д. О'Салливэн, Л. Фанг и др.) посвящены именно этой игре. Исследователи показывают, что шахматы были чрезвычайно важной политической метафорой, как и метафорой общества или человеческой судьбы; они также могли быть аллегорией войны или любви. В Средние века и эпоху Ренессанса игра давала повод обсудить самые разные темы — от войны до человеческих эмоций и от политики до теологии.

В сборнике содержится одно важное наблюдение, которое стоит отметить специально. С точки зрения авторов, игра всегда социально дифференцирована — это род социального взаимодействия, в процессе которого закрепляются различия между индивидами, социальными группами и их положением в обществе. То, как человек играет, определялось его статусом. Если какие-то игры (кегли, игра в кости) не зависели от социального ранга игроков (см. статью Дж. Гарнер и др. об играх рудокопов, с. 93–108), то другие — как, например, триктрак в Османской империи (см. статью Г. Дегрименчи, с. 145–171) — могли быть признаком высокой позиции в иерархии. По наблюдениям некоторых авторов, в частности, К. Форсайт и ее соавтора, изучавших по археологическим источникам настольные игры кельтов (с. 33–75), в изучаемый ими исторический период подобные игры практиковали в основном люди высокого статуса и достатка.

Иные социальные аспекты игр рассматриваются в статье

А. Виллемсен («Детские игрушки в средневековой Италии», с. 263–388), где она показывает, что игры, предназначенные для детей, могли быть очень важным способом их интеграции в мир взрослых, а также методом передачи знаний от одного поколения другому.

Наконец, *last but not least*: некоторые авторы замечают, что в Средние века игра не была просто социальной активностью. Уже из обсуждаемых в томе текстов совершенно ясно, что она удерживала символическое и философское значение. Так, Т. Дегирменчи исследует символизм, присущий игре в триктрак (кости там олицетворяли судьбу, которая влияет на человеческую жизнь), а И.К. Шик рассматривает символическое значение специфической игры, известной в Индии и Турции под названием «Горки и лестницы» – «Snakes and Ladders» (с. 173–218).

Но невозможно даже коротко остановиться на всех сюжетах, рассматриваемых в рецензируемом труде, который отличается и богатством материала, и оригинальностью приемов анализа источников. Результаты исследований в этой сфере знания синтезируются в весьма обширном введении, написанном составителями Е. Лапиной и В. Копп. В этом предисловии дается обзор различных методов и подходов, которые последнее время разрабатываются исследователями истории игр. Составители также пытаются заново дать дефиницию понятия «игры». Для этого они обращаются к самым разным рабочим определениям, как-то: концепту *ludus*, введенному Й. Хейзингой, или понятию «графических образов», разработанному У. Дж. Митчеллом. Они также привлекают работы известного французского философа Роже Кайуа, который рассматривал игру прежде всего, как «вторую природу» и продукт деятельности общества и пр. Остается только пожалеть, что составители тома не уделили должного внимания книге М. Бахтина о Рабле и его тонкому анализу «игр Гаргантюа».

Редакторы также представили в своем предисловии к сборнику обзор историографии исследуемого сюжета. В частности, они выделили ряд новых субдисциплин, которые возникли совсем недавно, – как, скажем, история спорта. Подводя итоги исследований истории игр за последние десятилетия, Е. Лапина и В. Копп весьма подробно анализируют труды английских, американских, французских и немецких ученых. Неудивительно, что англоязычная литература превалирует в их обзоре, но при этом некоторые важные работы на других языках, например, на французском (Э. Фаралья, Ж. Эrsa и др.) прошли мимо их внимания. Конечно, следует учи-

тывать, что мы имеем дело с первым историографическим анализом работ в этой сфере знания.

В заключение мы можем констатировать, что рецензируемый труд представляет собой в какой-то степени поворотный пункт в исследованиях по истории игр. В самом деле, мы, по существу, становимся свидетелями становления совершенно новой ветви исторического знания. Авторы и составители тома разрабатывают новые дефиниции, которые будут использованы в дальнейших исследованиях. Они испытывают новые междисциплинарные методы, которые, несомненно, найдут применение в работах историков. Прекрасным примером сотрудничества между специалистами в разных областях – таких, как литература и археология, – является уже упомянутая статья К. Форсайт и М. Холла.

И еще одно соображение: в книге, как мы могли убедиться, на весьма значительном хронологическом срезе рассмотрены самые разные сюжеты. Но несмотря на огромное разнообразие представленных в статьях материалов, сборник производит впечатление цельного и монолитного труда. Авторов статей объединяют общие методологические принципы; ученые также разделяют одинаковое понимание предмета исследования. Можно даже было бы сказать, что речь в данном случае идет скорее о коллективной монографии, чем о сборнике статей. В целом же нет сомнений, что рецензируемое издание – это серьезный труд по новой и завоевывающей все большую популярность тематике и что он будет стимулировать дальнейшие исследования в этой области.

БИБЛИОГРАФИЯ

Games and Visual Culture in the Middle Ages and Renaissance / Ed. V. Kopp & E. Lapina (Studies in the History of Daily Life (800–1600)). Turnhout: Brepols, 2020. 300 p.