

УДК 008:81'22:7.01

DOI <https://doi.org/https://doi.org/10.31392/cult.alm.2026.2.52>**Головей Вікторія Юрївна,***доктор філософських наук, професор,**професор кафедри культурології**Волинського національного університету імені Лесі Українки**orcid.org/0000-0002-8224-5970**v_golovey@ukr.net***Багірова Ірина Ельдарівна,***здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти**спеціальності В12 – Культурологія і музеєзнавство**Волинського національного університету імені Лесі Українки**orcid.org/0009-0006-8165-260X**bagirova.eireena@gmail.com*

СЕМІОТИКА MEDIEVAL CORE У СУЧАСНИХ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКИХ ПРАКТИКАХ

У статті досліджується семіотичний аспект феномену medieval core, характерною ознакою якого є актуалізація і відтворення елементів середньовічної культури. Основою методологічної стратегії дослідження є семіотичний підхід; також були використані історико-логічний та системний підходи, методи культурологічної компаративістики та іконографічного аналізу. Обґрунтовано, що medieval core у сучасних культурно-мистецьких практиках є багаторівневою системою знаків, що поєднує архітектурні, аудіовізуальні та тілесно-пластичні комунікативні коди. Цей феномен функціонує як інструмент сакралізації простору, переосмислення історичної пам'яті та конструювання альтернативної символічної реальності. Семантична структура medieval core амбівалентна. З одного боку, цей феномен можна розглядати як симулякр Середньовіччя, де створюється стилізований образ епохи, що репрезентується незалежно від історичних фактів і функціонує як самодостатня естетична конструкція. З іншого боку, medieval core виступає механізмом культурної інтерпретації, в якому Середньовіччя постає як семіотичний ресурс для переосмислення кризових станів сучасності і формування своєї культурної ідентичності, а саме: самоусвідомлення і самопрезентація через традиційні ідеали «лицарської гідності», «героїзму», «сакральності», яких так бракує в сучасному стохастичному світі. У цьому контексті він виконує компенсаторну та ідентифікаційну функції, формуючи нову модель культурної комунікації, де минуле стає активним елементом символічного виробництва теперішнього.

Ключові слова: семіотика культури, medieval core, Середньовіччя, сучасні арт-практики, інтертекстуальність, культурна пам'ять, симулякр, гіперреальності, цифрова естетика.



Holovei Viktoriia,

*Doctor of Philosophical Sciences, Professor,
Professor of the Department of Cultural Studies
Lesya Ukrainka Volyn National University
orcid.org/0000-0002-8224-5970
v_golovey@ukr.net*

Bahirova Iryna,

*Higher Education Applicant
Specialty B12 – Cultural Studies and Museum Studies
Lesya Ukrainka Volyn National University
orcid.org/0009-0006-8165-260X
bagirova.eireena@gmail.com*

SEMIOTICS OF MEDIEVAL CORE IN CONTEMPORARY CULTURAL AND ARTISTIC PRACTICES

The article examines the semiotic dimension of the medieval core phenomenon, whose defining feature is the actualization and reinterpretation of elements of medieval culture. The methodological framework of the study is primarily based on a semiotic approach; in addition, historical-logical and systemic approaches, as well as methods of cultural comparativism and iconographic analysis, are employed. It is argued that in contemporary cultural and artistic practices, medieval core functions as a multilayered system of signs that integrates architectural, audiovisual, and corporeal-performative communicative codes. This phenomenon operates as a mechanism for the sacralization of space, the reinterpretation of historical memory, and the construction of an alternative symbolic reality. The semantic structure of medieval core is inherently ambivalent. On the one hand, the phenomenon may be interpreted as a simulacrum of the Middle Ages, generating a stylized image of the epoch that is represented independently of historical facts and functions as a self-sufficient aesthetic construct. On the other hand, medieval core acts as a mechanism of cultural interpretation in which the Middle Ages emerge as a semiotic resource for rethinking the crisis conditions of contemporary society and for shaping a distinctive cultural identity – namely, self-awareness and self-representation through traditional ideals of “knightly dignity,” “heroism,” and “sacredness,” which are often lacking in the stochastic reality of the modern world. In this context, the phenomenon performs compensatory and identificatory functions, forming a new model of cultural communication in which the past becomes an active element in the symbolic production of the present.

Key words: cultural semiotics, medieval core, the Middle Ages, contemporary art practices, intertextuality, cultural memory, simulacrum, hyperreality, digital aesthetics.

Постановка проблеми. У сучасній культурі доволі виразно прослідковується тенденція поширення різноманітних історичних стилізацій, які презентуються у форматі core-естетики. В перекладі з англійської core – «серцевина, ядро». Однак упродовж останніх років цей термін дуже активно використовується в медіа-ресурсах у значенні провідного стилю в межах певного напрямку (наприклад, faircore, cottagescore, spasescore тощо). Ці стилі виражають групові естетичні вподобання і розрізняються за чуттєвою атмосферою, смисловими акцентами, візуальними ознаками та ціннісними пріоритетами. На нашу думку, серед них одним із найбільш цікавих у культурологічному аспекті є medieval core, характерною ознакою якого є актуалізація і відтворення елементів

середньовічної культури, що охоплює різні сфери: музичне відтворення старовинних мотивів, художню рефлексію на теми лицарства і раннього християнства, середньовічний декор у дизайні та моді, фестивалі історичної реконструкції, а також світоглядні (міфопоетичні) концепції, які перебирають середньовічні наративи. Проблема полягає у визначенні семіотичного статусу цього феномену: чи є він формою ностальгійної міфологізації, постмодерною грою зі знаками або механізмом конструювання альтернативної культурної ідентичності?

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У методологічному аспекті важливе значення для вивчення феномену medieval core мають семіотичні концепції Ролана Барта (Барт, 2008) та Умберто Еко (Еко, 1990; Еко, 2016), теорія

симулякрів і гіперреальності Жана Бодрієра (Бодрієр, 2004), а також концепт культурної пам'яті Яна Ассмана (Assmann, 2008). Сучасна британська науковиця Дж. Гіббонс висвітлює особливості презентації теми пам'яті в сучасних арт-практиках (Gibbons, 2019). Румунський дослідник Й. Костеа аналізує еволюцію медієвістики та особливості її напрямків у кінці ХХ – на початку ХХІ ст., зокрема звертає увагу на її зв'язок із культурологічними дослідженнями (Costea, 2023). Українська науковиця М. Васильковська досліджує феномен історичної ностальгії на прикладі неомедієвалізму – туги за західноєвропейським Середньовіччям. На її думку, «криза старої європейської свідомості в епоху глобалізації та стирання традиційних зв'язків, страх перед майбутнім, віддалення від природи, штучність та втрата звичної ідентичності провокують ескапістський потяг у минуле, яке бачиться зрозумілим та щирим» (Васильковська, 2016, с. 8).

Світоглядні й культурно-мистецькі паралелі Середньовіччя і сучасності аналізують українські дослідники В. Карпов і Н. Сиротинська (2018), які вважають, що «осмислення зв'язку зазначених епох є важливим чинником у відображенні суспільних взаємин та мистецьких форм співдії різних цивілізаційних типів» та «формування цілісної історико-культурної моделі розвитку людства» (Карпов і Сиротинська, 2018, с. 178). У дослідженні В. Артюха простежується рецепція Середньовіччя в українській історіософії ХХ століття, що формувала образ «Руської державності» як символу національної мобілізації та культурно-політичного відродження (Артюх, 2025). Серед змістовних досліджень репрезентацій елементів культури Середньовіччя в актуальному мистецтві, медіа і повсякденних практиках варто відзначити доробок колективу авторів під редакцією К. Фугелсо, присвячений аналізу використання образів середньовічної культури в сучасних медіаіграх та кінематографі (Fugelso, 2023).

Короткий огляд наукових публікацій свідчить про відсутність академічних досліджень, безпосередньо присвячених висвітленню феномену *medieval core* в семіотичному аспекті.

Відповідно, **мета** нашої наукової розвідки – семіотичний аналіз феномену *medieval core* в контексті розвитку сучасних культурно-мистецьких практик.

Виклад основного матеріалу. *Medieval core* – це естетично-семіотичний феномен інтерпретації Середньовіччя у цифрових медіа, моді, музиці, повсякденності. З явищем *medieval core* пов'язані терміни «*medievalism*» та «*neo-medievalism*»; ці поняття є близькими через їх співвіднесеність із Середньовіччям, але не тотожними. Медієвалізм – своєрідна рецепція середньовічної культури, відтворенням її форм, естетичних особливостей в наступні епохи. *Medieval core* є джерельною основою медієвалізму.

Поняття «неомедієвалізм» означає структурну або ідейну подібність сучасних соціокультурних процесів до середньовічних («нове середньовіччя», «сучасний феодалізм» тощо), воно більше поширене в соціально-політичному дискурсі, в якому елементи *medieval core* використовуються для опису сучасності з метою виявлення аналогій.

В нашому розумінні зміст поняття *medieval core* охоплює матеріальні, світоглядні і соціальні структурні елементи середньовічної культури, які актуалізуються через відтворення та інтерпретацію в наступні історичні епохи. Ці елементи репрезентують символічну модель культурної пам'яті і відповідних культурних практик, що мають вплив на сучасні форми соціокультурних репрезентацій.

Передусім зазначимо, що *medieval core* ми розглядаємо як культурний феномен, що обумовлює доцільність його семіотичного аналізу в якості вторинної знакової системи. Згідно із концепцією Р. Барта, на рівні первинної знакової системи знаки співвідносяться з предметами або явищами реальності у межах усталеного мовного коду; натомість на рівні вторинної системи відбувається процес «перезначування»: знаки набувають нового, культурно опосередкованого змісту. Тобто, на другому рівні має місце перехід від безпосередньої референції до символічного конструювання культурних смислів, знаки стають репрезентантами певних світоглядних моделей, цінностей та культурних ідентичностей. У такому розумінні вторинна система є не лише способом передачі смислу, але й механізмом його конструювання, трансформації та репрезентації, завдяки чому відбувається структурна реконфігурація значень у відповідності зі специфічними культурними кодами. «Код задає алгоритм породження смислу. Культурні коди визначають

структуру будь-якого культурного феномену як знакової системи, специфіку поєднання знаків, їх смислової ієрархії, а також пов'язують знаки з певними значеннями відповідно до культурного контексту <...> Вони завжди обумовлені світоглядом, етнокультурною традицією, системою цінностей <...> Знання культурного коду – це передусім знання традиції, культурного контексту» (Головей, 2024, с. 124). Отже, вторинна знакова система – це культурно організована структура означування, що виникає на основі природної мови та здійснює символічне моделювання реальності через переозначення вже наявних знаків. Її аналіз дає змогу виявити механізми формування колективних уявлень, естетичних режимів та ідентичнісних практик у сучасній культурі.

Однією з ключових складових семіотики *medieval core* є архітектура. Готичні й неоготичні собори, замки, монастирські комплекси функціонують як знаки трансцендентності та історичної глибини. Акцентована вертикальність форм готичної архітектури репрезентує код сакральності, піднесеності. «Почуття піднесеного – важливий компонент переживання священного з архаїчних часів, який зберігає домінуюче значення у вищих проявах людської почуттєвості» (Головей, 2013, с. 11).

Архітектурний вимір *medieval core* в сучасних українських культурно-мистецьких практиках не обмежується цитуванням готичних форм в якості декору, а функціонує як повноцінний семіотичний механізм виробництва сенсу. Доцільно навести думку У. Еко про особливу експресивність, яка народжується у взаємодії означувальних та інтерпретаційних кодів готичної архітектури в контексті сучасної культури: «вони продовжують передавати релігійний порив, тому що «прочитуються» на основі кодів, які дозволяють збагнути їх вертикалізм, не дивлячись на новий контекст, породжений засиллям хмарочосів» (Еко, 2016, с. 305). Елементи готичних споруд, що збереглися в просторі сучасних міст, набувають статусу знаків, через які конструюється образ «сакрального Середньовіччя». Так, архітектурний комплекс Львівської латинської катедрі створює не просто історичний фон, а візуальний простір трансцендентності. Кам'яна фактура стін, вертикалі вікон і склепінь, втаємничені тіні внутрішніх просторів, кольорове світло вітражів

репрезентують культурний код піднесеного, містичного й «позачасового» Середньовіччя.

Український дослідник В. Артюх звертає увагу на особливості семіотизації середньовічної архітектури в контексті сучасної політико-ідеологічної ситуації (Артюх, 2025). Подібну функцію виконують замкові простори Західної України, зокрема Луцький замок, Олеський та Підгорецький замок, які неодноразово ставали локаціями для відеокліпів, *fashion*-зйомок та арт-перформансів, фестивалів. Замковий простір із внутрішніми подвір'ями та масивними мурами маркує ідею стійкості, захищеності, що особливо актуалізується в сучасному українському контексті війни. Таким чином, середньовічні фортифікаційні споруди репрезентують семіотичний код захисту, твердині, який набуває в наш час не тільки історико-культурних, але й політико-ідеологічних та екзистенційних конотацій.

У сучасному цифровому мистецтві архітектурні коди трансформуються у 3D-візуалізації готичних інтер'єрів або фрагментарні зображення арок і склепінь, що використовуються як фоніві структури в сучасних кінофільмах та NFT-творах художників. У сучасних культурно-мистецьких проєктах, що використовують ці простори як місце експозиції або перформативної дії, глядач стає учасником естетизованої симуляції середньовічної сакральності. В такий спосіб архітектура втрачає конкретну історичну прив'язаність і перетворюється на абстрактний знак «позачасового сакрального простору», що свідчить про процеси десемантизації історичного об'єкта та його повторної семіотизації в сучасному контексті.

Концепція культурної пам'яті Яна Ассмана пояснює, що історичні образи зберігаються в колективній свідомості через символічні практики та ритуали (Assmann, 2008). Середньовічні мотиви в сучасних фестивалях, історичних реконструкціях чи музичних проєктах виконують функцію актуалізації пам'яті. В свою чергу, П'єр Нора вводить поняття «місце пам'яті» як символічних просторів, де концентрується історична свідомість (Nora, 1984). Фестивалі історичної реконструкції в Україні, описані у публікації «30 українських фестивалів...», серед них «Середньовічний Хотин», «Середньовічний Лучеськ», «Срібний Татош»,

«Брама Часу» відтворюють семіотичну модель «середньовічного світу», у якій учасник занурюється в систему знаків (від костюма до кулінарних практик), а не стільки історію, можна трактувати як такі «місця пам'яті», де середньовічна символіка стає елементом сучасної ідентичності.

З'являється поняття «постмодерного середньовіччя», «нового середньовіччя». Таку назву явищу усвідомленої апеляції до символів, образів, міфів Середніх віків, за допомогою яких згодом коментують сьогодення дали науковці (Reeve, 2018). Як виразний стиль наступних епох від Ренесансу до сьогодення у візуальному мистецтві заново відроджуються кольори Середньовіччя, архаїчні постаті, деталі. Символи, як хрест, корона, грифон, мандала, герб, замок, монастир, темний ліс, руни і тому подібні, переходять з однієї епохи в іншу, функціонуючи як сталі знакові одиниці. Роль знаків залишається незмінною, вони формують впізнаванні матриці смислу, упорядковуючи культурний простір. Візуальні інтерпретації лицаря часто поєднують історичні алюзії з сучасними елементами, формуючи образ «воїна-захисника» як взірця етичності.

Ця традиція бере початок від прерафаелітів. Вони брали за основу образи лицарів, героїв, легендарних постатей, щоб відтворити «чистоту» моральну, «доблесть», «цнотливість» та «цілісність» минулого. Подібні образи, знаки, алегорії мають значну популярність в масовій культурі сьогодення. Як приклад, картина «Ламія» Джона Вільяма Уотергауса, написана 1905 р. після вражень від поеми Джона Кітса, є класичним прикладом «середньовічної наївності». Копії цієї картини сьогодні поширені в інтер'єрах будинків, друкуються на шоперах, гаманцях, шкарпетках... Образ Ламії, жінки в якій поєднується протилежне: жага до життя (ерос) та розуміння саморуйнування (танатос), береться за основу для фотосесій, відтворюючи сюжет або інтерпретуючи по своєму. Подібного роду роботи опубліковані у мережі Instagram на сторінках @akagumer_fotos, @incandescentkiki, @saintavangeline, де у ролі лицаря виступає жінка. Відтак Середньовіччя виступає знаком втраченої гармонії, до якої у своїй творчості звертаються прерафаеліти.

У контексті сьогодення героїзм, віра, ідея захисту, підтримки набувають нових

конотативних значень. Через мистецтво можна «прокричати», дати світові почути, побачити про проблему війни, порушивши мовні бар'єри. У цьому контексті показовою є рецепція Середньовіччя в творчості львівського художника Михайла Скопа. У плакатному мистецтві він використовує образну середньовічну стилістику. Його роботи нагадують стилістично образи мініатюр з пізнього середньовіччя (Прокopenko, 2022). Елементи *medieval core* помітні в циклі робіт Скопа «Arcana Belli» («Аркан війни»). Митець розробив власну серію Старших арканів в авторській обробці з тематикою війни та національними героями.

У сучасній моді середньовічні елементи, функціонують теж як візуальні коди архаїки. Корсети, довгі рукави на сукнях, прикраси з металу не стараються відтворити побут XIV століття, вони позначають певний напрям стилю: «готичний», «королівський», «придворний», «рицарський», «міфопоетичний». Як зазначають дослідники, актуальність і популярність цього напрямку в сучасному суспільстві підтверджується на червоних доріжках, де мода виступає «живим міфом» (Жовтянська, 2020). Співачка Chappell Roan (Чапел Роан) взірвала публіку, зійшовши на Grammy в обладунках, серед фанатів викликали асоціації з Жанною д'Арк. Окремі поп- та рок-артисти (як-от Керолайн Полачек) епатажно звертаються до середньовічного іміджу: на сцені надягають кольчуги, обладунки, тим самим відсилають поціновувачів до архаїки. Подібні сценічні образи з використанням обладунків та кольчуг, псалмодійних інтонацій, це не просто історична реконструкція, це код певного настрою (містичності, героїзму, позачасовості). Також бренди, модні покази, дизайнери: Gucci, Alexander McQueen, Dolce & Gabbana Alta Moda, Samantha Pleet (Medieval Revival), Guo Pei (інтерв'ю Design Art Magazine) звертаються до Середньовіччя та демонструють, як символи інтегруються в сучасній естетиці, виступаючи маркерами театралізованості. Отже, візуальний прояв *medieval core* прослідковується через архітектуру, художнє мистецтво і моду.

Різноманітні книжкові серії та фільми також підтримують це ядро. Екранізації фентезі, історичні драми, навіть супергеройські наративи часто запозичують структуру лицарського квесту, ієрархічну модель влади або міфологію

обраності. У цьому сенсі *medieval core* виступає не жанром, а структурою мислення. Воно забезпечує ієрархічну модель світу. Існує порядок, існує загроза, існує герой, який повинен пройти певне випробування. У цифровій культурі, де реальність здається фрагментованою, така структура забезпечує символічну стабільність.

Одним із головних складових цього ядра став культурно-семіотичний простір, сформований книгою *The Lord of the Rings* Дж. Р. Р. Толкіна. Твір відтворює середньовічну модель світу: феодальні структури, лицарський кодекс честі, моральний дуалізм світла й темряви. У цифрових інтерпретаціях, таких як кіноадаптаціях, фанатських відео, TikTok-контенті – цей світ стає каноном «справжнього» фентезійного Середньовіччя. Середньовічна символіка тут перетворюється на інструмент культурної самоідентифікації (Maggio, Fritsch, Henrique, 2011).

Інший вимір демонструє кіносеріал *Game of Thrones*. Тут *medieval core* постає як жорсткий політичний реалізм – боротьба за владу, нестабільність легітимності, криваві конфлікти. На відміну від толкінівської моделі, моральні межі розмиті. У цифрових медіа цей світ породжує нескінченні дискусії, теорії, меми та TikTok-інтерпретації, де користувачі аналізують політичні стратегії персонажів або переносять їх у сучасний контекст (Young, 2019).

Особливе місце у цифровій реконструкції *medieval core* займає *Dark Souls*. На відміну від наративно насичених фентезійних епосів, ця гра пропонує фрагментований, майже мовчазний світ занепаду. Тут середньовіччя постає не як руїна, а простір циклічного вмирання й відродження. Архітектура готичних соборів, лицарські обладунки, прокляті королівства формують атмосферу екзистенційної безнадії. Гравець постає не як обраний герой, а як крихітна істота в космічному циклі занепаду. Саме ця модель Середньовіччя як темна метафора втрати сенсу особливо резонує з цифровою епохою, що переживає інформаційне перенасичення, кризу довіри та постійну невизначеність (Meesurua, Kittisakdinan, 2025). У TikTok-контенті за мотивами гри часто наголошується на її «депресивній красі», перетворюючи готичний занепад на естетичний тренд. У такому контексті естетика *medieval core* сприймається і передається на рівні наративу.

Цифрова культура демонструє парадоксальне явище соціальних ієрархій – попри технологічну сучасність медіаплатформ, їхній символічний фундамент часто має виразно «середньовічне ядро». У масовій уяві Середньовіччя постає як простір мечів, замків, ієрархій і сакральної влади. Проте в цифрових медіа (від TikTok до масштабних відеоігор) – воно функціонує не як історична реконструкція, а як культурний код, що організовує сучасні наративи. *Medieval core* – це не повернення до епохи, а використання її архетипів для осмислення влади, моралі та ідентичності в умовах цифрової модерності (D’Arcens, Lynch 2014).

У TikTok поширені тренди з реконструкцією середньовічного побуту, рольовими відео «якби ти жив у замку» або іронічними скетчами про феодальні стосунки в сучасному офісі. Instagram та TikTok у масовій культурі розповсюджують підстилі *medieval core*, *goth core*, *castle core*, *knight core*, які стали трендами. Таким чином цифрові платформи не лише споживають, а й активно продукують нові варіації середньовічного образу (Cochrane, 2025).

Проведення різних фестивалів, на кшталт *Landshuter Hochzeit* («Ландхутське Весілля») у Баварії, дають змогу «відчути» епоху через можливість прийти у відповідному фестивальному вбранні, «по-старовинному», як лицар / лицарка, княжна чи проста середньовічна селянка. Подібного роду вбрання для участі у фестивалях та історичних реконструкціях у Луцьку виготовляє реконструкторка Гопалюк Надія, експозицію розміщено в Мистецькій галереї будинку Косачів під назвою «Портал у Середньовіччя». Крім того, Надія часто проводить майстер класи.

Код *medieval core* прослідковується і в музичній культурі. До прикладів неомедієвальної музики можна віднести дует *Dead Can Dance* (австрійський гурт) у якому поєднуються григоріанські співи та балканські танці, створюючи атмосферу середньовічних мотивів (Pareles, 1990). *Wardruna* (норвезький гурт) співають давньоскандинавською мовою, звертаючись до рун, «раннього середньовіччя Північної Європи». Київський «Ансамбль давньої музики» та подібні творчі колективи, не тільки займаються відтворенням музики XVI–XVIII ст., вони формують код історичної пам’яті через своєрідний мелос. Крім того,

музиканти виготовляють старовинні середньовічні інструменти, до прикладу, – гуслі, ліри, кобзи, волинки, флейти та інші (Чеченя, 2001). Семіотичні означення цих різновидів творчості набувають конотацій «традиції», «коріння», «сакральності». Через вище перелічене *medieval core* проявляється на перформативному рівні.

Отже, в контексті сучасних культурно-мистецьких практик *Medieval core* постає як знаково-символічна система, що кодує історичний досвід у стилізованих формах і поєднує різні семіотичні реєстри: тексти, звуки, зображення, тілесні практики.

Висновки. Зміст поняття *medieval core* охоплює матеріальні, світоглядні і соціальні структурні елементи середньовічної культури, які актуалізуються через відтворення та інтерпретацію в наступні історичні епохи. Ці елементи репрезентують символічну модель культурної пам'яті і відповідних культурних практик, що мають вплив на сучасні форми соціокультурних репрезентацій. У семіотичному аспекті *medieval core* є складною багаторівневою системою знаків, що поєднує архітектурні, аудіовізуальні та тілесно-пластичні комунікативні коди. Цей феномен функціонує як інструмент сакралізації простору, переосмислення історичної пам'яті та конструювання альтернативної символічної реальності. Символічна форма не є пасивним відображенням реальності, а активною структурою конструювання смислу. У цьому контексті середньовічні образи – готичні храми, лицарські обладунки, іконографічні мотиви, латинська мова, готичний шрифт – функціонують як символічні форми, що транслюють уявлення про культ лицарства, шляхетності,

героїзм, естетизм та щирість почуттів. У такий спосіб формується романтизована міфологема Середньовіччя як епохи високих ідеалів, цілісності та автентичності, що протиставляється фрагментарності сучасного прагматичного світу.

Семантична структура *medieval core* амбівалентна. З одного боку, цей феномен можна розглядати як симулякр Середньовіччя, де створюється стилізований образ епохи, що репрезентується незалежно від історичних фактів і функціонує як самодостатня естетична конструкція. Така симуляція не є умисним спотворенням, а характерною ознакою культурної логіки пізньої модерності, де знаки циркулюють автономно, формуючи гіперреальність. З іншого боку, *medieval core* не зводиться до декоративної стилізації, а виступає механізмом культурної інтерпретації, в якому Середньовіччя постає як семіотичний ресурс для переосмислення кризових станів сучасності і формування своєрідної культурної ідентичності, а саме: самоусвідомлення і самопрезентація через традиційні ідеали «лицарської гідності», «героїзму», «сакральності», яких так бракує в сучасному стохастичному світі. У цьому контексті він виконує компенсаторну та ідентифікаційну функції, формуючи нову модель культурної комунікації, де минуле стає активним елементом символічного виробництва теперішнього. Отже, семіотичний аналіз дозволяє інтерпретувати *medieval core* як багатошарову систему символічних форм, у межах якої Середньовіччя постає не як симулякр, або ж історична реконструкція, а як культурний код, що організовує сучасні соціокультурні наративи.

Список використаних джерел:

- Артюх В. (2025). Русь мобілізована: рецепція Середньовіччя в історіософії українського націоналізму (20–40 рр. XX ст.). *Актуальні питання у сучасній науці*, 8, 670–680. [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-8\(38\)-670-680](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2025-8(38)-670-680).
- Барт Р. (2008). Міфології. Пер. з фр. Кравця Я. Київ: Основи. 312 с.
- Бодріяр Ж. (2004). Симулякри і симуляція. Пер. з фр. Ховхуна В. Київ: Основи. 230 с.
- Васильковська М. (2016). Історична ностальгія: пошук ідентичності в епоху глобалізації. *Наукові записки НаУКМА. Теорія та історія культури*. 179, 5–9.
- Головей В. Цап'як М. (2024). Комунікативна природа танцю: семіотичний аспект. *Fine Arts and Cultural Studies*, 2, 121–128. <https://doi.org/10.32782/facs-2024-2-16>.
- Головей В. (2013). Репрезентація сакрального в мистецтві: філософсько-естетичний аналіз: автореф. дис. ... д-ра філос. наук: 09.00.08. Східноукр. нац. ун-т ім. Володимира Даля. Луганськ. 35 с.
- Жовтянська В. (2020). Психологія репрезентацій дійсності. 347 с.
- Прокопенко І. (2022). Щоразу, коли змушений помовчати. *Kyiv daily*. URL: <https://kyivdaily.com.ua/myhajlo-skor/>.

- Чеченя К. (2001). Ансамбль давньої музики. Енциклопедія сучасної України (ЕСУ). Том 1.
- Assmann J. (2008). Communicative and cultural memory. *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Ed. by A. Erll, A. Nünning. Berlin. New York: Walter de Gruyter, 109–118.
- Cochrane L. (2025). From dark academia to medievalcore: fashion is embracing our need for escapism. *The Guardian*. 22 sep. URL: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2025/sep/22/dark-academia-medievalcore-fashion-embracing-need-escapism>.
- Costea I. (2023). Medievalism. Historiographic Markers. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Historia*, 68(1), 131–160. <https://doi.org/10.24193/subbhist.2023.1.07>.
- D’Arcens L. Lynch A. (2014). *International Medievalism and Popular Culture*. Amherst. NY: Cambria Press. 294 s.
- Eco U. (2016). *La struttura assente: la ricerca semiotica e il metodo strutturale*. Milan: La nave di Teseo. 590 s.
- Eco U. (1990). *Travels in Hyperreality*. New York: HarperCollins (Houghton Mifflin Harcourt). 324 s.
- Fugelso K. (2023). Ed. *Medievalism in Play. Studies in Medievalism XXXII*: Boydell & Brewer. <https://doi.org/10.1017/9781800109438>.
- Gibbons A. (2019). *Contemporary Art and Memory: Images of Recollection and Remembrance*. Bloomsbury Visual Arts. 208 s.
- Karpov V. Syrotynska N. (2018). Medieval and contemporaneity world-visual and art parallels. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, 2, 177–182.
- Maggio S. Fritsch S. Henrique V. (2011). There and Back Again: Tolkien’s *The Lord of the Rings* in the Modern Fiction. *Revista eletrônica*, 2, 1–19.
- Matthew M. Reeve (2018). *Living in the New, New Middle Ages*.
- Meesupya P. Kittisakdian L. (2025). Architecture and Videogame. The Spatial Connectivity and Digital Twinning. *Journal of Architectural. Planning Research and Studies (JARs)*, 22(1), 1–27. <https://doi.org/10.56261/jars.v22.269657>.
- Nora P. (1984). *Les lieux de mémoire*. Vol. 1: *La République*. Paris: Gallimard. 674 s.
- Young J. (2019). Medievalism in *A Song of Ice and Fire* and *Game of Thrones*. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 37(1), 248–251.

References:

- Artiukh, V. (2025). Rus mobilizovana: retseptsiia Srednovichchia v istoriosofii ukrainskoho natsionalizmu (20–40 rr. XX st.) [Rus mobilized: The reception of the Middle Ages in the historiography of Ukrainian nationalism (1920s–1940s)]. *Aktualni pytannia u suchasni nauki* [Topical Issues in Modern Science], 670–680 [in Ukrainian].
- Bart, R. (2008). *Mifolohii* [Mythologies]. Trans. from French by Ya. Kravets. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
- Bodriar, Zh. (2004). *Symuliakry i symuliatsiia* [Simulacra and Simulation]. Trans. from French by V. Khovkhun. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
- Vasylkovska, M. (2016). Istorychna nostalhiia: poshuk identychnosti v epokhu hlobalizatsii [Historical nostalgia: The search for identity in the era of globalization]. *Naukovi zapysky NaUKMA. Teoriia ta istoriia kultury* [NaUKMA Research Papers. Theory and History of Culture], 179, 5–9 [in Ukrainian].
- Golovei, V., & Tsapiak, M. (2024). Komunikatyvna pryroda tantsiu: semiotychnyi aspekt [The communicative nature of dance: A semiotic aspect]. *Fine Arts and Cultural Studies*, 121–128 [in Ukrainian].
- Golovei V. (2013). *Reprezentatsiia sakralnogo v mystetstvi: filosofsko-estetychnyi analiz* [Representation of the Sacred in Art: Philosophical and Aesthetic Analysis]: avtoref. dys. ... d-ra filosof. nauk: 09.00.08. Skhidnoukr. nats. un-t im. Volodymyra Dalia. Luhansk. 35 p. [in Ukrainian].
- Zhovtianska, V. (2020). *Psykhologhiia reprezentatsii diisnosti* [Psychology of the representation of reality]. Kyiv [in Ukrainian].
- Prokopenko, I. (2022). Shchorazu, koly zmushenyi pomovchaty [Every time one is forced to remain silent]. *Kyivdaily* [in Ukrainian].
- Chechenia, K. (2001). *Ansambl davnoi muzyky* [Early music ensemble]. In *Entsyklopediia suchasnoi Ukrainy* [Encyclopedia of Modern Ukraine], Vol. 1 [in Ukrainian].
- Assmann, J. (2008). Communicative and cultural memory. In A. Erll & A. Nünning (Eds.), *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook* (pp. 109–118). Berlin – New York: Walter de Gruyter [in English].
- Cochrane, L. (2025). From dark academia to medievalcore: Fashion is embracing our need for escapism. *The Guardian* [in English].
- Costea, I. (2023). Medievalism: Historiographic markers. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Historia*, 131–160. DOI: [10.24193/subbhist.2023.1.07](https://doi.org/10.24193/subbhist.2023.1.07) [in English].
- D’Arcens, L., & Lynch, A. (2014). *International Medievalism and Popular Culture*. Amherst, NY: Cambria Press [in English].

- Eco, U. (2016). *La struttura assente: la ricerca semiotica e il metodo strutturale*. Milan: La nave di Teseo [in Italian].
- Eco, U. (1990). *Travels in Hyperreality*. New York: HarperCollins [in English].
- Fugelso, K. (Ed.). (2023). *Medievalism in Play. Studies in Medievalism XXXII*. Boydell & Brewer [in English].
- Gibbons, A. (2019). *Contemporary Art and Memory: Images of Recollection and Remembrance*. London: Bloomsbury Visual Arts [in English].
- Karpov, V., & Syrotynska, N. (2018). Medieval and contemporaneity world-visual and art parallels. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv* [Bulletin of the National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts], (2), 177–182 [in English].
- Maggio, S., Fritsch, S., & Henrique, V. (2011). There and back again: Tolkien's *The Lord of the Rings* in modern fiction. *Revista Eletrônica*, (2), 1–19 [in English].
- Reeve, M. M. (2018). Living in the new, new Middle Ages [in English].
- Meesupya, P., & Kittisakdinan, L. (2025). Architecture and videogame: The spatial connectivity and digital twinning. *Journal of Architectural Planning Research and Studies (JARS)*, 22(1), 1–27.
- Nora, P. (1984). *Les lieux de mémoire*. Vol. 1: *La République*. Paris: Gallimard [in French].
- Young, J. (2019). Medievalism in *A Song of Ice and Fire* and *Game of Thrones*. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 37(1), 248–251 [in English].

Дата першого надходження статті до видання: 18.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 29.05.2026