

**2010**

**ВЫПУСК 2 ТОМ 2**

**ЭЛЕКТРОННЫЙ  
ЖУРНАЛ**

[www.discourseanalysis.org](http://www.discourseanalysis.org)

# **[СОВРЕМЕННЫЙ ДИСКУРС- АНАЛИЗ]**

**Типы дискурсов: эмпирические импликации**

СОВРЕМЕННЫЙ ДИСКУРС-АНАЛИЗ

Выпуск 2, том 2, 2010

Электронный журнал

Редакционная коллегия:

*Кожемякин Евгений Александрович*, д.филос.н., доц. кафедры журналистики и связей с общественностью БелГУ

*Переверзев Егор Викторович*, к.филос.н., сотрудник управления по международным связям БелГУ

*Борисов Сергей Николаевич*, к.филос.н., доц.кафедры философии БелГУ

*Оберемко Олег Алексеевич*, к.соц.н., с.н.с. Института социологии РАН РФ.

*Корбут Андрей Михайлович* – н.с. Центра проблем развития образования Белорусского государственного университета.

*Тягунова Татьяна Васильевна* – н.с. Центра проблем развития образования Белорусского государственного университета.

Центр коммуникативных и медийных исследований «Медиаперспектива»  
Белгородского государственного университета

Контакты:

[dva@bel.ru](mailto:dva@bel.ru) (Кожемякин Е.А.),

[egorpereverzev@gmail.com](mailto:egorpereverzev@gmail.com) (Переверзев Е.В.),

[SBorisov@bsu.edu.ru](mailto:SBorisov@bsu.edu.ru) (Борисов С.Н.).

Интернет-страница журнала: [www.discourseanalysis.org](http://www.discourseanalysis.org)

СОДЕРЖАНИЕ

ИРИНА ЧУДОВА **РЕЧЕВЫЕ МАРКЕРЫ  
БЕДНОСТИ/ОБЕСПЕЧЕННОСТИ В ДИСКУРСЕ СЕЛА** 4

ДЭВИД МАЧИН И ТЕО ВАН ЛЕВЕН **ДИСКУРСЫ ВОЙНЫ** 24

ДИЕГО ГОМЕЗ **ДИЗАЙН, ВЛАСТЬ, НОВЫЕ МЕДИА И ДИСКУРС** 55

МАРГАРИТА НОВАК **ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ ДИСКУРС ГОРОДСКОЙ  
АРХИТЕКТУРЫ И ДИЗАЙНА** 63

---

ИРИНА ЧУДОВА

[dauza@mail.ru](mailto:dauza@mail.ru)

## РЕЧЕВЫЕ МАРКЕРЫ БЕДНОСТИ/ОБЕСПЕЧЕННОСТИ В ДИСКУРСЕ СЕЛА

*Все, что мы можем сделать - это удивленно  
вглядываться в многообразие дискурсивных  
образцов.*

Ж.-Ф. Лиотар ( Лиотар, Ж.-Ф. 1998)

### Дискурс как теоретический концепт и аналитический подход

Лейтмотивом многих современных концепций социальной жизни отчетливо звучит метафора мира как текста (см. прим. 1), по-своему оттеняющая основные социологические вопросы характера и способа существования феномена общества. Мир фрагментарен и целостен, упорядочен и децентрирован, насыщен информацией и переживается как процесс – все эти множественные акценты призвана воплотить идея текстуальности в описании и изучении общества (например, абсолютизация данного положения в теоретических построениях – «вне текста ничего не существует» (Лиотар, 1998: 23); «текст и есть та реальность, в которую оказываются «вброшены» индивиды» (Гусаковский, Яценко, 2004).

Принципиально значимыми кажутся методологические возможности допущения текстуальной природы социума, когда текст выступает и как единица, и как агломерат информации (Воронкова, 2007), задает среду и метод анализа. Одной из наиболее ёмких и, пожалуй, востребованных «находок» в русле данной методологии является понятие «дискурса», сопрягающее идеи текста и социального процесса. Понимаемый в общем виде как письменный или речевой вербальный продукт коммуникативного действия (Ван Дейк, 1989), «речь, погруженная в социальный контекст» (Можейко, 2001: 332), дискурс раскрывает смысл указанной метафоры – общество может быть представлено в виде набора тематически объединенных текстов, контекстуальных высказываний.

Что характерно, концепт «дискурс», имеющий теоретическую подоплеку, дает начало одноименному виду анализа. В задачи данного обзора (часть 1) входит обозначение ключевых аспектов понятия дискурса и, соответственно, общих особенностей содержания аналитической процедуры дискурс-анализа.

Далее (часть 2) приведена иллюстрация, своего рода авторская версия аналитического подхода на примере изучения речевого маркирования бедности/обеспеченности (по материалам исследования сибирской деревни).

В самом существе понятия «дискурс» сокрыта множественность, *культурная вариативность*. Организуясь как «форма артикуляции знания в конкретной культурной традиции» (Можейко, Лепин, 2001: 328), как совокупность вербализованных представлений, дискурс жанрово и тематически устойчив, но релятивен как идея. Существует множество тем, жанров, культур, задающих и организующих рамки того или иного дискурса (см. прим. 2). Обязательное свойство - органичность данной культурной среде, что связано, впрочем, с принципиальной неполнотой: дискурс всегда понимается как вариант, как «социокультурно детерминированный способ вербальной артикуляции» (Можейко, Лепин, 2001: 28). Социолингвисты описывают это свойство в терминах тематической и ситуационной локальности – имеет место спектр тем и ситуаций, по поводу и в которых проявляет себя определенный сложившийся дискурс; об этом, например у Дж. Фиске: «дискурс – особого рода язык, получающий развитие по мере расширения набора значений в некоторой тематической области» (Fiske, 1987: 14).

Стоит отдельно упомянуть *нормативный характер* дискурса, что очерчивает его отношения с классическими социологическими терминами - институт, социализация и т.п. (Bauman, 1988.). В различных сферах социальной жизни участники сталкиваются с жанровым разнообразием именно как с нормативным пространством, правилами, по которым происходит (вос)производство текстов. Довлеющая сила дискурса, исходя из его определения, состоит в том, что ему присущи некие нормативные ожидания – о чем и как должно говорить с учетом характерной для него ситуации: «дискурс предопределяет окончательные решения относительно текущих тем, а, значит, также и относительно необходимого соответствия между текстом и контекстом» (Ван Дейк, 1989: 57); «..это система рационально организованных правил словоупотребления и взаимоотношения отдельных высказываний» (Ухванова-Шмыгова, 1998: 457). Дискурсивная нормативность означает особую социальную организацию - на уровне и по принципу текста, где высказывания интегрированы (Барт, 2005) ситуационно и семантически («в перспективе дискурсов нет институциональной управляющей структуры, их власть простирается имманентно на уровне представлений о мире» (Силантьев, 2003).

Особое место в концептуализации дискурса занимает фокусировка на субъекте, индивидуальном участнике социальной жизни как ретрансляторе дискурсивной традиции. По большому счету, понятие не предполагает способности субъекта привносить значимые изменения (Можейко, Лепин, 2001.) или проявлять произвол в сложившемся текстуальном формате (см. прим.3), однако подчеркивает *возможность самоактуализации*, обретения идентичности и приобщения себя к группе "внутри" (посредством) дискурса. Приоритет дискурса над говорящим открывает основания для социолингвистического анализа стилистически единого текста высказываний

"без автора", информативных о специфике того или иного социокультурного контекста

Аналитическое намерение относительно дискурса состоит в т.н. "разоблачении текстов" (Барт, 2005), что подразумевает *выявление его имманентной идеологии*, стоящим за особой терминологией и словарем дискурса набором верований и мыслительных конструкций (Петрова, 2003). Обнаружить строение дискурса возможно, согласно представителям данной методологии, через обращение к пресуппозициям, организованным во внутренних различениях, - по структуралистской логике бинарных оппозиций (Петрова, 2003) или по типу таксономий (Ритцер, 2002). Поскольку дискурс представляет собой композицию классификаций (и, по Барту, культура покоится на классификациях (Барт, 2005)), дискурс-анализ состоит в эксплицировании и осмыслении этих классификаций.

Изучение дискурса, говоря в общем, содержит методологический посыл комплексного исследования текста в его целостности - содержательных и формальных, жанровых и семантических аспектов. Выявление классификации сталкивается с необходимостью учитывать нюансы социальной ситуации бытования дискурса при интерпретации в обобщенных категориях. В этом отношении анализ текста как дискурса причастен проблематике качественного подхода (Ухванова-Шмыгова, 1998) с его сравнительно малой формализацией процедур и обширностью аналитических задумок. В качестве методических ориентиров анализа, исходя из упомянутых выше свойств дискурса, можно выделить следующие:

а) членение текста на семантические блоки, сведение семантических структур к ризоматически организованным темам;

б) выделение обобщенных категорий для описания текстовых вариаций в рамках отдельных блоков (в том числе оппозиций), описание логики сочленения текстовых единиц (Барт, 2005);

в) интеграция полученных категорий и теории, создание «карты соотношения между маркерами и определенными идеологическими схемами» (Можейко, 2001) - описание дискурса в перспективе основных теоретических положений.

Алгоритм осуществления интерпретации оказывается нежёсток, предполагает неоднократное возвращение к эмпирическому тексту, по сути, речь идет о встречном движении теоретического и эмпирического текстовых фрагментов. Примечательно, что исследователь в рамках методологии дискурс-анализа «обречен» учитывать культурную релятивность собственных усилий, относительность и условность жанровых рамок собственного дискурсивного поля (Силантьев, 2003).

Методология изучения дискурса интересна тем, что дает возможность аналитически информативного взгляда на текстовые массивы самого разного происхождения - с точки зрения их идеологической семантики и нормативного характера, жанрового и социокультурного своеобразия. Приведенный далее пример - попытка уловить и передать это своеобразие средствами дискурс-анализа.

## Бедность и обеспеченность в речевых описаниях: версия дискурс-анализа (см. прим. 4)

Так подобрались они, серьезные **мужики, которые работают**, да и все (18).

Дураки - не обязательно, что дебил вот там. Просто, **не хотят ничего делать** (41)

## Изучение бедности в методологической перспективе дискурс-анализа

Первый вопрос, возникающий при изучении материального неравенства, вероятно, звучит так: каковы критерии различения групп? Но если смотреть шире, абстрагируясь от конкретики объективных показателей положения, – тогда, полагаю, вопрос можно ставить иначе: Что такое бедность и обеспеченность в целом, как социальные феномены состояния (сознания и поведения)? Какими свойствами наделяются, в каких обозначениях эксплицируются? В этой связи представляется интересным обратиться к рассмотрению дискурсивного маркирования бедности и обеспеченности и через это – к выявлению особенностей понимания и отношения к состояниям бедности и обеспеченности как социальным феноменам.

Обозначенная перспектива раскрывается в данном рассуждении, структурированном на этапы (1-3) в соответствии с ориентирующими вопросами:

Какие лингвистические маркеры используются для **описания группы бедных/обеспеченных**? (Этап 1)

Какова специфика используемых маркеров бедности/обеспеченности: какие **лингвистические формы** задействуются, и каким образом **содержательно тематизируется** бедность/обеспеченность? (Этап 2)

В чем состоит **различие понимания** бедности/обеспеченности на уровне тематических и лингвистических форм? (сравнительный анализ и уточнение исходных предположений) (Этап 3)

*Исходные предположения:*

а) Различия в описаниях бедных и состоятельных могут быть выражены на тематическом уровне (пьют/не пьют; живут на окраине/в центре и т.д.) - что позволяет описать и сравнить состояния в форме бинарного противопоставления;

б) Различия в описаниях бедных и состоятельных могут быть выражены на лингвистическом уровне, т.е. как различия в смысловой концептуализации состояний бедности/обеспеченности как качественно разнородных (например, бедность как процесс и обстоятельство, богатство как деятельность).

*Адаптация аналитического подхода:*

Способ работы с материалом может быть отнесен к разновидности дискурс-анализа, где в качестве материала для анализа используется текст, понятый как средство (место) артикуляции и конституирования социальных

феноменов.

В данном случае текст в его эмпирической форме представляет собой набор речевых фрагментов из интервью (см. прим. 5) с селянами. К рассмотрению взяты высказывания-ответы респондентов на два вопроса интервью:

*«Скажите, пожалуйста, что, по-вашему, в селе отличает состоятельную, обеспеченную семью от всех остальных? Не могли бы Вы назвать в виде примера некоторых. В чем причины их обеспеченности?»*

*«Каковы, на Ваш взгляд, отличительные черты бедной семьи? Назовите несколько семей, которых Вы считаете бедными? Почему эти семьи оказались в таком положении? Расскажите, пожалуйста, о семье или человеке в селе, материальное положение которого хуже некуда. Как он все-таки живет?»*

Принципиальным приемом в анализе можно полагать «смещение» реплик селян разного профессионального статуса, экономического положения и пр. – и группирование высказываний затем по их содержательной близости. Подобное «смещение» отсылает к идее изучения дискурса как внесубъектного (сравнительно иррелевантного к социальным характеристикам говорящего), но в то же время целостного текстового поля смыслов, структурированного, прежде всего, семантически и лингвистически. Контекстом бытования дискурса, согласно общему предположению, является село как особая культурная среда и как отдельное сообщество. В этом отношении наблюдаемое тематическое и лингвистическое единство (вплоть до идентичных высказываний – клише) дает основания для обращения к приведенному текстовому материалу именно как к дискурсу.

Существенный момент, который нельзя не учитывать – спровоцированность дискурса «внешним» интервьюером, и при построении аналитических заключений стоит иметь в виду привнесенные всей ситуации интервью множество искажений. Тем не менее, это не лишает анализ продуктивности – насколько возможно полагаться на нарративную «раскрепощенность» респондента в качестве свойства режима полужурналистского интервью.

### **Лингвистические маркеры обеспеченных и бедных**

На первом этапе проведен анализ частот и смысловых связей в общем текстовом массиве [высказывания респондентов] с использованием программы Content pro 1.6, позволяющий выявить ключевые маркеры дискурса обеспеченности/бедности, согласно внутреннему порядку актуальности дискурса. Значимо, что на этом этапе выявляются наиболее часто используемые лингвистические формы и тематизации обеспеченности/ бедности – как они представлены в речи селян. Выявленные словоформы и их сочетания упорядочены по частоте упоминания.

## ОБЕСПЕЧЕННЫЕ

*«Скажите, пожалуйста, что, по-вашему, в селе отличает состоятельную, обеспеченную семью от всех остальных? Не могли бы Вы назвать в виде примера некоторых. В чем причины их обеспеченности?»*

- 1 хорошо живут
- 2 фермеры работают
- 3 дом нормальный центральная красивый забор
- 4 может позволить машины менять покупать
- 5 вовремя отделились взяли

## БЕДНЫЕ

*«Каковы, на Ваш взгляд, отличительные черты бедной семьи? Назовите несколько семей, которых Вы считаете бедными? Почему эти семьи оказались в таком положении? Расскажите, пожалуйста, о семье или человеке в селе, материальное положение которого хуже некуда. Как он все-таки живет?»*

- 1 пропивает все пьет
- 2 не хочет работать ничего нет
- 3 они
- 4 много детей голодные
- 5 могли опуститься сами виноваты
- 6 дай (просят)

### Специфика используемых маркеров бедности/обеспеченности

На этом этапе анализ проводился по заданным общим параметрам:

- А. Состояние: активное/пассивное
- Б. Сопряженные номинации, характеристики, атрибуты
- В. Акцентирование дистанции: Мы/Они группа

Отметим, что текст упорядочен с учетом ключевых маркеров (выявленных на этапе 1) – речевые фрагменты (высказывания) сгруппированы и приведены в порядке их выявленной тематической актуальности. Получается, блоки параметров (равно как и вопросы интервью) для раскрытия основного изучаемого вопроса привнесены исследователем, но то, в какой форме и последовательности они тематизированы – сообщает сам текст. Наполненность смысловых групп (количество приведенных речевых фрагментов) служит дополнительной иллюстрацией их актуальности в дискурсе.

### *Обеспеченность*

- *А. Состояние: активное/пассивное. Обеспеченность как активность и возможность*

Обеспеченность обозначается как состояние «хорошо живут» и более

широко - «вот они - живут» (жить в полном смысле = жить обеспеченно). Содержательно обеспеченность раскрывается через указание на фермерскую деятельность как Активность (в том числе ведение домашнего хозяйства; как вариант – предпринимательство), носящую темпорально непрерывный, самостоятельный характер. Важным элементом маркирования обеспеченности является указание на Возможность («позволить себе многое»), которую обеспечивает это состояние. Возможность в широком смысле проявляется прежде всего в приобретении вещей (машин и прочего – см. далее). Отдельная особенность – умение использовать ситуацию в своих интересах, своевременно реагировать, проявляя рациональную с точки зрения своих интересов активность: в данном случае, приобретение в собственность техники, использование земельного пая.

#### Б л о к   в ы с к а з ы в а н и й

- *Общая оценка ситуации [жить: нормально, хорошо, лучше]*

Ну, как сказать, зажиточные, ну, **которые пахут, те зажиточные**, те нормально живут (14) (см. прим. 6).

Ну, **все-таки они живут**. Все-таки они, это самое, доход у них есть (48)

Они еще взяли там от кого в аренду. Ну имеют одного-двух человек, они у них **работают**. Они им - зарплату. Они, конечно, живут лучше (23)

Я что хочу сказать, кто **честным трудом работает, вот тот и живет** - вот как я скажу...(7)

Ну, это кто? Р.Н. - фермер тоже, они с К. вместе с Л. **работают**, вот они, группа их, они, вообще, все хорошо, их 6 человек **фермерствуют**, они **хорошо живут**, вот(12)

- *Активность (общее указание)*

Дак они уже... **Спины согнули** уже (48)

не боится работы (19)

Есть некоторые люди зарабатывают своим трудом (5)

- *Целенаправленная активность [работать-зарабатывать]*

Люди **работают, люди зарабатывают** (59)

люди, которые **стремятся**, зарабатывают (59)

предприниматель. Вот видишь – **крутится, вертится**, у него своя сфера (14)

Вот даже тех **фермеров** возьми вот, **которые сеют** (74)

- *Указание агента – обобщенного, множественного [фермеры]*

Так подобрались они, серьезные **мужики, которые работают**, да и все (18).

фермеры вот они все зарабатывают своим хлебом (5)

- *Непрерывность деятельности [заработали—сеют; круглосуточно]*

Т.е. они **когда-то заработали эти земли и сеют**, и урожай собирают, сеют (74)

Ну, за счет своего труда. Все это происходит на наших глазах. Мы не видели, чтобы они когда-то могли отдохнуть, где-то побывать. **Работают**

**круглосуточно** (50)

Ну, чем отличаются? Тем, что **трудятся с утра до ночи**: на работе и в огороде, в ограде, в доме (7)

Она не фермер, но зато они **работают «от и до»** на своем подворье. Там коровы, поросята, все-все-все! (50)

Магазин **открыл, потом второй** (19)

• *Самостоятельность, ориентация на себя [сами работают, распоряжаются]*

Ну, конечно, они сами же работают. Это бы нанимали кого-то, а то они **сами работают** (48)

Ну вот, это, фермеры – они сами и работают, и, это, сеют, и убирают и все, и **сами этим зерном распоряжаются**, конечно, они налоги платят и все, ну все равно они уже выкручиваются (24)

Ну, а в основном **они сами работают**. Также за трактор садятся, также за комбайн, также за машину за руль. Работают (48)

Ну, фермера – **сами на себя работают** (71)

• *Не-пассивность, противопоставление [не сидят, не пьют]*

Если **сидеть на лавочке** весь вечер, то, конечно, ничего нигде не прибавится (7)

Которые еще и **не пьют** (24)

Не пьют **как попало** (12)

• *Умение воспользоваться ситуацией в нужный момент [вовремя - воровать, отделяться, уходить, прихватывать].*

Но те, кто этим занимается давно. Те, кто могли что-то **прихватить в совхозе** (50)

это значит, что-то что у меня родители хорошо получают или **хорошо воруют** (5)

Есть **все возможности наворовать...**(40)

Они **вовремя взяли**, они вовремя, тогда же, когда отделялись фермера, им какие-то давали еще с совхоза что-то что-то...(36)

Технику. Ну, что-то вот давали. И они **вовремя отделились**, вовремя началось это у них. Поднялись на ноги (36).

Наверно, все-таки потому что они в свое время не испугались уйти, как-то **вовремя они вот ушли** (18)

Вот фермера?... Все работали в конторе, как говорится. **Напокупали техники** и теперь прекрасно живут (31)

Единственное, что вот когда они отделялись, **им досталась вся техника и имущественный пай** (7)

Короче, кто фермера, вот кто **отделились вовремя**, когда дали им имущественный пай, **всю технику они получили, земли** они ...и вот эти, они вот и живут (13)

• *Возможность возможности*

Да, [жизнь] им **дала возможность** [разбогатеть] (36)

• *Активность как Возможность [позволить себе, покупать]*

Ну, вот у них есть возможность купить, так они и делают, покупают (71)

**может себе позволить всё** (33)

И в магазин заходят, **берут же все** (36)

Ой, если есть у кого хороший заработок, что вот они приходят, что им надо увидели, они даже на цену не смотрят, **взяли и пошли** (68)

Ну, естественно, они, **куда захотели – поехали**, что захотели – купили. Как-то, ну, наверное, денежно отличаются (73)

Просто уже знают, что они работают, у них как бы, **они там могут...**(18)

Которые... тут (показывает на центральную улицу) каждый второй, можно так назвать, что такие более-менее семьи, которые **могут позволить себе** много (5)

• Б. Сопряженные номинации, характеристики, атрибуты. Характерные признаки обеспеченности

Характерным признаком и олицетворением обеспеченности (и косвенно – Активности) можно назвать Дом («усадьбу»), построенный (!) трудягой-фермером самостоятельно. Обеспеченность с очевидностью («сразу видно») демонстрируется дорогими окнами Дома, ярком, красиво покрашенном заборе. Дом символизирует порядок, подконтрольный Хозяину (опять же – содержательно отсылает к самостоятельности и Активности). Придать красивый вид дому на центральной улице – давать знать о собственной обеспеченности.

Отдельными признаками обеспеченности считают Возможность покупать и также менять (покупать часто) машины, причем продемонстрировать наличие, передвигаясь по территории села (обеспеченные «ездыт», селяне – «смотрят»). В том числе под машинами подразумевают технику, необходимую для реализации фермерских работ. Отдельная Возможность состоит в приобретении квартиры в городе, обеспечение Возможностью обучения своих детей. Дополнительные атрибуты состояния обеспеченности – чистота (можно трактовать как Активность в отношении своего Дома), манеры и одежда (хотя, что выдает их меньшую значимость, эти характеристики не вполне четко очерчены в высказываниях).

Б л о к   в ы с к а з ы в а н и й

• *Общая номинация обеспеченных: отсыл к активности [фермеры, руководители]*

ну сосед у меня **трудяга** (19)

Семьи, конечно, есть у нас зажиточные, состоятельные. Но я считаю, что это все за счет **своего же труда**.(7)

Обеспеченные люди – только что **фермера** (48)

Кто **работает фермерами** (16)

Это в основном **фермеры** (50)

Ну вот это – фермеры, в основном руководители...(24)

Ю., потому что он **директор** (40)

Фермера, учителя, **комсостав, кто-то работает** на севере (65)

• *Дом – основное свидетельство обеспеченности [видно, красивая усадьба, забор/окна, хозяин]*

**Во-первых**, идешь: **сразу видно** - дом какой (26)

Ну, **во-первых**, усадьба, дом, да. Вот ремонт современный сделан в доме, да (7)

Знаете, даже **по внешнему виду дома**, - мы так определяем (42)

Сам **дом, красиво все сделано** (26)

Дома красиво сделаны (71)

**Дом** такой **стоит нормальный** и **забор нормальный** (34)

Ограда, дом (50)

Сразу видать. Дома вот эти, **усадьбы прекрасные** (31)

Можно определить по машинам, квартирам, т.е. по ценностям, какие в комнате, там в доме или **вообще по самому дому** (5)

Да. У нас вот С. себе домино **построил**. И.Л. **второй дом вот строит**(13)...

**По оградке** по его, человека видно, что этот человек обеспеченный (59)

Все покрашено, или, там, **калитка из кирпича**, там, выложена, или **сами дома тоже кирпичами**, вот, выложено (71)

В основном, конечно, по доходу... **По забору**. Если хороший забор, значит состоятельные (63).

Если человек ставит себе пластиковые окна, то **это значит... у него есть** (5)

У нас тут еще стали делать **пластиковые окна** в домах. Это **визитная карточка**. (39)

**Дом** хорошо оформлен, и пластиковые **окна** стоят, ну, **заборы** красивые стоят, ну, **машина** рядом хорошая, **одежда** у них богатая, красивая, ну и **работа** у них неплохая...(66)

Ну, не у всех кирпичные колонны сделаны. Вот С. **полтинник в это дело воткнул** (50000 рублей заплатил за заборы), это, конечно, понятно все. Но **он еще и гараж, и баню кирпичом обложил** – это-то зачем с практической точки зрения? (39)

Это друг перед другом. **Я вот первым газонокосилку купил в селе**, сосед увидел, тоже себе купил.(39)

и здесь люди стараются, они могут отказать себе в чем-то, но не откажут, например, себе в чем? – например, поставить пластиковые окна, стеклопакеты, **он ставит окна пластиковые, затем ему нужен забор** (81)

Во-первых, если человек, как говорят, **хозяин в доме**, то он всегда хозяин в доме (63)

**хозяина видно с порога**(25)

• *Пространственная характеристика: центральность размещения [дом в центре]*

Которые тут (показывает на улицу центральную) **каждый второй**, можно так назвать, что Такие более-менее семьи, которые **могут позволить себе много** (5)

**По центральной улице** любо дорого посмотреть (25)

Там **в центре** до х... таких [обеспеченных] (34)

Он уже **новый дом строит** туда, **в центре** (26)

Вот у нас улица (центральная) – даже **такая мания уже – заборостроение**, вдруг... И многие, многие... (81)

- *Вещные символы обеспеченности: машина, техника [покупать, менять]*

Ой, милая моя, как определить? Да даже по машине... (41)

Да, сели в машину, да поехали (73)

**Машины менять** может (35)

Несколько машин (21)

Они **могут позволить себе машину поменять** (19)

Ясно, он с деньгами, и он может **и машины покупать, и магазины открывать**, и все (14)

И машина, и техника у них (25)

А если он, допустим, **ездит на джипе**, извините, это у него уже выше моего уровень, правильно? И причем у него еще, допустим, у него там машина, допустим, и **у сына машина там тоже иномарка** (41)

Ну, машина, техника. Ну, вообще, достаток (7)

Есть богатые, конечно...вышли из этого совхоза, **получили вот эти вот машины, эти самые трактора**, они стали фермерами, у них земля (23)

- *Особые возможности как показатели обеспеченности [может купить квартиру, учить детей за деньги]*

Вот тебе и деньги, вот тебе **и все на свете**. (29)

Можно судить там по..., **куда ребенок поступает, учится, где живет и как работает**. Если, например, я нигде не работаю и у меня квартира в Новосибирске есть... (5)

Естественно. Ну, если которым по деньгам, они стараются детям помочь, **в городе квартиру купить** (57)

Кто-то **может детей учить**, да, допустим, за деньги, так свободненько, кто-то **может квартиру в городе купить** там своим детям – вот, может быть, вот такие вот ориентиры еще (18)

- *Дополнительная характеристика: состояние дома [порядок, чистенько]*

Ну, вот по этой улице прямо (П.Савостиной), да там **в любой дом**, мне кажется, в любой дом зайдешь – **у всех везде порядок** и все. Даже с фасада видать, кто-то **старается жить получше** (12)

Она и сама такая, от человека зависит, она, вот, **даже трассу возьмет выметет напротив дома** веником. (12)

Но опять же у нее **все чистенько и аккуратненько!** Там у нее **бедненько**, она в фуфайке ходит, но **деньги**, я знаю, у нее **всегда есть** (42)

**Порядок умет держать** (25)

- *Дополнительная характеристика: поведение и внешний вид [манеры, одежда]*

А вот **по манерам** уже можно определить (72)

Ну, а так, конечно, сразу видно – **состоятельный человек** или нет, даже чисто по манере поведения, **по манере одеваться**, там, **разговаривать**, там,

просто так **сразу видно** человека (49)

По одежде, во-первых. **Даже по одежде** (36)

**Их сразу видать**, которые живут хорошо (31)

• В. Акцентирование дистанции: Мы/Они группа. Группа-образец (?)

Обеспеченные как группа в общем тексте высказываний описывается достаточно неоднородно – от акцентирования дистанции и отличий в Возможностях (Они-группа) до отрицания исключительности положения обеспеченных и легкости контакта с ними (Мы-группа). То же можно предположить по поводу общего отношения к группе обеспеченных – оно неоднозначно: от восхищения (группа-образец: «нормальные дома», «прекрасные усадьбы»), причем в безличной форме («приятно посмотреть») до осуждения («успели урвать, наглостью»).

Б л о к    в ы с к а з ы в а н и й

• Отсутствие дистанции: многочисленность [много таких, соседи]

**мои соседи** (19)

У фермеров у нас вон какие дома у них у всех. Вот **по нашей улице** есть фермерский дом (26)

Ой, да **у нас много** состоятельных...(24)

Ну, я считаю, что у нас, в общем-то, **много таких семей** (7)

• Отсутствие дистанции-разницы [общаются, не-богатые]

Да. Но они обычно это **не афишируют и они общаются также нормально**, и никакой разницы нету (41)

Я не считаю, что у нас есть богатые люди. Но выше достатком – это фермеры (40)

Ну, а миллионщиков-то таких уже, чтоб... **у нас... капиталистов таких нет...**(48)

• Дистанция: образец [посмотреть, работают]

**Приятно посмотреть** (34)

Видать, да. **Хорошо живут, молодцы** (66)

**Работают**, что я могу сказать. (18)

Они тоже раньше здесь жили – они не узнают Л. [село]! Надо же, **как она расцвела** (65)

• Дистанция: избегание контакта [не достанешь, ходят]

Сейчас вот Роза - тоже **не достанешь рукой!** (25)

**Я не интересовался**, на х... они мне нужны (34)

**Ходят с высокомерным видом** (21)

Есть, да. Многие у нас и учились, были побогаче. И как бы, мы вот победнее, они как-то с нами меньше и общаются, и играют (66)

• Дистанция: разница возможностей [не могу себе позволить]

А я что, пенсионер, а я что? - **с кого что такое возьму?** Ну, кого я возьму? Пенсия и все - больше никаких у меня нет доходов. (29)

Ну, не то, что все подряд, **она может себе позволить** апельсины, ну, все

может позволить взять. Мы, это самое, нет, **мы не можем**. (36)

Я вот, допустим, **не могу себе позволить**: захотела – туда поехала, захотела – сюда поехала, если у меня вон в кошельке 10 рублей лежит (73)

Да, вот у нас нет же такой возможности, так вот **мы и ниче и не строим и не делаем** (71)

- *Отношение к обеспеченным [уважают, наглость]*

Он молодой парень как-то вот он выкрутился. **Уважают**. (18)

Кто-то свои магазины открыли. Люди хорошо живут, и слава Богу, **мы очень этому рады** (65).

Ну, вот эти фермера, что первое время – у них же все хорошо уходило, все это. А сейчас-то им тоже туго. **Я им сейчас тоже не завидую**. Что они сообщают, что вот это, накосят, да уберут вот это вместе, да. Что они для себя работают, ни на кого-то (57)

**Успел урвать** что-то.. [со своей] наглостью (35)

Поэтому у них и... А кто-то не может. Кто-то **пользовался своей властью**, чтобы стать богатым (36)

### **Бедность**

- *А. Состояние: активное/пассивное. Пассивность как жизненное состояние*

Бедность практически повсеместно сопрягается в дискурсе с «пьянством» как свойством-процессом, которое описывается в самых разных лингвистических формах, но всякий раз содержит указание на продолжительное, даже тотальное состояние («пьющие», «пропивающие все»), которое лишает мотивации на какую-либо Активность. Более того, состояние бедности, связываемое с алкоголизмом, означает, судя по приведенным суждениям, погружение человека в состояние безвременья, когда Активность (характерная целеориентированность для состояния обеспеченности) невозможна, поскольку происходит поглощение бесконечным процессом («живет одним днем», «нет стремленья», «каждый день закладывает»). В состоянии абсолютной пассивности человек получает общую негативную метку («дурак»).

Отдельная сторона рассуждений о бедности – о роли обстоятельств, чье ощутимое (и продолжительное!) воздействие порой подчеркивается («мало платят», «не поддержали»). Это открывает своего рода объяснение состояния бедности, однако не наделяет субъекта бедности какой-либо Активностью (и, стало быть, Возможностью).

#### Б л о к в ы с к а з ы в а н и й

- *Признак-процесс состояния бедности [пьют, все пропивают]*

Бедные семьи – это те, кто пьет (18).

Сейчас бедные **только те, кто пьет...** Вот эти, кто пропивает свою пенсию, зарплату. Вот эти бедные. (23)

Дояркой работает, **любят выпить** (14)

скорее всего, **алкаши** (35)

Да. И, будем говорить, **алкаши есть, категория...**(36)

Хуже некуда живет... тот живет, кто **пьяница** (48)

**Пьют**, вообще, **все пропивают**, ни детям ничего, я не знаю (59)

В основном те, которые **пьющие, неработающие** (63)

Это пьянство, одно единственное, они сами себя так низко опускают.

Пьют и пьют, все последнее пропивают (66)

Это, знаешь, просто либо алкоголики, которые вот **вообще алкоголики**, либо они просто приезжие, которые не смогли здесь как-то обосноваться и люди такие **небольшого ума** (5)

• *Отсутствие мотивации к активности [не хотят, дураки, лень]*

Кто **работать совсем не хочет**, тот и бедный! (14)

Они работать-то не хотят (33)

Или дураки. Умственно не развитые. Дураки - не обязательно, что дебил вот там. Просто, **не хотят ничего делать**. Просто дурак, вот такой, ну, **по жизни дурак** (41)

Бывает такое, что мама и папа не от мира сего, и **вообще не хотят ничего делать**, просто, даже если они и могут (41)

Вот она **болезнь: лень да алкоголь** – основное (81)

Я думаю.. бедные семьи здесь из-за чего?! В основном, потому что **лень, пьянство** вот это (6).

Ну, я говорю, а вот кто пьет и ленится, и **хозяйство держать не хотят**, и, эта самое...(49)

• *Отсутствие времени: процесс каждого дня [одним днем, могли бы, пьют]*

Этим и ниче не надо, они курят, пьют **и все** (14)

**И нет у них стремления**, понимаете, они довольны (14)

**Одним днем** живет (35)

Так вот и живут (59)

**Каждый день** закладывает (21)

Она сама себя опустила (80)

Они что-то еще не доделывают, они **могли хотя бы себе...** действительно, овощи, продать что-то еще такое, но **они ленятся**. Либо пьют (81)

Ведь вот который пьет, вот он и бедный; им ничего и не надо, **им только вот засмолить – и все...**(13)

Но их не берут, **они день пришли - загуляли**, опять вышли на работу (57)

• *Роль обстоятельств в состоянии бедности [мало платят, не было поддержки]*

Вот они ну и работают, т.е. где-то либо там скотниками, доярками, **у нас же очень мало платят за это**, хотя работа такая тяжелая, в принципе (5)

Ну, наверно, **мало платят**. Зарплата - зарплата-то маленькая в деревне (26).

Ну что, СПК – там зарплаты низкие. Еще и задерживают (18)

В совхозе, ну, я их называю колхозами, как раньше, если **они оба**

работают в колхозе, они, в основном, бедные. Даже, бывает, которые... не все пьющие и тому подобное, бывает, нормальный труженик, который **нормально трудится, просто**: им здесь мужу тыщу заплатили, жене тыщу заплатили. Ну, какие на эти деньги можно жить? Вот. И воровать – **они мало воруют** (41)

Допустим, там что-то в жизни случилось, да? И он начал пить. **Не было во время поддержки** вот этой, не было...Его не поддержали в это время. Наоборот, унижали, унижали, **унижали, вот он стал алкашом** (36)

У некоторых людей всяко по-разному бывает. Некоторые сами виноваты, а у некоторых просто **стечение обстоятельств** (72)

• Б. Сопряженные номинации, характеристики, атрибуты. Положение отсутствия

Примечательно, как раскрывается бедность в области номинаций и особенно характерных атрибутов: проблематично определить само наличие и количественную распространенность бедности из-за противоречивости суждений на этот счет («полно бичей»--«нету бедных у нас»); по поводу выраженности тех или иных признаков (дом, машины – у обеспеченных) – точнее будет говорить об их абсолютном отсутствии. Бедность определяется, конституируется в дискурсе через Отсутствие Всего («ничё нет») – хозяйства, транспорта, образования, работы, еды... Получается, речь идет о состоянии Отсутствия, бедность, как и ее атрибут алкоголизм, понимается в общем смысле, как тотальная ситуация, усугубленная де-мотивированностью субъекта.

Единственной наличествующей чертой можно считать детей, которых, как правило, Много, и которым достается характерное Ничего их родителей («голодные», «ничего обушь»). Место обитания бедных, своего рода воплощенное Ничто («кошмар»), - общежитие, где пребывают, ничего не деля.

Б л о к    в ы с к а з ы в а н и й

• *Вопрос присутствия группы бедных. Группа-отсутствие (?) [нету бедных, много, полно]*

А бедных - у нас таких вот нет семей, что сказать. Это уж кто, алкаши уже запитые такие вот. А так **нету бедных у нас людей**, нету (29)

А так, я бы сказала, нищих совсем, конечно, у нас нету. Уж те, которые бомжуют, не работают. А так, все вроде бы **никто не голодный** особенно... (63)

А, по-моему, у нас таких нет. Ну, вот мужики - одни вот. У нас вот С. здесь два брата живут, вот они болтаются (29)

Бедных-то больше. **Совсем бедных в деревне нет**, совсем-совсем бедных, это **уже бомжи** (36).

Их **много** (59)

Их **везде хватает**. А в основном, конечно, если взять, **беднота эта**, вот, если оба работают, и муж и жена, вот... (41)

Как в сельсовет придешь, так в соцзащиту многие идут. Наверно, **много таких** семей (26)

А у нас таких **полно, бичей**, оуоу... (48)

- *Отсутствие всего [ничего нету, без жилья]*

Ни на себе, ни в себе, ни в квартире, **нигде** (14)

Ни дров, ни угля, **ничё нету** (80)

Потому что по ему видишь: ни поесть, ни обуть, ни одеть – вот и определяй (24)

**Из дома тащат** все, пропивают (66)

Ну просто пить начали и как-то **семьи свои потеряли, и остались без жилья, безо всего** (18).

**Ничего не делается**, все поразвалилось, ничё никому не надо (59)

И вот тоже пьют. И двое детей. И ни угла, и ни двора - то у бабушки, то у дедушки (63).

У них ни кола, ни двора нет. Вот так вот ходят, **болтаются..** А эти-то вот, алкаши-то, ни кола, ни двора - так ходят, бродяжничают (29)

Г. – это люди, они пастухи у нас, они такие безобидные, они спокойные, ходят всегда, **у них нет транспорта вообще**, может, лошадь одна какая, но они ходят везде пешком (5)

Еще те, кто, допустим, **безо всякого образования**, занимаются пьянством (50)

Да, на последнее покупают, гуляют, а там опять ждут, когда заработают или где кто принесет (57).

А они даже **скота не держат** (6)

Дак там **вообще в доме ниче нет**. Еще ведь надо маленько распорядиться какой копейкой, а то она профукает сквозь пальцы куда-то, ни детям, ни в дом, ниче, вот так. Там даже половички на полу путной нету (12)

Есть люди, которые **ни скотину не содержат, ни огородов, вообще ничего нету**. Есть такие семьи (31)

- *Существенный атрибут бедности – дети [много детей, семьи, нечего есть]*

У нее **много детей** (16)

Но вот в **неблагополучных семьях много детей**. А где семья благополучная, то один ребенок (42)

Ой много! Это, во-первых, **многодетные семьи** (50)

Да, да. Эта, уже начали пить, какие деньги есть – они пропили, детям вообще ниче не оставили (57)

Кто-то пьет, кому-то это не надо, т.е. и **дети из-за этого страдают**, голодом сидят (74).

Вот бедность – это те, которые **пьют на детские**; что ни получают, все пропивают (40).

Ну, вот, который пьют, вот, запиваются, у них иной раз даже поесть нечего, ребятишки, вот, грязные, рваные, бывает, ходят, даже ему, **даже есть обуть нечего** (71).

- *Пространственная локализация [общежитие]*

Ну вот в общежитии, да. Вот как-то там они еще и **неустроенные семьи**. Там, кстати, живут **семьи переселенцев**, они как-то не получили гражданство и не могут теперь на работу устроиться (18)

Все, что нужно, - сади, выращивай. Вот у нас напротив в общаге живут... Так люди там как живут! – это же **кошмар**, в такой обстановке, ни уборки, **ничего не делают**. Они сами себя запустили (6)

• *В. Акцентирование дистанции: Мы/Они группа. Похищение и вынужденный контакт*

Группа бедных отчетливо артикулирована как Они-группа, в отношении которой общее поле высказываний демонстрирует свою однородность. Содержательно это означает фактически повсеместное осуждение («и я таких не жалею»), проявляющее в стремлении подчеркнуть их ответственность (при признании изначальной пассивности!) за ситуацию и пассивное состояние («сама себя опустила», «потому что они так хотят»). Они-группа бедных используется как ориентир для сравнения и утверждения собственного положения как не-худшего («есть и хуже меня»).

Особый момент – вынужденное контактирование с представителями группы, компенсирующими свое состояние Отсутствия просьбами в адрес имущих – хлеба, работы, одежды. Безвременье и демотивированность как свойства состояния бедности лишают их шанса на какое-либо устойчивое взаимодействие с прочими селянами.

Б л о к    в ы с к а з ы в а н и й

• *Дистанция: Избегание контакта [не подойдешь, неприятно]*

Мне с ней совсем **не надо общаться**, с такой-то, с такой женщиной (14)

Ну, это уже, вообще. И их это устраивает, они не моются по месяцу, там все провоняли, там **уже к ним не подойдешь**. Опустились, опустились, человек опустился (14)

Знаете, как-то **неприятно** даже говорить (59)

Ну **неужоженностью** своей они отличаются, да и все (18)

• *Дистанция: анти-образец. Ответственность за состояние [виноваты, не хочет работать, не должно быть]*

Опять же **сами виноваты** (19)

Все это от человека зависит, конечно (50)

Они живут так, **потому что они так хотят**. Все-таки (81).

Я конечно, в них не тыкаю, **но всегда говорю – лодыри** (19)

Кто не работает. Вот не хочет работать. Колются, пьют – есть у нас тут такие. **И я таких не жалею**. (48)

Они, например, у них много детей, и им всегда выдают эти вот пособия детские там, чтоб больше... хотя они просто сидят дома, они ленивые до ужаса, они ничего не делают и наоборот **еще вред какой-то приносят людям** (5)

Вот семья Ш., например. Молодые тем более, вообще, вот я считаю, **от своей распущенности** уже. (63)

Или лентяи, или пьяницы, или просто дураки, чаще всего вот так вот. Я говорю, ну, не бывает такого. Коли мы живем, как говорится, в капитализме, ну, **если человек хочет заработать, я думаю, он всегда найдет способ**

**заработать.** А если он не хочет (41)

Есть люди такие, руки золотые, **можно**, господи, деньгами огребаться, Боже мой, все пропивают (66)

В деревне **бедных не должно быть.** Все равно, выжить в деревне можно. Держи коровку – хотя бы одну, поросеночка держи (13).

- *Дистанция: отношение сравнение и порицание [хуже меня, подайте, не хочут]*

Ой, ну я тоже считаю, что **я бедная.** Ну, **есть и хуже меня** (24).

**Мы все равно как-то существуем.** Не говорим, что мы живем, мы существуем. А те, если «мы ничего не хотим делать» - ну, как? **«Нам подайте и все»** Есть такие, которые вот: «Сельский совет обязан нам это делать» Есть такие (36)

Мелочь-то вот: курещенку..., огурчик, цветочек посадить – все это можно **Не хочут.** Ну, не хочут – ну, **грош вам цена, таким** (48).

- *Вынужденное контактирование: они-группа [дай, жалеют берут, кормить]*

Я вот, **сколько раз вещи отдавала,** после сына некуда девать, все забито, так отдаю таким (71)

**Мы что им заплатили** – они пропили здесь же за два дня. Ушли – и денег на кусок хлеба у них не осталось. Это хуже некуда! (50)

Вся деревня собирала им вещи. Продукты. Как-то старались помочь, потом поняли, что а **им вот это вот не особо и надо** (18).

Вот так и живут: к одним соседям придут – **дайте то,** к другим соседям – дайте это (71).

Она по-черному квасит, пьет ежедневно, вот. Заходит она ко мне: **«Дай мне хлеба,** я сегодня уже второй день не ела» (81)

Нанимаются на работу. Но из них работники, да, тоже такие, что толку-то никакого. Ну, просто, как **жалеют, берут,** что покормить просто что, опять выгоняют, опять же за эту пьянку, **опять берут** (7)

Они, может, и работают, да господи, через день. Примут его, вот только выгонят из совхоза: зажрет – выгонят – опять идет, на колени падает, **просит:** возьмите меня... опять поработает, загулял – опять дальше...(13)

Ну, милый мой, **я тебя не могу кормить.** А то у нас тут один ходит: «Что тебе жалко?» (57)

А сходят там, допустим, дрова у кого-то поколют, с ними рассчитаются, они это все быстренько пропьют. Потом ходят: **«Хлеба дай, того дай, того дай»** (14).

### Сравнение маркирования бедности и состоятельности

Сравнение обеспеченности и бедности в речевом маркировании по заданным параметрам показывает **своеобразие каждого из этих состояний,** где в первом случае акцентируется Активность и наличие Возможностей, объективированных в справном Доме, в покупке и демонстрации машин и прочего, обучении детей в городских вузах, а во втором – говорится об Отсутствии чего-либо, всеобъемлющей пассивности в алькольном «процессе».

Если состояние обеспеченности семантически утверждает себя через

активность и наличие демонстрируемых возможностей (вещей), то состояние бедности маркировано через отсутствие и в этом плане может быть понято как не выраженное. При этом, обращаясь к параметру «Дистанция: Мы/Они-группа», группа бедных, в отличие от группы обеспеченных, отчетливо конституируется в дискурсе посредством своего положения в качестве порицаемой Они-группы.

Можно ли говорить о тематическом и лингвистическом единстве описаний и, таким образом, о семантической однородности понимания состояний бедности и обеспеченности? Согласно приведенному анализу, есть повод предположить, что бедность и обеспеченность **маркируются в дискурсе селян по разным основаниям**, задействуются **разные способы конституирования в дискурсе** (вкратце: бедность как порицаемая Они-группа, обеспеченность как Активность и Возможность). Бедность и обеспеченность, согласно приведенному аналитическому рассуждению, представлены в дискурсе как отдельные миры, состояния и способы существования.

В заключение стоит подчеркнуть, что проведенный анализ, несмотря на предварительный характер содержательных выводов, может быть интересен по методике осуществления, когда с ориентиром на основные принципы дискурс-анализа (обозначенные в части 1) и с учетом имеющегося задач и материала составлен следующий алгоритм работы:

- а) структурирование дискурса, согласно его внутреннему порядку актуальности: выявление ключевых лингвистических маркеров (словоформ и тематизаций) дискурса обеспеченности/бедности;
- б) группировка выявленных маркеров по заданным (целью исследования) общим параметрам – с учетом внутреннего порядка актуальности дискурса;
- в) интерпретация и обобщение сгруппированных маркеров на тематическом и лингвистическом уровнях, сравнение полученных обобщений; оценка и развитие исходных предположений.

---

### Список литературы:

Александр, Дж. Общая теория в состоянии постпозитивизма: «Эпистемологическая дилемма» и поиск присутствующего разума / Пер. с англ. И. Ф. Девятко, М. С. Добряковой // Социология 4М. №18. 2004 // [www.isras.ru/files/File/4M/18/Aleksander\\_1.pdf](http://www.isras.ru/files/File/4M/18/Aleksander_1.pdf)

Барт, Р. Философия науки: Общие проблемы познания. Методология естественных и гуманитарных наук: Хрестоматия / Сост. Л.А.Микешина. М.: Прогресс-Традиция, Флинта, 2005. С. 832 – 840.

Ван Дейк, Т. А. Язык. Познание. Коммуникация. Москва: Прогресс, 1989.

Воронкова, О.А. Дискурс-анализ: риторические и метариторические приемы коммуникации // Социология 4М. №25. 2007 // [www.isras.ru/files/File/4M/25/Voronkova.pdf](http://www.isras.ru/files/File/4M/25/Voronkova.pdf)

Гусаковский, М.А., Яценко Л.А. Университет как центр культуропорождающего образования. Изменение форм коммуникации в учебном процессе / Под ред. М.А. Гусаковского. Минск: БГУ, 2004.

Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна. СПб.: АЛЕТЕЙЯ, 1998.

- Маньковская Н. Б. Эстетика постмодернизма, СПб., Алетейя, 2000.
- Можейко, А. Дискурсивность // Новейший философский словарь/ Сост. А.А.Грицанов, М.А.Можейко, Т.Г.Румянцева. Минск: Интерпрессервис, 2001. С. 330 – 332.
- Можейко, М., Лепин, С. Дискурс // Новейший философский словарь/ Сост. А.А.Грицанов, М.А.Можейко, Т.Г.Румянцева. Минск: Интерпрессервис, 2001. С.327 – 330.
- Петрова, А. А. Дисциплинарный дискурс социологии Интернета // Социологический журнал. № 4, 2003.
- Ритцер, Дж. Современные социологические теории. СПб.: Питер, 2002.
- Силантьев, И.В. Коммуникативные стратегии культуры: Хрестоматия по курсу «Введение в теорию коммуникации». Ч.1. Новосибирск: НГУ, 2003.
- Ухванова-Шмыгова, И.Ф. Методология исследований политического дискурса: 2 вып, Минск. БГУ, 1998.
- Эко У. Отсутствующая структура, СПб.: Symposium, 2004.
- Bauman, Z. Freedom. Minneapolis: Univ. Minnesota Press, 1988.
- Fiske, J. Television culture, London: Routledge, 1987.

### Примечания:

1. Эта идея активно задействуется в теоретических построениях постструктуралистов (М.Фуко, Р.Барта, У.Эко, Ж.-Ф.Лиотара), а также в трудах социолнгвистов (Т. Ван Дейка, Ч.Филлмора и др.).
2. Научный и медицинский (Ритцер, 2002), политический (Лиотар, 1998) и любовный (Петрова, 2003). и мн.др.
3. Подобные рассуждения отсылают к известному тезису о "смерти субъекта": говорит не автор, а язык (Барт, 2005); не человек говорит на языке, но язык проговаривает человека (Эко, 2004).
4. Данный анализ состоялся в рамках исследования «Социальное расслоение и бедность в сибирской глубинке» программы «Российская бедность в локальном измерении» Фонда поддержки социальных исследований Хамовники (проведено в июле 2006г., в селе Усть-Сибирское Новосибирской области, рук. проекта Богомолова Т. Ю.). Исследование было посвящено изучению социально-экономического положения бедных, имело целью определение основных черт социально-экономической стратификации населения сельского поселения и места в этой стратификации бедных. Материалы исследования - серия углубленных интервью (90) с жителями села.
5. По типу интервью – полуформализованное, с путеводителем.
6. Номер интервью условный, взят из базы данных исследования. В нашем случае уточнения по социально-демографическим и каким-либо другим характеристикам респондента не приводится: согласно подходу дискурс-анализа, речь селян рассмотрена как целостный текст.

ДЭВИД МАЧИН И ТЕО ВАН ЛЕВЕН

## ДИСКУРСЫ ВОЙНЫ

(Опубликовано: Machin D. and Van Leewen T. Discourses of war // Global media discourses. NY: Routledge, 2007. PP. 74-104)

### Военные компьютерные игры: развлечение и пропаганда

**В** 2001 году американская индустрия компьютерных игр, наконец, превзошла Голливуд по объему финансового оборота. В результате стремительного роста на 43% (9.4 миллиарда долларов США), индустрия компьютерных игр приобрела масштаб, позволяющий назвать ее самым крупным вложением США в глобальную медиакультуру. Как и другие американские медиа, индустрия компьютерных игр включает в себя пропаганду наряду с развлечениями. Этот союз приобретает наиболее очевидный характер в случае с военными компьютерными играми, многие из которых разрабатываются в тесном сотрудничестве с американскими военными и основаны на реальных военных конфликтах, в которых США принимали участие, в особенности конфликтах на Ближнем Востоке.

Марк Лонг, Директор компании «Зомби Продакшнз», разработавшей игры серии «Дельта Форс» для девелопера программного обеспечения, компании «Новалоджик», рассказал нам в интервью, что его компания тесно сотрудничала с бывшими сотрудниками подразделения «Дельта» и спецназа в целях получения детальной информации для игр и даже «генерировала карты местности на основе рассекреченных снимков министерства обороны». Компания «Новалоджик» сотрудничает с военными и в других отраслях. Одно из подразделений компании создает военные программы – симуляторы для воздушных и наземных операций, сотрудничая с Центром подготовки и анализа командных доктрин армии США, а также с компанией «Локхид Мартин Системз», для которой она создает программы-симуляторы для военной авиации. Определенный процент от полученных доходов компания перечисляет на счет Фонда ветеранов специальных подразделений, средства которого идут на оплату обучения детей сотрудников спецподразделений, погибших во время службы.

Подобные тесные связи существуют и между голливудскими компаниями и военными. Ридли Скотт, режиссер фильма «Падение черного ястреба», о котором также пойдет речь в данной работе, рассказал в интервью компании CNN, что Пентагон «очень пристально следил за ходом подготовки фильма» коль скоро «по большому счету то, что ты делаешь, представляет собой попытку представить военных в надлежащем свете». В результате, как отметил режиссер, «нам пришлось договариваться с военными чиновниками практически по

поводу каждой страницы сценария» (Peterson, 2002).

Игры, подобные «Дельта Форс: Падение черного ястреба» продаются сегодня по всему миру, зачастую подвергаясь пиратскому копированию, попадают в такие страны как Китай, Вьетнам и, разумеется, на Ближний Восток, где дети из Ливана, Иордании и других ближневосточных стран получают возможность «убивать» исламских террористов из своей собственной страны. Возможно, неслучайно арабские разработчики компьютерных игр рассматривают данную ситуацию как пропагандистскую и стремятся к разработке своих собственных компьютерных игр, представляющих эти события в иной проекции. В Ливане, в 2001 году, под эгидой организации «Хезболла», была создана компьютерная игра «Спецназ» по мотивам «Дельта Форс». Эта игра предоставляла возможность принять участие в сражении на стороне бойцов исламского сопротивления, уничтожающих израильских командос и стремящихся отвоевать захваченные израильскими источниками, принадлежащие селениям в южном Ливане. Создатели игры ставили цель «бросить вызов пропагандируемому западом стереотипу, рассматривающему арабов и мусульман как террористов, а также рассказать молодежи о сопротивлении» (Karouny, 2003). Организации «Хезболла» потребовалось два года, чтобы при поддержке своего отдела военной информации создать игру. По словам ее дизайнеров, игра демонстрировала «монолитность движения сопротивления в его борьбе с оккупацией» и предлагала каждому игроку стать «соратником и разделить победу».

В результате развития своей политики в отношении игровой индустрии, а также в результате других действий информационного характера, «Хезболла» приобрела огромную популярность в арабском мире и стала примером борьбы против «Нового западного колониализма». (Dallal, 2001) Особым уважением «Хезболла» пользуется в молодежной среде. Сама по себе игра стала примером впечатляющего успеха во многом благодаря тем препятствиям, которые пришлось преодолеть инициаторам ее создания. Поскольку американские конгломераты контролируют сети дистрибуции и лицензирования, дизайнерам игры пришлось «создавать арабскую игровую индустрию на пустом месте». Международные компании-девелоперы, издатели и дистрибьюторы отказались от участия в распространении игры, в связи с чем ее создателям пришлось положиться главным образом на Интернет и СМИ, подконтрольные «Хезболле».

В настоящей статье мы исследуем дискурсы войны, лежащее в основе рассматриваемых игр: вначале мы обсудим «Падение черного ястреба», а затем сравним «Спецназ» «Хезболлы» с американской «Дельта Форс». Однако для того, чтобы понять, как игра и фильм «Падение черного ястреба» отражают американское нашествие в Сомали 1992 года, мы вначале обратимся к контексту.

### ***США и Сомали***

В конце семидесятых годов в Эфиопии произошел государственный переворот, в результате которого пал проамериканский режим императора Селассие и страна стала на рельсы марксизма-ленинизма. В качестве своего

ответа, американцы прекратили оказание экономической помощи Эфиопии и поддержали авторитарный режим Саида Барре в соседнем Сомали. В период с конца семидесятых до начала девяностых годов под патронажем США Саид Барре осуществлял систематическое подавление гражданских прав, в результате которого погибли тысячи сомалийцев. В частности, смертная казнь присуждалась за принадлежность к любой политической организации в стране. В начале восьмидесятых армия Барре вторглась в Огаден – сопредельную эфиопскую территорию, населенную этническими сомалийцами. Американское правительство пригрозило приостановкой военной помощи, если Барре не выведет свои войска с захваченной территории. Однако, когда в результате военного вмешательства Москвы, сомалийские войска вместе с сотнями тысяч беженцев, были отброшены за пределы государственной границы, администрация Рейгана увеличила поставки оружия. Всего в период с 1980 по 1989 год объем военной помощи, оказанной Сомали со стороны США в денежном эквиваленте составил 400 миллионов долларов, кроме того, Сомали получили еще 200 миллионов от Саудовской Аравии, которые также были затрачены на покупку вооружений.

Между тем, политика Барре, направленная на осуществление контроля над всей территорией страны, приобретала все более жестокий характер. Международные гуманитарные организации обвинили его в геноциде против оппозиционных кланов (в Сомали все население представлено пятью кланами). Помимо вооруженного насилия подконтрольные ему группы отравляли колодцы, истребляли скот и подвергали города ковровым бомбардировкам. Всего в этот период было убито около 60 000 человек (Africa Watch, 1990; Schraeder, 1990). К началу девяностых годов столкновения переросли в гражданскую войну, в которой расстрелы мирных жителей на улицах стали обычным делом, а мародерство превратилось в единственную форму заработка. Вместо пицци страна заполнилась автоматическим оружием и гранатометами. По информации фонда ЮНИСЕФ (UNICEF, 1989) во время всеобщего голода и повальной бедности, Барре продолжал расходовать пятую часть государственных доходов на военные нужды. Страна катилась прямиком к катастрофе. К несчастью для Сомали холодная война завершилась, и Америка готовилась к войне в Персидском Заливе. Сомали потеряла стратегическое значение для США и американцы ушли. На следующий год голод в стране стал причиной смерти порядка семи миллионов людей. В прессе широко обсуждалось мнение о том, что если бы США не финансировали режим Барре, повальный голод не стал бы ужасающей реальностью (Shalom, 1993).

Несмотря на то, что поначалу американский конгресс не выразил желания оказывать дополнительную помощь сомалийцам (Lewis, 1992), позже в том же году США направили в Сомали своих специалистов по оказанию помощи стране. Предполагалось, что само оказание помощи потребует наличия дружественных сил внутри самой страны. Так американцы пришли к соглашению с Али Махди, который активно выступал против генерала Фараха Аддида в Могадишо (Post et al., 1992; Perlez, 1992a, 1992b). Планировалось организовать переброску военного контингента и сбрасывание гуманитарной

помощи с военных вертолетов. Против планов американцев выступил Красный Крест, который к тому времени уже провел работу с лидерами кланов по созданию сетей распределения гуманитарной помощи. Специалисты Красного Креста высказывали опасения, что присутствие военных может дестабилизировать и без того накаленную обстановку (Perlez, 1992c). Несмотря на возражения, американцы занялись переброской военного контингента и транспорта. Красный Крест, тем временем, продолжал работу с лидерами конфликтующих кланов, несмотря на то, что американское военное присутствие вызвало активную миграцию населения и, по мнению некоторых, сильно ухудшило ситуацию – существуют свидетельства о том, что положение в неоккупированных американцами районах было более спокойным (Maren, 1994). Ко времени, когда самый страшный голод уже миновал (Perlez, 1992d), Буш решил перебросить армейские части в Сомали.

Когда американские спецподразделения прибыли в Сомали, Красный Крест через статьи в прессе высказал мнение о необходимости срочной переброски войск в наиболее пострадавшие районы во избежание дальнейших жертв. Вместо этого морские пехотинцы осуществили эффективную, но не нужную высадку на амфибиях и прибыли в наиболее пострадавшие районы лишь спустя неделю (Waller, 1992). Новостные видеоролики, демонстрирующие раздачу продуктов американскими военными, были сняты заранее в более спокойных районах (Shalom, 1993). Вполне возможно, что операция «Возвращение надежды» послужила лишь для ухудшения и нарушения шаткой стабильности, достигнутой между лидерами кланов и Красным Крестом, а также стала причиной паники среди некоторых лидеров кланов, которые посчитали, что Америка воюет против них (что в особенности касалось Айдиды, важность которого США, похоже, сильно преувеличили) (Sciolino, 1993).

Операция «Возвращение надежды» продемонстрировала, что скороспелые решения, такие как сбрасывание пищи с вертолетов и военная оккупация не могут заменить комплексной долгосрочной работы. Сегодня Сомали продолжает находиться в хаосе. По сообщениям международных гуманитарных агентств, полмиллиона людей систематически голодают, многие тысячи лишены своих жилищ. В то же время по информации фонда «Медицина без границ» объем международной помощи Сомали сократился на 90% с 1990-х.

### ***Документальные подтверждения***

Одновременно и игра, и фильм «Падение Черного Ястреба» демонстрируют документальные факты, привязывающие их к реальным событиям вышеописанного американского нашествия в Сомали. Игра открывается кратким фильмом с использованием новостной кинохроники и повествования в документальном стиле, эксплицитно оправдывающего войну. По версии комментатора Айдид помешал попыткам миротворцев ООН осуществить доставку гуманитарной помощи и отряд спецназа «Дельта Форс» был отправлен с целью захватить Айдиду, «захватить тирана», защитить слабых миротворцев ООН и дать им возможность осуществить доставку продуктов.

Визуальный ряд демонстрирует крупным планом американского солдата и улыбающегося сомалийского мальчика (кадр 11) а также серию кадров, демонстрирующих боевые навыки элитных подразделений спецназа (кадры 20-27) в сопровождении эмоциональной музыки. Целесообразно далее привести полную транскрипцию всей последовательности:

1.«Новалоджик представляет»	Грустная эмоциональная музыка в восточном стиле
2. Кадр: Пыльная улица Могадишо, камера движется вперед. Заголовок: 1991	Музыка продолжается. Голос за кадром: «Сомали страдает от многолетнего голода и бесконечной войны...
3. Кадр: Женщина наполняет тарелки из общего котла	...между кланами»
4. Кадр: Женщина идет по пустынной сельской дороге с корзиной в руке	Голос за кадром: «общее количество погибших превысило 300 000 человек
5. Кадр: Женщина стоит в центре двора в окружении детей. В руках у нее две тарелки с едой, она вынуждена выбирать кого из них ей накормить	Музыка
6.Кадр: Толпа людей идет по улице в направлении камеры	Голос за кадром: «центральное правительство не работает»
7. Камера планирует рядом с военным самолетом на взлетной полосе. Заголовок: «19 декабря 1992».	Голос за кадром: «Горная дивизия десятой американской армии отправляется...
8. Кадр: два американских солдата, один несет в руках мешок с рисом, другой – автомат, камера двигается из стороны в сторону в такт их шагу	...в регион в рамках международных миротворческих сил»
9. Кадр: мешки с рисом перегружаются с корабля на грузовик	Музыка
10. Кадр: два сомалийских грузчика несут мешки с рисом по сходням	Музыка
11. Кадр: американский солдат и улыбающийся сомалийский мальчик. Крупный план.	Музыка
12. Кадр: Айдид, обращающийся к толпе. Заголовок: 5 июня 1993	Голос за кадром: «Мохаммед Фарах Айдид, генерал клана «Хабр Гадир» устраивает нападение
13. Кадр: Сомалийцы, бегущие к прикрытию. Крупный план	...на гуманитарный конвой ООН, в ходе которого гибнут
14. Кадр: боевик клана в маске с оружием, сидящий на куче мешков с рисом	24 пакистанских солдата...
15. Кадр: боевик, потрясающий ручной реактивной установкой	...в ответ на ...
16. Кадр: боевик с автоматом	...продолжающуюся угрозу со стороны клана «Хабр Гадир»...
17. Кадр: боевик с пулеметом, установленным на крыше машины. Машина движется	...отряд рейнджеров...
18. Кадр: боевик на машине машет рукой	...входит в Могадишо...

19. Кадр: боевик на машине машет рукой	...с единственной целью – захватить Айдида»
20. Кадр: вертолет «Черный ястреб» летит над пустыней. Заголовок: 26 августа 1993	Музыка
21. Кадр: два американских солдата врываются в дверь	Музыка
22. Кадр: два американских солдата припавших к земле на улице, подают сигналы друг другу	Музыка
23. Боковой кадр: группа солдат, целящихся из автоматов	Музыка
24. Кадр: двое солдат целятся из оружия из положения лежа	Голос за кадром: «группа состоит...
25. Кадр: двое солдат бегут вперед	...из армейских рейнджеров и...
26. Кадр: солдаты перебегают через улицу в направлении здания	...членов Первой Специальной группы...
27а. Кадр: Военный хаммер движется в направлении камеры. Камера поднимается вверх	...быстрого реагирования «Дельта», элитного подразделения спецназа также называемого
27b Кадр: пролетающий над головой вертолет «Черный ястреб»	...Дельта Форс».

В фильме «Падение черного ястреба» также присутствует предисловие, выполненное в документальном стиле, однако здесь используются реконструированные, а не реальные съемки. Монохромные фотографии обеспечивают эффект «документальности», в то время как титры заменяют голос за кадром, рассказывающий историю. Скорбная музыка, сопровождающая фотографии жертв голода создает удручающее ощущение, ее сменяет энергичный бой барабанов в тот момент, когда в кадре показывается первый «Черный ястреб». История в титрах практически идентична документальному предисловию в игре. Вновь авторы нивелируют роль Красного Креста в переговорах с сомалийскими кланами. Впрочем, на фотографиях мы видим старый грузовик с флагом Красного Креста (Кадр №7), а позднее видим этот же флаг на развалинах какого-то здания на заднем плане. Очевидно, Красный Крест позиционируется как организация, неспособная бороться с голодом и хаосом в стране. Несмотря на то, что кадры демонстрируют результаты голода, зрителям не объясняют, как и почему он возник.

Рассмотрим этот отрывок фильма более подробно по кадрам:

1. Титры на заднем плане: «Основано на реальных событиях». Печальная музыка, прерываемая звуками порывов ветра.
2. Титры на заднем плане: «Лишь мертвые видели конец войны». Платон.
3. Монохромные черно-белые фотографии. Камера идет по песку со спины мы видим сомалийца, который закутывает труп в мешковину. Слышно пение в восточном стиле.
4. Кадр: труп, закутанный в мешковину, привязан к креслу. На заднем плане виден сидящий у костра сомалиец.

5. Дальний план: грузовик на пыльной дороге движется в направлении камеры. Титры: «Сомали, восточная Африка, 1992».
6. Титры на заднем плане: «Многолетняя война между враждующими кланами стала причиной голода в библейском масштабе».
7. Дальний план: Древнего вида грузовик с развивающимся флагом Красного креста с сомалийцем в кузове. Камера отходит назад, открывая на дальнем плане женщину, катающую телегу и мужчину, заматывающего мертвеца в мешковину. Титры: «300 000 мирных жителей умерли от голода».
8. Титры на заднем плане: «Мохаммед Фарах Айдид, самый могущественный из полевых командиров управляет столицей Могадишо».
9. Средний план: двое сомалийцев несут завернутый труп к грузовику. Камера следует за ними. Титры: «Он захватил международные поставки продовольствия и контролирует порты. Голод стал его оружием». Пение прекращается и следует музыка.
10. Средний план: белый человек в белой рубашке поит из кружки сомалийца. Камера следует за ним. Он отходит, камера отъезжает в сторону, открывая вид мертвых тел. Титры: «Мир не остается в стороне. При поддержке морских пехотинцев США удастся обеспечить порядок и доставить пищу голодающим». Камера продолжает двигаться, открывая вид все новых и новых трупов. Титры: «В апреле 1993 Айдид, дождавшись ухода американских сил, объявляет войну против оставшихся миротворцев ООН».
11. Титры на заднем плане: «В июне боевики Айдиды напали и убили 24 пакистанских солдата и стали охотиться за американскими сотрудниками миссии».
12. Средний план: сомалиец, сидящий у огня и апатично глядящий перед собой. На заднем плане виднеется ветхое здание с флагом Красного Креста. Камера обходит его и показывает женщину, сидящую рядом и также апатично смотрящую перед собой.
13. Титры на заднем плане: «В конце августа специальные подразделения армии США «Дельта Форс», Армейские рейнджеры и сто шестидесятый специальный авиационный полк были переброшены в Могадишо с заданием ликвидировать Айдиды и восстановить порядок. Шум летящего вертолета перекрывает звучащую музыку».
14. Камера отходит назад через окно в здание, открывая вид на стоящую в углу кровать и на город вдалеке. Титры: «Изначально планировалось, что миссия займет три недели, однако спустя шесть недель задача не была выполнена, и Вашингтон потерял терпение». Шум винтов вертолета усиливается.
15. Заголовок на заднем плане: «Падение черного ястреба». Музыка сменяется. Звучит энергичный барабанный бой сквозь шум вертолетов.
16. Полноцветный широкоформатный кадр: Вертолет в воздухе, летящий над городом. Титры: «Суббота, второе октября 1993».
17. Кадр: крупный план главного героя Сандерсена (Джош Хартнет),

смотрящего на вид, открывающийся из окна вертолета (далее следует сцена нападения на ооновские грузовики с продовольствием. Сцена заканчивается крупным планом лидера нападающих боевиков, жестом угрожающим летящему вертолету).

По окончании документального предисловия стиль повествования меняется на художественный или игровой. Диалог между двумя героями фильма выражает переход – переход, который в той или иной форме будет также испытан зрителями фильма или участниками игры:

*Солдат А: Думаешь, нам следовало прилетать сюда?*

*Солдат Б: Знаешь что я думаю? Это совершенно без разницы, что я думаю. Как только первая пуля просвистит мимо твоей головы, политика и вся остальная чепуха вылетит из твоей головы.*

Между тем, ощущение перехода у зрителей фильма, разумеется, отличается от того, что испытывают пользователи компьютерной игры. Кинозритель испытывает субъективное воздействие и в воображении идентифицирует себя с героями фильма. Далее мы продемонстрируем, что бойцы спецназа – это не просто красивые голливудские актеры, но и люди, которые позиционируются в фильме как яркие индивидуальности. Режиссер уделяет время тому, чтобы продемонстрировать, что каждый из них – человек, у которого есть прошлое, есть близкие, которые ждут его дома, есть чувства и индивидуальные черты характера. Особенно ярко демонстрируются их эмоции в минуты, когда гибнет кто-либо из их боевых товарищей. Зритель переживает войну с ними и через них. Война же обращается в этом фильме к зрителю своим страшным лицом. Солдаты получают страшные ранения и умирают ужасной смертью. Война – это ад.

В игре пользователям дается возможность компенсаторного, опосредованного участия в войне. Воспринимая видеоряд поверх дула своего оружия, игроки участвуют не в эмоциональных переживаниях, но в активных действиях, вызывающих приток адреналина. Иными словами, если фильм эксплуатирует эмоции зрителей с пропагандистскими целями, то игра эксплуатирует естественные пути достижения удовольствия через координированные действия игрока в ходе развития сценария. Цель при этом у игры и у фильма одна и та же. И хотя враги иногда хрипят и задыхаются, получив смертельное ранение, в целом на экране компьютера мы видим гораздо меньше крови, чем на телеэкране.

### **Репрезентация участников**

В этой части работы мы вновь прибегнем к анализу «социальных акторов», предложенному Тео Ван Левеном (van Leeuwen, 1996, 2000a). Целью анализа является обсуждение того, как репрезентируются основные участники конфликта – американские солдаты, Айдид, Хабр Гедир, боевики и гражданское население. Вначале мы предложим несколько новых категорий в теории «социальных акторов».

### ***Исключение***

Многие истории умышленно исключают участников реальных событий, что оказывает значительное влияние на изображение ситуации в целом. Так, в фильме и в игре «Падение черного ястреба» упускается тот факт, что сомалийцы принадлежат к одному из пяти кланов. В фильме речь идет лишь об одном клане под руководством деспотичного лидера. Все остальные сомалийцы представлены как «гражданские лица». Помимо этого за пределами внимания авторов остается также роль Красного Креста (за исключением краткого упоминания в документальном введении к фильму).

### ***Индивидуализация и коллективизация***

Участники событий могут быть репрезентированы как субъекты (индивидуализация) и как группы (коллективизация). Данный прием также позволяет изображать события предвзято.

На уровне языка (лингвистически) изображение участников событий в контексте группы (коллективизация) обычно выражается с помощью множественного числа или существительных со значением «группа людей» (например клан, боевики). Визуально коллективизация передается посредством видеоряда, содержащего группы, толпы людей. Отдельные члены таких групп подвергаются «гомогенизации» посредством сходства в одежде, позах, действиях. (См. кадр 5.1.)



5.1. Группа спецназовцев из предисловия к игре «Падение черного ястреба» (Black Hawk Down © Revolution Studios Distribution Company LLC and Jerru Bruckheimer Inc. All rights reserved. Courtesy of Columbia Pictures).

Индивидуализация лингвистически выражается посредством имен существительных в единственном числе. Визуальный ряд фокусируется на отдельных субъектах. В этом случае большое значение имеет масштаб – дальнейшее расстояние стирает индивидуальные черты, фокусировка на элементах внешности, подчеркивающих какую-либо принадлежность, позволяет соотнести субъекта с общностью террористов, как это происходит в компьютерной игре (см 5.2.)

Американские солдаты изначально изображаются как коллектив и в игре и в фильме - лингвистически (через такие термины как «контингент из 20 000 морских пехотинцев», «спецподразделения рейнджеров» и т.д.) и визуально (через групповые кадры, такие как, например, 5.1). В фильме герои подвергаются также и индивидуализации, впрочем, ее форма отличается от классических боевиков с Чаком Норрисом о героях-одиночках. Цель индивидуализации – придание героям человеческих черт, позиционирование их как людей с индивидуальными чертами характера, талантами и навыками, семьями и т.д. Вместе с тем, как только начинается действие, мы вновь видим героев вместе, собранных в единую команду. Очевидно, героям необходимо быть одновременно и личностями (для того, чтобы мы имели возможность симпатизировать им), и членами команды, поскольку, как мы увидим позже, командный дух является одним из сущностных аспектов военного дискурса спецподразделений.



5.2. Типичный террорист из игры «Падение черного ястреба».

В компьютерной игре сразу за вступлением следует команда от третьего лица, адресованная лично игроку (например, «Защищать конвой и обеспечить

эскорт до места назначения»). При этом игрок видит картинку так, как если бы он являлся реальным участником событий. Однако и здесь подчеркивается командный характер происходящего. Даже в режиме одиночного игрока осуществляется постоянный диалог с невидимым голосом, который командует, предупреждает об опасности, ободряет и т.д.

Образ врага также коллективизирован, однако сделано это с другой целью – враги не имеют значение как личности, они – лишь пестрая толпа повстанцев. Впрочем, Айдид всегда позиционируется индивидуально – как в игре, так и в фильме с помощью лингвистических и визуальных средств (см. 5.3.). Однако, в игре Айдид появляется лишь в самом начале, после чего враг превращается в анонимную деперсонализованную толпу. Учитывая наличие у врага лидера-тирана, стоило бы ожидать, что у американцев мы увидим идеализированного лидера-героя, однако этого не происходит. Война позиционируется как работа для команды профессионалов. В результате, в фильме роль военного командования принижена, а в игре она нивелирована полностью.



5.3. Демонизированное изображение Айдида из фильма «Падение черного ястреба»

Гражданские лица изначально выполняют роль статистов, лиц в толпе. В фильме можно найти лишь несколько эмоциональных моментов, когда гражданских можно наблюдать индивидуально – по большей части они показаны издалека и не имеют никаких персональных черт. Эта ситуация похожа на «профессиональный вестерн» в котором, в отличие от классического вестерна, «общество», защищаемое героями населяет задний план, становясь чем-то вроде декораций на заднике сцены (Wright, 1975). То же относится и к группе, которую якобы призваны защищать спецназовцы – миротворцам ООН, которые позиционируются слабыми и неспособными защищать себя. На первом плане мы наблюдаем то, как элитные спецназовцы борются с

повстанцами с присущими им навыками, исключительной координацией и, главное, командным духом и готовностью стоять друг за друга. Как говорит один из героев в фильме: «Они не поймут, зачем мы это сделали. Они не поймут, что все это ради того, кто стоит рядом с тобой – вот и все».

### *Имена и заголовки*

У кого есть имя, а кто остается анонимным? Это также может иметь значение для анализа. В «Падении черного ястреба» схема ясна. Американские солдаты и Айдида обладают именами как в фильме, так и в предисловии к игре. Все сомалийцы остаются членами безымянной толпы.

### *Категоризация*

(...) Мы можем задать вопрос: «кто из участников и каким образом подвергается категоризации». Наиболее релевантными для данной работы типами лингвистической категоризации следует считать классификацию (репрезентация путем референций к некоторым воображаемым сущностным характеристикам героев) и функционализацию (репрезентация путем демонстрации определенных действий, выполняемых героями). Визуальная категоризация (...) бывает двух типов: «культурная» и «биологическая» (возможно также их комбинированное сочетание). Культурная категоризация реализуется посредством стандартных атрибутов одежды, прически, украшений и т.д. Биологическая категоризация реализуется посредством стереотипных физических характеристик.

Как в игре, так и в фильме американские солдаты систематически подвергаются функционализации – лингвистически (через термины «элитные подразделения», «спецназ») и визуально (посредством демонстрации солдатской атрибутики). В игре они также являются предметом биологической категоризации посредством визуального ряда, передающего военную выправку, волевые подбородки и развитую мускулатуру. В документальном предисловии Айдида также категоризируется посредством терминов «лидер боевиков» и «военачальник». Демонизированный лидер боевиков, который расстреливает гражданских в ходе операции Красного Креста по доставке гуманитарной помощи (не ясно сам ли это Айдида или один из его приспешников) также категоризируется биологически – крепкий чернокожий мужчина, который полностью соответствует традиционным расистским стереотипам (см. Nederveen Pieterse, 1992)

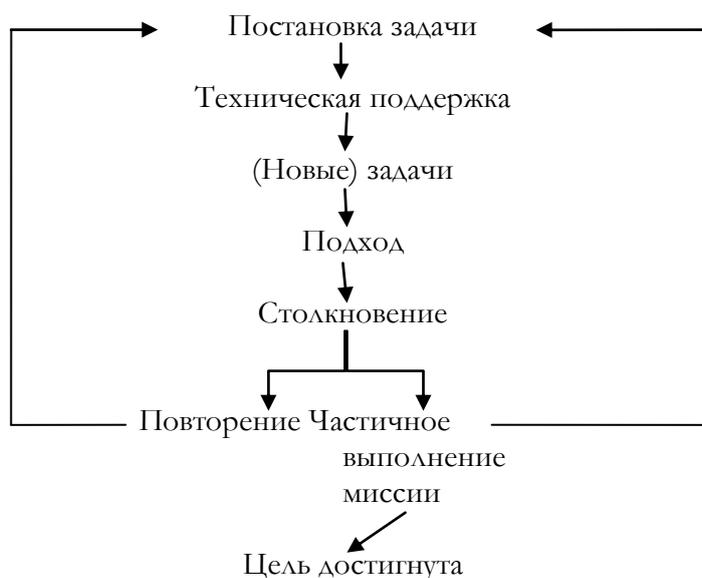
Хотя представители боевиков наделяются лингвистически функционализируются, их визуальная категоризация характеризуется не наличием определенных атрибутов, а, скорее, их отсутствием по сравнению с солдатами регулярной армии. Визуально они отличаются от гражданских лиц (стариков, детей, женщин), одетых в традиционные одежды, за счет наличия элементов западной одежды. Вероятно, это подчеркивает их «чуждость» данному месту. С другой стороны, от американских солдат их отличает, прежде всего, бедность их одежды, снаряжения, а также отсутствие строевой дисциплины, которое превращает их в пеструю, неорганизованную толпу. Эти

виды различий играют важную роль в дискурсивной стратегии оправдания войны. Как отметил Колин Пауэлл в отношении иракской войны, «на нас напала не армия, а группы боевиков, которые не являются иракским народом» (Le Monde, 2003). Следовательно, представительская функция целиком перекладывается на гражданских лиц, ради которых и идут боевые действия, впрочем, как в игре, так и в фильме им уготована второстепенная роль. Именно их позиционируют как «настоящих» сомалийцев, которые в лучшие времена, несомненно, формировали бы местный колорит и развлекали туристов.

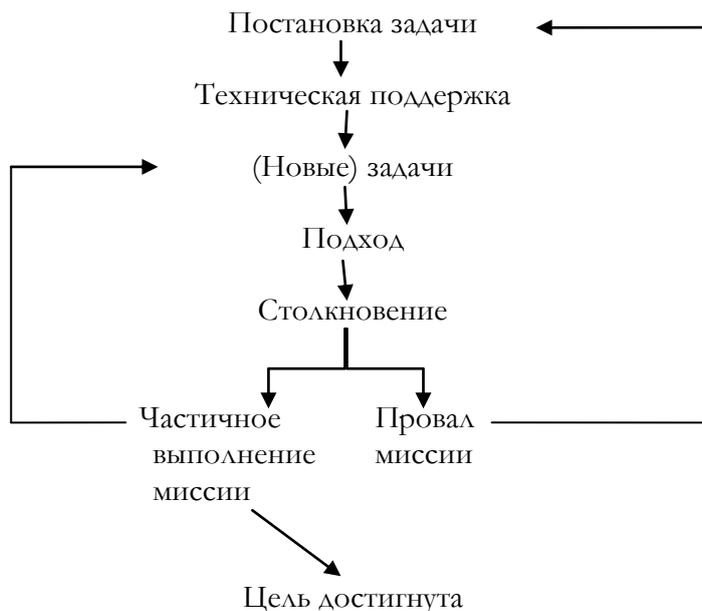
### Дискурс спецопераций

Дискурсивная схема, вокруг которой формируется концепция войны в игре и фильме, отличается от дискурсивной схемы, которую мы рассматривали в четвертой главе. В данном случае мы имеем дело с «квестовой» (*om quest – поиск – прим. перев.*) схемой, в рамках которой участники преследуют заданную цель, встречаются различные препятствия на пути и преодолевают их с помощью каких-либо инструментов и технологий. Подобная схема напоминает «профессиональный вестерн», описанный Райтом (Wright, 1975). Она включает команду выдающихся видов мужчин, «делающих свою работу», защищая слабое «общество» и полагаясь на выдающиеся профессиональные качества. При этом «профессиональный вестерн» всегда подчеркивает, что взаимосвязь между участниками такой группы всегда имеет большую мотивирующую силу, нежели их связь с тем сообществом, которое они защищают. Удивительным образом именно президент Рейган, завоевавший славу, как актер фильмов в жанре «вестерн» сыграл ключевую роль в переводе художественного сценария на арену реальной войны, о чем речь пойдет далее.

На графиках 5.4 и 5.5 отражена базовая схема фильма и игры. Рассмотрим обе схемы более подробно.



5.4. Дискурсивная схема спецоперации (фильм)



5.5. Дискурсивная схема спецоперации (игра)

***Постановка задачи***

Спецоперация всегда характеризуется наличием четкой очерченной цели, будь то спасение заложников, захват (или ликвидация) определенных лиц, уничтожение каких-либо зданий и т.д. Обычно постановка задачи производится в форме краткого инструктажа. В фильме постановка задачи показана в сцене, в которой генерал Гаррисон объясняет солдатам их миссию и демонстрирует карты и фотографии «человека, которого мы ищем». Предлагается детальный сценарий операции: «15.45 Форс Дельта окружает здание, захват в 15.46. Выход...», солдатам напоминают «правила захвата»: «Помните, что вы будете находиться в абсолютно враждебном окружении. Помните правила: никто не стреляет до тех пор, пока в него не выстрелят...».

В игре инструкция высвечивается на специальном экране:

***Миссия 1***

Поломка в Марке

Дата: 16 февраля 1993г., время 15.30

Место: Село Марка, долина Джубба

***Ситуация:***

Конвой ООН с продуктами на борту застрял из-за поломки в долине к северу от села Марка. Предполагается, что боевики постараются напасть на конвой и захватить груз. Вас доставят на «Хаммере» к месту их дислокации. Ваша задача – защищать конвой и обеспечить эскорт до места назначения.

### ***Техническая поддержка***

«Техническая поддержка» относится к области средств технического обеспечения операции и является одним из важнейших элементов дискурса. В фильме этот элемент реализован в сцене, в которой солдаты упаковывают и подготавливают свое оружие, в игре имеется меню, в котором игрокам предоставлена возможность выбрать «главное оружие» и «второстепенное оружие», а также какие-либо «аксессуары» (например ручную гранату).

### ***Задачи***

Сама операция подразделяется на несколько этапов, каждый из которых имеет свои задачи (Цель-Подход-Захват-Результат). Помещение задач в скобки отражает повторяемость, при которой каждая из задач может быть поставлена бесчисленное количество раз. Решение каждой задачи вносит вклад в выполнение общей миссии операции. В фильме новая задача может исходить от противника (например, сбитый вертолет требует пересмотра плана действий, возникновения новой цели и новой директивы командования: «я приказываю наземным силам выдвинуться и обеспечить периметр вокруг места катастрофы»). Таким образом, кинофильм демонстрирует особого рода повествовательную ситуативность, в то время как игра имеет более эпизодический и процедурный характер – все, на что способен враг, это убить вас, после чего придется начинать игру с самого начала (впрочем, некоторые создатели игр делают робкие попытки придать врагу некоторые навыки стратегического планирования).

### ***Подход***

Подход осуществляется путем переноса героев к месту столкновения (например перестрелки).

### ***Столкновение***

Столкновение репрезентируется перестрелками, захватами помещений, освобождением заложников или иными формами действий, соотносящихся с ключевыми элементами операций.

### ***Повторение \частичное выполнение миссии \выполнение миссии***

Столкновение может приводить к достижениям очередной задачи операции или выполнению миссии в целом. В одном случае за выполненной задачей следует постановка новой задачи, в другом случае операция в целом достигает или не достигает успеха. В фильме выполнение (невыполнение) миссии ведет к постановке новых задач с целью достичь превосходства над противником, в игре выполнение миссии ведет к перезагрузке игры с самого начала.

Ключевой элемент дискурса – особые качества бойцов спецподразделения: боевые навыки, военные ноу-хау, командная сплоченность. Особо подчеркиваются также скорость, исключительная точность в начале, ходе операции, а также начале и завершении силовых действий спецназа. В

свою очередь противник позиционируется как неорганизованная жертва деспотичного военачальника, тирана и супертеррориста. Отмечается его плохая экипировка и недисциплинированность по сравнению с американскими солдатами.

Происхождение дискурса спецопераций лежит корнями в истории карательных операций в целом и в рейгановской доктрине молниеносных эффективных операций и созданию подразделений «Дельта форс» в частности. Спецназ в частности и элитные солдаты в общем не представляют собой новое явление. Уже во Второй Мировой Войне они активно использовались для организации партизанской войны за линией фронта противника. Широко известны, например, британские парашютно-десантные части SAS, хотя их общий вклад в победу сравнительно невелик. Бойцы подразделений SAS позиционировались как герои, готовые рискнуть все ради выполнения самых невероятных миссий (Newsinger, 1997). После окончания Второй Мировой Войны, когда на смену Лиге Наций пришла ООН, странам стало сложнее предпринимать военные действия за пределами своих границ. Однако войны на этом не завершились. В 50-60х годах США выполняли секретные операции в основном в странах Латинской Америки с целью свержения режимов с использованием опыта и технологий, приобретенных в ходе карательных и партизанских операций. Подразделения американского спецназа «Зеленые береты» и «Морские львы» создавались именно с этими целями. В большинстве случаев маленькие группы американских спецназовцев использовались для осуществления подготовки боевых групп из местного населения. На протяжении шестидесятих годов карательные войны держались в секрете не только от простых американцев, но и, по некоторым данным, от самого президента. За это время наработанные навыки превратились в своего рода науку, реализованную в инструкциях, доступ к которым можно получить, например, в президентской библиотеке Кеннеди. Так, например, документ под грифом «Министерство обороны США. Операции против нерегулярных частей» FM 31-15 (Май 1961: 6-7) предлагает следующие стратегии: (а) встречные нападения, (б) атака, (в) защита, (г) засады, (д) операции преследования, (е) перехваты, (ж) террористические операции. В том же документе рассматриваются следующие процедуры: убийства с целью запугивания, бомбардировки, вооруженные ограбления, пытки и нанесение увечий, похищения, провокация инцидентов, репрессии и удержание заложников, поджоги, организация наводнений, подрывы, использование химических и биологических средств, саботаж, убийство, вымогательства, шантаж, воровство, подделка документов, подготовка гражданских лиц для совершения террористических атак.

В инструкции от 1969 года под названием «Гражданские операции» FM 41-10 читаем:

*«Убийство вождя селения или сборщика налогов может послужить повстанцам несколькими способами. Во-первых, такое убийство демонстрирует их силу и способность*

*убивать избранных ими лиц, что может убедить окружающих в том, что безопасность следует искать именно у повстанцев. Во-вторых, каждое подобное действие ослабляет правительство... В-третьих, оно вселяет страх в других правительственных функционеров... Массовый террор позволяет продемонстрировать слабость правительства, его неспособность защищать свой народ».*

Уже в шестидесятых годах американская общественность была хорошо знакома с идеей различного рода злодеев, строящих вражеские планы в разных уголках света. Уже Кеннеди говорил о том, что мировая безопасность подвергается медленной коррозии на периферии, что является делом рук террористов и диверсантов (Barber and Neale Ronning, 1963:31). Он говорил: «по всему миру нас окружают заговоры, цель которых – укрепить силы и расширить сферу влияния наших врагов» (McConnell, 20001). В свое время этот дискурс стал второй натурой американской политической мысли и привел к оправданию таких действий как операция «Возвращение надежды» или «Национальной стратегии по борьбе с терроризмом», которая была выпущена администрацией президента Буша после событий 11 сентября. Именно последний документ формирует видение миропорядка, основанное на необходимости строго следить за «врагами свободы».

В семидесятых годах президент Картер сделал попытку поставить права человека в центр американской международной политики. В его «Дополнении к Правам человека» от 1974 в «Акте о международной поддержке» от 1961 года (секция 502б) указывалось, что Америка не должна была оказывать международную помощь тем странам, где нарушаются права человека. Между тем последующие события позволили позиционировать политику Картера как проявленную слабость. Его неспособность разрешить ситуацию с заложниками в Иране в 1980 году позволила Рональду Рейгану объявить о том, что Америка должна снова стать сильной перед лицом мировой угрозы и начать активно финансировать военный бюджет, значительная часть которого пошла на развитие спецназа (помимо тех колоссальных средств, которые были затрачены на развитие ядерного оружия). Рейган планировал заменить интенсивные войны (наподобие войны во Вьетнаме) на неинтенсивные войны в таких странах, как Афганистан, Ангола, Чад и Никарагуа, в которых значительная роль отводилась спецподразделениям. В апреле 1984 года он подписал Директиву номер 138 о национальной безопасности, в которой санкционировались превентивные атаки на террористов – термин, под которым на сегодняшний день принято рассматривать одновременно и политических противников, и наркодельцов, и различного рода доморощенных психопатов.

И все же карательные меры не стали распространенной практикой и не получили всеобщее одобрение до тех пор, пока серия событий, начиная со взрывов в американских посольствах в Ливане и Кувейте и заканчивая терактами 11 сентября, не привели к смерти сотен американцев (McClintock, 2002). Чем ответили США? Обновленной риторикой «сильной Америки», созданием специальных подразделений типа «Дельта Форс» для превентивных атак на террористов. В своей приветственной речи республиканцам Рейган

провозгласил: «Я расцениваю мое избрание лидером Республиканской партии как возвращение к политике сохранения мира и свободы во всем мире. Эта нация вновь будет в силах выполнить эту задачу» ([www.rightwingnews.com/speeches/destiny.php](http://www.rightwingnews.com/speeches/destiny.php)).

Сегодня мы уже привыкли к мысли о том, что подобное положение дел в мире является нормальным и приемлемым. США не только продает оружие и знания о методах ведения карательных операций по всему миру, они также продают дискурсы, которые лежат в основе этой игры и служат для ее оправдания. Однако настоящие войны не всегда происходят так, как описано выше. Так, например, дискурс может исключать или принижать роль бомбардировок и человеческих жертв, к которым они приводят. Мы уже увидели, что роль спецслужб не обязательно так велика, как мы привыкли верить, и что принцип «быстрого вмешательства» далеко не всегда работает так, как надо. Что касается злодейских замыслов «повстанцев» и боевиков, то Марен (Maren, 1994) отмечает, что когда он вернулся в Сомали некоторое время спустя, он обнаружил, что в районах, где проходили самые ожесточенные бои, бывшие боевики занимались земледелием и торговали друг с другом. Он пришел к выводу, что мир может восстановиться в том случае, если будет исключено иностранное вмешательство подобное тому, которое осуществляли США при поддержке режима Баре.

### Символическое закрепление в игре Хезболлы

Мы увидели, что американские компьютерные военные игры предваряются документальными или квази-документальными сведениями, которые направлены на увязку игры с реальными историческими событиями. Как отмечает создатель игры «Дельта Форс» Марк Лонг, это позволяет создать «нарративные рамки» и «сформировать особый опыт». Приведем другой пример подобного введения, на этот раз из игры «Дельта Форс»:

Шрифт на экране: «Новалоджик представляет)	Сквозь звуки печати на компьютерной клавиатуре слышны далекие удары
Карта Африки (Спутник), увеличение на территории Судана	Звучит музыка: бой военных барабанов и унылые звуки горнов
Две пересекающиеся линии, указывающие широту и долготу, сходятся на Судане	Голос: «Джентльмены, доложите ваше местонахождение».
Шрифт на экране: 05: 00 плато Джабал Абиад, Судан. Цель: уничтожить груз с оружием террористов.	Голос: «Сэр, 3103 с оружием на борту только что приземлился в Судане на дозаправку. Мы ожидаем указаний»
Аэродром с диспетчерской башней, охранники и заправляющийся самолет	Голос: «канистра, доложите ваше местонахождение?». «Мы у цели, ожидаем приказа». «У вас две минуты до возвращения патруля».
Солдат смотрит вправо от центра. Он надевает шлем с системой ночного видения и указывает рукой вперед.	Голос: «Выходим, вы слышали команду...»

Вид из-за плеча бегущего солдата. Еще трое солдат бегут позади.	«...вперед»
Три солдата с системами ночного видения бегут в направлении камеры в свете огней вертолета	Тихий шум вертолета. Музыка продолжает звучать фоном, напряжение нарастает с печальными звуками горнов
Солдат перерезает горло охраннику. Еще двое солдат бегут к нему	Хрип. Голос: «Игра шесть. Укус змеи. Периметр чист».
Снайпер, лежащий в кустах, целящийся из ружья	Голос: «Отставить, у нас охранник у двери отсека»
Охранник в прицеле оружия снайпера	Голос: «Вас понял. Я им займусь».
Палец, нажимающий на курок	Музыка
Охранник в прицеле оружия. Падаёт замертво.	Тихий резкий звук выстрела. Попадание. Вдох. Голос: «Все чисто».
Отсек самолета. Входит солдат, за ним следуют еще двое солдат прикрытия	Голос: «Прикройте меня. Быстрее, у нас гости.»
Рука на кнопке взрывного устройства	Голос: «Одну секунду...есть». Музыка звучит в триумфальном крещендо – бой барабанов, медь, снова медь.
Солдаты бегут прочь от взорвавшегося самолета	Неясные звуки выстрелов и взрывов. Музыка затихает
В отблесках взрыва возникает заголовок «Дельта Форс»	«План шесть, канистра, цель уничтожена, Ууухоу! Молодцы ребята, черная вдова уже на пути».

Хотя действия происходят в Судане, визуальная картинка не специфицирует расположение. По сути, действие могло бы происходить где угодно. Особо подчеркиваются три элемента: навыки солдат и превосходство их оружия, индивидуальность и командная сплоченность бойцов и ощущение приключения. Голос за кадром формирует ощущение жесткой машиноподобной организации и нечеловеческой эффективности, с которой работает, например, снайпер, с холодным профессионализмом совершающий убийство. Точность и четкость превалируют в действиях, в свою очередь, их последовательность подчеркивает уровень технологии (например, глушители и приборы ночного видения). И в то же время подчеркиваются человеческие черты солдат. Диалог подчеркивает их сплоченность и навыки командной работы, их лица показаны крупным планом, в то время как их противники показаны издалека. Наконец сценарий характеризуется ощущением приключения: в завершение действий один из солдат кричит: «Ууухоу!», когда цель взрывается. Все это напоминает классические повествования Голливуда. Как отмечает Бордуелл (Bordwell, 1985: 157), «использование характероцентричной причинности и реализация действия в терминах поставленной задачи являются классическими признаками канонизированного голливудского формата». Иными словами, данный сценарий прибегает к хорошо известным и давно отточенным приемам голливудских нарративов для того, чтобы зритель идентифицировал себя с бойцами спецназа. Далее, сравним рассмотренную игру с игрой организации Хезболла «Спецназ» (Special Force).

<p>Сверкающая звезда появляется в левом углу, освещая планету Земля, летящую к центру экрана к алмазному логотипу «Хезболла». Золотая надпись под логотипом:</p> <p>«Хезболла повсюду»</p> <p>Ниже сверкающим голубым шрифтом надпись:</p> <p>«Центральный Интернет Департамент Развития и Программирования».</p>	<p>Торжественная, гимноподобная музыка звучит сильно, гордо и оптимистично под бой военных барабанов</p>
<p>Планета Земля на экране остается в центре, звезда слегка продвигается вперед, напоминая заставки телевизионных новостей; зритель помещается «в орбиту», наблюдая за происходящим как-бы из космоса.</p>	
<p>Картинка статична</p>	<p>Музыка затихает</p>
<p>Камера движется вниз между двумя рядами колонн, окрашенных в военный камуфляж, в освещении ярких лучей</p>	<p>Музыка: далекие горны и военные барабаны (ощущение надвигающихся действий)</p>
<p>Камера движется между двумя рядами колонн, слева появляется танк «Меркава» с большой голубого цвета звездой Давида на правом борту.</p>	<p>Громкий рев двигателей и гусениц движущегося танка врывается и усиливается непропорционально размерам самого танка на экране</p>
<p>Танк останавливается посередине ряда колонн. Крупным планом видно дуло орудия, оно практически направлено на зрителя, камера отходит назад</p>	<p>Звук ракеты</p>
<p>Величественный свет озаряет правый угол экрана, его луч летит прямо в направлении танка, видна вспышка взрыва, хотя сам танк остается цел</p>	<p>Звук взрыва; вновь звучит горделивый гимн под бой военных барабанов</p>
<p>Камера поворачивается вверх, затем отходит назад и становится видно, что одна из колонн позади танка - это логотип «Хезболла», а все вместе колонны образуют слова «Исламское сопротивление» и «Спецназ». Танк продолжает стоять между колонн, но теперь издалека он выглядит крохотным; свет прожектора освещает слово «Спецназ».</p>	
<p>На пустом экране возникает логотип игры, логотип разворачивается открывая название на английском языке – слово «Спецназ» (в оригинале – два слова – Special Force – прим. Перев.) появляется под рисунком автомата на фоне оружейного прицела.</p>	
<p>Экран темнеет</p>	<p>Музыка затихает</p>
<p>Возникает адрес домашней страницы производителя графического</p>	<p>Звучат далекие горны и военные барабаны</p>

дизайна, компании Genesis3D	
Возникает строка меню	

В рассмотренной части игры танк «Меркава» выступает символом израильского технического превосходства над палестинцами. До того, как танк взрывается, музыка и рассеянный магический свет, отражающийся от колонн, подчеркивают, что вскоре случится что-то очень необычное. Затем, в тот момент, когда танк уже готов выстрелить, в него врезается заряд из противотанковой ракетной установки (хотя зритель в этот момент наблюдает лишь еще один луч «небесного» света). Наконец, когда камера поворачивается вверх и отходит назад, мы видим, что танк со всех сторон окружен спецназом. Пока загружается миссия игры, на экране мы видим надпись «Мы идем». Это цитата из Корана, полная версия которой звучит «Мы идем на Иерусалим» в контексте паломничества. Однако в нашем случае фраза используется в смысле сопротивления против сионистов.

Так же как и игра «Дельта форс», игра «Спецназ» посвящена секретным операциям. Однако последняя не направлена на гуманизацию и индивидуализацию солдат-участников боевых действий. Игра «Спецназ» также не акцентирует внимание на технологиях и особых боевых навыках. В отличие от американской идеологии, идеология Хезболлы предьявляет, главным образом, самопожертвование как неотъемлемую часть исламского сопротивления. Источником силы являются не технологии, а Всевышний, присутствие которого символизируется небесным светом. Чем более сильным в технологическом плане представляется противник, тем сильнее будет воля к сопротивлению (Рис. 5.6).

В общем, представленный сюжет выглядит гораздо менее реалистично. Здесь доминируют магический свет и «нереальный» символический пейзаж (хотя в дальнейшем мы обнаруживаем значительное внимание создателей игры к деталям). Намерение авторов не соответствует стремлению к реалистичности, наоборот, сама реальность сопротивления отражается посредством метафоры повсеместного присутствия и почти невидимого вызова могущественному, самоуверенному врагу. Введение к американскому варианту игры представляется куда более реалистичным. Хотя действия сюжета не отражают реальные исторические события, внешне игра представляется более реалистичной. Реализм арабских авторов может быть по критериям реальности соотнесен с социалистическим реализмом, о котором говорит Бертольд Брехт:

*Простое отражение реальности менее всего говорит нам о самой реальности. Фотографии Крупна или Всемирного Центра Охраны Окружающей Среды (ГЕС) практически ничего не говорят нам об этих организациях. Следовательно, что-то настоящее должно быть предварительно сконструировано и искусственно подготовлено.*

(Цит. по Benjamin, 1972:24)



5.6. Меню игры «Хезболла»

Реализм американской игры, с другой стороны, является поверхностным реализмом, который мы ежедневно встречаем в неприукрашенных репортажах, информационных сообщениях с места военных действий, демонстрирующих журналистов, храбро передающих нам информацию среди взрывов и пулеметного огня. И все же, насколько правдиво эти новости говорят нам о природе и причинах событий (Carruthers, 2000)?

#### **Различные способы репрезентации участников и окружения, дискурсы идентичностей**

В американской игре «Дельта Форс» репрезентация основных участников осуществляется по образу и подобию игры «Падение черного ястреба». Американский спецназ репрезентируется одновременно в коллективных и индивидуальных терминах. Лингвистически репрезентация реализуется в таких терминах как «Спецназ», «ЦРУ», «Отряд Дельта», «Морская разведка». Визуальная коллективизация реализуется посредством униформы, снаряжения и действий, которые в целом одинаковы для всех солдат. Однако американские солдаты приобретают человеческие черты посредством языка, например, посредством использования прозвищ (например, «Канистра»), посредством визуальных средств отображения индивидуальных внешних характеристик (бороды, банданы, индивидуальное оружие). Исследователь Бордуэлл (Bordwell, 1995), в частности описал, каким способом голливудские фильмы передают сложные характеры героев посредством простых внешних атрибутов. Следовательно, аудитория постепенно приучается распознавать формы индивидуальных характеристик.

В свою очередь противник всегда имеет коллективную идентичность.

Лингвистически он описывается как «различные террористические группы», «отряды боевиков-террористов», а также посредством названий боевых групп (например «Рука правосудия»), которые отражают фанатизм их участников. Визуально лица и одежда противника выглядят одинаково. Один из дизайнеров игры в интервью отметил, что подобное изображение направлено на экономию времени и средств. Солдаты представляют собой «фантомы», каждый из которых может быть использован большое количество раз. Однако он не сумел ответить на вопрос о том, что если за деиндивидуализацией героев противника стоят интересы экономики, то для чего потребовалось уделять так много времени и средств на исключительно подробное изображение и детализацию оружия противника. Очевидно, за этим стоят идеологические соображения. Для дизайнеров игры «Дельта Форс» гораздо важнее было затратить время и деньги на репрезентацию технического превосходства, нежели на индивидуализацию и гуманизацию противника. В контексте пропаганды важнее позиционировать террористов как одновременно неопределенную и всеобъемлющую угрозу.

Спецназ из арабской игры, напротив, всегда изображается в контексте группы (за исключением конца игры, в котором присутствуют реальные имена и фотографии мучеников сопротивления). Лингвистически такая стратегия выражается в использовании терминов «сопротивление», «рыцари», «герои» (само наименование «Хезболла» при этом не упоминается). Визуально она реализуется посредством групповых картинок, в которых все бойцы носят бороды и одинаковую одежду. Дизайнеры избегают крупных планов за исключением логотипа игры, который демонстрирует одиночного солдата с оружием в решительной позе. В видеоролике в конце игры отдельные бойцы демонстрируются в ходе военных маневров, при этом создается ощущение солидарности, простоты и скромности, но сами бойцы все так же выглядят одинаково. Все это напоминает не классических голливудских героев-личностей, а, скорее, советских коллективных героев из фильмов 20-х годов (например, эйзенштейновского «Потемкина» 1925 года). В этих фильмах герои вместе сражаются против врагов, и победа понимается не как индивидуальная слава, а как источник грядущих социальных и политических изменений.

Враг в арабской игре также изображается в контексте группы. Лингвистически стратегия коллективизации противника реализуется в таких терминах, как «Изральтяне», «Сионистский враг», «побежденная армия», а также посредством «инструментализаций» (van Leeuwen, 1996:59), которые метонимически относятся к противнику посредством терминов, отражающих его технологию - «танки», «вертолеты», «пулеметы». Визуально все противники выглядят и двигаются одинаково (Рис. 5.7) и представлены крупным планом лишь в тот момент, когда их убивают.



5.7. Враг в игре «Хезболла»

Солдаты отряда «Дельта Форс» в американской игре подвергаются тотальной функционализации, т.е. лингвистически репрезентируются через свои функции: «солдат», «снайпер», а визуально - через присущие им технологические атрибуты (приборы ночного видения, спутниковое оборудование, рации, высокотехнологическое оружие). Все это направлено на то, чтобы подчеркнуть их исключительные способности и смертоносность. Визуально они, кроме того, классифицируются биологически – квадратные челюсти, мускулистые тела, а также культурно - посредством высокотехнологичной униформы и индивидуальных «мятежных» атрибутов (например, бандана).

Противники в игре «Дельта Форс» также лингвистически функционализируются, главным образом, посредством использования термина «террорист», и визуально классифицируются посредством изображения биологических типичных черт ближневосточных народов и таких культурных атрибутов, как бороды, черные свитеры, манера потрясать оружием, стоя при этом в неармейских позах, что резко отличает их от американских солдат со свойственной им экономичностью и эффективностью в каждом движении.

В отличие от американской игры, арабская игра не прибегает к функционализации. Солдаты арабского спецназа всегда классифицируются как «исламские» как лингвистически, так и визуально (через исламские атрибуты, такие как Коран). Вооружение играет менее важную роль. Так, например, арабские спецназовцы показаны с устаревшим оружием в руках. Многие из них держат автоматы Калашникова, хотя на самом деле боевики «Хезболла» часто используют и американские штурмовые винтовки M16s. Предполагается, что

оружие выполняет символическую функцию, и что боевики «Хезболлы» акцентируют внимание на воле к победе, а не на технологиях.

Противник в арабской игре лингвистически характеризуется как «побежденный враг». Визуальная характеристика осуществляется посредством гротескной звезды Давида на нагрудных карманах противников. В целом враги в своих масках выглядят как роботы. Когда мы наблюдаем высокотехническое оружие и приборы ночного видения у противника, у нас возникает ощущение скорее «бесчеловечности», нежели технологической мощи солдат, как это происходит в американской игре. Очевидно, что две игры совершенно по-разному демонстрируют противников, что обусловлено различной идеологией и конфликтом интересов.

То же самое относится и к репрезентации окружения. Лингвистически американская игра передает значение географических мест посредством военной терминологии – деревня, например, называется «место назначения». Подобный прием переводит восприятие обычного места с настоящими людьми и их повседневной жизнью в неспецифицированную территорию, на которой проходит военная операция. И совсем не важно, являются ли враги выходцами из Южного Ливана или из Судана. Все террористы одинаковы и также одинаковы места их расположения – это убежища террористов. Реальность окружения выброшена за пределы фокуса, так же как во многих голливудских фильмах, где основное внимание уделяется актерам и их взаимоотношениям, тогда как место, на фоне которого происходят события, не играет никакой роли. Таким образом, скрываются названия местности подобно тому, как названия крупных американских военных операций скрывают смысл самих действий. Так, например, операция «Буря в пустыне» по сути представляла собой масштабную бомбардировку и уничтожение противника, значительно уступающего по силам, операция «Возвращение надежды» в Сомали была акцией по «раскрутке» американского спецназа, за которой стояла попытка скрыть два десятилетия, в течение которых американцы снабжали страну оружием, стремясь организовать военные базы на территории Африканского Рога.

Визуально, места, в которых разворачивается игра «Дельта Форс», выглядят одинаково, будь они в Судане или в Южной Америке. Дизайнеры не осуществляют детализацию городов или дорог. Вместо этого, мы видим однообразный холмистый рельеф, лишь иногда прерываемый изображениями домов с плоскими крышами, отражающих типичный африканский, арабский или средиземноморский пейзаж.

Арабская игра совершенно иначе относится к проблеме географических мест. Здесь события разворачиваются в реально существующих местах, и они изображаются в игре в легко узнаваемых деталях. Вместо отображения очертаний Судана на карте Африки, карта Южного Ливана увеличивается, отображая детальную картину дорог вокруг отдельного места, селения Маидоун. Вначале мы видим карту Ливана, затем карту дорог вокруг селения.

Детали миссии отпечатаны красным и желтым цветом на черном фоне и соотносятся с линиями координатной сетки – прием, работающий на создание впечатления организованности и хорошей разведки, несмотря на плохое

вооружение солдат. Топография точно воспроизводит фотографии местности, с большой степенью детализации демонстрируя каменные стены зданий и каменистую возвышенность вдалеке (Рис. 5.8). В отличие от американской игры, арабская игра детализирует особенности местности, фокусируясь на деталях и «привязывая» участников к определенной географической точке. На карту поставлена судьба настоящей, реальной земли, а не воображаемого пространства, созданного для демонстрации американского героизма и братства.



5.8. Репрезентация места события в игре «Хезболла»

Обе игры отражают одни элементы в деталях, а другие – в общих чертах, и за их изображением стоят различные стратегии. В арабской игре детально изображается окружающее пространство, тогда как американская игра наибольшее внимание уделяет детализации элементов технологии. Эти различия подчеркивают те детали, которые представляются наиболее релевантными и важными создателям игры. Американские дизайнеры исходят из того, что окружение не играет значимой роли для пользователей, они лишь отмечают, что привязка игры к реальным событиям обеспечивает необходимые нарративные рамки для действия. При этом практически все географические точки, в которых действует американский спецназ, изображаются одинаково. В арабской игре, напротив, реальность событий работает не на повышение драматического эффекта; каждое место принципиально потому, что бои идут за конкретные территории и речь идет о событиях, широко освещенных в арабском кино (Khatib, 2004; Said, 1978).

Несомненно, различия между тем, как американцы и арабы позиционируют героев игры, окружение и инструменты дискурса также носят

принципиальный характер. Однако если обратиться к структуре самого действия, то мы обнаружим, что арабы пользуются абсолютно теми же дискурсными схемами, что и американцы. Например, такой элемент схемы, как постановка задачи в начале арабской игры воспроизводит формат игр «Дельта Форс» и «Падение черного ястреба»:

*Селение Маидоун считается одной из передовых позиций, противостоящих сионистским врагам, это одна из стратегических точек, которые наблюдают и парализуют любые превентивные операции сионистов. Основываясь на этом, сионистский враг спланировал нападение на селение с участием армии танков и вертолетов с целью уничтожить позиции исламского сопротивления. Твоя задача – отразить нападение, организовать контрнаступление и уничтожить технику сионистского врага. Нужно напомнить им, что нападение на ливанское селение – это не безопасное предприятие.*

Хотя арабская игра направлена на демонстрацию превосходства боевого духа над военной технологией, опция «выбор оружия» остается важнейшим элементом сценария. Кроме того, функция «техническая поддержка» (как и многие другие элементы игрового сценария) практически идентична той, которая имеется в игре «Падение черного ястреба». В том, как обе игры изображают участников, оружие и окружение мы видим отражение диаметрально противоположных идеологий и интересов. Однако, когда дело касается формата, обе игры реализуют один и тот же дискурс войны, дискурс, родиной которого являются США, и который так активно глобализируется сегодня.

Как мы уже отмечали, подобный формат представляет собой не нейтральную «емкость», свободную для локального идеологического наполнения. Напротив, он отражает идеологию, которая благодаря своей колоссальной экономической и технической мощи, занимает сегодня доминирующую позицию во всем мире. Арабские дизайнеры игры «Спецназ» сами много раз играли в американские военные игры, прежде чем пришли к созданию собственной игры, почувствовав, что такой формат (технология стрельбы «от первого лица», маленькие отряды спецназа, передвигающиеся сплоченными группами по территории с целью выполнения миссии) может быть эффективно использован с совершенно другими целями. В то же время, создатель другой арабской игры «Underash» признался нам в том, что его тревожит необходимость воспроизводства в игре американского игрового сценария. Он отметил, что попытался сделать акцент на последствиях мирного урегулирования конфликта с Израилем, нежели на прямом насилии.

Можем ли мы представить себе компьютерную игру, которая постепенно разрешает конфликт посредством тонкой дипломатии? Или же мы движемся к будущему в котором любые интересы потребуют наличия своих собственных спецподразделений, которые будут уничтожать злодеев, а стрельба будет единственным и неизбежным способом разрешения конфликтов?

### *Реалистичность и игроки*

Мы уже обсуждали то, какое значение создатель игры «Дельта Форс» Марк Лонг придает важности «настоящих» деталей и элементам игровой реалистичности в стиле «посмотри и почувствуй». При этом он избегает любых коннотаций между компьютерными военными играми и настоящими войнами. Его основным критерием реалистичности является «натуралистичность» (Kress and van Leeuwen, 1996: 168). Главное это точность, «правильное понимание деталей», «привнесение реализма» и повышение сложности действия. Вот как он рассуждает об игре «Спецподразделение «Кинжал»:

*Местом действия игры является весь мир. Вы будете сражаться с партизанами, террористами, армиями повстанцев и в некоторых случаях даже со спецподразделениями других стран. Образы врагов создавались на основе реальных прототипов из киберпространства для того, чтобы придать большую реалистичность игре. Кроме того, каждый враг говорит на своем родном языке. Несмотря на наши усилия максимально приблизить игру «Спецподразделение «Кинжал» к реальности, помните – это всего лишь игра. И пусть политикой занимается Министерство обороны.*

Те же критерии могут быть использованы для обвинений в отсутствии реалистичности, как, например, в приведенной ниже цитате из высказывания Рода, двадцатидвухлетнего работника магазина из Уэльса (обратите внимание на «экспертную» терминологию:

*Я считаю, всё оружие, использованное в игре «ААО» (аббревиатура от American Army Online – Американская Армия в Сети – прим. пер.), выглядит нереалистично. Ты просто не встанешь после того, как в тебя попадут три-четыре раза. Это, нереально! И это касается всех видов оружия. Я всегда пользуюсь штурмовой винтовкой, и мне порой приходится сделать десять прямых попаданий, чтобы попасть в стоящего рядом противника. Это ерунда какая-то!*

Традиционно критерии реалистичности основаны на игровых технологиях аудиовизуального воспроизведения. Основным вопросом при этом является: «насколько то, что я вижу на экране и слышу из динамика, соотносится с тем, что я видел и слышал бы в реальной ситуации?» (Kress and van Leeuwen, 1996: 168-71). Однако для многих пользователей компьютерных игр натурализм имеет характер скорее опыта, нежели восприятия. Соответственно для них главным вопросом является: «насколько мои действия как игрока, соотносятся с настоящими действиями реального бойца спецназа?». Очевидно, что подобный критерий относит всю игровую ситуацию целиком к ощущениям игрока, к его действиям и к его наслаждениям. Отсутствие четкой привязки к конкретной географии (термины: *какое-то место, какая-то ситуация, враг*) а также придание особого значения превосходству элитного игрока/солдата, вместе с акцентуацией слабости врага отражено в следующей цитате из интервью с Полом, тридцатилетним жителем Лондона:

*Да, «Дельта Форс» реалистичная игра. Тебя отправляют в какое-то место, где тебе придется участвовать в разрешении какой-либо ситуации. Враги хуже обучены и придется использовать различные хитрости, чтобы их выкурить. Ощущаешь гордость, когда миссия выполнена, а противник даже не понимает, что это ты был там.*

Ван, двадцатитрехлетний студент из Китая выражает весьма сходное

мнение:

*Эти игры очень реалистичны. Они очень здорово демонстрируют, что значит быть бойцом спецназа. Они показывают насколько храбрым и умным ты должен быть, чтобы одержать победу.*

Критика компьютерных военных игр не всегда основана на критерии натурализма. Она также может базироваться на контрасте между дискурсом специальных операций и другими дискурсами, которым впоследствии придается статус большего соответствия с реальностью (например, дискурс «война - это ад», характерный для множества американских фильмов, включая «Падение черного ястреба»). Том, двадцатипятилетний администратор в банке, начинает свою мысль с критики компьютерных игр за то, что они не отражают «чудовищную смерть, раны, грязь и хаос». Однако позже он возвращается к «опытному натурализму» («ты ощущаешь, что ты находишься там»):

*Разве это реалистично? Война – это дерьмо, на войне умирают люди. На войне ты видишь ужасную смерть, раны, грязь, хаос. Поэтому, какой уж там реализм – ты сидишь живой и чистый. И все же у тебя возникает ощущение, что ты там, особенно в более реалистичных играх. В «Чувстве долга» они просто палят в тебя со всех сторон, закидают тебя гранатами из засады, если ты попытаешься спрятаться. Вот это реализм. «Падение черного ястреба» - тоже неплохая игра.*

Дискурс «война – это ад» оранизуется вокруг ответа на более общий вопрос о том, каково это быть на войне. Другие критики дискурса спецопераций сравнивают его с дискурсами, которые описывают современные войны, в которых участвуют США. Так, Фил, двадцатисемилетний американец, утверждает, что Америка занимается тем, что «мочит арабов вместо того, чтобы спасти мир от терроризма»:

*Это американская пропаганда. Надо замочить кучку арабов. Но я рассматриваю это как игру. Реалистична ли она? Я бы сказал, что она отражает реальную ситуацию в мире – Америка мочит арабов.*

Сходным, хотя и менее циничным образом, Маз, тридцатидвухлетний водитель такси из Великобритании, считает реалистичной арабскую игру, поскольку она отражает то, «что на самом деле произошло»: «Это отличная игра. Она отражает то, что действительно было. Надо знать правду». Когда мы спросили его: «а что насчет демонизированного врага, всей этой музыки и цветов»? Он сказал: «ну что же, это игра. В игре нельзя делать все что хочешь. Важно то, что она показывает, что мусульмане могут прогнать израильтян из своих деревень. И то, что израильтяне – монстры».

Обратим внимание на противоречия во взглядах. С одной стороны, Фил и Маз, как и многие другие игроки с которыми мы проводили интервью, считают репрезентацию войны в этих играх реалистичной и соответствующей фактам. С другой стороны, они дистанцируют себя от элементов политических репрезентаций в играх: «Это всего лишь игра». Для других игроков, опытная и политическая реальность совпадают полностью, например, для Гарри, жителя бедного Уэльского предместья:

*Эти игры показывают все как есть на самом деле. Ты должен убивать арабов. Я люблю убивать арабов. Я хотел бы быть солдатом и убивать арабов. Я их ненавижу. Они*

*настоящие, ты можешь использовать все свое оружие, прятаться, нападать и убивать. Они слишком тупые и не могут победить. Это арабы.*

Может быть, именно о таких людях, как Гарри говорил сержант американской армии Кевин Бендерман, когда после десяти лет службы и двух командировок в Ирак он подал в отставку по собственному желанию и попросил освободить его от несения воинской службы, поскольку «молодые ребята, которыми он командовал... относились к войне как к стрельбе в видеоиграх» (*The Guardian*, 19 March 2005: 19).

В заключение мы приведем высказывания Са, тридцатипятилетней певицы из Вьетнама. Говоря о военных фильмах, она отвергает дискурс «война - это ад» как основанный на предрассудках и концентрирующийся лишь на натурализме без способности показать причины и последствия войны:

*Американские фильмы о моей стране – это простая ложь. Они показывают только страдания американцев и каких-нибудь симпатичных девиц. Вы ничего не найдете там об империализме, который привел их на эту войну.*

Однако когда мы показали ей игры, она восприняла силу опыта, который эти игры передают. Несмотря на то, что многие из наших собеседников были не в состоянии воспринять и разрешить противоречие между опытной реальностью компьютерных игр и политической реальностью событий, которые они отражают, Са отметила, что реальность компьютерной игры является ложью по самой своей сути, как в отношении визуальной достоверности, так и в отношении фактических политических событий. Однако наиболее важно то, что компьютерная игра предлагает телесное вовлечение и реальное удовольствие от физической координации действий тела, направляя весь этот процесс на достижение политических целей: «Они действительно реалистичны. Я считаю, что это очень плохо. Дети играют в эти игры и плохо то, что у них есть возможность играть в солдат. Они ведь не понимают, что все это значит».

*Перевод Е.Переверзева*

### **Список литературы:**

Africa Watch (1990) *Somalia: A Government at War with its Own People: Testimonies about Killings and the Conflict in the North*, London, Africa Watch.

Barber, W.F. and Neale Ronning, C. (1963) *International Security and Military Power: Counterinsurgency and Civic Action in Latin America*, Columbus, OH, Ohio State University Press.

Benjamin, W. (1980) 'Der Erzähler', in *Illuminationen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag.

Bordwell, D. (1985) *Narration in the Fiction Film*, London, Methuen.

Carruthers, S.L. (2000) *The Media at War*, London, Palgrave.

Dallal, J.A. (2001) 'Hizbollah's Virtual Society', *Television and New Media* 2: 367–72.

Karouny, M. (2003) 'Hizbollah Computer Game Recalls Israeli Battles', Reuters, 18 March, quoted from [www.specialforce.net](http://www.specialforce.net)

Khatib, L. (2004) 'The Politics of Space: The Spatial Manifestations of Representing Middle Eastern Politics in American and Egyptian Cinema', *Visual Communication* 3: 69–91.

Kress, G. and van Leeuwen, T. (1996) *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, London, Routledge.

- Kress, G. and van Leeuwen, T. (2001) *Multimodal Discourse – The Modes and Media of Contemporary Communication*, London, Arnold.
- Le Monde (2003) *Semaine sanglante en Irak*, available at [www.LeMonde.fr](http://www.LeMonde.fr)
- Lewis, P. (1992) 'Security Council Weighs Role in Somali Civil War', *New York Times*, 18 March: 9.
- Machin, D. and van Leeuwen, T. (2004) 'Global Media: Generic Homogeneity and Discursive Diversity', *Continuum*, 18(1): 99–120.
- Machin, D. and van Leeuwen, T. (2005a) 'Language Style and Lifestyle: the Case of a Global Magazine', *Media, Culture and Society*, 27(4): 577–600.
- Machin, D. and van Leeuwen, T. (2005b) 'Computer Games as Political Discourse: The Case of Blackhawk Down', *Journal of Language and Politics*, 4: 119–41.
- Maren, M. (1994) 'Leave Somalia Alone', *New York Times*, 6 July, available at [www.netnomad.com/Leave\\_Somalia.html](http://www.netnomad.com/Leave_Somalia.html)
- Maren, M. (1994) 'Leave Somalia Alone', *New York Times*, 6 July, available at [www.netnomad.com/Leave\\_Somalia.html](http://www.netnomad.com/Leave_Somalia.html)
- McClintock, M. (2002) *Instruments of Statecraft: US Guerrilla Warfare, Counterinsurgency and Counterterrorism 1940–1990*, New York, Pantheon.
- McConnell, J. (2001) 'The Counter-terrorists at the Fletcher School: The Reagan Administration's New Terrorism Policy', *Boston Review*, October/November.
- Nederveen Pieterse, J. (1992) *White on Black – Images of Africa and Blacks in Western Popular Culture*, New Haven, CT, Yale University Press.
- Nederveen Pieterse, J. (1995) 'Globalization as Hybridization', in M. Featherstone, S. Lash and R. Robertson (eds) *Global Modernities*, London, Sage, pp. 45–69.
- Newsinger, J. (1997) *Dangerous Men: The SAS and Popular Culture*, London, Pluto.
- Perlez, J. (1992a) 'Armed UN Troops Arrive in Somalia', *New York Times*, 15 September: 10.
- Perlez, J. (1992b) 'Chaotic Somalia Starves as Strongmen Battle', *New York Times*, 4 October: 1.
- Perlez, J. (1992c) 'US Says Airlifts Fail Somali Needy', *New York Times*, 31 July: 9.
- Perlez, J. (1992d) 'Hungry Somalis Still Die but Crops Grow Too', *New York Times*, 23 October: 1.
- Peterson, S. (2002) 'Black Hawk Down – Good Box Office but Bad History' available at [www.telegraph.com](http://www.telegraph.com)
- Post, T. (1992) 'How Do You Spell Relief?' *Newsweek*, 23 November: 38.
- Said, E.W. (1980) *The Question of Palestine*, New York, Vintage Books.
- Schraeder, P.J. (1990) *The Horn of Africa: US Foreign Policy in an Altered Cold War Environment*, *Middle East Journal* 46(4): 573–74.
- Sciolino, E. (1993) 'Somalia Puzzle: What Is the American Strategy?', *New York Times*, 5 October: 3.
- Shalom, S.R. (1993) 'Gravy Train: Feeding the Pentagon by Feeding Somalia' *Zmagazine*, February 1993, available at [www.zmag.org/zmag/articles/shalomsomalia.html](http://www.zmag.org/zmag/articles/shalomsomalia.html)
- UNICEF (1989) *The State of the World's Children*, New York, Oxford University Press.
- van Leeuwen, T. (1996) 'The Representation of Social Actors', in C.R. Caldas-Coulthard and M. Coulthard (eds) *Texts and Practices – Readings in Critical Discourse Analysis*, London, Routledge.
- van Leeuwen, T. (2000a) 'Visual Racism', in M. Reisigl and R. Wodak (eds) *The Semiotics of Racism – Approaches in Critical Discourse Analysis*, Vienna, Passagen Verlag.
- van Leeuwen, T. (2000b) 'The Construction of Purpose in Discourse', in S. Sarangi and M. Coulthard (eds) *Discourse and Social Life*, London, Longman, pp. 66–82.
- van Leeuwen, T. (2000c) 'Semiotics and Iconography', in T. van Leeuwen and C.Jewitt (eds) *Handbook of Visual Analysis*, London, Sage, pp. 92–118.
- Waller, D. (1992) 'Everyone is Sniping at the Marines', *Newsweek*, 29 December: 39.
- Wright, W. (1975) *Sixguns and Society – A Structural Study of the Western*, Berkeley and Los Angeles, CA, University of California Press.

ДИЕГО ГОМЕЗ

[diegogomez@ucla.edu](mailto:diegogomez@ucla.edu)[www.dieproject.com](http://www.dieproject.com)

## ДИЗАЙН, ВЛАСТЬ, НОВЫЕ МЕДИА И ДИСКУРС

*(текст был представлен в качестве доклада на форуме "Young Culture and Technologies Forum", Южная Корея, Университет KAIST, 29-30 января 2010 года)*

### Введение

Если мы обратимся к тому, чем занимались дизайнеры последние семьдесят лет, то увидим, что их главной задачей было управление дискурсами, направленными на достижение или поддержку чьей-либо власти над определенной группой людей.

Некоторыми примерами этого являются власть политических идеологий над этническими группами или нациями, власть автомобильных брендов над определенной группой людей, власть рок-группы над поколением молодых и даже власть эстетических образов в культуре.

Как правило, дизайнеры достаточно цинично относились к своей роли в медиа, особенно в последние три десятилетия, стремясь оставаться безучастными исполнителями в технологизированной системе массовых коммуникаций. Возможно, это было связано с тем, что многие из нас усвоили со школьной скамьи ту установку, что дизайнерская практика должна не обладать собственным дискурсом, а, скорее, служить инструментом эффективной и привлекательной передачи сообщения заказчика.

На мой взгляд, это представление (которое также является дискурсом) происходит от упрощенной интерпретации некоторых идей Маклюэна. Так, можно было бы заключить, что если содержание сообщения, транслируемое с помощью определённого средства коммуникации, также является средством коммуникации (см. прим. 1), то сообщение якобы является вторичным фактором, а все наши усилия должны быть направлены исключительно на «работу» со средством коммуникации, а не с его содержанием.

Однако, как мы знаем, не все дизайнеры следуют этой модели, и в ряде случаев они выступают не только в роли конструкторов носителя для сообщения, но и в качестве «менеджеров», если не создателей, самого сообщения.

Примеры этого подтверждены документально, и мы знаем о них как из курсов по истории искусства и дизайна, так и из работ, представленных в музеях современного искусства. В этом отношении особый интерес представляет то, как определяется вербальное изобразительное искусство (word art). По всей видимости, по мере того, как дизайнеры становятся всё более независимыми в

своей практической деятельности, выражая в ней свои собственные идеи и/или мнения, в исторических и искусствоведческих классификациях их вполне легко определяют как художников, а не как дизайнеров. И в этом случае проблематизируется тема дизайнера как автора. Этот вопрос представляется общим местом в дискуссиях среди практиков и теоретиков дизайна, и многое уже было сказано в этой связи, однако консенсус все еще не достигнут. Интересно вспомнить эссе Майкла Рока «Что значит предложить графическому дизайнеру стать автором?», опубликованное в «Eye Magazine» (см. прим. 2). Рассматривая важнейшие теоретические модели анализа работы дизайнера, Рок предлагает интересный подход к пониманию авторства. В отличие от многих теоретиков дизайна, которые обращались к изучению самостоятельно разрабатываемого дизайнерского проекта, он выстраивает дискуссию относительно связи «дизайнер – заказчик». Мне представляется, именно в этой области дизайнеры могут обнаружить источник решения проблемы авторства. Этот момент позволяет понять дальнейший ход моей мысли, но дело не только в нем. Политическая роль дизайнеров сохраняется даже в том случае, если они не являются авторами, в то время как авторство дизайнеров лишь усиливает их социальное действие.

После всего вышесказанного я могу сформулировать и обосновать мою ключевую идею. Я полагаю, что быть дизайнером, равно как и художником, – это политический акт во всех смыслах этого понятия, а новые медиа потенциально являются лучшим средством его свободной и осознанной реализации.

Когда я утверждаю, что быть дизайнером – это политический акт, я имею в виду, что как только дизайнер принимает решение о работе над трансляцией какого бы то ни было сообщения, могущего оказать потенциальное влияние на людей, он берёт на себя часть ответственности, реализуя этот тип власти над обществом. Если быть искренними с самими собой, это обстоятельство невозможно игнорировать, независимо от того, разрабатывается ли дизайн интерактивной инсталляции с целью промоушена марки спортивной обуви или веб-кампании, призывающей изготавливать компост. В любом случае дизайнеры стремятся охватить аудиторию и повлиять на неё. Не важно, идёт ли речь о конструировании «реальной виртуальности» (см. прим. 3) или о непосредственной политизации искусства (см. прим. 4), достижение цели невозможно без аудитории, которая понимала бы сообщение и делала бы его «своим».

С другой стороны, когда я говорю, что новые медиа потенциально являются лучшим средством свободной и осознанной реализации политического акта, я акцентирую внимание на том, что любое средство коммуникации, которое рассматривается как новое, далеко от стандартизации и предоставляет нам пространство для экспериментирования, а значит и значительную свободу действия.

Для того, чтобы рассмотреть эти положения в определенных контекстах и дать более полное обоснование моим идеям, я предпринимаю попытку анализа трёх дизайнерских проектов в обозначенной перспективе.

*Логотип Обамы*

Я думаю, что всем хорошо известен логотип, который был использован во время предвыборной президентской кампании Барака Обамы в 2007-2008 годах. Речь идёт о круглом символе, представляющем собой нечто среднее между буквой O, абстрактным изображением флага США и пейзажем, изображающим вспаханное поле на фоне восхода солнца.

Этот символ использовался в ходе кампании на самых различных носителях – билбордах, постерах, стикерах, футболках, чашках и многих других предметах. Однако, то, что сделало этот логотип действительно культурным брендом – это его флирт с новыми медиа. Я полагаю, что было два главных действия, обусловивших достижение символом этого статуса. Во-первых, дизайнеры, ответственные за веб-кампанию, реконструировали оригинальный логотип, создали новые, неформальные его варианты. Эти новые символы были ассоциированы с реальностью таких американских культурных групп или меньшинств, как ветераны, верующие, латиноамериканцы и т.д. Эти образы были использованы в Сети в качестве баннеров, маркирующих решения и новости, связанные с этими группами. Значение этого действия заключалось в том, что люди увидели, что логотип не был неприкосновенным, и мог стать частью их жизни. Другим важным шагом, также связанным с онлайн-кампанией, было предоставление возможности пользователям свободно скачать логотип из Сети и использовать в качестве заставки рабочего стола компьютера, аватара для служб мгновенных сообщений и т.д. Транслируемое сообщение было простым, но, судя по словам, Сола Сендера, сотрудника Кремниевой долины, разработавшего дизайн логотипа, оно не было полностью осознаваемым (см. прим. 5). Эти два действия, скорее всего, были интерпретированы как реализация «общедоступного» логотипа, с которым можно было «играть» и использовать как личное средство выражения. Вскоре явление стало заразным, и обычные люди, вообще не имеющие никакого отношения к кампании, стали добровольно демонстрировать их поддержку кандидата. Не все они имели дело с новыми медиа, но вся история началась именно с этих средств коммуникации. Интересные случаи наблюдались и в самой Сети, среди которых стоит отметить использование небольшого flash-приложения на сайте логотипа Обамы, которое позволяло изменять оригинальный логотип путём добавления собственных изображений, экспериментирования с цветами с целью создания нового, персонального образа, который можно было по желанию скачать или сохранить в сетевой галерее (см. прим. 6).

Вторая часть моего тезиса – «новые медиа потенциально являются лучшим средством свободной и осознанной реализации политического акта» – также может быть проиллюстрирована на этом примере. Интернет предлагает большие возможности для экспериментирования и для свободного действия, поскольку, будучи новым средством коммуникации, он еще не

окончательно стандартизирован, а регуляции пока еще слабы и/или нечетки. Если нет серьезных претензий с чьей-либо стороны, люди могут творить вне жестких ограничений, используя выбранную ими информацию в качестве материала творчества. Именно это и произошло с логотипом Обамы.

Однако, было бы неверным полагать, что я считаю дизайнером любого, кто модифицировал логотип Обамы. Конечно же, это не так, хотя некоторые из них наверняка были дизайнерами. Меня, главным образом, интересуют дизайнеры, которые создали сайт логотипа Обамы. Они предприняли осознанное и свободное решение использовать новые медиа с целью воздействия на людей. Иными словами, они создавали дизайн, действуя политически. А в этом случае даже вдвойне политически, поскольку субъект был связан с президентскими выборами. Таким образом, как мы уже убедились, действительно, «быть дизайнером – это политический акт во всех смыслах этого понятия». Есть и другие примеры из того же контекста, которые подтверждают эту идею. Мне могли бы возразить, что известный постер Обамы “Hope”, дизайн которого разработан Шефхардом Фэри (см. прим. 7), представляет собой наиболее иконический знак, используемый в кампании Обамы, но я напомним, что речь идет о новых медиа, а не о печатных медиа. Я все же полагаю, что это замечание верно, но с другой стороны, этот постер стал широко известен только после того, как Фэри разместил его в своем интернет-портфолио, а его читатели в свою очередь разместили его в сотнях блогов. Здесь снова появляется фактор авторства. В случае с сайтом логотипа Обамы, авторство представляется менее ясным, поскольку сложно идентифицировать аутентичный продукт в этом проекте вследствие появления множества микроэффектов, произведенных каждым модифицированным логотипом. А в случае с постером Фэри авторства становится более очевидным, поскольку мы имеем дело с аутентичным и самодостаточным продуктом. Возможно, именно поэтому последний проект имел в большей степени политическое значение.

#### *Проект Киберсин*

Это достаточно неизвестный проект в традиционной медиакультуре, поэтому я дам краткое описание его истории. Киберсин – это проект, реализованный в Чили в начале 1970-х годов как часть правительственной политики по централизованному, небюрократическому администрированию экономики в государстве. В то время Чили переживала социалистические процессы, после того как Сальвадор Альенде, политик с марксистскими взглядами, выиграл президентские выборы. Его правительство вскоре национализировало несколько компаний в стране, предоставив большую часть административного контроля рабочим. Тем не менее, власти сочли необходимым контролировать этот процесс, чтобы иметь возможность быстро и принимать эффективные решения по оптимизации работы всего экономического процесса. В связи с этим, чилийское правительство обратилось к британскому учёному Стаффорду Бирю с просьбой сконструировать систему, которая могла бы выполнять эти задачи.

Бир был экспертом в области операциональных исследований и

кибернетики и сразу же приступил к работе над проектом Киберсин в команде, состоящей из британских программистов, чилийских инженеров, немецкого дизайнера и группы молодых чилийских графических и промышленных дизайнеров. Проект представлял собой сеть телекс-принтеров, по одному на каждом предприятии, подключенных к компьютеру IBM 360, размещенному в Сантьяго. Программное обеспечение Cyberstride обрабатывало данные, поступающие с предприятий, и представляло ее в виде доступной для понимания информации, которую получали в Opsroom, специальном зале, спроектированном для принятия важных решений. В комнате, которая имела очень «научно-фантастический» вид, было размещено семь вращающихся кресел, обращенных к центру комнаты. Все кресла были снабжены специально разработанной контрольной панелью, с помощью которой можно было управлять экранами на стенах, на которых участники совещаний могли видеть информацию, предлагаемую программой Cyberstride.

Проект Киберсин так и не был полностью реализован, так как его разработка и внедрение были прерваны военным переворотом 1973-го года, в результате которого было свергнуто правительство Сальвадора Альенде и свернуты его программы. Тем не менее, в 1972 во время забастовки, в которой 50 тысяч водителей большегрузного транспорта заблокировали улицы Сантьяго, правительство использовало эту систему, чтобы координировать поставки пиццы в город с помощью 200 лояльных правительству водителей.

На первый взгляд, я использую этот пример в поддержку своего тезиса лишь потому, что он имеет явный политический характер. Однако, меня в большей степени интересует не столько собственно политический характер этого проекта, сколько степень политичности дизайнерской практики, независимо от того, что и как позволяют нам использовать новые медиа, чтобы легче реализовывать власть. Для того, чтобы определить эту степень, нам необходимо расширить определение дизайнера. В частности, я буду использовать определение, предложенное представителями Института дизайна (см. прим. 9) Университета Стэнфорда, в соответствии с которым они представляют дизайн как междисциплинарную практику, в которой профессионалы из различных областей работают над совместным проектом. Я обращаю на это внимание, поскольку анализ проекта Киберсин предполагает учёт всех тех, кто работал в качестве дизайнеров, поскольку все они, каждый с позиций своей экспертной области, внес свой вклад в разработку дизайна системы. Они предпринимали осознанные действия, прекрасно представляя себе возможные социальные последствия своей работы. Затруднительно однозначно определить авторство этого проекта, однако, политическую роль дизайнеров в этом проекте трудно отрицать. Моя ключевая идея заключается в том, что в тот самый момент, когда дизайнеры принимают решение об участии в проекте, они принимают политическое решение вследствие самой природы их профессиональной области. Любая результативная работа в дизайнерской практике влияет на определенную группу людей. Если дизайнеры полностью отдадут себе в этом отчет, они становятся способными применить собственную волю к реализации этой власти, и в этом отношении новые медиа являются для

них лучшим способом охвата аудитории. Как мы видим, в рамках проекта Киберсин была построена взаимосвязанная сеть на основе кибернетических принципов в те времена, когда интернет еще не существовал. С учетом поведенческих факторов, была сконструирована комната с индивидуальными рабочими станциями и интерфейсом для управления экранами, представляющими обработанные программой данные, с использованием технологий и средств коммуникации, которые были абсолютно неизвестны тогда большинству населения. Именно неосведомленность о технологии определенного средства коммуникации обеспечила качество проекта, а социальные структуры не смогли контролировать или «стандартизировать» то, о существовании чего они могли только догадываться. Нечто подобное происходит со зрителями, которые сталкиваются с информацией, которую они не знают, каким образом лучше воспринимать. Сценарий масштабного незнания даёт дизайнеру власть, и он знает об этом.

*Видеоролик «Что сказал Барри»*

В качестве последнего примера я бы хотел обсудить анимационный графический проект под названием «Что сказал Барри» (см. прим. 10). Это видео основано на сценарии, написанном Барри Макнамара, а дизайнером и аниматором является Симоном Робсоном под именем студии Knife Party, состоящей из него одного. Проект был запущен в 2004 году и выиграл приз за лучшую анимацию на международном кинофестивале в Бруклине в том же году. Содержание видео представляет собой критический взгляд на действия американского правительства во главе с Джорджем Бушем мл., особенно на роли Дика Чейни, Рональда Рамсфельда и Ричарда Перла как лидеров движения, названного Макнамарой «военный корпоративизм».

В этом видео мы видим преимущества новых медиа на двух уровнях. Во-первых, на уровне формы видеоролик представляет собой высокотехническую графическую анимацию, сочетающую в себе 3D моделирование и высококачественные изображения и иконографию, построенные на использовании полуабстрактных векторов. Все эти элементы точно синхронизированы с многоуровневым звуковым рядом, который не просто передает определенную атмосферу, но также расставляет акценты в наррации и визуальном ряде. Анимация, графика движения, звуковой дизайн представляют собой техники, каталогизируемые как атрибуты новых медиа, особенно когда они представлены все вместе в одном медиатексте. По всей видимости, менеджеры традиционных медиа не принимают в расчет тот факт, что сочетание этих элементов может быть использовано для передачи достаточно серьезных сообщений. Зато это предоставляет поле для творческой деятельности дизайнерам и художникам, которые используют эти инструменты для разнообразного воздействия на восприятие людей, создавая интригующие, но пока еще недостаточно ясные отношения между содержанием, формой и аудиторией этих произведений.

Во-вторых, новые медиа также используются как средства распространения видео. Этот видеоролик официально можно увидеть в

интернет-портфолио студии Knife Party, где он предоставляется в хорошем качестве. Как мы знаем, с помощью версии Pro программы Quicktime, равно как и с помощью нескольких манипуляций на компьютерах Макинтош, можно легко «позаимствовать» файлы Quicktime. Возможно, именно благодаря этим свойствам видео можно найти в YouTube и разместить в большом количестве блогов и вебсайтов, что в итоге способствовало известности видео «Что сказал Барри».

Авторы (или просто дизайнеры) этого «нано-фильма» осознавали, что они создают противоречивый продукт в силу его темы. Тем не менее, они приняли политическое решение принять участие в этом проекте. Они даже решили продемонстрировать своё произведение на международном кинофестивале, успех на котором существенно облегчил распространение видео посредством социальных сетей.

#### *Выводы*

Те, кто работает со средствами коммуникации, обладали и будут обладать различным «объемом» власти в обществе в зависимости от их роли в производстве. Традиционно, эта власть административалась корпорациями и/или правительствами, но доступ, которым стали обладать индивиды, к созданию и распространению содержания сообщений с помощью новых медиа изменил этот сценарий. Дизайнеры и художники должны отдавать себе отчет об их роли в процессе воздействия на людей, поскольку невозможно отрицать факт реализации социальных дискурсов с того самого момента, когда медиатекст становится видимым, слышимым и воспринимаемым людьми.

Дизайнеры естественным образом занимаются творческой и инновационной деятельностью, производя визуальные дискурсы и используя власть, которой они обладают в области медиакультуры, для воздействия на людей. Отрицание этого обстоятельства предполагает игнорирование реальной природы дизайна как профессиональной деятельности, более того, это предполагает игнорирование человеческой деятельности по постоянному изменению окружающей среды с целью воздействия на других.

Лев Манович предлагает следующим образом различать дизайн в новых медиа от искусства в новых медиа (см. прим. 11). Он говорит, что в отличие от медиадизайна, в медиаискусстве содержание и форма представляют собой единое целое. Я бы добавил, что такое различие исчезает, когда политическое сознание дизайнера становится фундаментальной частью творческого процесса и его содержания. И возможно, дизайнер с политической волей – это тоже художник.

*Перевод Е.Кожмякина*

---

#### **Примечания:**

1. McLuhan, M. Understanding Media. Cambridge, MA: MIT Press, 1994. p. 8.

2. <http://www.eyemagazine.com/feature.php?id=30&fid=258> - December 2009
3. Debord, G. *The Society of the Spectacle*, trans. Donald Nicholson-Smith. New York, NY: Zone Books, 1995. p. 13.
4. Benjamin, W. *Illuminations*, ed. Hannah Arendt, trans. Harry Zohn. New York, NY: Schocken Books, 1969. p. 242.
5. Sol Sender, Obama Logo Design <http://www.youtube.com/watch?v=ukIMW833EPE> - November 2009
6. Logo Obama Website <http://logobama.com/> - November 2009
7. Studio Number One Website <http://www.studionumber-one.com/> - November 2009
8. CyberSyn Project Research Website <http://www.cybersyn.cl/ingles/cybersyn/opsroom.html> - November 2009
9. Institute of Design at Stanford University <http://www.stanford.edu/group/dschool/> - November 2009
10. What Barry Says Video [http://www.knife-party.net/movs/barry/barry\\_quicktime.htm](http://www.knife-party.net/movs/barry/barry_quicktime.htm) - November 2009
11. Manovich, Lev *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. p. 67.

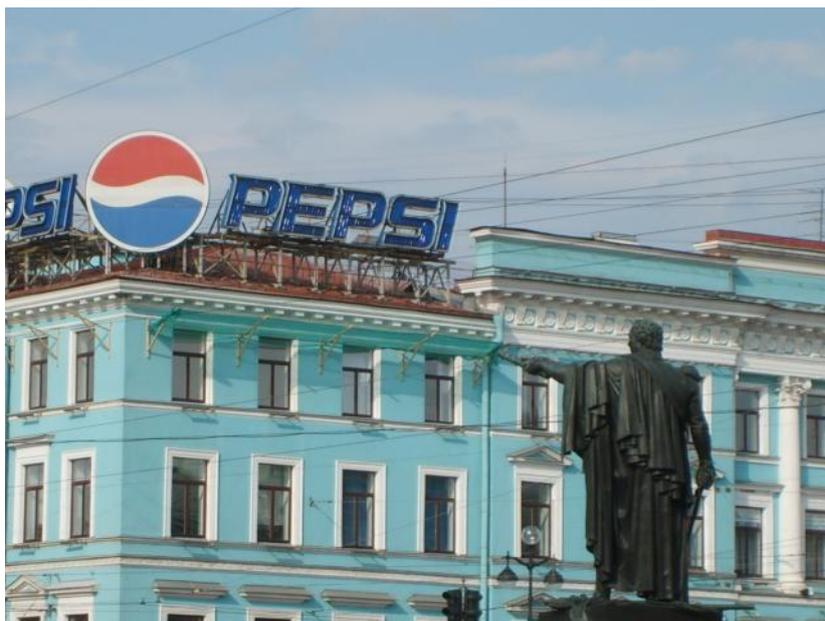
МАРГАРИТА НОВАК

[novakmargarita@yandex.ru](mailto:novakmargarita@yandex.ru)

## ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ ДИСКУРС ГОРОДСКОЙ АРХИТЕКТУРЫ И ДИЗАЙНА

Городская архитектура является не только культурным, но и идеологическим явлением, поскольку почти всегда обращена к обществу и должна «оправдывать» то пространство, которое занимает. Архитектура больших городов несёт большую «социальную ответственность», поскольку она представляет город, его образ жизни, а в определенном смысле она и является городом и его стилистической формой. В городах, существующих не одно столетие, для исследователя современной идеологии возникает удобный фон из зданий прошлых времён, прошлого образа мыслей. Такой контраст, можно, например, наблюдать в Петербурге, несмотря на то, что существует тенденция сохранять этот город таким, какой он сложился за прошлые века, и, порой, сложно определить какому времени принадлежит тот или иной фасад. Но на окраинах появляется новострой, добавляются кварталы, слегка изменяется дизайн старых строений – возникают вывески, объекты, украшающие или привлекающие к себе внимание. Как отдельно взятое архитектурное сооружение может быть культурно-идеологическим проектом, так, пожалуй, и город в целом, отдельные его объекты также являются артефактами идеологии.

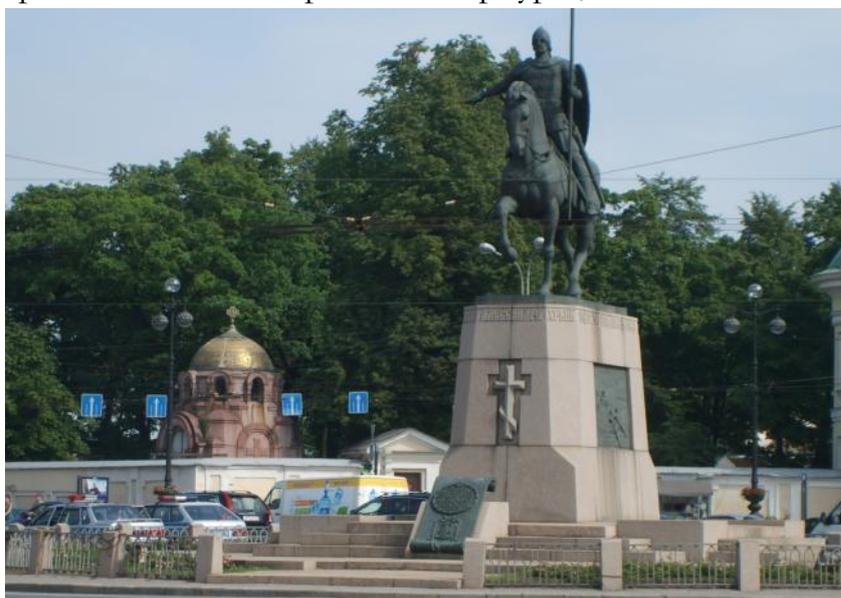
В архитектурном и дизайнерском проекте существует несколько способов идеологии «проявить себя» - присвоить или продемонстрировать какую-то идею, утвердиться. Архитектура и дизайн – это лишь визуализации, но они могут изменять внутреннее чувство пространства, исказить, умножить, уменьшить его, и это становится почти осязаемым ощущением. Наиболее применяемый в архитектуре «идеологический приём» – доминирование формы, размера, цвета. Это может быть крупное или ярко выкрашенное здание, либо строение необычной формы, когда оно отличается от всех остальных в ближайшей перспективе. Данный приём может легко переходить в другой – присвоение, когда добавляются элементы декора, вывеска в определённом стиле или с определённым содержанием на фасад здания, являющегося культурным проектом другой идеологии, в некоторой степени преображая его (см. Илл. 1). Например, красные звёзды не могут являться доминантой московского Кремля, но они «присваивают» древний архитектурный ансамбль, неразрывны с ним, и любой фрагмент этого комплекса, вызванный в сознании, в какой-то степени воскрешает и их.



Илл. 1

Ещё один приём в идеологическом дискурсе архитектурных проектов – определение первенства, когда более поздний идеологический артефакт как бы объявляет себя первым по отношению к своему историческому предшественнику. В качестве примера можно привести памятник Александру Невскому в Петербурге, на одноимённой площади. Сам проект памятника, хоть и стал зарождаться ещё в 60-х годах у скульптора В. Козенюка, но окончательно был завершён сравнительно недавно, а установлен – и вовсе в 2000-х годах. Близость к памятнику Александро-Невской Лавры заставляет воспринимать фигуру Александра в контексте святости (см. Илл. 2), скорее как фигуру православную, а не историческую или военную, хотя в самой скульптуре предостаточно воинских атрибутов.

Таким образом, памятник репрезентирует православие и национализм. Но если верить газете «Вечерний Петербург», на самом памятнике крупно



Илл. 2

видна информация об организации, которая взяла на себя финансовые расходы, и благодаря которой памятник установлен. Такая информация, конечно, не может существовать отдельно от самой скульптуры. Осмысление того, что не было бы капитала – не было бы Невского, как будто переворачивает историческое первенство и забирает идеологическое доминирование у православия – и порядок вещей нарушается.

Ход истории, конечно же, сложно мистифицировать. Но из всех исторических времён, сопровождающих жизнь архитектурного строения, может быть выбран период, наиболее отвечающий доминирующей идеологии. Этот период будет определять статус здания; возможно, оно будет сохранять именно тот вид, который соответствует «нужному» периоду. Ещё один пример, когда идеологией нарушается существующий порядок – выбор из архитектурных сооружений прошлых эпох, которые могли бы соответствовать и подчёркивать ту или иную идеологию и эксплуатация их в нужном качестве. Старина, антиквариат, мрамор – вещи желанные для капиталистической идеологии, «деловому» стилю они визуально придают уверенность в идее, надёжность, связывают его с консерватизмом. Организации, банки, дорогие магазины,

рестораны, расположенные в старинной архитектуре насильно вписывают свою бытовую историю в уже прошедшие эпохи.

Кроме этого, на площади Александра Невского можно увидеть уже упоминавшуюся тенденцию доминирования идеологического дискурса через форму и количественные характеристики. Самый крупный объект, подчиняющий пространство – это фасад гостиницы «Москва», который



Илл. 3

отвлекает внимание от входа в Лавру («Москва» не так давно прошла реконструкцию).

С совершенствованием строительных технологий стало возможным строить всё более высокие, необычные по внешнему виду сооружения. Если раньше самыми крупными зданиями в любом городе были соборы, то теперь это бизнес-центры, гипермаркеты, гостиничные и жилые комплексы. Существует некоторая ирония в том, что в давние времена функцию гостиниц, наряду с постоянными дворами выполняли монастыри.



Илл. 4

Сохранившийся рядом некрополь тоже в своём роде представляет собой эсхатологическое пристанище. Таким образом, «поселение рядом с богом» проигрывает роскошному проживанию в месте, где есть собственный кинотеатр, рестораны и бизнес-центр. Жизнь-для-души и жизнь-для-тела - выбор осуществляется несколькими шагами (см. илл. 3 и 4).

На доминирование конкретной идеологии может указывать акцентуация особого значения определённой стороны жизни человека, гиперболизированная репрезентация той или иной темы, и в связи с этим - появление большого количества зданий и городских объектов, связанных с идеологией – рынков или церквей, производственных цехов, заводов или театров, музеев и т.д. Отметим, что центром любой улицы в современных городах, становится ряд магазинов, которым придаётся особенное значение, через названия: «Центр...» «Мир...», «Вселенная...» и т.п.



Илл. 5

Кроме этого, использование символов божественной или какой-либо другой абстрактной силы тоже является способом реализации идеологического дискурса в архитектуре города (ссылка на неопределённые понятия, как «высшая справедливость», «гений человеческой мысли» и т.п. является основой, на которой можно построить любую идеологическую концепцию). Такая основа нарушает принципы формальной логики, но соответствует привычному порядку вещей, например, привычке искать или ждать справедливости, которая может формально конституироваться идеологией в соответствии с первоначальными общественными представлениями о ней. Фигуры и знаки божественного характерны не только в отношении религиозно-культовых сооружений, но и в отношении торговых и бизнес-центров, когда, например, используется скульптурное изображение Гермеса или Меркурия, изображения жезла торговли и т.д.; в отношении культурно-развлекательных, спортивных центров, где используются изображения других древнеримских или древнегреческих богов, здания судов и нотариальных контор – с символами Фемиды и т.д. (в воинской символике также присутствуют сакральные мотивы – награды, эмблемы). Это хорошо узнаваемые символы, которые помогают воспроизводить идею консолидации и объединения людей в какую-либо группу людей. Например, присутствие муз, богов древнегреческой мифологии в спортивно-оздоровительных центрах адресованы классу, который склоняется к мысли о жизни, полной удовольствий (вероятно, прежде всего - телесных), внешней красоты, удобства – и в этой группе людей легко узнать обеспеченный класс. Можно сказать, что обеспеченное население нашло религию, утверждающую и закрепляющую определенный образ жизни,

конституирующую гедонистические принципы.

В современном обществе появляется новая ценность, которая хорошо читается в архитектуре – особая личная приватность, связанная с контролем и властью как главными целями любой идеологии. Пространственная закрытость



Илл. 6

- это способ контролировать окружающее и свою жизнь, демонстрировать только то, что нужно. Наверное, поэтому появляется полярно разная архитектура: от креативного здания с полупрозрачными стенами (которое используется как возможность саморекламы для магазинов и организаций) до частного особняка с глухим забором (который выбирается зажиточным классом или людьми,

пытающимися сохранить традицию крестьянского труда в уже искажённом виде). Люди в плотно заселённых спальных районах не могут в такой степени контролировать своё жизненное пространство, как владельцы частной собственности.

Привилегия собственного жилья менее ощутима в общем доме. Тем не менее, существует парадокс: люди за глухими заборами, на первый взгляд формально разделённые друг от друга, связаны идеологией крепче, чем «пёстрая» (в социальном смысле) толпа обитателей многоэтажек. Возможно,



Илл. 7



Илл. 8

класс, который выстраивает особняки и обносит их заборами, сознательно ограничивает свой мир, пытаясь полностью его контролировать, но здесь на первый план также выходит идея заботы о материальном – наполнении им жилого пространства как атрибута и элемента своей идентичности, идея сохранения её. Лишь сверхкапитал заставляет отказываться в какой-то степени от

тотального контроля, ведь частные дома, «разбросанные» по всему миру, уже не дают такого ощущения. Потребность контролировать всё

свидетельствует о невротических состояниях, но и современное общество, потребляющее в ритуально-навязчивом режиме, кажется невротическим. Если учесть, что социальные контакты и человеческие отношения становятся всё в большей степени формализованными и индексирующими определенный социальный статус, материальная культура вещей, скорее всего, также активно участвует в заполнении этого социально смыслового пространства. Сама же архитектура остаётся обезличенной, скорее носящей отпечаток технического совершенства своего века, нежели художественных мыслей и идей, выдающих собой творческий потенциал человеческого духа, а уход от типового строительства не принёс существенного разнообразия в архитектурный облик городов.

Использование стекла, прозрачность характерны для «офисного» стиля, ведь стекло или пластик слишком «неуютный» материал для жилого дома, если его используется много – он позволяет «решить проблему» визуального контроля. Тем не менее, жилые дома-офисы появляются в «спальных районах»: при этом варьируется степень прозрачности стекла и присутствие в нём других «деловых» деталей. Например, в жилом доме архитекторы делают прозрачными балконные решётки: за ними уже странно вешать сушиться бельё, оставлять старую мебель, или выходить курить в домашнем. Отнимается ли сознательно приватность у классов, которые не могут себе её позволить более обычного и чувствовать себя счастливее в таком мире, выстроенном идеологией визуального контроля и потребительского присвоения?