

Глаз и война

Технологии насилия в американском кинематографе 1998 г.

(«Спасение рядового Райана» С. Спилберга, «Тонкая красная линия» Т. Малика)

Тема войны всегда была актуальна в кино, особенно в массовом, и Вторая мировая война здесь не исключение. Кинематограф с его возможностями визуализации постоянно использовался не только для эстетических целей, но и для того, чтобы как можно подробнее представить на экране со свойственной ему убедительностью («очевидностью» представляемого как непосредственно данного) новые версии прошлого и создать тем самым очередной (в данном случае – героический) миф. Миф, который необходим уже не только как «историческая реконструкция» с целью «восстановления справедливости» (вспомнить о павших или незаслуженно забытых героях, чтобы увенчать их лаврами и воздать почести), но и как гарантия новых побед. При этом мифотворческий потенциал данной ситуации в основном раскрывается в процессе выявления весьма традиционного для визуальных сообщений «семиотического кризиса», когда «означающее» целиком уподобляется «означаемому». Ведь именно «неразличение адресатом «художественности» и «документальности» позволяет продуктам массовой культуры претендовать на изображение *реальной* войны: *Войны как она есть*. В соответствии с общими установками производства масскультурных продуктов образно-символические и семантические аспекты репрезентации Войны в значительной степени формируются на основе «присвоения» элементов обыденных представлений и клише. В процессе перевода нового коллективного опыта в определенные вербальные (*и визуальные* - А.С.) формы авторы масскультурных произведений учитывают не только читательские и зрительские ожидания, но и стереотипы сознания, обыденные эмоции и переживания. Вместе с тем, они постоянно стремятся соотносить выбираемые текстуальные стратегии с идеологическими и политическими установками власти – угадать и по-своему выразить их, или, наоборот, вступить с ними в полемику» (10, с. 96.).

При этом кинематограф как «важнейшее из искусств» зачастую рассматривается в качестве инструмента идеологического воздействия на массовое сознание, что, однако, подразумевает его использование не только как средства формирования и манипулирования общественным мнением, но и моделирования нового образа реальности, сквозь «призму» которого зритель воспринимает действительность под заданным углом зрения, а также определяет свое место в ней. В рамках кинематографической «картины мира» тем самым становится возможной идентификация и самоидентификация аудитории в соответствии с предлагаемыми со стороны создателей кино критериями. «Социальные отношения, роли и стратегии поведения, моделируемые в сфере искусства, предлагаются в качестве «образца для подражания», идеального конструкта, признаваемого таковым большинством членов общества. Кинематограф становится областью, в которой возможно моделирование новых социальных ролей и поведенческих стратегий. Посредством кино они проникают в общественное сознание, обретают нормативность и переносятся в повседневную практику» (12, с. 162). Поэтому неудивительно, что «базовому кинематографическому аппарату» (Ж.-Л. Бодри) всегда выделялось одно из центральных мест в социальной структуре «государственных идеологических аппаратов» (Л. Альтюссер) (см. 1; 2), а военная тема была ангажирована со стороны правящего политического режима и фактически инвестировалась как главный государственный заказ. Это было характерно для советского и американского кино периода «холодной войны», но за последние пять-десять лет эта тенденция существенно изменилась: если в современном российском кино военная тематика предстает как действительно актуальная и весьма болезненная в связи с непосредственной вовлеченностью в боевые действия на своей территории, то в Америке она воспринимается как достаточно абстрактная и

представляется экскурсом в прошлое ради обоснования будущего (зачастую весьма и весьма отдаленного, как в пресловутых «Звездных войнах»). При этом «создатели масскультурной продукции чутко реагируют на характер и смену общественных настроений и, в попытках преодолеть социальное безъязычие, обычно идут по пути стереотипизации травматической реальности. Их стремление находить «своего» потребителя, улавливая динамику спроса, содействует быстрому разрастанию пространства вербальных и визуальных текстов, объединяемых общим словом «Война». (10, с. 95.) Поэтому зачастую речь идет не о войне во Вьетнаме, которая всегда использовалась американскими кинематографистами как повод для социальной критики (от «Охоты на оленей» и «Апокалипсиса наших дней» до «Взвода» и «Мы были солдатами»), но именно о Второй Мировой, при экранизации событий которой в США за последнее время достаточно усилилась акцентуация на зрелищности и карнавализации при отходе от исторической достоверности (идеологическая вершина этого айсберга, который в основной своей массе нам все же необходимо миновать стороной – «Перл-Харбор» Майкла Бэя, 2001 г.).

В результате этой очередной «инвентаризации» истории миф о «другой» Второй мировой становится кинематографическим воплощением «американской мечты», превращаясь в «кризис реализованной утопии как следствие ее длительности и непрерывности» (3, с. 151). Тем самым история замещается мифом, где достоверность, в свою очередь, «заслоняется» и вытесняется насилием, которое и становится средством воплощения модернизированного кинообраза войны как симулякра. В дальнейшем развязывается парадоксальная «виртуальная война» уже между различными национальными киноверсиями, конкурирующими друг с другом в попытке присвоения права на «аутентичную симуляцию». Ведь «внутренняя «логика войны», по словам П. Вирилио, на самом деле является *перцептивной* логикой, цель которой – осуществить деструкцию «другого»: не столько захватить территорию «другого» или разрушить его политическую систему, сколько разрушить тот перцептивный образ, с помощью которого «другой» осуществляет собственную (в том числе национальную) идентификацию» (8, с. 68-69). Война на экране – лишь символическая проекция «маркетинговых войн» в борьбе за сознание потребителя при очередной попытке «настройки» его восприятия таким образом, чтобы он увидел в образах «своих» и «чужих» возможность для собственного самоопределения. В этом смысле «кино более, чем любой другой вид визуального искусства, сочетает «наиболее древние и местные художественные традиции с наиболее современными и глобальными рекламными кампаниями. Это культурная форма, насквозь пронизанная на каждом уровне практиками и парадоксами маркетинга – постмодернистской практики, которая осциллирует между пассивной репродукцией и активным пере моделированием аудиторий» (13, с. 165).

При этом проблематика насилия кодируется эстетически, автоматически переводится в регистр развлекательного жанра и эксплуатируется в качестве весьма эффективного и сильнодействующего средства – как повод для демонстрации новых технических достижений и спецэффектов той или иной киностудии, разрабатывающей очередную стратегию захвата рынка с помощью уже неоднократно себя оправдывавшей тактики. Здесь «образы насилия представляют собой экранный аттракцион, являющийся если не обязательным, то уж во всяком случае очень эффективным способом привлечения внимания потенциальных зрителей к фильму» (16, с. 147). Насилие в современном американском кино превращается в *технологию* и подразумевает применение определенной техники воздействия на публику ради достижения необходимого эффекта и последующего привлечения внимания самой широкой аудитории. В итоге технические средства репрезентации насилия в кино эволюционируют и становятся «частью давней традиции американского оптимизма. Это позитивные явления, проникнутые старинным духом «будет сделано». Каждая новая автокатастрофа (или *сражение* – А.С.) должна стать лучше предыдущей. Непрерывно совершенствуются орудия труда и мастерство, ставятся

более трудные задачи» (6, с. 410), чтобы наконец реализовать «эту тягу к грандиозным свершениям, погоню за мечтой» (там же).

В данной статье делается попытка проанализировать эту тенденцию на материале двух американских кинофильмов о Второй мировой войне, вышедших на экраны в 1998 году – «Спасение рядового Райана» (в дальнейшем – «СРР») Стивена Спилберга и «Тонкая красная линия» (далее – «ТКЛ») Теренса Малика. Эти фильмы типологически сходны и эксплуатируют общую тему, описывая два ключевых эпизода участия американских войск в открытии «второго фронта», а именно – высадки десанта на оккупированное немцами побережье Нормандии («СРР») и на остров в Тихом океане, захваченный японцами («ТКЛ»). Мы попытаемся далее в режиме case study сопоставить предъявляемые в данных кинолентах сцены насилия как в когнитивном, так и в коммуникативном планах, для чего потребуются проанализировать не только их сходство на семантическом уровне (которое достаточно очевидно), но также выявить различия на уровнях стилистическом и прагматическом, определяющих специфику воздействия на зрителя в конкретной социокультурной ситуации именно как насильственную. Для этого прежде всего нужно определиться с тем, каким образом, исследуя американское кино о войне, мы можем рассматривать основные характеристики насилия как социокультурного феномена, опираясь на существующую традицию интерпретации данного понятия.

Среди множества этнологических, антропологических, культурологических и социально-психологических подходов в понимании природы и сущности насилия можно выделить несколько основных трактовок: 1) эссенциалистскую (насилие как объективная форма существования и взаимоотношений индивидов в сообществе при их постоянной конкуренции между собой); 2) нормативистскую (насилие как девиантное поведение, «отклонение» от нормы либо ее принудительное навязывание); 3) структуралистскую (насилие как противоречие между актуальным состоянием социальной структуры или системы и ее потенциальными возможностями); 4) инструменталистскую (насилие как инструмент разрешения конфликтов) и пр. (см. 4, с. 90-93). Так или иначе, в большинстве определений под насилием принято понимать «применение силы, приводящее к ущербу, наносимому основным человеческим потребностям или даже жизни вообще, понижающему уровень их удовлетворения ниже того, что потенциально возможно. Угроза насилия также является насилием» (7, с. 188).

Особого внимания заслуживает концепция известного специалиста в данной области Й. Галтунга, выделившего *прямую, структурную и культурную* формы насилия (см. 5). С точки зрения возможности объективации и осуществления эмпирического наблюдения наиболее явным является прямое насилие со всеми видами жестокости, проявляемой людьми друг к другу, к другим формам жизни и природе в целом. Прямое насилие в наиболее отчетливо выраженной форме проявляется по отношению к основным потребностям человека (потребности в выживании, благополучии, признании и свободе) и может быть охарактеризовано также как агрессивное поведение. Множество различных форм осуществления *прямого* насилия Галтунг редуцирует к убийству, телесным повреждениям и нарушениям привычных условий жизни, спектр которых достаточно широк – от репрессий и изгнания с родины до инкультурации и десоциализации, которые он считает основными препятствиями на пути самореализации индивида как личности. В качестве *структурного* насилия Галтунг рассматривает эксплуатацию, которая приводит к нищете, болезням и смерти, маргинализацию и отчуждение, а также дезинформацию и ограничение доступа к необходимой информации. Наконец, под *культурным* насилием понимается специфика организации символической сферы нашей жизни (язык, миф, религия, идеология, наука и искусство), которая может быть использована для оправдания и легитимации прямого и структурного насилия. Естественно, что именно последняя область объективации насилия привлекает наше внимание в наибольшей степени, однако здесь необходимо дополнение, связанное со спецификой отображения (*представления* как

репрезентации) прямого насилия в сфере культуры посредством знаково-символических форм.

Наш подход следует уже достаточно сформировавшейся традиции, идентифицирующей себя в определенном регистре – от семиотических (Моррис, Пирс, Файск) до феминистских (Малви, Поллок, Краус) концепций, которые задали вектор направления в трактовках образности от знаково-символических до гендерных. Вместе с тем в данной работе мы стремимся следовать более широкому культуроцентристскому подходу в отличие от явной психоаналитической ориентации феминизма, который декларировал необходимость «возвращения к Фрейду через Лакана» (Малви) и был убежден в «политической пользе психоанализа» для исследований визуальной культуры (в основном на материале кино), отыскивая зрительные и другие «формы удовольствия». В это же время (середина 70-х гг.) Стюарт Холл разрабатывает концепцию «культуралистских исследований» (Cultural Studies), которые занимались анализом репрезентаций на основе неомарксистской теории (Франкфуртская школа), а в США сформировались принципы другого направления, получившего название «постколониальные исследования» (Саид, Спивак, Фэнон). Однако эти подходы поначалу следовали принципам марксистской или фрейдистской редукции и, несмотря на последующее влияние постструктурализма и мультикультурализма, были достаточно жестко детерминированы экономическими и социально-классовыми представлениями. Для них характерно стремление сводить все многообразие социокультурных явлений к патологическим проявлениям психики, диссоциированной и отчужденной в рамках товарно-денежных либо внутрисемейных отношений. Нам же важнее увидеть, как индивидуальное формируется, конституируется и в определенной степени детерминируется более широким социокультурным контекстом (политической ситуацией, культурной традицией и т.п.). При этом на первый план выдвигается само понятие контекста как «методологического условия, которое в свою очередь вытекает из признания первичности конкретной социальной ситуации в интерпретации человеческих инструментов и поведения» (17, с. 14). Отталкиваясь от представления о том, что репрезентация отображает нечто действительно существующее онтологически (насилие как *референт*), мы, тем не менее, гораздо больше внимания уделим тому, как оно представлено в кино (насилие как *конструкт* визуального сообщения) и насколько адекватно это отображение. И тогда сразу возникает необходимость различения насилия как предмета непосредственной демонстрации и как способа репрезентации: в первом случае это традиционно определяемое *физическое* (телесные повреждения и побои) или *психическое* (угроза) воздействие на человека, что делает насилие сопоставимым с жестокостью, агрессией, террором и т.п.; во втором же случае насилие предстает как техника показа (предъявления) указанных действий с помощью различных приемов (в т.ч. кинематографических), и здесь мы имеем дело уже с насилием *символическим*.

Именно в последнем случае объектом изучения становится сама технология, включающая в себя форму построения и организации пространства фильма, где средствами насильственного воздействия можно считать стиль, композицию, темп, ритм, звук, цвет и т.д. – все, что работает на создание смыслового единства текста и выражает авторскую идею создателей фильма (режиссера и оператора). Нужно при этом помнить о том, что «кинематографический аппарат» в своей основе представляет собой единство и взаимосвязь таких различных технологических и коммуникативных аспектов, как «1) техническая база кинематографа (работа камеры, свет, спецэффекты и др.); 2) условия киносеанса (темнота кинозала, неподвижность зрителя, «интимность» обстановки); 3) сам фильм как текст (включая такие его свойства, как свойство репрезентации, создание впечатления реальности, иллюзия трехмерного пространства и т.д.); 4) наконец, все те мыслительные процессы, которые происходят как в сознании зрителя, так и в его бессознательном в момент просмотра фильма. Термин «аппарат», в первую очередь, отсылает к материальному инструментарию кинематографа; он призван коннотировать

определенную «машинообразность» и организованность способа производства кинематографического значения. Соответственно, кино в этом аспекте понимается как некоторое устройство, механизм для производства идеологического насилия («аппарат принуждения»)» (18, с. 191)

С учетом указанных аспектов разнообразные формы насилия могут также составлять определенную типологию и классифицироваться в зависимости от степени воздействия на тело (или тела, поскольку речь идет как об объекте, по отношению к которому насилие осуществляется, так и самих «субъектах видения»). И тогда необходимо различать, во-первых, непосредственно физический контакт двух и более тел, активное (как правило, унизирующее, болезненное или смертельное) их соприкосновение; а во-вторых, опосредованный процесс восприятия этого контакта в зрительной или слуховой форме, когда зрители/слушатели становятся свидетелями/очевидцами, и даже в какой-то степени «соучастниками» происходящего в «замещенной» форме за счет удаленности, дистанцированности от него. То, что они видят (в кино или по телевизору), происходит не с ними, но специфика самого процесса демонстрации насилия и его восприятия под тем или иным углом зрения заставляет их ощущать себя сопричастными: экран словно фокусирует в себе всю энергию в определенной частоте/частотности и проецирует ее на аудиторию. Так, «сцены насилия появляются на телеэкранах гораздо чаще, чем в жизни, и телевидение обеспечивает гораздо больше возможностей «испытать» это насилие на себе, нежели обыденная жизнь. Вследствие этого обычному человеку может показаться, что насилие стало гораздо ближе к нему, чем в предыдущие годы» (7, с. 187), причем буквально, что называется – «ближе к телу».

Обратной стороной или «изнанкой» информационного изобилия становится в итоге образ тотального, пронизывающего все социальное пространство насилия, превратившегося в продукт усилий транснациональных медиакорпораций, сумевших убедить нас в том, что именно насилие в своей визуальной форме становится универсальным кодом или даже «метаязыком» массовых коммуникаций. Поэтому многократно тиражируемая и транслируемая СМИ «картинка» войны сегодня воспринимается уже вполне естественно и обыденно, органично включенная в процесс производства и эксплуатации «чувства удовольствия от «картинки» же, которая представлена в мирной, повседневной, а не «военной» жизни современного человека как с «запада», так и с «востока». Ибо равны они сегодня и в том, что чувства в связи с войной (страх, ужас, гнев, сочувствие жертвам, возмущение насилием, чувство мести или же чувство сопротивления) всегда будут слабее и не эффективнее по сравнению с чувствами, которые вызывает сугубо виртуальная война в кино, где жертвы всегда более наглядны и трагичны, и враги также более наглядны и ужасны, и разрушения и насилие более глобальны и безысходны и т.п. (9, с. 36-37).

В такой ситуации как само физическое насилие, так и формы его визуальной репрезентации в кино и на телевидении «можно рассматривать в терминах коммуникации – как разновидность использования телесного кода. (...) Воздействие на тело, особенно болевое, – сигнал, причем безусловный и непререкаемый: его невозможно игнорировать. Следовательно, воздействие на тело может использоваться как средство навязанной коммуникации: способ передать сообщение даже тогда, когда другая сторона не готова или не желает его принять. Или когда у сторон нет общего языка (вербального или символического): болевые, осязательные сигналы понятны всем, не требуют вербализации. Это и определяет исключительную роль телесной коммуникации, в частности насильственной, среди всех прочих: она может быть задействована тогда и там, где отсутствуют устоявшиеся коммуникативные сети и системы знаков» (19, с. 118). В результате возникает дополнительный и несколько неожиданный ракурс рассматриваемой проблемы: не является ли насилие в американском кинематографе телесным «универсальным кодом», который доступен для любой публики или метаязыком, выполняющим функции взаимопонимания между людьми гораздо эффективней языка

телодвижений, объединяющим интернациональную аудиторию на до- и невербальном уровне мимики и жестов? Каким образом тогда можно интерпретировать специфику *универсальной* ситуации зрительного восприятия сцен насилия на большом экране в помещении кинотеатра (учитывая то, что сама эта ситуация выступает в качестве результирующей сразу нескольких разнонаправленных векторов коммуникации) в непосредственной взаимосвязи на нескольких уровнях с конкретным и достаточно *локальным* социокультурным контекстом?

Специфика такого рода ситуации определяется прежде всего прагматикой самого процесса восприятия и должна анализироваться в рамках, заданных, с одной стороны – непосредственно осуществляемым физическим контактом между телами (то, что можно идентифицировать как «прямое насилие»), а с другой – предельно абстрактным и совершенно удаленным от эмпирики процессом символизации, детерминирующим возможность зрительского восприятия и интерпретации увиденного («символическое как таковое» или «культурное» насилие). В рассматриваемом нами случае с «СРР» и «ТКЛ» прямым насилием в «чистом виде» можно считать лишь сами события на фронте, произошедшие в реальных условиях военных действий (например, при высадке американских войск на побережье) и послужившие основой для их последующей экранизации. Все остальное есть лишь *символическая реконструкция*, осуществляемая с помощью технических средств кинематографа на всех этапах постановки: написание сценария, подбор актеров, подготовка натурных съемок, инсценировка со множеством заранее отрепетированных трюков и имитацией боевых действий, сам процесс съемок, монтаж, озвучивание и пр. В конечном счете, мы имеем дело с полным преобразованием, замещением и растворением «природы» в «культуре», и дело зрителя – распознать в мелькающих на полотне экрана тенях знакомые образы, чтобы идентифицировать все увиденное как определенное событие, которое действительно «имело место» в реальности. По сути дела, никакого прямого насилия здесь уже нет и быть не может, – почему же тогда, увидев на экране лишь симуляцию боевых действий, мы ощущаем себя очевидцами реального боя (пусть и с известной долей условности, зависящей скорее от индивидуальных психических различий и склонности каждого из нас к внушаемости и способности «вжиться в образ», как бы полностью доверяя всему увиденному)?

Сущность данного «кинематографического заблуждения», вероятно, лежит в специфике «символического как такового», определяющего саму возможность визуального восприятия и «прочитывания» всего увиденного в качестве «текста», то есть наделении его некоторым смыслом. Однако при всей уместности обнаружения аналогий между *вербальной* (печатной) и *визуальной* (изобразительной) сферами и несомненной продуктивности применения к ним понятия «текст», необходимо все же учитывать некоторые весьма существенные отличия, которые в какой-то степени и подводят нас к проблематике насилия и принуждения. Различия, например, кино и книги как визуального и вербального текстов обусловлены их соотношением с воображением самого зрителя/читателя, где кино оставляет ему гораздо меньше, чем книга, «свободы» как некоего пространства возможной интерпретации. Кино (в отличие от книги) есть механизм насилия особого типа – визуального «принуждения-к-образу». Это связано с тем, что печатный текст в процессе дескрипции всегда использует *минимум* выразительных средств (знаки алфавита), но выжимает из них *максимум* возможностей за счет их виртуальной комбинации и перекомбинации в самых различных сочетаниях в пространстве воображения читателя. Для изображения же при *максимуме* вероятных средств выразительности (бесконечность материального воплощения образов, например, в вещах) более характерен некоторый *минимализм* их использования. Тем самым при максимально возможной вариативности средств репрезентации (подбор актеров, панорамирование природы, изменения ракурсов, планов и сцен, монтаж отснятого материала) кино оставляет их в основном на уровне потенциального, актуализируя лишь ничтожно малую часть вероятности и вынуждая нас принять это как данность, изменить

которую мы не в силах. Реальность фильма уже всегда пред-задана по отношению к зрителю как реализованный с помощью технических средств замысел режиссера, поэтому первому уже не приходится выбирать цвет и его насыщенность, отыскивать лучшую комбинацию оттенков, менять внешность главных героев или ракурсы съемки различных сцен, а также осуществлять раскадровку визуального материала.

Таким образом, природа фильмического изначально более *конститутивна*, но одновременно и *репрессивна* на уровне манипуляции образами в процессе репрезентации как вос-производства объектов физической реальности. Кино всегда работает уже с некоторой предметной данностью с учетом изначального присутствия людей и вещей (за исключением некоторых радикальных авангардистских, абстрактно-беспредметных киноэкспериментов) и всегда подкупает нас демонстрацией очевидности/достоверности своих объектов. Письменный же текст может быть озвучен, прекрасно воспринят на слух и не всегда нуждается в визуальной (печатной) репрезентации; при этом его эффективность в конструировании образов несколько не снижается: он принципиально ориентирован на производство образности *любого* формата, активно работая на уровне глубинного восприятия, подключая все ресурсы фантазии и воображения. В процессе чтения мы можем вообразить любое описываемое событие или явление, сконструировать образ вещи или внешность персонажа, используя именно недостаточность описания, неполноту (нехватку) в письме визуальных форм и средств выразительности. Образ здесь никогда не дан целиком и полностью (в отличие от кино), и поэтому нам всегда приходится реконструировать, достраивать замысел автора, используя в качестве «строительного материала» отдельные признаки, свойства и качества объектов описания, на которые косвенно указывается в тексте (цвет глаз и длина волос, рельеф местности, последовательность и взаимосвязь событий и т.д.).

Тем самым обнаруживается обратно пропорциональная зависимость: чем меньше выразительных средств для материала визуализации (например, всего 32 графических знака как букв в русском алфавите), тем больше возможностей их комбинации при конструировании виртуальных объектов. И наоборот, чем реальней выглядит и убедительней подается визуальный материал в кино, тем меньше шансов на то, что мы сможем изменить уже сложившийся образ. Именно в этом и проявляется насильственно-репрессивная природа визуального вообще и фильмического – в частности. Таким образом, идея текста как генератора смыслов в культуре и неисчерпаемого источника развития традиции не должна сводиться к форме его визуальной репрезентации, как это сейчас зачастую происходит в гуманитарных науках после «визуального поворота». Ведь это, как справедливо отмечал У. Эко, есть «идея текста, готового к физической деформации. Такой текст дает читателю впечатление полной свободы. Но это иллюзия свободы. Единственная машина, которая действительно дает свободу порождения бесконечного числа текстов, изобретена тысячелетия назад. Это алфавит. Конечным числом букв порождаются миллиарды текстов. И так от Гомера до наших дней» (20, с. 279).

Итак, возвращаясь к ранее поставленной нами проблеме необходимости анализа прагматики визуального восприятия и поиска рамок интерпретации данной ситуации как насильственной по отношению к зрителю, можно еще раз отметить, что ограничивающими ее «пределами» или экстремумами будут, во-первых, собственно «прямое» или «физическое» насилие, осуществившееся в 1944 г. как конкретное историческое событие (высадка американских войск на побережье), а с другой – «символическое» или «культурное» насилие, выступающее как лимит наших возможностей визуализации и восприятия этого события в фильмах «СРР» и «ТКЛ». Между этими полюсами простирается достаточно широкое поле возможных объективаций насилия применительно к ситуации просмотра зрителями данных фильмов в кинотеатре. Здесь можно выделить (с известной долей условности) три промежуточные «зоны насильственного поражения»: реконструкция и постановка сцены высадки десанта

с использованием огромного количества пиротехники для достижения спецэффектов при проведении съемок; монтаж и обработка отснятого материала, в процессе которого формируется окончательная версия кинофильма, ограничивающая возможности зрительского восприятия в рамках определенного формата; копирование, тиражирование и последующее распространение фильма как конечного продукта кинопроизводства с учетом всех маркетинговых мероприятий (промоушн, реклама, премьерные показы и пр.). В каждом из этих случаев мы так или иначе имеем дело с определенными формами «структурного насилия» как принудительного отбора тех или иных вариантов из множества возможных – начиная от ракурса съемки и заканчивая формированием общественных ожиданий в соответствии с закрепленными на рыночном фронте глобализации «правилами игры», где, допустим, российское кино о войне изначально проигрывает американскому в силу явной недостаточности финансовых затрат на его «раскрутку».

Таким образом, с учетом всех вышеназванных аспектов символической «конверсии» насилия в процессе его кинорепрезентации мы можем теперь обратиться к рассмотрению специфики просмотра визуального материала в условиях актуализации конкретных обстоятельств места и времени локального контекста «здесь и сейчас». Цель – анализ технических приемов, позволяющих манипулировать эмоциональной (психической) реакцией зрителя как пользователя визуальных знаков (текстов) на первичном уровне прагматики его зрения, задающем определенный ракурс или точку видения, и только потом – на уровне вторичном, содержательном и формальном внутри самого фильмического пространства (семантика и синтактика). При этом мы будем опираться на собственный, личный опыт просмотра и сопереживания, который можно охарактеризовать как совершенную помимо воли вовлеченность в сюжетную канву фильма и «принудительное погружение» в саму его атмосферу, что и можно определить как некоторое насилие по отношению к аудитории. В основе этого опыта лежит впечатление от просмотра «СРР», которое автор данного текста уже в качестве зрителя испытал в кинотеатре «Москва» города Минска весной 1999 г. на премьерном показе фильма в рамках программы «Номинанты и лауреаты премии «Оскар». Интрига усиливалась тем, что буквально накануне в указанном кинотеатре была установлена стереофоническая система объемного звучания «Долби», которая до того момента в минских кинотеатрах не применялась и теперь должна была существенно усилить эффект «приближения к реальности», особенно для неискушенной публики.

В результате шок, испытанный автором-зрителем, оказавшимся волей судьбы прямо в центре зрительного зала и с первых же минут целиком погружившимся в агрессивную акустическую среду, до предела насыщенную всеми возможными шумовыми эффектами (взрывы, выстрелы, крики, шум мотора и плеск воды), можно сравнить, видимо, только с впечатлением новобранца, впервые взявшего в руки оружие и внезапно оказавшегося в самом центре битвы. И дело здесь не только в громкости звука, бьющего по барабанным перепонкам и нервным центрам с точностью снайпера и вовлекающего нас в самую гущу кинособытий, но и в социокультурном контексте восприятия. Ведь показ состоялся на фоне трагических событий в Югославии в самом начале ее бомбардировок войсками НАТО, когда возникла вполне реальная угроза вступления в войну против западного альянса совместных вооруженных сил России и Беларуси, поэтому среди зрителей все представители мужского пола могли вполне обоснованно идентифицировать себя с персонажами фильма в предчувствии худшего развития событий. Таким образом, невозможно восстановить всю палитру внутренних (психических) переживаний без их соотнесения со внешними (социокультурными) обстоятельствами, которые как бы накладываются на каждую конкретную ситуацию восприятия и могут даже «перекрывать» ее по интенсивности переживания, определяемую в зависимости от степени значимости для каждого отдельного субъекта.

Поскольку «средоточие насилия лежит в области тактильного ощущения» (15, с. 477), то для конкретизации и более точного описания «симптомов» насильственного воздействия, индивидуализирующих данную ситуацию визуального восприятия, представляется уместным провести аналитическое различие между такими понятиями визуальной антропологии, как «взгляд» и «глаз». В данном случае мы противопоставляем «глаз» «взгляду» с целью отказа от анонимного и деперсонализированного пространственного отношения, точнее – соотношения между видящим и видимым, воспроизводящего традиционную схему субъектно-объектных взаимодействий. Введение подобного различия обусловлено необходимостью нарушить такое положение дел, которое можно условно обозначить как *«спиритуалистический паноптизм»*. Альтернативным подходом, по нашему мнению, призвана стать стратегия у(от)клонения от окуляцентризма или оптикуляризма западноевропейской философии и культуры, где визуальная перспектива мышления стала доминирующей. Наша задача – поместить саму возможность визуализации в пространство не *перспективизма* (как ориентированного на проективное развертывание абстрактно-спекулятивного «взгляда»), но *ситуационизма* (как локализованного в конкретных обстоятельствах места и времени «глаза», принадлежащего данному субъекту видения, обусловленного сложившимися на данный момент культурно-историческими и общественно-политическими условиями).

Глаз есть точка фокусировки и настройки *взгляда*, «свертывания» проекций и пересечения горизонтов видимого, а также их локализация в конкретной телесной «схеме» как органе зрительного восприятия. Глаз всегда персонально (индивидуально) детерминирован, поскольку изначально ограничен рамками телесной и перцептивной конституции и на биологическом уровне обусловлен спецификой данного конкретного организма, что проявляется, например, как близорукость или дальновзоркость. Однако это биологическое толкование можно расширить и дополнить социокультурным подходом, с позиций которого «взгляд» есть абстрактно-отвлеченное и анонимно-безличностное состояние «видения вообще», характерного для трансцендентального субъекта философской классики. «Глаз» как противоположность «взгляду» помещает *визуальное* в рамки *телесного* и инкарнирует его, очерчивая горизонт видимого в границах конкретной, индивидуализированной зрительной/зрительской перспективы. Эта перспектива имеет свои специфические особенности, она может маркироваться с помощью различных социокодов и к ней могут быть применены разные аналитические подходы (например, гендерный (см. 14)). Нам же в такой ситуации важно отметить следующие моменты: 1) глаз может быть определен как орган конкретного человеческого тела, а не просто как источник некоего абстрактного всевидящего взгляда, принадлежащего столь же умо(з)рительному Другому, в роли которого, кстати, может выступать и механизм (все та же телекамера) или просто глазок в двери – как имитация глаза, симуляция зрения вообще; 2) глаз может быть опознан как орган, принадлежащий индивидуальному телу, поддающемуся идентификации по половому признаку (так, автор данного текста идентифицировал себя с персонажами фильма и сопереживал им, выступая именно в качестве *мужчины*, что невольно тянуло за собой весь шлейф актуализированных коннотаций вроде воинской повинности, присяги на «верность отечеству», «честь и долг», «сила и слава» и т.п.).

Далее нам необходимо перейти к рассмотрению техники визуальной репрезентации батальных сцен уже на уровне текстуального анализа (семантика и синтаксис кинотекста), а также сравнительного (интертекстуального) анализа «СРР» и «ТКЛ». В анализируемых кинолентах проблема демонстрации произошедших событий, сыгравших далеко не последнюю роль во всей Второй мировой войне, решается диаметрально противоположными способами, определяющими именно специфику выразительных средств (*технология*) и последовательность их использования (*стратегия*) в процессе визуальной репрезентации. Стивен Спилберг и Теренс Малик, как искусные полководцы и стратеги киноиндустрии, берутся за реализацию своих планов с учетом всех возможных

нюансов и конъюнктурных соображений в условиях развитого рынка кинопромышленности и его уже достаточно оформившегося сектора, разрабатывающего военную тематику. Поэтому идут они к решению своей задачи абсолютно разными путями и с совершенно разных позиций, приходя, тем не менее, к одному и тому же результату: успеху у кинозрителей и кинокритиков. Они словно делают ставки и расставляют акценты на те элементы в структуре кинофильма, которые смогут выжать максимум эмоций у аудитории и подтолкнуть ее тем самым к единству коллективных переживаний в процессе просмотра.

При этом в «СРР» интересен прежде всего показ батальных сцен (удачный ракурс и оригинальная техника съемки), а в «ТКЛ» – выявление «контекста» и последствий войны (ее осмысление и осуждение на уровне сопоставления отдельной человеческой судьбы и коллективных действий в масштабах всемирной истории). В первом случае мы сталкиваемся с «захватом» зрительского восприятия на уровне первичной идентификации (непосредственное вовлечение и активизм действия в сопереживании), во втором – наблюдение на уровне вторичной идентификации (опосредованно-отстраненная позиция скорее наблюдателя, а не участника, в процессе медитативного созерцания и философских рассуждений о проблемах жизни и смерти, истины, любви, красоты и т.п.). Однако и в том, и в другом фильме безусловно ключевой сценой можно считать сцену высадки десанта (на побережье Нормандии при открытии второго фронта либо на тихоокеанский остров в ситуации вступления в войну Японии как германского союзника). В «СРР» этот эпизод представлен в классическом варианте – вторжение, напор, натиск, схватка, борьба, сопротивление и его преодоление. Движение камеры имитирует движение (скольжение) глаза, как будто она вмонтирована в само тело и подвержена его механическим (кинетическим) колебаниям. Это есть стремление минимизировать, сжать до предела и (в идеале) устранить вообще дистанцию восприятия между экраном и зрительным залом, «втянуть» аудиторию в игровое пространство фильма, «втолкнуть» на песок и в воду – прямо под пули. В некоторых эпизодах «СРР», где погибают отдельные участники боевой группы, распознаются пары бинарных оппозиций (жизнь и смерть, порядок и хаос) как своеобразные *синематические антиномии*, моделирующие пространство фильма именно с точки зрения его насильственного содержания как механического нарушения телесной конституции человека (вторжение *механики* в *органику*). Они определяют специфику работы с *индивидуальным* телом, структурируют семантику визуального в режиме детального показа и задают установку на определенный уровень перцепции (зрительного восприятия): пуля в печени – *изнутри наружу*; из твердого – в жидкое, как пульсирующая и растекающаяся кровь; штык в сердце – *снаружи внутрь*, медленное погружение при втыкании в мягкую теплую плоть холодной и твердой стали.

Специфику репрезентации насилия на уровне работы уже с общеколлективным, *массовидным* телом в «СРР» мы наблюдаем в общей сцене высадки десанта на побережье, когда анонимно-деперсонализированный характер организации войск показан посредством особой техники обработки аудиовизуального материала, где можно выделить следующие приемы: 1) специфика сочетания визуального ряда (палуба десантного катера, барахтание в морской воде, береговой песок, спины бегущих впереди солдат, сцены боя и пр.) и звукового сопровождения (шумового фона как плеска воды, взрывов и выстрелов, криков и стонов), полностью синхронизированных с процессом движения (вплоть до пропадания звука в момент погружения в воду); 2) съемка крупных планов камерой «с руки» и в движении, имитирующей максимальное воспроизведение «реальности как таковой», «жизни, как она есть» в соответствии с принципами, близкими к эстетическим установкам «Догмы», реализованных в фильмах Ларса фон Триера (почти полное отсутствие цвета и дополнительной подсветки при съемке, специальных декораций и «постановочных» эффектов, фиксированной на штативе кинокамеры, звуковой дорожки и пр.); 3) перенасыщенность детального («масштабного») показа крупным планом процессов сегментации коллективного тела как единого целого и препарирования его

отдельных фрагментов (планомерно демонстрируется его расчленение, деформация отдельных органов, когда у разных солдат последовательно отрываются рука или нога, испаряется живот, разрывается голова и т.д.).

При этом порция негативных эмоций, получаемая нами в процессе просмотра этих последовательно демонстрируемых эпизодов, составляющих своеобразный *каталог насилия*, значительно больше и усваивается в кинозале гораздо сильнее, нежели в ситуации самой битвы. Ведь там солдат может увидеть смерть и увечья лишь своих ближайших товарищей, находящихся в этот момент *непосредственно* рядом с ним. Он может даже пригнуться и зажмуриться в ужасе перед происходящим, опасаясь, что нечто подобное произойдет и с ним самим, а ведь именно этой возможности лишены кинозрители. Тот факт, что они осознают свою безопасность, находясь в помещении уютного кинотеатра и не упустят случая пощекотать себе нервы за честно заплаченные деньги, и играет с ними злую шутку. Ракурс видения и в случае активного участия, и в ситуации «пассивного» созерцания ограничен рамками постановочной сцены (полем боя), но в поле зрения бойца может попасть лишь весьма ограниченный участок общей картины (того, что происходит лишь *рядом* с ним), тогда как кинокамера дает нам и общую панораму (того, что происходит *вокруг*), а также объединяет в себе массу всевозможных ракурсов и точек зрения едва ли не всех участников битвы (того, что происходит *с каждым*), заряжая/заражая нас их многократно усиленными эмоциями. Таким образом, при просмотре кино опыт восприятия и переживания сражения виртуального максимально спрессован и уплотнен по сравнению с диффузным опытом участника боя реального, а доза физического насилия, переживаемого воюющими солдатами, с лихвой перекрывается впитыванием гигантской сверхдозы насилия символического, которое зритель получает в ситуации виртуальной битвы при просмотре кинофильма.

В итоге «претензия» Спилберга на выработку новых канонов *реализма* с целью наиболее полного соответствия реальности становится *натуралистическим* описанием ее отдельных элементов (увечий и аффектов), магически окутанных ореолом (аурой) репрезентации, которая значительно усиливает совокупный эффект воздействия и позволяет говорить о наличии особой, симулятивной реальности или ГИПЕРРЕАЛЬНОСТИ кино. Сконструированная таким образом художественная модель никоим образом не приближает нас к «объективности» документальной кинохроники, что, видимо, предусматривалось самим создателем фильма, но, напротив, удаляет нас от нее, отбрасывает далеко за грань действительности. В итоге «СРР» работает в режиме своеобразной катапульти, функционируя как игровой механизм визуального искажения действительности, симулятивного перепроизводства насилия и его последовательного гипостазирования, возведения в ранг СВЕРХреальности. Насилие, столь подробно детализированное и тщательно документированное, служит режиссеру оправданием его несбывшихся амбиций стать творцом новой реальности, целиком смонтированной по его прихоти.

Тем не менее, при столь шокирующем впечатлении, в «СРР» не происходит отказа от нарративности рассказа в пользу *темы-крика*, где язык киноповествования сменился бы всплеском эмоций, боли и ужаса, как в романах Л.-Ф. Селина (см. 11). Вместо этого авангардистского эпатажа псевдоавангардист Спилберг планомерно осуществляет де- и реконструкцию мифа об армии союзников как дисциплинарно отстроенной и стабильно функционирующей машине. Вначале он показывает сбои в ее работе, хаос и панику, чем и вызывает шокирующее впечатление у аудитории. Однако это всего лишь специальный композиционный прием для привлечения внимания зрителя с первых же минут фильма и его дальнейшего «захвата» с целью полного вовлечения в эмоциональную ткань киноповествования. Подобная тактика сопоставима с отвлекающим маневром, хитрым трюком для усиления эффекта «непобедимости» американских десантников – игра в псевдодеструкцию модернистского толка. В дальнейшем, по мере развития киноповествования, миф с новыми силами успешно восстанавливается, в процессе этой

реанимации оживая уже как «обновленный» миф, претендующий на «максимально возможную» и «наиболее полную» репрезентацию реальности.

Все это так знакомо и предсказуемо, как будто заранее соответствует массовым ожиданиям, ориентированным на восприятие логики сражения в предвкушении искомого зрелища. И именно этого мы не сможем отыскать в «ТКЛ», где поначалу кажется, что Т. Малик задался целью осуществить процедуру заимствования из «саспенса» эффекта напряженного ожидания в предвкушении развязки. Американский десант высаживается на кромку прибрежного пляжа, стремительно преодолевает его и углубляется в лес. И все это без единого выстрела! Те роковые сто-двести метров береговой полосы, на которых и развивается действие в «СРР», превратившееся в кошмар для всей союзной армии, в данном случае даже не привлекают к себе внимания. Создается впечатление, что японская армия вот-вот нанесет мощный ответный удар, и чем дольше мы ожидаем его вместе с бойцами и дальше углубляемся в лес, тем ужаснее будет развязка и трагичней финал. Однако проходит время, напряженность не разряжается и требуемого катарсиса не происходит. Мы видим роскошные пейзажи тропической природы в сопровождении этномедитативной музыки, где главными персонажами выступают, скорее, обитатели леса (цветастые попугаи, красующиеся перед камерой). Голос за кадром от лица главного героя делится с нами своими сокровенными переживаниями о прихотях судьбы, смысле жизни и ее инфляции перед грядущим апокалипсисом. Даже тот момент, когда, наконец, начинается само сражение, предельно завуалирован и никак не выделен в общем контексте. Просто эпизод похода в джунглях плавно сменяется фрагментом, из которого мы заключаем, что армия уже вступила в бой и даже несет первые потери: из леса к реке выносят раненых, тут же им оказывают первую помощь, делают перевязки, а на опушке уже разбивают походный лагерь и полевой госпиталь. При этом режим демонстрации осуществляется в том же, медитативно-рефлексивном ключе, темп показа никоим образом не меняется, ритм музыкального сопровождения также не ускоряется, даже интонация и тембр голоса за кадром остаются прежними. А ведь именно этот эпизод в соответствии со всеми законами жанра и по всем канонам должен представлять как ключевой, проводящий границу, линию перехода и разрыва между вступлением, вводной частью фильма и его кульминацией!

В итоге у нас перед глазами разворачивается лишь игра «в поддавки», отсутствие сопротивления, пустота, нехватка, неожиданность и растерянность. Наши ожидания обмануты, и это можно назвать главным парадоксальным решением, непредсказуемым режиссерским ходом, ломающим стереотип уже достаточно четко сложившихся представлений об американском военном кино как боевике «в условиях фронта», где под прикрытием героического антуража максимально эксплуатируются все ресурсы жанра «экшн»: бешеный темп движения, максимальная скорость стрельбы и громкость звука. Считается, что этим можно вполне успешно оправдать невыразительность сюжетной линии, скупость психологических портретов главных персонажей, нечеткость, некоторую «смазанность» финала и пр. Но именно эти критерии и не являются главными для зрителя в ситуации просмотра кинофильма «ТКЛ»: недоумение и растерянность вызвана как раз их отсутствием. Ведь здесь на первый план выступает авторская концепция (режиссерский замысел), никак не укладывающийся в установленные стандарты и представления, соответствующие запросам массовой аудитории. Именно эта авторская позиция, ориентированная на столь радикальный, также по-своему ошеломляющий эффект «обманутых ожиданий» и приводящая в итоге к дезориентации зрителя, нарушению автоматизма его восприятия кинотекста и может, пожалуй, считаться в данном случае стратегией, направленной на реализацию в прагматическом плане визуального насилия. Насильственным оказывается сам способ подачи информации, тот творческий метод, которым пользуется режиссер для достижения своей цели, не идущий на поводу у зрителя и сталкивающий его с непредсказуемой и парадоксальной ситуацией восприятия. Так он принуждает его к осмыслению и переосмыслению (причем помимо

своей воли) традиционного канона массового героико-приключенческого кино о войне, тем самым переключая регистр возможного отношения к увиденному и выводя нас за грань реальности, моделируемой в соответствии с нормами и правилами жанра. По сути дела, в данном случае мы имеем дело с синтезом жанров или даже их подменой, формирующей некий гибридный кинодискурс, где сочетаются признаки как героической саги в стиле «экшн», так и философствующей документалистики в рамках некоего общего пацифистского манифеста о бессмысленности войны и насилия вообще. Эта стратегия, осуществляемая Т. Маликом в «ТКЛ», диаметрально противоположна позиции С. Спилберга с его псевдоавангардистским «СРР» и откровенно конфликтует с ним, выступая в качестве альтернативного подхода в трактовке традиционных киносюжетов и их визуального воплощения.

Такой внутренний конфликт в клане американских кинематографистов свидетельствует не о закулисных интригах или творческих разногласиях заокеанских кинорежиссеров в их конкурентной борьбе друг с другом за покорение массовой аудитории, но, скорее, об определенных трансформациях в киноиндустрии и современной поп-культуре в целом, связанном с ее переходом на новый этап развития. Обе киноленты могут выступать в качестве «основных симптомов» данной ситуации при ее диагностировании как «транзитивной» с позиций культурологического анализа логики развития масскульта. Они демонстрируют нам два бинарно соответствующих друг другу полюса возможностей как пределов регистра или «рамки», задающих максимум (*позитив* как полнота присутствия) и минимум (*негатив* как возможность отсутствия) нормативности применительно к каждому конкретному эстетическому феномену. Именно между этими полюсами в установленных ими рамках и разворачивается все многообразие вариантов, реализуется вся комбинаторика элементов современной поп-культуры. При этом они могут противоречить друг другу и даже конфликтовать между собой, однако никогда не смогут исчерпать весь креативный ресурс подобной полифонии, где приоритет никогда не будет отдан чему-либо одному. Нелепо было бы, например, представить себе ситуацию, когда кинокритиками и экспертами американской киноакадемии какая-либо версия экранизации литературного произведения (хотя бы того же «Дракулы» Брэма Стокера) объявляется «наилучшей из всех возможных», автоматически причисляется к числу бессмертных шедевров и делает невозможными любые другие попытки экранизации. Это было бы абсурдно и с экономической (ведь нужно время от времени подпитывать интерес публики к тому, что гарантирует постоянный доход), и с чисто эстетической (невозможно «застолбить» за собой авторство применительно к какой-либо из «вечных» тем и сюжетов) точек зрения. Скорее, можно говорить о том, что эта версия будет принята за образец, который вряд ли удастся превзойти, но который всегда будет лишь одним из возможных, постоянно провоцирующим на многочисленные «римейки» и «сиквелы».

В связи с этим интересно отметить тот факт, что в американском массовом кино 90-х гг., пожалуй, как никогда ранее, активно осуществлялись попытки единовременного «выставления рамок», замыкания всех возможных вариантов дальнейшего эксплуатирования той или иной тематики в пределах указанных экстремумов – от «негатива» до «позитива». Именно в это время выходит на экраны невероятное количество фильмов-«близнецов», эксплуатирующих в почти одинаковой степени разработку одних и тех же тем, в основном в жанре ужасов и катастроф – от падения метеоритов до распространения смертоносных вирусов (в том числе электронных) и нашествия акул. Причем если раньше это «совпадение» можно было объяснить жадной наживы и желанием заработать дополнительный куш на выгодной теме, когда разрыв между «близнецами» составлял год-два, то теперь, вероятно, способности шпионажа выросли настолько, что едва какая-либо кинокомпания начинает постановку нового блокбастера, как тут же параллельно конкурирующая корпорация берется за реализацию совершенно сходной идеи. Отсутствие при этом громких судебных процессов и жалоб на

отбивание части аудитории конкурентами говорит о том, что в таких случаях зачастую действует уже некая скрытая логика «культурного бессознательного», двигающая побуждениями продюсеров и режиссеров и выражающаяся в стремлении сразу задавать формат возможной эксплуатации темы как в коммерческом, так и в эстетическом планах. Только этим, видимо, можно объяснить феномен эффективного функционирования в конце 90-х гг. механизмов «производства двойственности» в массовой культуре, с успехом и регулярностью «выстреливающих» дуплетом (одновременным выходом на экран фильмов на одну тему, среди которых оказались также и анализируемые нами «СРР» и «ТКЛ»).

Однако сейчас уже можно достаточно уверенно констатировать, что с началом нового века и тысячелетия такого рода «логика бессознательного» развития данной отрасли кинопроизводства, воспроизводящая логику культурного развития вообще, начинает в очередной раз мутировать, отказываясь от бинарного (двоичного) кода и переключаясь на код тринитарный (троичный). Смена ориентиров подтверждается такими событиями, как выход в свет сразу нескольких своеобразных «киносериалов» в трех частях – от на шумевшей «Матрицы» (где главную героиню, кстати, зовут Тринити) до «Властелина колец», а также третьей части «Терминатора». Однако, похоже, дело этим не ограничится: при завершении съемок последнего эпизода «Звездных войн» (который на самом деле должен был быть одним из первых) и успешном продолжении «Гарри Поттера» намечается оформление стандартов (много)серийного производства кинопродукции в формате, принципиально отличном от традиционного и характерного, скорее, для телевидения с его бесконечными сериалами. Осмыслить новую реальность массовой культуры, осуществляющей в данный момент перепрограммирование с «двойственности» на «множественность» при ее переходе к «серийному мышлению», – задача, которую нам предстоит решать уже в самом ближайшем будущем.

Список литературы

1. Althusser L. Ideology and ideological state apparatuses, in *Mapping Ideology*, Zizek S. (ed.) Verso, 1994.
2. Бодри Ж.-Л. Идеологические эффекты базового кинематографического аппарата // *Учебные материалы по специальности «Информация и коммуникация» в Белгосуниверситете*. Мн., 1997.
3. Бодрийяр Ж. Америка. СПб., 2000.
4. Гиренко Н.М. Морфология, идеология насилия и стратегия выживания // *Антропология насилия*. СПб., 2001, с. 88-114.
5. Gultung J. Selected Works. N.-Y., L., 1991-1995.
6. Делилло Д. Белый шум. М., 2003.
7. Ениколопов С.Н. Массовая коммуникация и проблема насилия // *Информационная и психологическая безопасность в СМИ*. М., 2002. Т.1, с. 186-199.
8. Жеребкина И. Женское политическое бессознательное. СПб., 2002.
9. Жеребкина И. Удовольствие от войны, или война есть жизнь // *Гендерные исследования*, № 6, 2001, с. 31-39.
10. Зверева Г. Дискурс войны в популярной литературе современной России // *Популярная литература*. Опыт культурного мифотворчества в Америке и в России. М., 2003, с. 94-107.
11. Кристева Ю. Боль/ужас // *Гендерные исследования*, № 6, 2001, с. 73-87.
12. Мезенцева Л. Американская идентичность и кинематограф // *Нация как наррация: опыт российской и американской культуры*. М., 2002, с. 162-167.
13. Новикова И. Репрезентация мужественности и войны в советских и российских кинофильмах // *Гендерные исследования*, № 6, 2001, с.163-186.
14. Пегги Ривз Сендей. Социально-культурный контекст насилия: кросс-культурное исследование // *Гендерные исследования*, № 6, 2001, с. 88-113.
15. Савчук В.В. Насилие в цивилизации комфорта // *Антропология насилия*. СПб., 2001, сс.476-498.
16. Тарасов К. Аттрагирующее воздействие насилия на «большом экране» // *Экранизация истории: политика и поэтика*. М., 2003, с. 147-150.
17. Тишков В.А. Теория и практика насилия // *Антропология насилия*. СПб., 2001, сс.7-38.
18. Усманова А.Р. Кино и немцы: гендерный субъект и идеологический «запрос» в фильмах // *Гендерные исследования*, № 6, 2001, с. 187-205.
19. Щепанская Т.Б. Зоны насилия (по материалам русской сельской и современной субкультурной традиций) // *Антропология насилия*. СПб., 2001, сс. 115-177.
20. Эко У. От Интернета к Гутенбергу // *Общество и книга: от Гутенберга до Интернета*. М., 2000, с. 275-279.