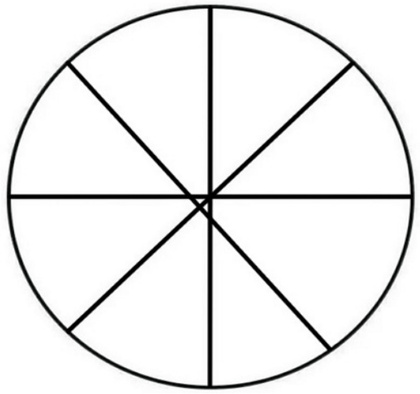
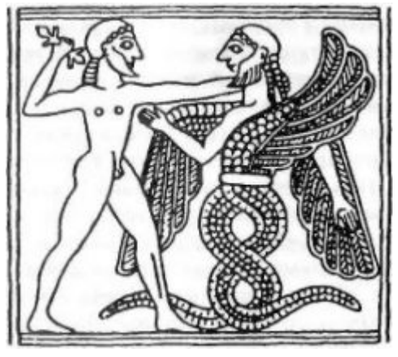


Книга посвящена обобщению и детализации технологий конструирования и деконструкции образа врага, используемых в современных военных, социально-политических, этнических и этноконфессиональных конфликтах. Механизмы формирования, конструирования и деконструирования образа врага могут вызвать интерес у политологов и социологов, представителей экспертного сообщества в сферах политтехнологий, политического консультирования, PR, рекламы, военной пропаганды, психологических операций и информационных войн, а также будет интересна преподавателям и студентам, обучающимся по соответствующим дисциплинам и специальностям.

Лушников Д.А. Образ врага: технологии конструирования и деконструкции

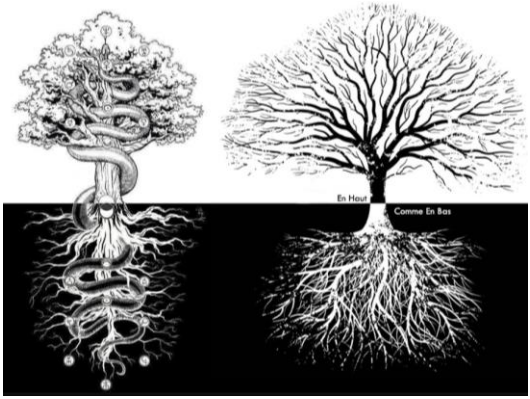
Д. А. Лушников

ОБРАЗ ВРАГА: ТЕХНОЛОГИИ КОНСТРУИРОВАНИЯ И ДЕКОНСТРУКЦИИ



Лушников Дмитрий

Образ Врага: технологии конструирования и деконструкции



УДК 32.019.5
ББК 60.524
Л 87

Рецензенты:
Пржиленский В.И., д-р филос. наук, профессор кафедры философии и социологии, Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (Москва),
Косов Г.В., д-р полит. наук, профессор, заведующий кафедрой востоковедения и африканистики, Севастопольский государственный университет (Севастополь)

Лушников, Д.А.
Л 87 **Образ врага: технологии конструирования и деконструкции:** монография / Д.А. Лушников. – Ставрополь: Издательство СКФУ, 2023. – 271 с.

ISBN 978-5-9296-1259-6

Книга посвящена обобщению и детализации технологий конструирования и деконструкции образа врага, используемых в современных военных, социально-политических, этнических и этноконфессиональных конфликтах. Механизмы формирования, конструирования и деконструирования образа врага могут вызвать интерес у политологов и социологов, представителей экспертного сообщества в сферах политтехнологий, политического консультирования, PR, рекламы, военной пропаганды, психологических операций и информационных войн, а также будет интересна преподавателям и студентам, обучающимся по соответствующим дисциплинам и специальностям.

УДК 32.019.5
ББК 60.524

Автор
Лушников Д. А., д-р социол. наук, профессор, заведующий кафедрой социологии, Северо-Кавказский федеральный университет (Ставрополь)

ISBN 978-5-9296-1259-6

© Лушников Д. А., 2023
© Северо-Кавказский федеральный университет, 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение ……..…….. 4

Глава 1
Зоология врага: животное-враг и Враг как животное …….8

Глава 2
Архаические программы расчеловечивания. Механизмы конструирования и деконструирования образа врага …….126

Глава 3
Антропология и социология Врага. Враг как нечеловек, недочеловек и человек ……... 162

Глава 4
Демонология и космология врага: демонизация/ инфернальная дегуманизация и Священная война ……207

Список литературы …… 266

ВВЕДЕНИЕ

Между Конрадом Лоренцом и Бруно Латуром

Чтобы существовало общество,
нужен образ врага.

К. Шмитт

Сентенция К. Шмитта, приведенная нами в качестве эпиграфа, как нельзя точно отражает смысл и назначение тех генетических и архаических социокультурных программ, которые способствуют возникновению и воспроизводству определенных форм групповой организации у разумных, коллективных и агрессивных приматов, коим является вид Homo sapiens.

По мнению автора, полноценное научное исследование образа врага должно вбирать в себя два дихотомических аспекта – биологический и конструктивистский. Биология врага первична и редуцируема, она выступает как в виде дочеловеческого, животного начала, так и в виде биологических оснований перцепции и поведения уже современного человека. Анализ биологической детерминации образа врага носит первичный характер, поскольку редуцируется до его восприятия и импринтинга у различных видов. Образ врага у животных является следствием врожденных тенденций, а также непосредственного наблюдения и закрепления его визуального образа, запаха, звуков, которые он издает и т.д. Его формирование подкрепляется особенностями поведения сородичей и представителей других видов, реагирующих на опасность.

Как в филогенетическом, так и в онтогенетическом аспектах, для любого животного негативная информация важнее позитивной, поскольку сигналы хищников несут непосредственную угрозу жизни. Поэтому и визуальный образ врага и звуки, которые тот издает, имеют для него первостепенное значение. Все приматы с интересом изучают повадки своих природных врагов и человек не

только не исключение, но скорее вершина развития этого познавательного интереса. Негативная угрожающая информация до сих пор приоритетна для нашего мозга, именно эту особенность используют пропаганда и СМИ. Человеческий мозг старается экономить энергию для повседневных операций, но в случае угрозы для жизни не ленится потрудиться.

Следовательно, образ врага имеет и инстинктивную природу и помимо аккумулирования и трансляции негативных сигналов предполагает множество функций, одни их которых предполагают саму возможность развития сознания, познания, речи, культуры и социальных отношений.

В биологии связь между агрессивностью вида, формой его организации и эмпатией очевидна. Homo sapiens вид коллективный, с развитой социальностью, способный к глубокому и разнообразному проявлению чувств и эмоций, но агрессивный, отличающийся высоким уровнем внутривидовой конкуренции и слабыми биологическими механизмами торможения агрессии. Любовь у нашего вида невозможна без агрессии, ненависти и вражды, а развитая социальность без «плохих других». Враг как вечный внутривидовой конкурент стимулирует появление и развитие человека, культуры и общества.

Враг создает человеческое общество, делает его возможным и на биохимическом уровне – человек обладает развитым гормональным движком, отвечающим за эмпатию. Действие пептидного гормона окситоцина вызывает чувство удовлетворения, спокойствия и понижение тревожности рядом с партнером.[1] Однако доверие и ощущение общности с ингрупппой взаимосвязано с чувством неприятия и агрессивности в отношении аутгрупп. Коллективное «Мы» всегда утверждается и собирается против неких «Они», это социологическая максима в процессах групповой динамики в человеческих сообществах.

Враг являлся тем зеркалом, в которое смотрит человек, и это один из основных источников саморефлексии и личностного становления. В известной поговорке «Скажи мне, кто твой друг, и я скажу тебе, кто ты», с полным на то основанием можно поменять «друга» на «врага» и она не потеряет своего оригинального смысла: «Скажи мне, кто твой враг, и я скажу тебе, кто ты».

[1] Meyer, D. Selective Serotonin Reuptake Inhibitors and Their Effects on Relationship Satisfaction. The Family Journal, 2007. 15(4), 392–397.

Таким образом, Враг – это не только страдание и смерть, это рождение, жизнь, развитие. Сможет ли когда-либо человек преодолеть свою биологическую обусловленность и отказаться от Врага? В рамках ныне популярного трансгуманизма пытаются ответить на этот вопрос утвердительно, нам же это представляется совсем не очевидным.

Без Врага нет Героя. То есть, нет психологического взросления, личностного становления и духовно-нравственного развития, нет преодоления низменных чувств и пороков, нет стремления к идеалам, в конечном итоге, нет культуры и общества. Именно Враг, будучи биологическим следствием агрессивности и развитой социальности нашего вида, в качестве своего отрицания порождает возможности преодоления ограничений биологической природы и обусловленности в человеке, его культурного и творческого развития и трансценденции.

Если биология врага редуцируема до первичных биологических потребностей и механизмов, то конструктивистский подход предполагает совершенно противоположный, дихотомический характер восприятия этого явления – образ врага есть конструируемый и воображаемый феномен и посему является прерогативой исключительно человека. Это не сумма ощущений, инстинктов и типизированного опыта, как у животных, это сложносоставной устойчивый образ, который человек способен не только держать в сознании, но и развивать, дополняя новыми чертами и содержанием.

Однако если мы признаем образ врага за социальный конструкт, то мы должны понять и определить тот строительный материал, который используется при конструировании данного образа. И тут мы обнаруживаем, что подобное конструирование основывается не столько на современном знании, эпистеме эпохи и дискурсе, сколько на древнем человеческом материале, который уводит нас глубже, в океан биологического не- и дочеловеческого, инстинктивного.

Также следует отделить процесс формирования образа врага от его конструирования, в первом случае мы имеем дело с естественным процессом, как биологическим, инстинктивным, так и сознательным. Во втором случае, он является результатом целенаправленной деятельности мыслящего субъекта, использующего знания о его биологических и социокультурных механизмах. На этом осно-

вании мы и заявили о «конструировании образа врага» и определили несколько обязательных критериев его анализа: биологический, антропологический, социологический, психологический и мифо-религиозный.

Глава 1
Зоология врага: животное-враг и Враг как животное

Образ врага. Начало. Страхи и враги древесных обезьян

Механизмы распознавания «своих» и «чужих» основаны на образовании стереотипов и соответствующих им стереотипических реакциях. Живое существо на любом уровне биологической эволюции разделяет опасное, угрожающее от привычного, безопасного. Наличие внешнего врага, будь то представитель другого вида или внутривидовой враг-конкурент позволяет сбрасывать агрессию вовне и не аккумулировать ее внутри сообщества. Враг позволяет простейшим сообществам собственно существовать, не повышая уровень внутренней агрессии и конфликтности. Подобно этому и в человеческих обществах наличие внешнего врага «тонизирует» коллектив, интегрирует и мобилизует его жизненные силы и ресурсы. В обратном случае, агрессия копится внутри общества и постепенно разрушает его изнутри.

Начнем с генетической основы наших страхов, идущих из тех времен, когда «Нас» как явления еще не было, а были наши далекие первопредки гоминоиды (человекообразные обезьяны) – небольшие древесные обезьяны, появившиеся приблизительно 25 млн. лет назад: дриопитеки, микропитеки, афропитеки и др. Эти относительно небольшие по размеру приматы питались плодами и молодыми листьями и передвигались на четырех конечностях. Не все гоминоиды стали предками гоминид – (Hominidae, «человечьих») семейства антропоидов, включающего современного человека и его непосредственных предков.

Однако их генетические программы являются нашим наследством и их страхи, и враги преследуют нас и поныне. В качестве таковых выступают змеи, хищные птицы и ночные охотницы – совы. Эти животные, в большинстве своем, уже не представляют

опасности для современного человека. Даже в экосистемах, где существует множество ядовитых змей, страх человека перед ними не является значимым, в человеческом обществе доминируют социальные страхи. Человек в качестве объекта охоты/«жертвы» для этих животных практически недосягаем.

Однако страхи и враги древесных обезьян никуда не делись из нашего бессознательного, о чем пишет В.Р. Дольник: «Человекообразным обезьянам из-за крупных размеров хищные птицы и змеи не опасны. Но небольшие древесные обезьяны (а наши отдаленные предки были и такими) очень боятся и хищных птиц, и сов, и змей, охотящихся на приматов среди ветвей. Наша неосознанная иррациональная боязнь змей, ночных и дневных хищных птиц – наше генетическое наследство. И подсознательная тяга и повышенный интерес к ним – оттуда же».[2]

Следует предположить, что данные архаические программы существуют на уровне либо более глубоком, чем уровень «коллективного бессознательного» в аналитической психологии К.Г. Юнга, либо на более «нижних этажах» в его структуре. Коллективное бессознательное архивирует опыт не отдельного индивида (индивидуальное бессознательное), а вида и форм его общественной организации. Но только ли собственно вида Homo sapiens sapiens рода Люди (Homo) из семейства гоминид в отряде приматов? На это вопрос нет утвердительного ответа в юнгианской психологии, но есть в этологии и социобиологии, которые признают наличие у человека генетического наследства предшествующих видов (к примеру, связь между брахиацией и любви человека к качелям).

Тоже касается и юнгианского учения об архетипах коллективного бессознательного, которые бесспорно «человечны», связаны с нашим видом и, возможно, его ближайшими разумными предшественниками, они не включают на первый взгляд какой-либо дочеловеческий «обезьяний» материал. Архетипы «персона», «тень», «анима/анимус», «дева», «младенец», «мудрый старец», «небесный отец» и «хтоническая мать», «трикстер» и т.д. явно антропоморфны и отражают наличие сложных социальных отношений, а значит, не относятся в своём генезисе к более ранним стадиями антропогенеза.

[2] Дольник В. Р. Непослушное дитя биосферы. – СПб.: Петроглиф, 2009. С.90.

К.Г. Юнг утверждал, что коллективное бессознательное включает архетипы и инстинкты, именно в них проявляется наследуемая «животная» составляющая человека. Его последователи (М.-Л. фон Франц, М. Фордхам, Э. Стивенс, И. Якоби и др.) с одной стороны, а зоологи и нейропсихологи (А. Портманн, Дж. Генри и др.) с другой, пытаются соотнести эти два явления и понятия. При этом зоологи и нейропсихологи склонны к физиологической трактовке архетипов, локализуемых ими в структуре ДНК или головного мозга.

Современные нейробиологи утверждают, что инстинкт записан не в ДНК, а в системе связи нейронов. Кодировка относится к системе межнейронных связей, поэтому у человека мало врожденных рефлексов и они не очень устойчивы. Социальные инстинкты строятся на врожденных и закрепляются в мозге в процессе его роста, подкрепляясь в процессе социализации.

Со времен исследования К. Лоренцем поведения серых гусей и открытия им явления импринтинга (запечатления), стало понятно, что образы у животных формируются в процессе раннего закрепления в памяти признаков внешних объектов и обучения. Визуальные характеристики образа врага формируются в сочетании с другими поведенческими условиями – беспокойством родителей, демонстрации ими агрессии или избегающего поведения.

С другой стороны, по мнению К.Г. Юнга: «Психика погружена в нечто имеющее не психическую природу».[3] Способность человека генерировать и структурировать образы и идеи является отражением бессознательных процессов, на которые воздействует «архетипическая реальность» вне пространства и времени.

Не погружаясь в глубины данной проблематики, обратим внимание на тот аспект, который интересен именно в рамках нашего исследования. Архетипы и инстинкты есть наследуемая бессознательная часть человеческой психики, но образы наследоваться не могут – это производные конструкты индивидуального и коллективного сознания, транслируемые и реплицируемые исключительно в культуре. Архетипы используют содержание сознания для своей актуализации, выступая в виде образов, вызывающих базовые эмоции (страх, гнев, удивление и т.д.), которые, в свою очередь, влияют на поведение индивида. Они как старые меха, всегда заполняемые молодым вином.

[3] Collected Works of C.G. Jung. vol. 8, par. 437.

Генетические структуры не полностью обусловливают специфику образов – актуальное содержание сознания, его личностный, социокультурный и исторический контекст («дискурс» и «эпистема» по М. Фуко), являются важнейшими составляющими нашей образности и метафоричности. К примеру, особенности машинного производства и новые принципы организации фабричного труда в начале XX века экстраполировались на культуру, искусство и воспитание («тейлоризация театра» и «биомеханика» В.Э. Мейерхольда, понимание социальных институтов: школы, армии, работы как конвейеров социализации и т.п.).

Именно культура выступает как метапрограмма ламаркистского «наследования приобретённых признаков», отрицаемого в отношении биологической эволюции. Однако и в этих транслируемых культурой разнообразных и сложных образах, идеях и представлениях есть место генетическому наследию, обнаруживаемому подчас в виде базисного редуцированного фактора, структурирующего сложное социокультурное явление или процесс, институт или идеологически наполненный социальный ритуал.

Мы можем достаточно сложно описывать ритуалы спешивания дворян и представителей других сословий при приближении короля, снятие ими головных уборов и разнообразные поклоны перед его величеством. С другой стороны, эти ритуалы могут быть редуцированы как к ритуализированному проявлению инстинкта «уменьшения в размерах» особи при приближении к альфа-самцу, так и наоборот – занятию доминантом более высокого положения в пространстве как демонстрации его статуса. Но понимание этой банальной биологической подоплеки не описывает всей сложности происходящего социокультурного ритуала, погруженного в определенный исторический контекст.

Следовательно, биологическое и культурно-наследуемое у человека переплетено и образует зачастую неразрывный симбиоз, основанный на эффектах эмерджентности, поскольку общее сложное явление не сводимо к одному, культурному или инстинктивному частному.

Отсюда мы выводим следующую методологическую рамку:

1) если какое-либо явление или процесс могут быть объяснены с позиции доминирующего влияния инстинктивного начала, они и

должны рассматриваться как в основе своей биологически детерминированные, а социокультурные интерпретации в их отношении должны приниматься как носящие вторичный производный характер;

2) понимание социокультурного наследования приобретённых признаков и небиологических факторов эволюции сложных социокультурных систем не предполагает устранение и игнорирование влияния признаков филогенетических;

3) основываясь на эволюционистском тезисе «онтогенез повторяет филогенез» можно рассматривать более ранние и архаические явления как вероятностно наиболее генетически обусловленные;

4) социобиологический анализ сложных социокультурных явлений и процессов необходимо начинать с предварительного этапа поиска их биологических аналогов и редукции к базисным элементарным природным формам и факторам;

5) культурное и социальное выстраивается не только на базисе биологического, но и на его отрицании или игнорировании, порождаемых первичными запретами (табу), правилами, ценностями, надстраивающими собственно уникально человеческое над биологическим и рождающее описанную З. Фрейдом «неудовлетворённость культурой».

Данная работа не посвящена социобиологической апологетике и поиску в процессах формирования образа врага и его деконструкции исключительно биологической обусловленности. Однако согласно с принятой методологической рамкой, это обязательная начальная стадия научного поиска и анализа. Также не стоит сводить авторскую методологию к попыткам фундировать натурализм и органицизм в своих ранних редакциях и метафорах, скорее автор хочет оттолкнуться от глубин биологического, чтобы узреть прекрасное культурное и несравненное социальное.

Змееподобие и орнитология страха

Определившись с общей методологической рамкой, вернемся к нашим древесным обезьянам, которые в силу своего размера являлись добычей для хищных птиц и змей. Первые враги – это враги биологические – «хищники», для которых наши далекие предки выступали в качестве объектов охоты. Как же в современной культуре

раскрывается змеемподобная и орнитологическая генетическая основа образа врага, и используются ли эти древние страхи? Ведь в современной природе существуют 2700 видов змей, из которых опасна для человека лишь десятая часть и смерть от укусов змей в мире уносит ежегодно жизни всего 30-40 тыс. человек.

Однако сам главный «враг рода человеческого» – дьявол, начинал с рептилоидной метафоричности образа (змей, дракон). Ужасные образы «чужих» в одноименном голливудском фильме, поразившем зрительскую аудиторию новым образом врага и новым источником страха, имели рептилоидные черты. Откуда у человека эта бессознательная генетическая боязнь змей, характерная и для обществ, в экосистеме которых нет ни крупных рептилий, ни большого количества ядовитых мелких змей?

Антропологические источники свидетельствуют о том, что змеи (и другие рептилии, к примеру, крокодил, аллигатор, крупные ящерицы) вызывали почтение и страх в традиционных обществах. У Дж. Фрезера мы находим следующие примеры: «Известно, что кафры питают ужас перед удавом или напоминающими его огромными змеями и под влиянием этого суеверного представления даже боятся его убивать. В прошлом человеку, который почему–то (будь то для самозащиты или по другой причине) убил удава, предписывалось несколько недель подряд лежать днем в проточной воде. … В Мадрасе великим грехом считается убийство кобры. Если это все же происходит, местные жители обычно сжигают труп змеи, как тело покойника. Убивший считается нечистым в течение трех дней.

…Когда индейцы штата Каролина встречаются со змеями, они проходят по другой стороне тропы, чтобы не причинить им вреда; они полагают, что стоит им убить змею, как родня пресмыкающегося в отместку лишит жизни нескольких людей из числа их собратьев, друзей или родственников. Индейцы-семинолы также не трогали гремучих змей из боязни того, что душа убитой змеи побудит сородичей отомстить за нее. Чероки считают гремучую змею вождем змеиного племени, в силу чего относятся к ней со страхом и почтительностью. Немногие чероки, если в этом нет крайней необходимости, отважатся убить гремучую змею, но даже тогда они обязаны искупить это преступление собственными силами или с помощью жреца в установленной форме, испросив прощение у духа змеи. Если этими предосторожностями пренебречь, родня убитой

змеи вышлет кого-нибудь из своих для совершения акта кровной мести: эта змея выследит убийцу, и укус ее будет смертельным».[4]

До появления концепций коллективного бессознательного и архетипической основы психики представители социально-гуманитарного знания с сомнением относились к возможностям проявлений в культуре какого-то дочеловеческого опыта, относящегося к более ранним стадиям антропогенеза и предшествующего возникновению разума и эффекта наследования приобретённых признаков в человеческой культуре. Дискуссии о наследуемом и социально обусловленном в человеке и культуре, начавшись в среде эволюционистов XIX века, не утихают по сей день. К примеру, Э.Б. Тайлор сомневался в более глубокой дочеловеческой/докультурной природе образа змея, как олицетворения зла: «Едва ли можно считать доказанным, что дикие народы, в своем мистическом взгляде на змей, самостоятельно выбрали столь знакомое нам олицетворение зла в образе змеи».[5] Ученый считал распространение этого образа у «диких» народов результатом заимствования у более развитых культур земледельческих цивилизаций, намекая на возможность ассимиляции представлений египтян о змее Апопе и зороастрийцев о змее Ажи-Дхаке.

Э.Б. Тайлор с усмешкой относится к своим современникам, деятелям культуры, которые выдвигали эзотерические версии возникновения офиолатрии (змеепоклонства): «На обожествление змей, к несчастью, уже много лет тому назад обратили внимание писатели, которые связали его с темными философскими учениями, таинствами друидов и всевозможной бессмыслицей, вследствие чего теперь здравомыслящие ученые не могут без ужаса слышать об офиолатрии».[6] Однако антропологи-эволюционисты выводили офиолатрию из простого страха древнего и примитивного человека перед ядовитыми змеями и крупными неядовитыми питонами. Эта определенная примитивизация причин офиолатрии вряд ли может объяснить встроенность фигуры змеи в космогонию и космологические представления различных народов, проживавших в различающихся по природно–климатическим характеристикам экосистемах. Не

[4] Фрэзер Д. Д. Золотая ветвь. - М.: Политиздат, 1986. С. 215; 487.

[5] Тайлор Э. Б. Первобытная культура. Пер. с англ. - М.: Политиздат, 1989. С. 425.

[6] Там же, С. 423.

сталкивавшиеся с крупными змеями и проблемой большого количества ядовитых змей северные народы, тем не менее, отводили змее весьма значимое место в своей мифологической картине мира, чему явственный пример скандинавские Ёрмунганд и Нидхегг, славянский Ящер, культ змеи у народов Сибири и т.д. Страх перед змеями не объясняет представлений о Змее как создателе и/или Первосуществе, олицетворяющем хаос, предшествующий Творению, мировом Змее, окаймляющем вселенную, Змее, как хозяине Нижнего подземно-подводного мира, крадущим солнце и т.п.



Умная гигантская змея ловит маленького древесного примата, пытающегося спастись от нее на вершинах деревьев (авторская интерпретация). Кадр из кинофильма «Анаконда» (1997г.)

Теперь перейдем в практическую плоскость, в конструирование источников страха и образа врага в современной массовой культуре. В фильмах, подобных «Анаконде», чтобы активировать древний иррациональный рептилоидный страх враг гипертрофируется в размерах, редуцируя индивида до небольшой древесной обезьянки. Отсюда образы не встречающихся в природе змей огромных размеров, преследующих «царей природы», почему-то не способных противостоять сему гаду. Для пущего ужаса рептилия наделяется определенной сознательностью, она не только преследует людей как

хищник жертву, она способна предугадывать их поведение и планировать свои нападения. Насытившись, огромная змея почему-то не теряет интерес к поисковому поведению и атакам, что не свойственно реальному хищнику.

Таким образом, для активации этого образа человека необходимо низвести до банального объекта охоты, снизить его биологический статус, а его преследователя-рептилию наделить интенциональностью, волей, длительной памятью, то есть теми когнитивными свойствами, которые являются признаками разума. В свою очередь, рациональность бегущего и/или борющегося со змеем человека должна быть на какое-то время несколько снижена, пока он не осознает тот самый способ, который приведет его к окончательной победе.

В героическом мифе Герой должен противопоставить Змею/Дракону большую разумность, устойчивую связь интенциональности и воли, он в определённом смысле как человек отстаивает свой статус царя природы и низвергает Змея до положенного ему высшими силами более низкого места в космологическом порядке и природе. Герой восстанавливает порядок – Космос, спасает его от Хаоса, хтонических сил Нижнего мира, олицетворяемых злонамеренной рептилией. Он восстанавливает перевёрнутую эволюционную пирамиду, в которой Змей покусился на место Человека.

В свою очередь, когда человек противится воле высших сил, они могут послать к нему змея/дракона, о чем, к примеру, повествует мифологический сюжет о Лаокооне и его сыновьях. Психоаналитическая интерпретация этого сюжета намекает нам на вероятности деградации личности и психоза, если индивид (*Эго, сознание*) не будет руководствоваться велениями богов (*Супер-Эго, идеалы и ценности*), то он будет поглощен/уничтожен змеем (*Ид, бессознательное*).

Индивидуальная эсхатология личности, тождественна эсхатологии мифо-космологической, в которой титаны/йотуны из Нижнего мира (*Ид*) сначала уничтожают средний мир и человека (*Эго*), а после этого вступают в поединок с богами на вершине Мировой горы Олимпа/Асгарда (*Супер-Эго*). То есть уничтожение человека приводит к гибели культуры. Культура не может существовать без своего носителя, превращаясь в набор культурных артефактов, изучаемых историками. С другой стороны, как известно из мифологии

различных народов мира, отход человека от богов и вызывает эсхатологическое событие. «Деградация исторического времени» (М. Элиаде) это всегда отход людей от их ценностей/богов и погружение в глубины порока, что является синдромом и преддверием конца.



Агесандр, Полидор и Афинодор «Лаокоон и его сыновья».
Мраморная копия второй половины I века до н.э.
Октогональный двор музея Пио-Клементино, Ватикан

На наш взгляд, задача политтехнолога в информационно-психологической войне состоит в том, чтобы люди вражеского племени сами отвернулись от своих богов, подобно тому, как это произошло с позднесоветстким обществом в период «перестройки» и современными американцами, уничтожающими памятники своей истории в «конфедератопаде». Отрекшись от своих богов, им сложнее будет выдержать напор титанов и чудовищ бессознательного. Хтонические существа сломают сложный стратифицированный мир культуры и общества, сбросят давящую системную сложность и

груз культурных норм, а несчастные люди будут обречены на регресс, архаизацию и безуспешные поиски новых смыслов и ожидания нового Творения.

Лаокоон и его сыновья не смогли справиться с посланцами богов, но это смог сделать будущий герой – гений (полубог) Геракл: «Когда мальчику Гераклу было восемь месяцев, Гера прислала двух огромных змей к его ложу, желая погубить дитя. Алкмена стала громко звать Амфитриона на помощь. Но Геракл, поднявшись с ложа, задушил змей обеими руками. Ферекид же сообщает, что сам Амфитрион, желая узнать, который из мальчиков является его сыном, впустил в их постель этих змей: когда Ификл убежал, а Геракл вступил с ними в борьбу, Амфитрион таким образом узнал, что Ификл его сын».[7]



Младенец Геракл побеждает змей. Статер греческого полиса Кротон, отчеканен на рубеже V-IV веков до н.э.

Змееборчество отражает поединок с наиболее древним врагом весьма отдаленных предков человека – древесных обезьян. Преодолев определённое развитие образ Змея как родоначальника вселенной, хозяина подземно-подводного Нижнего мира трансформируется в рептилоидные черты «врага рода человеческого» – дьявола, образ которого развивается в прямом соответствии с эволюционной цепочкой: змея – птица – млекопитающее животное – человек (от Змея до Мефистофеля).

[7] Аполлодор. Мифологическая библиотека, II, IV, 8-VII, 7.

Архетип птицы в мифологии, фольклоре и массовой культуре имеет множество положительных коннотаций и символических значений. Большие птицы, угрожающие героям произведения, образ в современном кинематографе нечастый, тут можно привести в пример фильмы «Убийственная поездка», «Птеродактиль», «Парк Юрского периода 3». Чаще опасные для человека крылатые существа представлены стаями небольших птиц, связанных между собой непонятным безумием или неким вирусом. В известном хорроре А. Хичкока «Птицы» крылатые по неизвестной причине сбиваются в стаи и набрасываются на людей. В романе С. Кинга «Темная половина», маленькие безобидные воробьи предстают как помощники дьявола, психопомпы, переносящие души мертвых в загробный мир. В хорроре «Проклятие», экранизации рассказа Г.Ф. Лавкрафта «Цвет из Иных Миров», куры набрасываются на человека, пораженные инопланетным вирусом.



Постер кинофильма Хичкока А. «Птицы», 1963 г.

Таким образом, мы в большей степени имеем дело не с образом огромной угрожающей нам одиночной птицы-хищника, а с проявлением **механистической дегуманизации**, представлением врага как коллективного агрегата, состоящего из деперсонифицированных обездушенных «винтиков» или, в данном случае, по сути дронов, ведомых чьей-то злой волей (биологическая разновидность механистической дегуманизации – сверхорганизм, управляемый «маткой»). И если у С. Кинга и Г.Ф. Лавкрафта причины нападений птиц как-то рационализируются в рамках демонологии и эпидемиологии, то у Хичкока источник страха не находит рационального обоснования, он остается непонятым и оттого более беспокоящим. Стоит отметить, что к явлению и механизму механистической дегуманизации мы будем еще не раз возвращаться.

Несмотря на нечастое использование в качестве источника страха визуальных образов собственно птиц, образы летающих и атакующих существ весьма распространены. Для этого отрицательным персонажам не всегда нужны собственные крылья, их с успехом заменяет самолет, ранцевый двигатель, космический корабль или некая сверхъестественная энергия. Продолжает эксплуатироваться основа дочеловеческого страха – кто-то летающий может наблюдать, а потом схватить и/или убить тебя сверху.



«Храбрецы парашютисты. Республиканская авиация». Итальянский военный плакат периода Второй мировой войны. Худ. Боксаиле Джино, 1944г.

Как показывают данные социологических и психологических исследований, в зонах боевых дей-

ствий у населения вырабатывается страх перед беспилотным летательным аппаратом (БПЛА). Для примера приведем некоторые результаты исследования последствий применения БПЛА в Йемене: «Гражданские лица, ставшие свидетелями нападений беспилотных летательных аппаратов на земле, испытывают постоянный страх и бессонницу. Даже гражданские лица, у которых в семьях нет жертв, проявляют синдромы травмы в своей повседневной жизни. Днем звуки летательных аппаратов заставляют их прекращать свою повседневную деятельность, в то время как ночью они страдают от бессонницы.

Постоянный страх самому стать мишенью или увидеть в качестве мишени родственника прослеживается в ответах на вопросы о том, чувствует ли респондент себя большую часть времени «настороже» и встречается ли у него преувеличенная испуганная реакция на внезапный шум. Это подчеркивает перманентное состояние напряженности, которое присутствует в жизни населения. Восемьдесят процентов опрошенных положительно ответили на вопрос: «Чувствуете ли вы себя «настороже» большую часть времени, то есть «бдительными или очень бдительными?». Аналогичным образом, утвердительно, ответили 75% респондентов на вопрос: «Испытываете ли вы преувеличенный испуг большую часть времени?».[8]

А еще некое крылатое существо может высосать из человека кровь, подобно летучей мыши семейства *Desmodontidae* (вампировые летучие мыши, или десмодовые, подсемейство млекопитающих семейства листоносых летучих мышей, питающихся кровью) или вампиру (часто представляемому в химерическом облике антропоморфной летающей мыши и/или наоборот – териоморфа с чертами кровососущей летучей мыши и т.п.). Тут мы подходим к явлению **химеризации страха и образа врага**, представлению его в качестве комбинации нескольких существ, образующих единое существо. Как писал неизвестный римский поэт: «Хирон о двух телах стоит, ни единым не полный».[9]

Наличие крыльев у злых инфернальных созданий весьма распространенный образ. Грифоны, драконы, химеры и т.п. есть скон-

[8] The Humanitarian Impact of Drones. Women's International League for Peace and Freedom; International Disarmament Institute, Pace University. 2017. P. 42.

9 Поздняя латинская поэзия. Библиотека античной литературы. Москва, Художественная литература, 1982. С. 522.

струированные фантазийные существа, но даже простые птицы могут вызывать ужас, что продемонстрировал основатель хорора А. Хичкок в своем фильме «Птицы».

Царь природы, земли – это крупная кошка-лев или другое крупное опасное животное в определенной экосистеме (к примеру, на роль хозяина тайги претендуют тигр и медведь), а царь неба это наиболее крупный хищник среди птиц – орел. Эта птица является главным символом на гербах европейских империй, ведущих свое происхождение от римского орла: Византийской, Священной Римской, Германской, Австрийской, Российской, Французской. Только Британская и Испанская империи предпочли орлам хозяина земли – льва.



Зооморфизация образа врага (анимализация, анималистическая дегуманизация) – технология наделения врага животными чертами, как в его визуальном образе, так и в вербальном контексте («…зверей») «Бей немецких зверей». Худ. Климашин В.С., 1943 г. [10]

[10] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 6776167, Номер по КП (ГИК): ГИМ 110972/1333

В средневековой европейской геральдике большинство животных изображаются как естественные фигуры, но три наиболее символически значимых животных (лев, леопард и орел) чаще других подвергаются фантастической рекомбинации и химеризации. Двуглавый орел и двухвостый лев далеко не самые причудливые образы.

До массовизации рыцарских гербов в процессе крестовых походов и расцвета геральдики, европейские народы связывали себя с определенными животными и знаками, англы – с драконом и крестом, в сопровождении птиц и шаров, саксы – с львом и розой, датчане – с вороном.

Что же такое дракон? Дракон представляет собой некое химерическое существо, имеющее симбиотические черты рептилии и птицы (когтистые лапы и крылья). Чтобы представлять еще большую угрозу человеку он изображается в той или иной степени крупнее его. Такая распространенная в мифе и культуре способность дракона как огненное дыхание соотносит его с Нижним миром, который является не только подземно-подводным, но и огненным.

Провокационно редуцируя страхи и врагов современного человека до уровня гоминоида, с определённой долей иронии можно утверждать, что химерические формы Врага, сочетающие черты рептилии и хищной птицы, это квинтэссенция «страхов древесных обезьян» в одном образе. Если говорить о механизме **зооморфизации образа врага** (представление врага в форме животного или с чертами животного как на представленном выше плакате «Бей немецких зверей» Климашина В.С.), то в данном случае мы можем утверждать его наиболее древний дочеловеческий уровень. Но и здесь мы наблюдаем эволюцию от образов конкретных видов хищников, рептилий и птиц до симбиотического и более сложного образа дракона, конструирование которого являлось явным маркером разума и, как следствие, образного мышления.

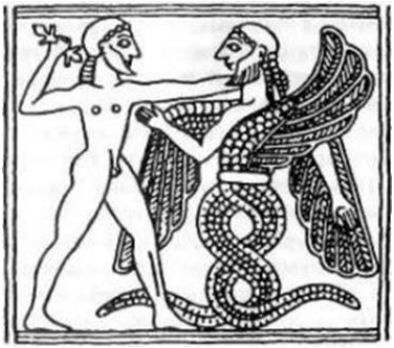
Дракон и змей и хищная птица, посредством этой химеричности и достигается больший уровень страха, чем в случае, если бы мы использовали образы просто большой змеи или большой птицы.

В «Энеиде» у Вергилия находим такой отрывок:

«Турн средь первых рядов, то там, то тут появляясь,
Ходит с оружьем и всех красотой превосходит и ростом.
Шлем украшает его Химера с гривой тройною,
Дышит огнем ее пасть, как жерло кипящее Этны, —

Чем сраженье сильней свирепеет от пролитой крови,
Тем сильней и она изрыгает мрачное пламя».





Химера и химерический образ врага,
сочетающий черты человека, змеи и птицы.
«Химера из Ареццо», V век до н.э., Археологический музей Флоренции
Поединок Зевса с Тифоном, древнегреческое изображение

Змея и птица знакомые и относительно понятные объекты, наблюдаемые в природе и уже не слишком страшные для человекообразных обезьян и антропоидов. Но дракон дезориентирует нас, он вызывает страх не столько размерностью, сколько необычностью/непредсказуемостью, не соотнесенностью с повседневной реальностью, он знаменует столкновение человека с непознанным, сакральным. И в данном случае мы имеем дело уже с переходом от **зооморфизации образа врага** к его **демонизации**, этой границы и самого понятия «демонизация» мы еще коснемся в последующих частях нашей работы.

Поединок со Змеем – один из распространённых сюжетов космогонического и героического мифов: Мардук, убивающий Тиамат; Индра, побеждающий Вритру; Зевс, убивающий Тифона; Геракл, одерживающий победу над Лернейской гидрой и т.д. Змееборство раскрывает стадии актуализации архетипа Героя (арки героя) и во множестве научных интерпретаций (К.Г. Юнга, В.Я. Проппа, Дж. Кемпбелла, М. Элиаде, М.-Л. фон Франц и др.) символизирует собой несколько основных процессов и явлений:



Гильгамеш убивает дракона. Шумерская печать царя Шульги 2094-2046 гг. до н. э.[11]

1) начальную (поглощение Змеем) или финальную стадию ритуала инициации;

2) преодоление опасности поглощения сознания коллективным бессознательным, «поединок с бессознательным» в ситуации личностного кризиса;

3) кризис, конфликт, преодоление которого знаменует обретение индивидом самости, целостности в процессе индивидуации;

4) этап психосексуального развития, в котором герой вырывает либидо из плена поглощающей инцестуозной матери, перерождается, преодолевая регрессию к бессознательному;

5) завершающее испытание в арке героя, после которого он получает вознаграждение (часто в виде соединения мужского и женского начала, иерогамии);

6) «поединок с тенью», темной подавляемой стороной личности и т.д.

Обобщение данных интерпретаций позволяет вычленить определенную рамку:

1) индивид в поединке со змеем сталкивается со своим и/или коллективным бессознательным;

2) победа в поединке знаменует собой: формирование эго-комплекса, центральной части сознания; решение внутриличностной проблемы; выход из кризиса; переход на следующую стадию возрастного

[11] Ward, William Hayes.The seal cylinders of western Asia. Washington: Carnegie Inst. 1910.

и психосексуального развития; снятие накопившихся противоречий; освобождение Я от оков бессознательного и активацию внутриличностного потенциала; достижение определенной целостности;

3) поражение в поединке означает смерть, остановку в личностном развитии, невроз, распад личности, психоз – поглощение сознания бессознательным и т.д.;

4) в случае победы/преодоления проблемы, индивид получает вознаграждение.





Скифская Великая Богиня-Мать.
Курган Большая-Цимбалка, конский налобник. IV в. до. н. э[12]
«Доктор Осьминог» из кинофильма «Человек-паук» (2002г.)

Таким образом, борясь со змеем, индивид ведет поединок с самим собой, переходит ли он через речку Смородину по Калинову мосту, направляясь в хтонический мир мертвых (бессознательное), либо пытается сдержать враждебные силы, прорывающиеся по мосту из мира мертвых в мир живых (сознание). Змей Горыныч встречает Героя по ту сторону Калинова моста, на входе в бессознательное, он страж портала, перехода между мирами и богатырю надо приложить усилия, чтобы его победить. В другом случае, как в

[12] Государственный Эрмитаж. https://hermitagemuseum.org/wps/portal/ hermitage/digital-collection/25.+archaeological+artifacts/879741

сказке «Бой на Калиновом мосту», трое Иванов защищают мост от Змея, вторгающегося на Русскую землю.

«– Сыны мои милые, напали на нашу страшные враги, змеи лютые, идут на нас через речку Смородину, через чистый Калинов мост. Всех людей кругом в плен взяли, землю разорили, огнём пожгли».

«Вот стоит Ванюшка у Калинова моста, за ним земля Русская. Прошло время за полночь, на реке воды взволновались, на дубах орлы раскричались. Выезжает Змей Горыныч, Чудо-Юдо двенадцатиглавое. Каждая голова своим напевом поёт, из ноздрей пламя пышет, изо рта дым валит».



Васильев К.А. «На Калиновом мосту», 1974 г.[13]

[13] Музей славянской культуры имени Константина Васильева, г. Москва. https://museum-slav.com/uploads/s/u/g/0/ug0rmjyzp6ti/img/full_hKyrEs86.jpg

Данные сюжеты повествуют нам о непреложной максиме – чтобы стать и быть полноценным человеком надо выходить на свой Калинов мост. Герой/богатырь – это личность, которая не побоялась сражаться с самим собой за свое собственно развитие (один из наиболее сильных образов представлен на картине К.А. Васильева «На Калиновом мосту»). Если несколько снизить наш метафорический пафос, то можно просто указать на то, что раскрытие архетипа Героя в современной психологии рассматривается как процесс сопровождающий взросление индивида, являющийся его механизмом и выражением. Образ Героя воплощает наиболее сильные стремления индивида и показывает способ их идеальной реализации.

В культуре и теологии ислама «джихад сердца», то есть поединок человека с собой сложнее, чем «джихад меча» / «джихад руки», то есть поединка с определенным внешним и относительно понятным врагом, в отношении которого уже сложились удобные для восприятия стереотипы. Враг в его сложившемся образе в определенной степени примитивизируется и деперсонифицируется и индивид может встроиться в уже отлаженную систему противостояния и борьбы с ним, не влекущую необходимость внутриличностных изменений. Более того, ужасы войны могут иметь тяжелые психологические последствия для человека, пытаясь избежать их, он может жертвовать внутренней рефлексией, «огрубеть душой и сердцем», принять стереотипный демонизируемый образ противника.

В свою очередь, поединок с самим собой – это всегда возможность развития. Наиболее сложные и интересные образы военной литературы и кинематографа, это образы сражающихся, но человечных, рефлексирующих, переживающих и, как следствие, духовно и этически восходящих людей. Людей, которые противопоставляют бесчеловечности и жестокости войны этические ограничения, отстаивают право даже в этих условиях называться Человеком. Герой ведет поединок с самой Войной/Смертью, видя за ситуацией конфликта с конкретным врагом, экзистенциальную угрозу всему роду человеческому. Даже убивая врага, Смерти он противопоставляет Жизнь, за которую и ведет свою борьбу.

Бой идет святой и правый.
Смертный бой не ради славы,
Ради жизни на земле.
(А. Твардовский. «Василий Теркин»)

Здесь мы сталкиваемся и с одним из механизмов деконструирования образа врага – чтобы победить Врага (то есть избавиться от власти этого образа) надо преодолеть сложившиеся понятные и удобные для восприятия, но ограничивающие когнитивные и эмоциональные рамки, «победить себя», иметь мужество прямо посмотреть на ситуацию не через мифологизируемый нарратив, а через те факты, которые игнорируются, подавляются, вытесняются из сознания. Способность прагматично, неэмоционально, «на языке цифр» размышлять о факторах и протекании конфликта позволяет понимать врага, его мотивы, ценности и нормы, которые его ведут и ограничивают. Понимание мотивов и действий врага дает возможности более адекватной интерпретации его действий и предвосхищения его поведения. В свою очередь, более адекватная интерпретация действий и прогностика поведения позволяет перейти от реактивного реагирования на действия врага к активному влиянию на его сознание и поведение, либо прямо, либо косвенно. Например, в стиле «рефлексивного управления» В.А. Лефевра, который интерпретировал его как: «Процесс передачи оснований для принятия решения одним из противников другому мы называем рефлексивным управлением. Любые обманные движения, провокации и интриги, маскировки, розыгрыши, создание ложных объектов (и вообще ложь в любом контексте) представляют собой реализации рефлексивного управления»[14]. То есть рефлексивное управление предполагает передачу оппоненту оснований для принятия определенного решения в наших интересах. Возникает вопрос, что будет являться основной и конечной целью рефлексивного управления процессами формирования и внедрения в массовое сознание образа врага в ситуации различных видов социальных конфликтов?

При конструировании и внедрении в массовое сознание образа врага используется усиление эмоциональности, попытки «вывести на эмоции», нарушить эмоциональное равновесие, выключить критическое мышление и добиться эмоциональной лабильности. В современной пропаганде этот механизм иллюстрируется явлением «**постправды**» (*post-truth)*, созданием информационного потока в СМИ, уводящего от рационального восприятия происходящего в сторону его эмоциональной оценки. Демонизируемый Другой выводится за рамки рационального понимания в сторону иррационального восприятия. Но

[14] Лефевр В. А., Смолян Г. Л. Алгебра конфликта. – М., 1967. С.36.

данный трансфер должен быть закреплен, так как человеческий мозг нацелен на экономию энергии и агрессии, ему физиологически удобно сужать когнитивные рамки и воспринимать иное в качестве устойчивых сложившихся форм. Поэтому, чтобы добиться более выраженной эмоциональной оценки и закрепить ее в поведении, Враг должен подвергнуться **стереотипизации** и **деперсонификации**, в его отношении должен быть выработан устойчивый стереотип, носящий безличный характер. Помимо этого, он должен подвергнуться **моральному исключению**, то есть его поведение, ценности и нормы должны быть признаны не адекватными нашим, и он должен быть выведен за границы нашей комплементарной среды, как аутсайдер выводится за границы малой группы.

С манипулятивной точки зрения, завершенной целью рефлексивного управления поведением врага является принятие им навязанной нами роли, он должен подтвердить сформированный в нашей ингруппе (обществе) стереотип. С позиции групповой динамики (К. Левин), член малой группы должен принимать свою позицию и сопутствующие ей нормы, так, к примеру, аутсайдер, находящийся за пределами ядра группы (то есть ее равноправных членов), почувствовав напряжение, может попытаться его разрядить какой-либо клоунской выходкой. Студенты посылают аутсайдера за несуществующей справкой в деканат, устав записывать и внимать информацию, добиваются от него каких-либо кунштюков во время лекции, вербально или физически вымещают на нем собственную агрессию и т.п.

Принимая свою роль, индивид попадает в ловушку, которая называется эффектом «**угрозы подтверждения стереотипа**» (*stereotype threat*), он начинает ему соответствовать и подстраивает свое поведение под рамки этого образа. Он понимает, что большинство студентов в группе не считают его ровней себе, и за выходку на лекции он будет наказан, но группе требуется снять напряжение, и его выход на сцену будет оценен большинством с облегчением. Ироничный смех группы над его выходкой, их одобрительные взгляды, заставляют думать, что окружающие принимают его за «своего», оценивают его поступок как поступок полноценного члена группы.

Формируя образ врага, противостоящая сторона должна добиться над ним власти этого образа. Оппонент должен принять ту

позицию и те нормы, которые определены для него оппонентом в рамках своей ингруппы. Принятие навязанного образа врагом есть определенное смирение с ним, что уже является существенной победой в противостоянии и вершиной непрямого, **рефлексивного управления**. Принимая специально формируемую позицию/образ/стереотип он, как следствие, принимает и те нормы, доминирование которых утверждает культурно-идеологическое и ценностно-нормативное превосходство противостоящей стороны. Образы успешного Запада, эффективной рыночной экономики и частной собственности вкупе с собственным уничижением, восприятием себя как отсталого общества явились всадниками Апокалипсиса для советского строя.

В. А. Лефевр афористично иллюстрировал рефлексивное управление фразой братца Кролика из известной детской сказки: «Делай со мной что угодно – только не бросай меня в терновый куст». Применим ироничный парафраз в стиле Кролика, Запад как бы говорил СССР: «Ты силен, дисциплинирован, привык к ограничениям и привержен своей идеологии, поэтому эти великолепные машины и джинсы наверняка тебе не нужны». Понимание того, что в благополучные брежневские годы в СССР сформировался массовый потребитель, которого легко искушать образами и проявлениями товарного изобилия, личностной «свободы», разнообразия возможных образов и стилей жизни западного общества потребления, явилось тем механизмом, который в конечном итоге заставил советское общество принять тот образ и ту роль, которую отвел ему враг в лице «коллективного Запада».

Формирование представлений о западном потребительском социально–экономическом рае подкреплялось его культурной индустрией, в рамках которой транслировались притягательные ценности и нормы, становившиеся референтными для определенной части советского общества.

Важным переходным механизмом к принятию врагом требуемой нами роли является прецедентное признание им своей неправоты и вины за какой-либо инцидент, являющийся одним из оснований его мифологизированной идентичности. Для СССР времен Перестройки в качестве подобных инцидентов, начинавших консервным ножом вскрывать культурно-идеологические основания советского строя, были использованы «завещание Ленина», сталинские репрессии, «Катынское дело» и др.

Следовательно, декларируемое и/или реальное культурно-идеологическое превосходство должно сопутствовать целенаправленной стратегии конструирования и внедрения в массовое сознание образа врага. Биологическая статусно-ролевая детерминация здесь вполне явственна, мы должны показать другим общественным приматам, что мы «круче», мы выше по рангу, с нами соглашается большинство и поэтому мы «правы». Достижение и/или декларация **культурно-идеологического и информационно-коммуникативного превосходства** – это один из механизмов легитимации своей позиции в ситуации конфликтного противостояния. **Информационно-коммуникативное превосходство** базируется на формируемом тематическом потоке в СМИ и новых медиа, который должен перебивать в массовом сознании повестку оппонента и порождать эффект принятия нашего мнения большинством. Если культурно-идеологическое превосходство должно показывать, что мы «правы» и с этим «все соглашаются», то информационно-коммуникативное, что о нашей правоте «все говорят».

В случае деконструирования, образ врага как бы разоблачается, с него снимается пелена эмоциональности, он **дестереотипизируется** и **персонифицируется, мифологизация** сменяется **демифилогизацией**. Общество должно посмотреть на своего бывшего Врага как на рационально мыслящего, «по-своему правого», «со своей правдой», «имеющего человеческое лицо», имеющего собственную «сложную историю», «со своей болью» и т.п.

Возвращаясь к теме Героя и процесса конструирования образа врага можно утверждать, что мотивы рептилоидной зооморфизации и змееборства являют собой апеллирование к наиболее архаичным пластам генетики и психики (непреходящий, архетипичсекий характер мотива змееборства представлен на плакате «Смерть фашистской гадине» А.А. Кокорекина и новгородской иконе «Чудо Георгия о змие»).

Произвольно укажем на некоторые распространенные рептилоидные и орнитологические лексемы, которые мы вносим в конструируемый образ и сопутствующие нарративы: «*склизкая тварь», «склизкая кожа», «ускользнул из рук», «холодные глаза/руки», «холодная кожа», «холодное сердце», «холодный взгляд», «Убей гадину!», «зажглись глаза в темноте», «впился когтями», «душит в*

объятиях», «рвет когтями», «взмахи крыльев в темноте», «падальщик», «поедает падаль», «сковывающий/парализующий/гипнотический взгляд холодных глаз» и т.п. К примеру, в черном пиаре мы говорим о кандидате-оппоненте, как о склизкой твари, равнодушному (холодное сердце) к проблемам людей, падальщике, питающемся объедками с барского стола крупного олигарха, хищнике-рейдере, рвущего когтями общенародное достояние и чужую собственность et cetera.





Змееборство Героя сквозь века

«Смерть фашистской гадине». Худ. Кокорекин А.А., 1941. [15]
«Чудо Георгия о змие». Новгородская икона, конец XIV века.[16]

Участник геноцида в Руанде (апрель 1994 года), Адальбер: «Когда мы обнаруживали маленькую группу беглецов, которые пытались спастись ползком по грязи, мы называли их змеями. До убийств их прозвище было «тараканы», но сейчас, когда их стали

[15] Российская государственная библиотека. Шифр хранения IZO П7 Е I 02 № 11.

[16] Государственный Русский музей http://www.rusmuseum.ru/collections/ancient-art/artworks/ikona-chudo-georgiya-o-zmie/?sphrase_id=329368

истреблять, название «змеи» подходило лучше из-за их повадок, а ещё их можно было называть «бездельниками» или «собаками», потому что собак у нас не уважают… Для других – оскорбления, поднимающие боевой дух. Так было легче работать. Как-то испытываешь меньше неудобства, когда обзываешь и бьешь тех, кто ползет в лохмотьях, а не нормально одетых людей, стоящих во весь рост. И ещё, потому, что ползущие меньше похожи на людей».[17]

Образы Героя и Змея, с которым он борется, потенциально инверсивны. Победив в поединке, Герой может сам превратиться в свое отрицание: сюжет о воине, победившем дракона и ставшем драконом, весьма распространен в различных культурах. Как писал Ф. Ницше: «Кто сражается с чудовищами, тому следует остерегаться, чтобы самому при этом не стать чудовищем. И если ты долго смотришь в бездну, то бездна тоже смотрит в тебя».

Герой может убить Змея и получить свой приз, либо, убив Змея, воспроизвести его позицию, превратившись в него. Во втором случае мы сталкиваемся еще с одной максимой: победа – это не конец испытания, победа – тоже испытание. Или начало новой череды испытаний, и не обязательно героических: повседневность и превратности человеческой жизни могут изменить героя, оказавшегося способным на подвиг, но не способным справиться с его последствиями. Подобно древнегреческому мифическому змееборцу Кадму он может воскликнуть: «Не наказывают ли меня боги за убийство того змея? Если за его гибель меня карают боги так тяжко, не лучше ли мне самому превратиться в змея!».

Герой-идеалист превращается в свое отрицание, поддавшись на мирские искушения и/или испытание властью. Вышедшая в 1988 году кинокартина «Убить дракона», по мотивам пьесы Евгения Щварца «Дракон», продемонстрировала подобную трансформацию, послужив значимым звеном в деконструкции советской идеологии в массовом сознании жителей СССР.

Идеализм революционеров строителей коммунизма превращается в реакционный консерватизм того самого дракона, против которого они боролись. Цикл замкнулся, змея укусила себя за хвост (не зря в алхимических трактатах изображения уробороса обозначали цикл вещества, а гностические мистики рассматривали уробороса в качестве символа несвободы духа, привязанного к душе и

[17] Hatzfeld J. Machete Season: The Killers in Rwanda Speak. Holtzbrink. 2006.

телу в тенетах несовершенного мира). Здесь заложена циклическая последовательность генезиса, развития и смерти любой тварной формы, от циклов цивилизаций у А. Тойнби и О. Шпенглера до банального цикла развития фирмы в учебниках по организационному поведению. В Старшей Эдде («Прорицание вёльвы») змей Ёрмунганд, родившийся из вод хаоса называется «пояс мира», поскольку опоясывает собой землю, начиная и замыкая собой круг сотворенного богами.



Инверсия Героя во Врага (Дракона)
Кадр из кинофильма «Убить дракона» (1988г.)

Сопутствующий развитым мифологиям архетипический цикл космогония (Творение) – эсхатология (гибель/трансформация мира) в 175 главе древнеегипетской «Книге мертвых» раскрывается через первый и последний образ верховного бога Атума, в качестве первобытного змея, творящего и уничтожающего мир. «Ты будешь жить дольше миллионов лет, эры в миллионы лет, но в конце я уничтожу все, что создал, земля снова стает частью Изначального Океана, как Бездна вод в ее исконном состоянии. Тогда я буду тем, кто

останется, я и Осирис, когда я снова обернусь Древним Змеем, не видевшим человека и не знавшим богов».[18]

Змей-уроборос – это всепоглощающий неумолимый Хронос, пожирающий сам себя в своих детях, это вечно крутящееся колесо Сансары, как квинтэссенция представлений о циклическом времени, человеческой несвободе и страдании. Это кибернетическая петля обратной связи, в которой следствие процесса возвращается к его детерминантам. Это отмена истории, обессмысленной в циклической картине мира, и ее стирание (чем, к примеру, озабочен Дракон в вышеупомянутом кинофильме «Убить дракона»: «*–Папа всегда говорил: уничтожай архивы*»). Герой проходит циклический путь от Прогрессора к Регрессору и своей гибели в поединке с новым героем. Здесь мы наблюдаем неизбежные коннотации с циклической космогонией и эсхатологией мифологического мировоззрения, отсылающие нас к «мифу о вечном возвращении» и концепции деградации исторического времени М. Элиаде.

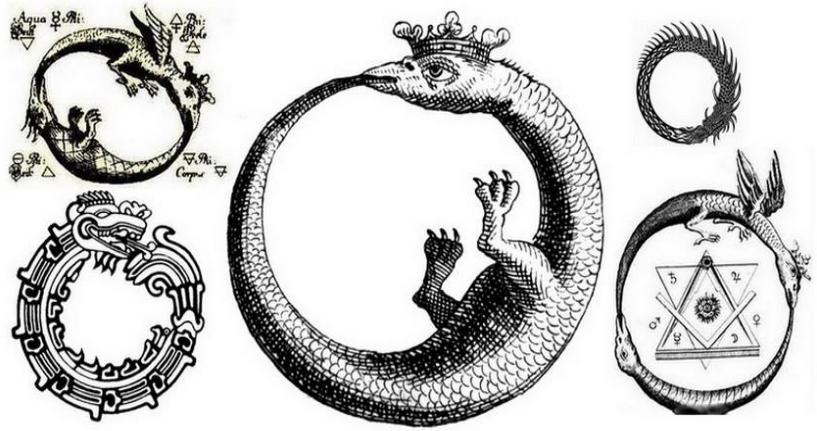
Технологии идеологической деконструкции в качестве своего историософского обоснования содержат представление о циклическом характере истории, с неизбежностью превращающей протестантов и революционеров в своих визави. Отсюда якобы следует тщетность усилий ниспровергателей старого порядка и творцов нового мира, легко делегитимируемых в логике циклической неизбежности. Змей как-бы говорит Герою:

– Если ты превратишься в меня, в чем смысл твоих идеалов, твоей борьбы и нашего поединка? Я вечен, и выиграю в любом случае *(« – Ты меня спрашиваешь, может ли Ланцелот победить Дракона? Я тебе отвечаю, отвечаю как сыну, искренно. Может. …Вот так думают некоторые и ошибаются. Потому, что нашего Дракона победить может только он сам»*);

– Даже если ты и убьёшь меня, дракон сидит в тебе самом (« *– Ну поймите же, он здесь, и я сейчас заставлю каждого это понять и убить дракона в себе!»)*

– И победить ты меня можешь, только имея меня внутри себя (« *– Единственный способ избавиться от Дракона – это иметь своего собственного»*).

[18] Rundle Clark R.T. Myth and Symbol in Ancient Egypt. London, 1959, p. 140.



Уроборос: закольцованное время и пространство цикла

Образ змея в мифологии, народной и массовой культуре имеет не только отрицательные, но и множество положительных коннотаций. Змей выступает как Прародитель мира, тотемный первопредок обществ и героев, мудрый наставник и мистагог. В данном аспекте акцентируется созидательная творческая потенция глубинных уровней психики.

Х. Шарер описывает космологические представления даяков нгаджу Южного Борнео о священной земле, населенной благоденствующим народом, которая покоится на спине Водного Змея, образующего эту замкнутую реальность как уроборос, кусающий себя за хвост. «Мир, покоящийся на спине Водного Змея и окруженный его телом, – это благая, сакральная земля. Окрестность деревни, то есть территория, которая не отграничена и не огорожена телом Водного Змея, – это чужая, страшная и жуткая земля, где даяк уже не чувствует себя дома, где он неохотно будет строить жилище, куда он ни за что не войдет без серьезнейых предосторожностей, не захватив с собой спасительные снадобья. Умершие дурной смертью лежат за пределами деревни, там же погребаются преступники, то есть те, кто был исключен общиной и даже самим богом из сакрального народа. Они не обретают покоя среди сакрального народа и сакральной земли, Водный Змей не оберегает их прах, и хоронят их

в невозделанной почве».[19] Мир Водного Змея как пространство целостной и счастливой жизни является примером хрестоматийного разделения времени и пространства традиционных обществ на сакральное и профанное, на зоны созданного космоса и угрожающего хаоса.

В рамках юнгианской аналитической психологии уроборос выступает как символ утробы матери, он преодолевается в процессе психического развития и становления эго и возвращается как символ человеческой Самости на заключительной стадии индивидуации. Как писал Э. Нойманн: «Уроборос, присутствующий во всех эпохах и культурах, затем появляется как самый поздний символ индивидуального психического развития и означает тогда круговую завершенность психики, целостность жизни и вновь обретенное совершенство. Это – место преобразования и вдохновения, законченности, а также место мифологического начала».[20] В данном случае змей-уроборос это символ развития, пусть и стадиального в рамках цикла жизни одного человека, сталкивающегося с неизбежностью смерти, но потенциально восходящего для всего человечества.

В современной культуре находится место и юмору с сатирой: к примеру, возник гротескный образ неких «рептилоидов» или «драконианцев», человекоподобных рептилий, якобы захвативших власть над человечеством.

Что же символизируют для нас образы нашего самого древнего рептилоидного врага? ***В общефилософском смысле, Змей – это остановка развития, регресс, инверсия и деконструкция эволюции, деволюция, инстинктивная нечеловеческая изнанка души, смешение верха и низа, попытка бессознательного взять верх, индивидуальный апокалипсис личностной деградации и психоза, разрушение природной иерархии и возвращение мира, в котором не было человека. Победа инстинктивного начала над миром культуры, мозга рептилии над человеческим миром норм, ценностей и ограничений.*** Возвращение старых богов, которые возьмут власть над человеком, низвергнут его с того высокого места в мире, которое он сам себе определил. Превосходной иллюстрацией этого

[19] Scharer H. Ngaju Religion The Conception of Cod among a South Borneo People, tr by Rodney Needham, The Hague/, 1963, p. 66.

[20] Нойманн Э. Происхождение и развитие сознания [Текст] / Э. Нойманн; пер. А. П. Хомик. - Москва: Рефл-бук; Киев: Ваклер, 1998. С.12.

является короткий рассказ Х. Борхеса «Рагнарек», который стоит привести почти в полном виде:

«Образы наших снов (пишет Колридж [1]) воспроизводят ощущения, а не вызывают их, как принято думать; мы не потому испытываем ужас, что нас душит сфинкс, – мы воображаем сфинкса, чтобы объяснить себе свой ужас...

... Боги возвращались из векового изгнания. Поднятые над толпой, откинув головы и расправив плечи, они свысока принимали наше поклонение. Один держал ветку, что–то из бесхитростной флоры сновидений; другой в широком жесте выбросил вперед руку с когтями: лик Януса не без опаски поглядывал на кривой клюв Тота [3]. Вероятно, подогретый овациями, кто–то из них – теперь уж не помню кто – вдруг разразился победным клекотом, невыносимо резким, не то свища, не то прополаскивая горло. С этой минуты все переменилось.

Началось с подозрения (видимо, преувеличенного), что Боги не умеют говорить. Столетия дикой и кочевой жизни истребили в них все человеческое; исламский полумесяц и римский крест не знали снисхождения к гонимым. Скошенные лбы, желтизна зубов, жидкие усы мулатов или китайцев и вывороченные губы животных говорили об оскудении олимпийской породы. Их одежда не вязалась со скромной и честной бедностью и наводила на мысль о мрачном шике игорных домов и борделей Бахо. Петлица кровоточила гвоздикой, под облегающим пиджаком угадывалась рукоять ножа. И тут мы поняли, что идет их последняя карта, что они хитры, слепы и жестоки, как матерые звери в облаве, и – дай мы волю страху или состраданию – они нас уничтожат.

И тогда мы выхватили по увесистому револьверу (откуда–то во сне взялись револьверы) и с наслаждением пристрелили Богов».

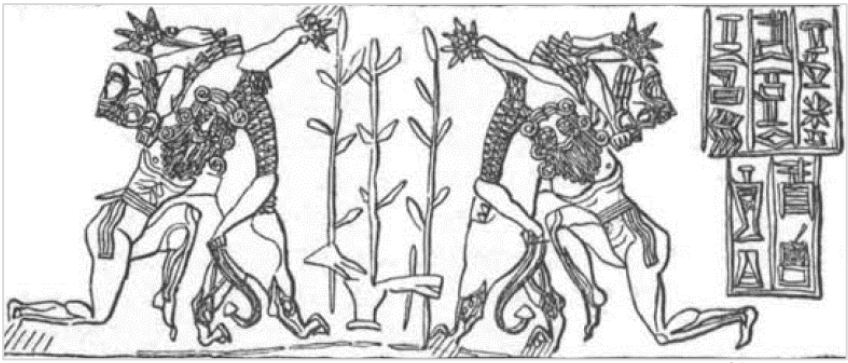
Страх и ненависть в фелидной фауне. Отношения «хищник–жертва»: человек как объект охоты

Согласно Еврипиду и Овидию, мифологический сюжет о Кадме и Гармонии, заканчивается их превращением в змей. Однако более поздний автор Птолемей Гефестион (Хенн) в своей «Новой истории для многознающих» утверждал, что супруги превратились во львов. Неизвестно что послужило основанием для подобного

утверждения, но воспользуемся им для появления в нашем повествовании следующего в эволюционной очереди врага, ставшего наиболее опасным уже не столько гоминоидам, сколько гоминидам.

Мы пропустим тех многочисленных и разнообразных противников, с которыми далекие предки человека сталкивались на ветвях деревьев и на земле, им не было числа за миллионы лет эволюции приматов: кондиляртры, мезонихии, миациды, виверровые, стеноплезиктиды, креодонты, саблезубые некошки, амфициониды, перкрокуты и др.

Кошкообразные и кошачьи преследовали наших далёких предков на деревьях, но стали главным врагом после того, как они «спустились на землю», то есть после сокращения тропических лесов и их сужения к экватору, стали осваивать просторы африканских субтропических лесов, лесостепи и саванны. На черепах австралопитеков встречаются следы клыков крупных кошачьих, в первую очередь леопардов, которые специализировались на приматах.



Гильгамеш убивает льва. Шумерская печать[21]

Первое место среди списка хищников-врагов гоминид было прочно занято и долго удерживалось крупными кошачьими и кошкообразными (львами, леопардами, тиграми, гиенами и т.д.), именно их побеждают древние герои (поединок Геракла с немейским львом), их шкура украшает плечи могучих правителей и известных воинов. Позже, выйдя за пределы африканского континента, наши далекие предки столкнулись с псовыми (волк, шакал,

[21] Ward, William Hayes.The seal cylinders of western Asia. Washington: Carnegie Inst. 1910.

гиеновидная собака и т.д.) и животными, представляющими в большей степени косвенную опасность, возникающую в процессе охоты за ними или внезапной встречи (медведь, пещерный медведь, лось, мамонт и т.д.). Развитием социальной организации наши предки отвечали на вызовы столкновения с отдельными крупными хищниками и хищниками, являющимися социальными животными (гиены, гиеновидные собаки, волки). Развитие орудийной деятельности позволило противопоставить кошачьим более эффективные инструменты агрессии, которыми представитель нашего вида вооружен слабо.

Именно в борьбе с врагами/хищниками в этих экосистемах человек становится «царем природы», низвергнув с этого пьедестала кошачьих. В процессе своего развития человек окончательно подчеркнет свое господство, осуществив **доместикацию своих недавних биологических врагов** – приручит хищных птиц для охоты, выведет различные виды домашних животных-компаньонов, из которых самые популярные – собака и кошка.

Однако кошачьи долго занимали первое место среди природных врагов человека (помимо других гоминидов и человека-врага). Следует указать на то, что последствия внутривидовой конкуренции у нашего вида несопоставимы по жертвам с атаками хищников в природной среде. Но, тем не менее, кошачьи в Африке и волки в более северных широтах представляли реальную угрозу человеку вплоть до XIX века. За краткий период 1896-97 гг. в Российской империи были зафиксированы нападения волков на людей: на территории Вятской губернии 205, Вологодской губернии – 10, Костромской губернии – 18, Ярославской губернии – 9.[22]

Наиболее известные случаи атак львов на людей в Африке в XIX веке, это история так называемых «людоедов из Цаво», двух львов, убивших по разным оценкам от нескольких десятков до более 130 человек в Кении при строительстве Угандийской железной дороги. К. Пекер из Университета Миннесоты, руководитель проекта «Львы Серенгети» утверждает, что в «В Танзании в начале 1990-х годов было зарегистрировано около сорока нападений в год.

[22] Linnell JDC, Løe J, Okarma H, Blancos JC, Andersone Z, Valdmann H, Balciauskas L, Promberger C, Brainerd S, Wabakken P, Kojola I, Andersen R, Liberg O, Sand H, Solberg EJ, Pedersen HC, Boitani L, Breitenmoser U. The fear of wolves: a review of wolf attacks on humans. NINA Oppdragsmelding 2002. 731:1–65.

За последние пару лет зарегистрировано более 100 нападений ежегодно, причем 70 процентов из них заканчивались гибелью людей. …в провинции Линди, на юго-востоке страны, в среднем нападение льва на человека происходило каждый месяц в течение 15 лет. …Два года назад в провинции Руфиджи обитал лев-людоед на совести которого, как считалось, более 40 загрызенных людей».

Сначала гоминиды сами были объектами охоты, но позже, когда человек обзавёлся большими стадами домистицированных животных, крупные кошки стали представлять опасность в большей степени не для его жизни, а для его благополучия. Отношения «хищник – жертва» уходили по мере развития у гоминид орудийной деятельности и социальной организации и трансформировались в межвидовую конкуренцию за ресурсы.



Кинжал из Микен со сценой охоты на львов. XVI в. до н. э. Афины, Национальный археологический музей.

Убийство крупной кошки являлось и частью ритуала инициации (самая знаменитая из дошедших до XX века – инициация у африканского племени масаи) и элементом привилегированной и/или аристократической охоты (кинжалы со сценами охоты на львов из Микен и мозаика из Пеллы с Александром Македонским, спасаемым ото льва во время охоты в Сузах) и символом власти (культ льва у древнегреческих басилевсов) и элементом тотемического культа у воинов и членов военных обществ.

…Этот витязь неизвестный,
Молчаливый и понурый,
Был одет поверх кафтана
Пышною тигровой шкурой.
Плеть в руке его виднелась,
Вся окованная златом,
Меч был к поясу привешен
На ремне продолговатом…

Так Шота Руставели в своей поэме «Витязь в тигровой шкуре» описывает главного героя – Тариэла, сына индийского полководца Фарсадана.

По мнению В.Ю. Михайлина в зверином стиле архаических индоевропейских культур основные сюжеты «терзаний» служили четкому маркированию вполне конкретных воинских статусов. «Взрослый» воинский статус маркируется хищниками, которых с представителями семейства собачьих никак не спутаешь. Здесь мы имеем дело с крупными кошачьими, со львами и «пардами», под которыми архаическая индоевропейская традиция понимала все разнообразие больших кошек, лишенных гривы, то есть леопардов, гепардов и иногда, видимо, даже тигров. Тонкие смысловые различия существуют и в этом случае; образы варьируются от одной исторически конкретной формы общего зооморфного кода к другой, но главный принцип остается неизменным: лев или пард берут добычу, а не гонятся за ней».[23]



Король зулусов Гудвилл Звелитини в леопардовой шкуре.

Символами власти у зулусов по сей день являются череп буйвола и леопардовая шкура, носить ее позволено племенной знати: королевской семье, военачальникам и главам родов. Простые общинники ограничивались набедренными повязками и головным убором из страусовых перьев.

23 Михайлин В.Ю. Зверь как смерть // Отечественные записки. № 5. 2013.

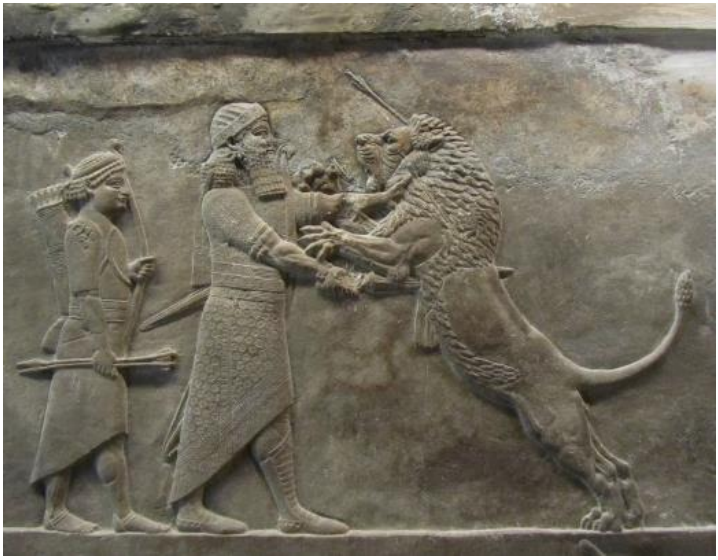
Власть воспроизводится и легитимируется, в том числе, посредством победы над основным нечеловеческим природным Врагом, который некогда господствовал в этой экосистеме. Но убивая этого врага, Власть как-бы уподобляется ему, перенимает его качества, король зулусов становится человеком-леопардом, а басилевс – львом. Происходит магический трансфер животного в человека и активация его свойств, характерные для тотемических обрядов установления и поддержания связи с тотемным животным посредством его убийства (и поедания, как наиболее явственного по характеру переноса качеств тотема, «орального поглощения» в интерпретации психофизиологических оснований тотемизма З. Фрейдом).



Бюст басилевса Понта Митридата VI Евпатора. Музей Лувра.



«Löwenmensch», Человек-лев (пещерный лев). Фигурка из бивня мамонта, изготовлена примерно 40 тысяч лет назад. Музей Ульма.



Ашшурбанапал убивает льва на охоте. Рельеф из дворца в Нимруде, середина VII в. до н.э. Британский музей.

Теперь наделенная этой легитимностью Власть становится царем и животных, и людей в этой природной и социальной среде, одновременно и альфа-самцом в иерархии доминирования и помазанником высших сил. Но, как следствие, она является и главным хищником, поскольку имеет право решать судьбу других и убивать.

Власть с должным уважением относится к самому грозному существу после себя, согласно Дж. Фрезеру: «У некоторых племен Восточной Африки есть такой обычай: труп убитого льва приносят к местному царьку, который оказывает ему честь тем, что простирается перед ним ниц на земле и трется своим лицом о морду льва. В некоторых районах Западной Африки негра, убившего леопарда, крепко связывают; он предстает перед советом вождей по обвинению в убийстве лица их ранга. В свою защиту убийца приводит довод, что леопард является царем леса, то есть чужестранцем; после чего его выпускают на свободу и награждают. Что касается убитого леопарда, его наряжают в головной убор вождя и ставят посреди селения, где в его честь ночью устраивают танцы».[24]

Врага-кошку можно убить и можно ей уподобиться, так юноша инициируется в мужчину, а храбрец становится Героем. Так же дает знать о себе вождь, который легитимирует и подкрепляет свою власть. Вождь устраивает охоту на самого грозного хищника и важно, чтобы он поразил зверя собственноручно. Охота может быть коллективной и включать общинников/слуг-ловчих, представителей знати, гостей вождя и т.д., некоторые из которых могут отличиться. Но презентации и репрезентации этой охоты должны быть связаны с собственноручным убийством хищника вождем, как манифестации его личностной храбрости, силы, умений и удачи (связанной с проявленностью сакрального в вожде и/или сакральным благоволением).

Коллективную охоту в традиционных обществах можно условно разделить на два основных типа – «***охоту равных***» (с близкими по статусу участниками) и «***охоту неравных***» (стратифицированную). Первый тип появляется еще на заре человечества, в палеолите, когда загонная охота на мамонта, травля пещерных медведей и др. осуществлялась группами мужчин, прошедших ритуал инициации и требовала скоординированных коллективных усилий. В науке существует точка зрения о связи коллективной охоты палеолита с появлением самого ритуала инициации: поскольку данная

[24] Фрэзер Д. Д. Золотая ветвь. - М.: Политиздат, 1986. С. 215; 489-490.

охота приводила к существенным потерям в мужской части популяций, требовались психологически устойчивые люди, не испытывающие острого страха смерти в угрожающей жизни ситуации.

Мезолитическая охота тоже была «охотой равных» осуществлялась удаляющимися от стоянки небольшими группами охотников. Неолитическая революция привела к переходу от присевающего к производящему типу хозяйства, сопровождавшемуся расслоением и усилением социального неравенства. Охота перестает быть основой экономики вождеств и потестарных обществ, перешедших к земледелию и оседлому скотоводству.

Второй тип – «охота неравных» появляется в эпоху бронзового века с урбанизацией и появлением раннеземледельческих цивилизаций и городов–государств. Это охота знати в стратифицированных обществах, в которой помимо привилегированных охотников участвуют представители зависимого населения и слуги-ловчие. Вершиной стратифицированной охоты является царская охота, которая выступает в качестве одного из механизмов производства и воспроизводства власти.

Рельефы из дворца в Нимруде представляют нам эпизоды царской охоты ассирийского царя Ашшурбанапала на львов. Вся композиция сосредоточена вокруг фигуры царя, собственноручно поражающего животных из лука и меча, как на колеснице и верхом на коне, так и спешившись. Ассирийские цари считались львами, а их столица Ниневия называлась «логовом львов». Поэтому человек–лев, самый могучий и совершенный из смертных, повелитель мира (печати на глиняных табличках в его библиотеке гласили «Дворец Ашшурбанапала, царя Вселенной, царя Ассирии») должен был доказывать свой статус и легитимировать свою власть, убивая царя зверей – льва. Предшественник Ашшурбанапала царь Синаххериб так описывает начало сражения с войском своего врага – царя Элама: «***Как лев я взъярился****, облачился в доспехи, шлем, украшение битвы, возложил я на главу свою, на мою боевую колесницу высокую, ниспровергающую супостата в ярости сердца своего я взошел поспешно. Могучий лук, вручённый мне Ашшуром, в руки мои я схватил, дротик, пресекающий жизни, во длани мои я взял, над всем войском злобного недруга, словно ураган грозно я закричал словно Адад,* ***я взревел***».[25]

[25] Анналы Синаххериба.

С царем зверей идентифицировался не только сам ассирийский царь, но и его жена/жены и дети, то есть вся правящая династия и семья самого царя отождествлялась со львами. Иерархия социальная с царем и его семьей на вершине символически уподоблялась иерархии природной – во главе с царем зверей и его прайдом. Однако царская охота на львов устанавливала отношения неравенства и приоритетности в отношении этих двух измерений власти, поскольку показывала, какая из двух иерархий выше. Также одним из источников, свидетельствующим о культе льва у ассирийских царей является библейская «Книга пророка Наума», в которой предсказывается гибели Ниневии:

«Где теперь логовище львов и то пастбище для львенков, по которому ходил лев, львица и львенок, и никто не пугал их, –

Лев, похищающий для насыщения щенков своих, и задушающий для львиц своих, и наполняющий добычею пещеры свои и логовища свои похищенным?

Вот, Я – на тебя! говорит Господь Саваоф. И сожгу в дыму колесницы твои, и меч пожрет львенков твоих, и истреблю с земли добычу твою, и не будет более слышим голос послов твоих».[26]



Ассирийский царь Ашшурбанапал поражает львов мечом и луком. Рельеф из дворца в Нимруде, середина VII в. до н.э. Британский музей.

В наибольшей степени удовлетворяет мужскую гордость и ласкает самолюбие охота на опасное животное, то есть способное «дать

[26] Библия. Наум. 2:11-13.

ответ», перевернуть ситуацию и сделать объектом охоты самого охотящегося человека. Такая охота превращается в поединок с достойным и опасным врагом, хотя баланс выигрыша в большинстве своем на стороне человека, использующего орудия убийства, помощь других людей и доместицированных животных. Но так ли иначе охотник испытывает судьбу надеясь, помимо собственных умений, на удачу и расположение сакральных существ. Начав подобную охоту, человек уподобляется Герою, поскольку выходит за пределы безопасного космоса в зону неопределённой лиминальности, его статус маргинален и транзитивен, а вероятность его возвращения обратно в социум неочевидна. Охота на опасного зверя это и проверка личностных качеств, и экзистенциальное рандеву со смертью и контакт с сакральным.

У древних греков, римлян, германцев и кельтов охота на опасных животных (льва, кабана и медведя) была наиболее излюбленной и престижной. Как пишет Мишель Пастуро: «Кабан – благородная дичь, грозный зверь, восхищающий своей силой и смелостью. Это чрезвычайно опасный противник, который бьется до последнего, предпочитая смерть бегству или отступлению. Уже потому это достойная уважения дичь и желанная добыча для охотника. Тем более что охота на кабана, чаще всего пешая, заканчивается борьбой один на один, глаза в глаза, лоб в лоб. Чтобы загнать дичь, используют собак и расставляют сети, но в финальную атаку на разъяренного зверя человек идет один. Победа над кабаном – это всегда подвиг».[27] Во время мифической Калидонской охоты, в которой участвуют герои Древней Греции, вепрь убивает нескольких человек, но Атланта поражает его стрелой в спину, а Амфиарай в глаз, после этого Мелеагр справляется с ним.

Это отношение к охоте не опасных для жизни охотника животных как наиболее престижной сохранялось до эпохи классического Средневековья и во многом по настоянию Римской католической церкви постепенно изменилось – в период между началом XII и серединой XIII веков охота на оленя в Европе стала престижнее охоты на кабана. Но в период античности и раннего Средневековья: «Гон или травля оленя не приносят ни славы, ни удовольствия; знатный человек или уважаемый гражданин не должен предаваться такой

[27] Пастуро М. Охота на кабана. Как королевская дичь стала нечистым животным: история переоценки. 2010. № 72(4). С. 210–226.

охоте – это дело крестьян. «Оленя оставишь селянину» («*Cervos relinques vilico*»), – советует в конце I века нашей эры поэт Марциал в своей знаменитой эпиграмме. Это мнение разделяет большинство авторов, которые пишут об охоте: олень – презренная дичь, благородством отличаются лишь лев, – которого не едят (и это доказывает, что охота была прежде всего ритуалом, а уже потом добыванием пропитания), – медведь и кабан».[28]

Эжен Эмманюэль Виолле-ле-Дюк в своей работе «Жизнь и развлечения в средние века» показывает насколько серьезно и эксклюзивно европейская знать относилась к организации охоты и сколь расточительно – к содержанию охотничьего двора: «В XIV и XV вв. богатые дворяне стремились сделать охоту настолько роскошной, насколько могли. Правитель Милана Бернабо Висконти (ум. 1395 г.) имел свору в пять тысяч собак для охоты на кабана. Этот вельможа приказывал карать смертью крестьян, изобличенных в убийстве хоть одного из диких животных. …Король Карл VI издал в 1396 г. ордонанс, подписанный в Париже, которым запрещалось заниматься охотой всем лицам неблагородного происхождения. Охотничий двор его брата Людовика, герцога Орлеанского, состоял из «одного обер-егермейстера (maître veneur); десяти пажей по псарне, двое из которых особо состояли при борзых; девяти псарей и двух бедных слуг, каковые не имели никакого жалования и спали по ночам вместе с собаками». «Свора насчитывала девяносто девять гончих собак, девять ищеек и тридцать две борзые собаки по оленю, не считая собак на кабана, а также комнатных борзых и сторожевых его высочества». Собаки были предметом особой заботы – их отправляли в паломничество, им посвящались мессы.

Фруассар пишет [34. L. 1. Ch. CXXI], что Эдуард III, находясь в 1359 г. во Франции со своей армией (король Иоанн в это время был в плену), имел в своей свите «тридцать сокольников конных, птицами нагруженных, да добрых шестьдесят пар собак крепких и столько же борзых, с каковыми каждый день ходил на охоту».

Герцоги Бургундские обладали самыми многочисленными охотничьими дворами: «Шестеро пажей псарных при гончих, шестеро при борзых; двенадцать младших пажей псарных, шестеро управляющих псарями; шестеро псарей при борзых, двенадцать

[28] Пастуро М. Там же. С. 214.

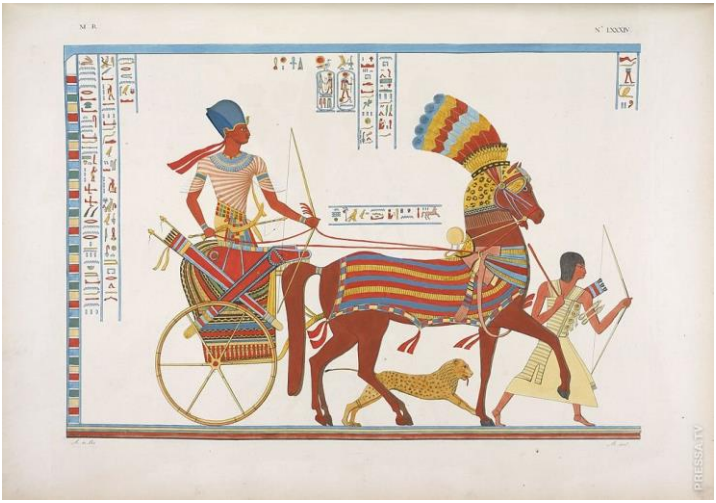
псарей при гончих, шестеро псарей при спаниелях, шестеро при малых собаках, шестеро при английских и артуаских собаках».[29]

Но есть и другой способ зооморфной легитимации власти – главного природного Врага-хищника можно приручить и доместицировать. И это также свойства и признаки Героя и сакрализуемой Власти. Опасное животное может тронуть обычного человека, но оно признает доминирование сильного и храброго человека и каким-то образом чувствует проявленность в нем сверхчеловеческого/сакрального, поэтому с неизбежностью подчиняется воле Героя и Вождя. Как следствие, приученное опасное животное свидетельствует об особых качествах хозяина, его связи с сакральным и праве властвовать над другими. Появление владельца опасного животного в его сопровождении на публике должно вызывать тревожность и страх, подкрепляющие почтение и уважение перед его авторитетом и статусом. Здесь мы сталкиваемся с механизмом **зооморфной легитимации и сакрализации власти.**

Фараоны и древнеегипетская знать держали дома крупных кошек, в основном гепардов и львов, которых завозили с территории современного Судана. Гепардов содержали не только как домашних экзотических животных, у них было и практическое и религиозное применение. Их использовали для охоты и в качестве **животного-психопомпа** (др.-греч. Ψυχοπομπός «проводник душ»), умерщвляя и отправляя их души вместе с хозяином, гепард должен сопровождать душу хозяина и показывать ей путь в мире мертвых.

Дикие хищники не смеют трогать людей, обладающих сакральной энергией, духовной чистотой и связанных с сакральными силами и сущностями. Обратимся к примерам одной из мировых религий – христианства, поскольку исторический и антропологический материал по данной тематике весьма велик и отражает все этапы социогенеза и эволюции религиозных идей и представлений.

29 Виолле-ле-Дюк Э. Э. Жизнь и развлечения в средние века / Культура Средних веков в памятниках исторической мысли Франции. Пер. с фр. Некрасова М. Ю.; статья о Виолле-ле-Дюке профессора Кирпичникова А. Н.; научная редактура Милетенко М. И.; составление Еременко С. Е. - СПб.: «Евразия», 1997. С.62.



Древнеегипетская охота с гепардом.
Восстановленная копия из Абу-Симбела. Изображение Рамсеса II в боевой колеснице. Фрагмент из книги 1832 года об итогах экспедиции Ипполито Розеллини



Кибела в колеснице, запряженной львами.
Тарелка из храма с нишами в Ай-Ханум, Бактрия, 2-й век до н.э. Кабул, Национальный музей Афганистана



Икона «Пророк Даниил во рву львином»[30]. Россия, XVII век.
Мозаика в монастыре Осиос Лука, Греция, XII-XIII вв.

Христианских святых не трогают дикие звери, на съедение которым их бросают, наиболее известный сюжет о пророке Данииле, брошенном в львиную яму (этот сюжет мы наблюдаем выше в иконе «Пророк Даниил во рву львином» и мозаике церкви в монастыре Осиос Лука). «Бог мой послал Ангела Своего и заградил пасть львам, и они не повредили мне, потому что я оказался пред Ним чист, да и перед тобою, царь, я не сделал преступления».[31] В силу своих особых отношений с сакральным эти люди выходят за рамки природной обусловленности, действия механизмов видовой конкуренции, связки «хищник–жертва» и т.п.

[30] Коллекция русских икон арт-галереи Дежа Вю. https://www.icon-art.info/topic.php?lng=ru&top_id=105

[31] Библия. Даниил, 6:21.



Итальянские плакаты периода Второй мировой войны
«Солдат и лев». Открытка, напечатанная Отделом пропаганды Королевской итальянской армии. Худ. Джино Боккасили, 1939.
«К оружию! За честь! X-я флотилия MAC», плакат Республиканского военного флота. Худ. Джино Боккасили, 1939.

Святые и праведники утверждают человека культуры и духа, во многом противостоящего своей биологической обусловленности, которую олицетворяют «языческие» силы и сущности. Праведный христианин начинается там, где заканчивается звериное и появляется собственно человеческое, не сводимое к биологической природе – животным, низменным потребностям и страстям. Дисциплина духа, сила веры, аскеза как укрощение страстей и плоти должны отличать верующего от грешника, искушаемого биологическим/бессознательным. Святые и праведники подавляют генетическую программу статусности, характерную для нас, как групповых приматов, к социальному статусу относятся уничижительно, спокойно или индифферентно (повышенный интерес к социальному статусу возникает в протестантизме, как следствие специфической кальвинистской сотерологии, но и у протестантов данный статус воспринимается не через положение в иерархии и обладание ресурсами, а через категории призвания и профессии). Биологически детерминированная «обезьянья» статусность и

социальный статус в людском социуме порождают искушение всеми семью смертными грехами.

Согласно «Четьи-Минеи» и другим религиозным источникам, святые люди могут спокойно общаться с животными, к келье Серафима Саровского приходят звери и птицы, один из самых известных сюжетов иконы с его изображением это тот, где он кормит с рук медведя. Более того, святой человек может воздействовать на животный мир, повелевать им. Одна из наиболее популярных легенд о св. Патрике касается изгнания им из Ирландии всех змей.

Однако использование опасных для человека животных в целях легитимации и сакрализации власти может вызвать отторжение, когда политик переходит границы культурно–одобряемого и приемлемого. В «Естественной истории» Плиния Старшего находим такой фрагмент: «Надел на львов ярмо и первым в Риме впряг их в повозку Марк Антоний – это произошло во время гражданской войны после решающей битвы на Фарсальской равнине, причем не без того, чтобы показать положение дел: это был чудовищный поступок, намекавший на то, что можно укротить даже благородные души. Первым же человеком, осмелившимся приручить льва и показать его, уже прирученного, был, как говорят, Ганнон, один из самых выдающихся карфагенян, за что и был наказан: ведь рассудили, что человек со столь изобретательным умом способен убедить людей в чем угодно, и что они ошибочно доверили свою свободу тому, кто сумел полностью подчинить себе даже свирепость».[32] Негативное отношение к поступку Марка Антония мы обнаруживаем и у Плутарха: «Взор римлян оскорбляли и золотые чаши, которые торжественно несли за ним, словно в священном шествии, и раскинутые при дороге шатры, и роскошные завтраки у реки или на опушке рощи, и запряженные в колесницу львы…».[33]

Помимо визуальных образов и эффектов, существует и вербальные, языковые маркеры зооморфной легитимации и сакрализации власти. Одна из известных скотоводческих метафор церкви как

[32] Плиний Старший. Естественная история. Кн. VIII. (21), 55. / Текст приводится по изданиям: 1) Труды Кафедры древних языков. Вып. III. Труды Исторического ф-та МГУ: Вып. 53. Серия III. Instrumenta studiorum: 24. Индрик, Москва, 2012. С. 186-227 (§§ 1-141).

[33] Плутарх. Сравнительные жизнеописания в двух томах, М.: издательство «Наука», 1994. Издание второе, исправленное и дополненное. Т. II. 9.

пастыря, пастора (ивр. רועה, лат. pastor «пастух») проходит по всему тексту Библии. Церковь, как пастырь, пасущий агнцев Божьих – это своеобразная **вербальная доместикация**, отраженная в языке. Бог, Иисус, его проповедники и община верующих представлены в скотоводческой лексике.

«Итак, внимайте себе и всему стаду, в котором Дух Святой поставил вас блюстителями, пасти Церковь Господа и Бога, которую Он приобрел Себе Кровию Своею» (Деян. 20:28).

«Как пастырь Он будет пасти стадо Свое; агнцев будет брать на руки и носить на груди Своей, и водить дойных» (Ис. 40:11).

«Я есмь пастырь добрый: пастырь добрый полагает жизнь свою за овец» (Ин. 10:11).

«Слушайте слово Господне, народы, и возвестите островам отдаленным и скажите: «Кто рассеял Израиля, Тот и соберет его, и будет охранять его, как пастырь стадо свое» (Иер. 31:10).

Реальность, в которой формировались тексты Нового Завета, отражает черты сложного, стратифицированного общества с относительно развитой системой разделения труда, идущей урбанизацией, существенными структурными противоречиями и конфликтами. И ценности, которые принес Новый Завет, позволяют существовать именно в таком сложном обществе, с вертикальной социальной иерархией, увеличившейся плотностью населения и частотой социальных связей. В таком обществе необходимы новые нормы поведения и механизмы торможения, трансфера и сублимации агрессии. Ибо ветхозаветные ценности и нормы в данном обществе начинают работать против его единства и стабильности. Ветхозаветный принцип талиона («око за око») заменяется иным – «кто ударит тебя в правую щеку твою, обрати к нему и другую» (Мф. 5: 39). Духовная и ценностно–нормативная инновация христианства заключалась в инкорпорации социального контроля в сознание индивида, который признает ответственность за свою жизнь и спасение, рефлексирует над эндогенными факторами собственного поведения, развивает в себе внутренний локус контроля.

Однако язык верующих новозаветной эпохи демонстрирует некий «культурный лаг», отражая ветхозаветные ценности, скотоводческие (если конкретизировать, то овцеводческие) образы и метафоры. Отсюда, с одной стороны, «пастыри», «агнцы», «стада», «овцы», а с другой – угрожающие им дьявольские «звери», «барсы»,

«волки», «хищники». Сам дьявол, «враг рода человеческого» – это злонамеренный хищный зверь, испытывающий и разрушающий пасторальную идиллию скотоводческого общины/церкви верующих своими искушениями. И если его не остановить, то он обрушит загоны – спасительные ограждения, поддерживаемые верой праведников, и перегрызет все стадо. Спасение верующего – «овцы» в «стаде» «пастыря» в собственной вере и искуплении греховности, которые приумножают веру «стада» и помогают «пастырю» вести его в правильном направлении.

В свою очередь, задачи и действия дьявола подобны поведению хищного зверя, атакующего стадо овец.

1. Он может съесть «заблудшую овцу» «оторвавшуюся от стада», то есть пошатнуть адепта в вере, искусить его и сгубить его душу.

2. Дьявол-хищник может в процессе движения (развития религиозной общины) пошатнуть веру стада, испугать, дезориентировать его, сбить с дороги, разделить и перегрызть частями.

3. Если спасительные загоны, поддерживаемые верой, оказываются хлипкими, то дьявол-хищник врывается в само стадо.

Задачи и функции «пастыря»/церкви во многом подобны функциям пастуха овец: 1) сформировать отару; 2) организовывать выпас, кормление и содержание овец; 3) наладить управление отарой и охрану стада.

В промежуточном состоянии от дикой охоты на опасное животное до его приручения, находится убийство зверя в ходе ритуального поединка и на играх, которые происходят от оного. Ритуализированный поединок выступает как одна из форм древнего жертвоприношения, трансформировавшегося в зрелище, апеллирующее не только к милости богов, но и к расположению толпы. Римский император Марк Опеллий Макрин, происходивший из Северной Африки и называемый современниками «мавром»: «… часто устраивал звериные травли, вступая в бой, как правило, с большим количеством животных, так что на нем были шрамы от их укусов, и однажды он в одиночку сражался с медведем, леопардом, львицей и львом одновременно».[34]

[34] Кассий Дион. Римская история. Книги LXIV-LXXX. LXXVIII 21(4).



Богиня Иштар в крылатом одеянии с прирученным львом и ее суккал Ниншубур. Точное фотографическое изображение древней аккадской цилиндрической печати. 2334-2154 гг. до н.э. Институт востоковедения Чикагского университета.

Поединок один на один с опасным зверем в истории человечества проходит путь, ведущий к возникающей в раннеземледельческих цивилизациях коллективной царской охоте с сонмом ловчих и далее – к массовой травле животных на арене римских амфитеатров. Власть манифестирует и легитимирует себя сначала в поединке один на один с опасными животными, позднее – в ходе организованной коллективной охоты, а еще позднее – отделяет самое себя от акта охоты и поединка, демонстрируя свои возможности в количественном и эмоционально-зрелищном измерении зрелищ травли. Таким образом, в процессе развития способов **зооморфной легитимации власти** нарастает абстрагирование этого процесса и происходит отделение легитимируемого властного субъекта от функции нанесения рокового удара. Власть визуализирует свои возможности, свою силу и сакральный характер, отправляя на гибель опасных врагов-животных и врагов-людей.

Уже не сам акт убийства врага рождает право на власть, а волюнтаристская (и/или в определенной степени институционализированная и регулярная) возможность организации сцены для убийства, набора определенных актеров, их количества и способов их взаимодействия. Светоний писал об «африканских травлях», которые устраивал император Клавдий, а римский хронист Кассий Дион следующим образом описывает зрелища в амфитеатре, устроенные по поручению и в честь императора Луция Семптимия Севера: «В это же время имели место и всевозможные игры по случаю возвращения и десятилетия власти Севера, а также его побед. На этих играх шестьдесят диких кабанов, выставленных Плавцианом, вступили друг с другом в бой по сигналу и среди большого числа прочих убитых на арене животных были слон и корокотта. Этот последний – индийский зверь, и, насколько я знаю, тогда он был впервые привезен в Рим; окрасом шкуры он напоминает одновременно и льва, и тигра, а обликом представляет своеобразное смешение этих зверей с собакой и лисицей. В амфитеатре был сооружен огромный загон в виде корабля, способный одновременно вместить и выпустить четыре сотни зверей; и когда он внезапно распался, из него выбежали медведи, львицы, пантеры, львы, дикие ослы, бизоны (это некая разновидность диких быков необычного вида), так что можно было в одно и то же время видеть, как в общей сложности семьсот диких и домашних животных бегают туда и сюда и подвергаются избиению. Ведь в соответствии с семидневной продолжительностью празднества и число животных составляло семь раз по сто».[35]

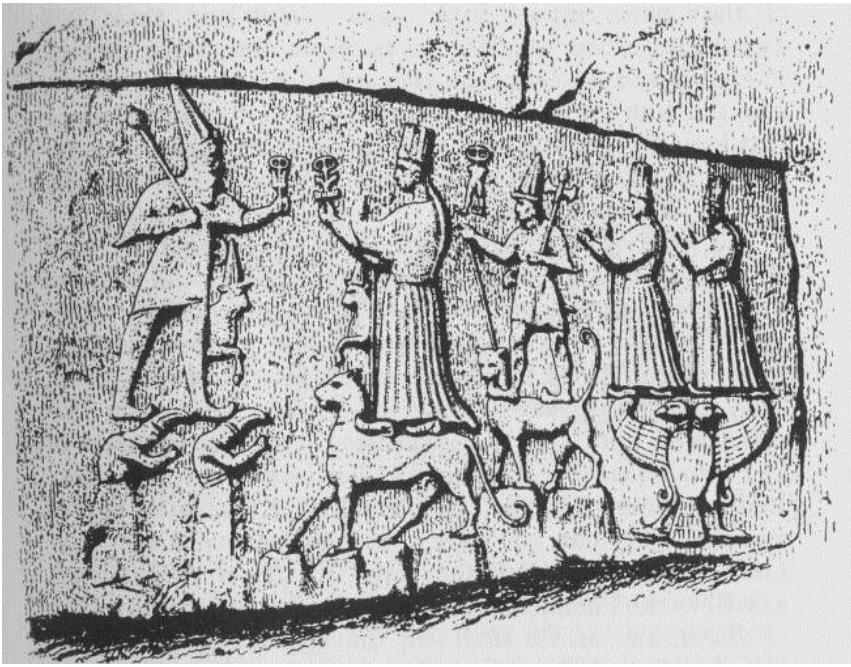
Механизмы легализации и легитимации Власти посредством убийства Врага проходят определенную эволюцию, в ходе которой демонстрируют постепенное отделение субъекта убийства от его объекта, абстрагирование акта убийства, замену живого врага его постановочным образом – своеобразным вотивным заменителем. В конечном итоге, эволюционное абстрагирование убийства Врага как манифестации и легитимации Власти отделяется и от настоящего акта убийства, заменяется его театрализованной постановкой. В этом проявляется действие разнонаправленных, но параллельных процессов, в которых отчуждение и реификация противостоят, но сопутствуют гуманизации.

[35] Там же. LXXVI 1 (1).

В эволюции взаимодействия с природным врагом-хищником и опасным зверем-нехищником, поединок на охоте и коллективная «охота равных» сменяется коллективной «охотой неравных» и ритуализированным поединком-жертвоприношением, а позже массовым зрелищем звериной травли. С некоторой долей условности, в эволюции взаимодействия с врагом-человеком мы наблюдаем подобные ситуации, индивидуальный поединок и схватки небольших коллективов сменяются все более массовыми формами противостояния (вплоть до столкновений регулярных армий XIX–XX веков, основанных на всеобщей воинской обязанности).

Но с появлением средств массовой коммуникации и масс-медиа регулярные армии, вооруженные отряды и герои-одиночки начинают противостоять друг другу в качестве постановочных образов культурной индустрии. Власть американский ценностей, образа жизни подкрепляется в сценах ристалищ и массовых битв, транслируемых культурной индустрией Голливуда. **Визуализация победы над врагом** в поединке сродни магическому обряду примитивного человека, уверенному в связи между изображением поражаемого зверя и присвоением его удачи на охоте. И в современных формах культурно-идеологического противостояния магическая вера и мифологическое сознание не исчезают, а становятся питательной основой культурного промоушена и идеологического индоктринирования. Культурная и ценностно-нормативная/идеологическая привлекательность (названная Дж. Наем «*soft power*» – мягкой силой) становятся главными инструментами пропаганды.

Высшей формой победы над Врагом становится манипуляция его сознанием, в результате которой он сам должен принять роль побежденного, согласившись с **культурно-идеологическим превосходством** оппонента (превосходством культурной продукции, товаров и символов потребления, образа жизни, смыслов и правил этой жизни). В немалой степени СССР был побежден именно Голливудом, утверждавшим и транслировавшим американские ценности. Яркие победы на экране (в духе кинофильма «Топ ган» 1986 г, в котором американский парень сбивает миги или «Рэмбо 3» 1988 г., где герой противостоит советским войскам в Афганистане) конвертировались в реальную победу над советской культурой, идеологией и образом жизни.

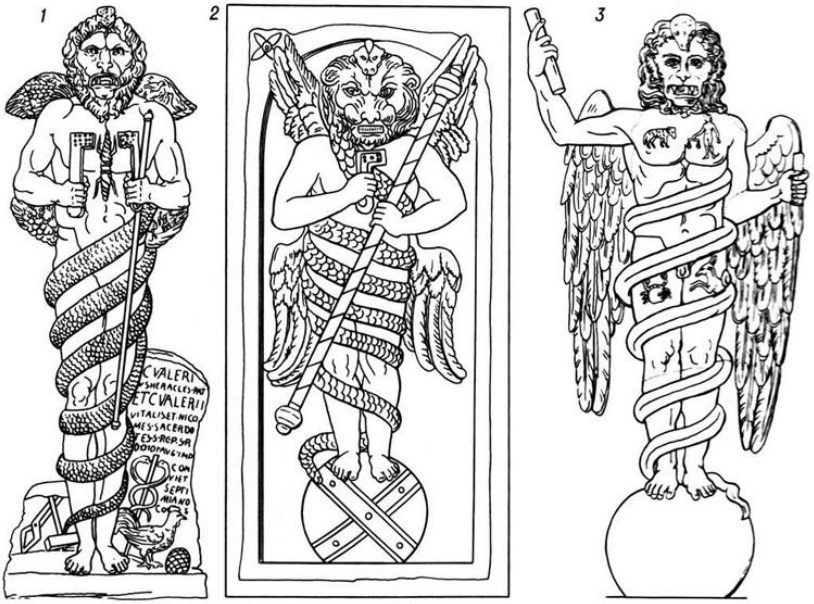


Сакральные основания власти покоятся на львах и двуглавом орле, реальные – на подданных. Ранние хетты. Изображение на скале, предположительно около II тыс. до н.э.

Высшая сакральная власть, как источник правил и табу, законности и легитимности власти мирской, также не избегает участи зооморфизации, о чем свидетельствует вся история развития религиозных идей и верований от первопредков и божеств охотничьих и скотоводческих народов палеолита и мезолита до развитых религиозных систем аграрных обществ и эзотерических учений эпохи эллинизма и средневековья. Как причиной, так и следствием подобного зооморфизма выступает амбивалентность образа, он и притягателен и страшен, поэтому небанален. А как мы знаем со времен «Лекций о религии семитов» У. Робертсона Смита и работ Э. Дюркгейма и его учеников М. Мосса и А. Юбера – амбивалентность одна их характеристик сакрального.

Зооморфизация является одним из способов и механизмов сакрализации власти, поскольку вызывает к жизни свой коррелят – амбивалентность.

1—3. Митра с головой льва. Мрамор. Рим.



Химерический зооморфный образ Митры, змееборца с крыльями и головой льва. Рисунки «леонтоцефалинов», найденных в Митреуме в Остия-Антика. Музей Ватикана.

Следовательно, добавление в образ политического деятеля зооморфных характеристик и коннотаций могут, с одной стороны, сделать его понятным (поскольку зооморфизация несет и функцию упрощения восприятия), но с другой стороны – загадочным, в чем-то непредсказуемым и, как следствие небанальным. Так как здесь мы говорим преимущественно о кошачьих, то Ричард I Львиное сердце выступает в качестве хрестоматийного примера, а «звериный нюх» и «умение ловко выкручиваться из затруднений; упасть как кошка на свои лапки» еще никакому политику не повредило.

Одним из примеров зоморфизации при анализе власти и типологизации политиков, является их деление на львов и лисов Н. Макиавелли. В своем «Государе» он писал о том, что «…с врагом можно вести борьбу двумя способами: во-первых, законами, во-вторых, силой. Первый способ свойственен человеку, второй – зверю, но так как первого часто недостает, приходится применять и второй.

Из этого следует, что государь должен перенять то, что входит в природу как человека, так и зверя.



Ассирийская Иштар в ипостаси богини охоты стоит на спине леопарда, изображение на печати[36]

…И раз государю необходимо владеть искусством подражания зверям, из всех живых существ пусть государь уподобится двум: льву и лисе. Лев не защищён от капканов, а лиса – от волков. Следовательно, нужно быть лисой, чтобы избежать ловушек, и львом, чтобы отпугнуть волков. Те, кто выбирает одного льва, этого не понимают. Тот, кто всегда подобен льву, может не заметить капкана».[37]

С позиции использованной нами рептильной, орнитологической и фелидной метафорики образа врага, вызывает интерес и некоторую иронию версия Гераклита-парадоксографа, который пытается демифологизировать и рационализировать образ Химеры и называет ее коварной женщиной, у которой было два брата: Лев и Дракон. «Описывая ее, Гомер говорит: спереди лев, дракон позади, коза посредине. Истина, вероятно, в следующем. Женщина, владевшая этой местностью, имела в услужении двух братьев по имени

[36] Ward, William Hayes.The seal cylinders of western Asia. Washington: Carnegie Inst. 1910.

[37] Макиавелли Н. Государь; Размышления над первой декадой Тита Ливия / Н. Макиавелли; пер. с итал. К. А. Тананушко. - Минск : Харвест, 2004. С. 81-82.

Лев и Дракон. А была она вероломна и убивала чужеземцев; уничтожил ее Беллерофонт».[38]



Зооморфная химеризация визуального образа как функция сакрализации. Древнеегипетские боги и цари.

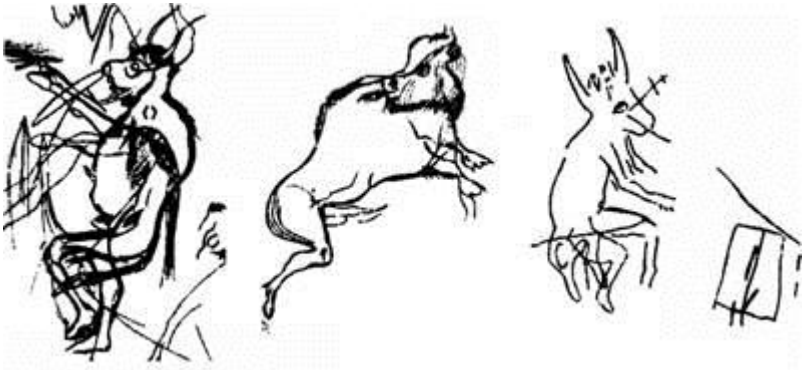
Выше мы утверждали, что химеризация образа врага несет функцию усиления страха, но химеризация является также одним из механизмов сакрализации (на представленной фреске мы наблюдаем химерические образы древнеегипетских богов Гора и Анубиса, сопровождающих деяния земных владык). Химеризация (или гибридизация) рождает парадоксальный образ, а это уже признак амбивалентности, на основании которой можно либо генерировать и усиливать процесс сакрализации, либо порождать страх. Или акцентировать и усиливать, подкреплять сакрализацию усилением тревожности и страхов.

Всех чудовищ страшней трехтелое чудище Фив – Сфинск.
А в каледонской земле крылатый витает упырь – Стрикс.
«О героях». Децим Магн Авсоний, IV век н.э.[39]

[38] Гераклит-парадоксограф. Опровержение или исцеление от мифов, переданных вопреки природе // Вестник древней истории. 1992 г. №3.

[39] Поздняя латинская поэзия. Библиотека античной литературы. Москва, Художественная литература, 1982. С. 430.

М. Кляйн утверждала, что влечение изначально амбивалентно, любовь неотделима от разрушения, поэтому амбивалентность становится качеством самого объекта влечения. Субъект преодолевает амбивалентность объекта влечения, расщепляя его на бинарную оппозицию «хороший» – «плохой». Химерический образ помогает, с одной стороны, сглаживать данную амбивалентность, а с другой – без труда расщеплять объект влечения.



Слева и в центре – люди-бизоны из пещеры Ле-Труа-Фрер, предположительно XIII тыс. до н.э.; справа – человек-бизон из пещеры Габиллу, предположительно XX тыс. до н.э. Арьеж, Франция.

Когда же человечество стало способно к порождению подобных образов? Профессор Флорентийского университета Уго Барди в своей работе «Книга Химеры» выдвигает гипотезу, что образ Химеры появляется еще в период «темных веков» в IX веке до н.э., но мифы об огнедышащем льве под разными именами восходят к шумерской и вавилонской цивилизациям, вплоть до третьего тысячелетия до нашей эры. Однако стоит отметить, что зооантропоморфные и химерические образы мы обнаруживаем еще в искусстве палеолита, это так называемые *териоморфы* (*териантропы*).

В данной связи сразу приходит на ум знаменитая фигура «колдуна» из пещеры Трех Братьев, которая долго считалась изображением ритуального оборотничества с использованием шкуры оленя и лошадиного хвоста, но более поздний анализ изображения показал, что это не наряженный человек, а составной образ, включающий части нескольких животных. Как отмечает Дж. Пфайфер: «Эта фигура соединяет в себе совиные глаза и птичий клюв, уши волка,

рога оленя, хвост лошади и когти льва, тогда как ноги, ступни, тело и пенис у него человеческие».[40]



Танцующая фигура «колдуна в маске» на наскальном рисунке в Ле-Труа-Фрер, предположительно XIII тыс. до н.э. Арьеж, Франция.

Исследования многочисленных изображений териоморфов (от времен палеолита до традиционных аграрных обществ) свидетельствует не столько о ритуальном оборотничестве в тотемическом культе или использовании охотничьей имитативной и контагиозной магии, сколько об «архаических техниках экстаза» (М. Элиаде), вызывающих переживания перехода человека в иное состояние и иное существо. Териоморф – это не наряженный животным человек и не мифическая химера, это человек, который в состоянии экстаза претерпевает трансформацию в получеловека-полуживотного/полуживотного-получеловека. Изображения людей-бизонов разделяют тысячелетия антропо- и культургенеза.

[40] Pfeiffer John E., The Creative Explosion: An Inquiry into the Origins of Art and Religion, Harper and Row, New York, 1982. p. 30-31.



Головы териоморфов – полулюдей-полуживотных из пещер мадленской эпохи (XV – VIII тыс. лет до н.э.): Истюриц, Маркам, Альтамира, Комбарель

У. Барди считает, что миф о Химере современен, поскольку он отражает столкновение и конфликт цивилизации и дикой природы: «Химера – это деревья, которые мы вырубили, чтобы вымостить землю под строительство торгового центра. Это горы, которые мы разрушаем, чтобы добраться до угольных пластов внизу. Мы бомбим людей, потому что думаем, что они опасны для нас. Это все, что мы не хотим видеть и хотим разрушить, в то время как думаем, что в наших домах мы в безопасности. Но на самом деле это не так, и мы это очень хорошо знаем. Окружающая среда – это не что–то «внешнее», среда – это все то, что заставляет нас жить. Если мы разрушаем окружающую среду, мы разрушаем себя». [41] Нельзя не отметить, что его рассуждения напоминают о феномене «*деструктивности*» и его атрибутивных механизмах *садизма* и *некрофилии*, рассмотренных в работе Э. Фромма «Анатомия человеческой деструктивности». Человечество само порождает химеры, против которых борется «если мы уничтожаем то, что мы считаем монстрами, мы уничтожаем самих себя. Наша единственная надежда на будущее – примириться с нашими химерами». В определенной степени У. Барди говорит о химеризации как об одном из механизмов конструирования образа врага.

Таким образом, ***сконструированная химера позволяет снять ограничения на демонстрацию агрессии и применение насилия***. ***И эта одна из основных функций химерических образов – дезактивация механизмов торможения агрессии***. Химеризация образа врага позволяет убить другого не как человека, а как полу/недочеловека, животного или демона. Она позволяет осуществить подмену в сознании и бессознательном, выставив на первый план животное или демоническое в человеке. Ведь когда мы обнаруживаем

[41] Bardi U, Il libro della Chimera, Ed. Polistampa Firenze, 2008.

человеческое в животном, происходит обратное – агрессия сменяется симпатией и любовью. Я разговариваю со своим котом и «он все понимает», а моя собака «смотрит на меня человеческими глазами». Одна их техник **регуманизации образа врага («очеловечивания после расчеловечивания»)**, это снятие с него гибридных, химерических наслоений и не обязательно зооморфных, в современной массовой культуре механистические и кибернетические характеристики образов Другого и Врага более распространены.

Анимизация образа (одушевление, очеловечивание) (от латинского «*anima*»: дыхание, дух, жизнь**)** амбивалентна в своей механике, мы можем использовать ее как для конструирования образа врага (его зооморфизации), так и для «одушевления» других существ и объектов, которые становятся близкими и понятными, поскольку им приписываются человеческие черты. Поэтому в процессе деконструирования образ врага, мы убираем из его характеристик и описаний зооморфные черты, вочеловечиваем, гуманизируем его. Если препарировать амбивалентность анимизации и разделить ее на бинарную оппозицию, то применительно к тематике нашего исследования, мы получим две значимые функции и техники.

1. **Негативная анимизация образа врага** – его анимализация, зооморфизация.

2. **Позитивная анимизация образа врага –** его гуманизация, очеловечивание, то есть фактически **регуманизация** после того, как данный образ сформировался.

Химеризация образа врага несет функцию усиления страха, но как мы писали выше, она порождает амбивалентность образа, следовательно, может использоваться и как механизм сакрализации. По мнению У. Барди, Химера – одна из эманаций божества: «Итак, в «Илиаде» Химера прямо упоминается как «Теон», что означает «божественный». Химера – не просто монстр, это Бог. И ни один смертный не может убить Бога, потому что Боги бессмертны. В лучшем случае можно убить «аватара» Бога. И убийство Бога – даже если это всего лишь его аватар – это не то, что простые смертные могут сделать легкомысленно. Оно приносит несчастья, а не награды. Действительно, Беллерофонт кончает свою жизнь слепым и проклятым в наказание за то, что он сделал. Итак, вы понимаете? История Химеры ни в коем случае не проста; она не черно-белая, не противопоставление добра и зла. История тонкая и насыщенная, и

она несет в себе много смысла, который мы все еще можем понять, если просто потратим немного времени на ее изучение».[42]



Кодр, потомок оборотня Периклимена, последний царь Аттики со щитом, на котором изображена Химера, аттический краснофигурный кубок.[43]

Связь химеризации и сакрализации власти демонстрирует образ дьявольского «зверя» (напоминающего барса), проходящий через тексты как Ветхого, так и Нового Завета. Так в «Книге пророка Даниила»: «Затем видел я, вот еще зверь, как барс; на спине у него четыре птичьих крыла, и четыре головы были у зверя сего, и власть дана была ему» (Дан 7:6). А в «Откровении Иоанна Богослова»: «Зверь, которого я видел, был подобен барсу; ноги у него – как у медведя, а пасть у него – как пасть у льва; и дал ему дракон силу свою и престол свой и великую власть» (Откр 13:2).

В зависимости от целей, в одном случае, можно показать химеру как физиологический и животный оксюморон, уродство, вызывающее отторжение, страх и агрессию, а в другом случае, как иерофанию, проявленность и манифестацию сакрального.

[42] Bardi U. Il libro della Chimera, Ed. Polistampa Firenze, 2008.

[43] Baumeister: Denkmäler des klassischen Altertums. 1888. Band III, Seite 1998.

Резюмируем и попытаемся дать самую простую дефиницию, ***химеризация образа*** – сборка образа из различающихся разновидовых компонентов с использованием целых частей/агрегатов. Впервые упоминаемая в «Илиаде» Химера имела голову льва, туловище козы и хвост змеи. Можно назвать упоминаемых Геродотом кинокефалов («псоглавцев») химерическим образом, чего нельзя сказать о Франкенштейне, поскольку он собран из частей объектов одного вида.





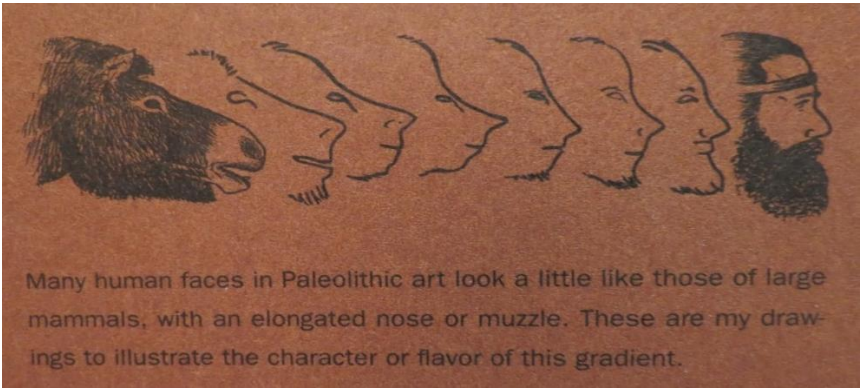
Мученик Христофор Кинокефал. Икона XVII века[44]*.*
«Их клювы и взгляды, их хищные позы без слов говорят: здесь ложь и угрозы». Худ. Кукрыниксы. Стихи Д. Демина. 1977.[45]

Казалось бы, любая зооморфизация тождественна химеризации, поскольку предполагает наделение объекта (притом не обязательно именно человека) животными чертами и характеристиками (к примеру, как на представленной ниже иконе XVII века «Мученик Христофор Кинокефал»). Однако это не так, зооморфизация образа

[44]Художественный музей, г. Череповец https://xn--e1aogg7a.xn--p1ai/museums/khudozhestvennyy-muzey/

[45] Рыбинский государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник. Номер в Госкаталоге: 1981354, Номер по КП (ГИК): РБМ-13023/6, Инвентарный номер: Г-339.

может достигаться посредством его химеризации, но не всякая зооморфизация является химеризацией. При зоомофизации животные черты не обязательно доводятся до своего полного воплощения, они могут акцентироваться в слабом, начальном виде, являясь неким визуальным или словесным полунамеком (на карикатуре Кукрыниксов «Их клювы и взгляды, их хищные позы без слов говорят: здесь ложь и угрозы» мы наблюдаем орнитологические черты западных политиков как достаточно глубокую зооморфизацию, но без химеризации). К примеру, чтобы создать образ вампира, в случае химеризации нам надо добавить к телу человека голову летучей мыши из подсемейства демодовых (вампировых), в случае же зоомофизации мы можем ограничиться тем, что заострим человеку кончики ушей, уберем мочки и увеличим конусовидные зубы (клыки).



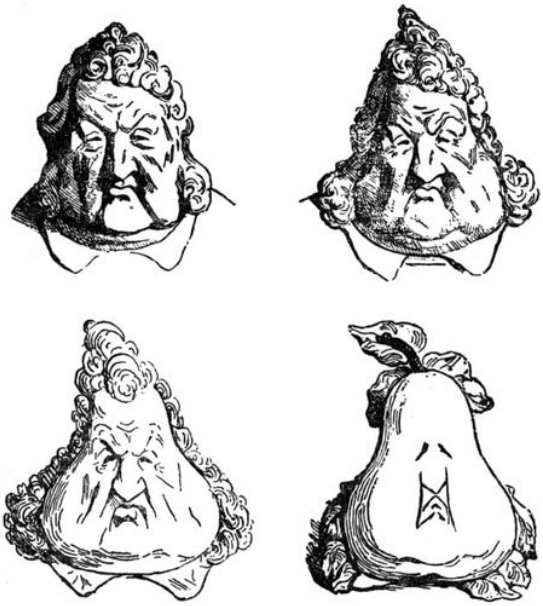
Градиент лица от животного к человеку в изображениях палеолита. По мнению Р. Дейла Гатри: «Многие человеческие лица в палеолитическом искусстве немного похожи на лица крупных млекопитающих с удлиненным носом или мордой».[46]

Таким образом, химеризация это разновидовая агрегатная замена, заимствование готовой формы, части тела у другого вида. Зооморфизация доведенная до полноты воплощения это оборотничество образа, полное превращение субъекта в животное. При химеризации «вставленный» в тело агрегат другого вида уже имеет относительно закон-

[46] Guthrie R. Dale. The Nature of Paleolithic Art. University of Chicago Press, 2006.

ченную форму: голову собаки можно поменять на другую голову собаки, другой породы, но она останется целой приставленной головой собаки. При зоомофизации мы можем изобразить человека с чертами пуделя, таксы или пекинеса не прибегая к простой смене частей тела и обратному процессу в создании образа – ***антропоморфизации (очеловечиванию образа)*** собаки определенной породы.

Зооморфизация и химеризация не всегда исключительно «зоо», то есть касается придания объекту характеристик того или иного животного – растения также подпадают под эту категорию: например существа с чертами дерева или гриба. Так или иначе, зооморфизм и зооморфная химеризация, это сборка образа из органических видов и форм. Но, а если мы коснемся составных образов с неорганическими частями? Тут мы сталкиваемся с ***киборгизацией образа***, то есть представлением Другого как машинно-человеческого гибрида



Изображение короля Луи-Филиппа в образе груши. Шарль Филиппон, «La Caricature», 1830г.

Химеризацией и зооморфизацией образа можно управлять, увеличивая антипатию и страх и провоцируя защитную агрессию. Например, использовать агрегатную замену, а потом начать менять

сам инкорпорируемый агрегат, наделяя его чертами другого вида, нежели того, от которого эта часть тела была заимствована. То есть мы собираем образ существа, одна часть которого явная химера, а другая – фантасмагорическое сочетание животных признаков (один из ярких примеров в средневековой живописи – это картины, посвященные сюжету об искушении святого Антония).

Подобные визуальные образы дезориентируют перцепцию, индивид воспринимает их как некий зооморфный синкретизм, но без внимательного изучения не может сразу их интерпретировать. Первое впечатление от визуальных образов, сконструированных подобным способом самое сильное, сознание индивида обращается к архиву опыта, но там не находит полных аналогов. Как следствие, мозг не может сразу типизировать и нормализировать эту информацию, он «зависает» на какое-то время.



Микеланджело Буонарроти «Искушение Святого Антония», 1487–1488. Форт-Уэрт, Художественный музей Кимбелла.

Путешествие по полотнам И. Босха или П. Брейгеля Старшего у неискушенного зрителя рождает непонимание граней переходов и инверсий человеческого в нечеловеческое, абсурдно-фантазийного в реалистичное, поэтому в интерпретации увиденного индивиду сложно опереться на опыт и слаженную работу типизирующих механизмов восприятия.



Питер Брейгель Старший «Искушение Святого Антония», 1556 г. Резцовая гравюра на меди. Брюссель, музей «Королевская библиотека».

А теперь обратимся к прикладным, технологическим аспектам формирования визуального образа Врага. Как охотится кошачий хищник? Он крадется, прижимаясь к земле и готовясь к прыжку, его глаза неотступно устремлены на жертву, шея и спина напряжены. На уровне «**языка жестов**» (то есть **кинесики**, **жестики** и **мимики)**, мы бессознательно считываем подобное поведение, как агрессивное. При конструировании визуального образа врага мы должны понимать эту механику и использовать в собственных целях.

Признайтесь, вы чувствуете себя несколько неловко, когда кто-то на вас долго смотрит. Прямой мужской взгляд на женщину, это

признак и интереса и выбора и предложения. Прямой долгий взгляд мужчины на мужчину в воинских и пенитенциарных субкультурах – это вызов на поединок. В «святые 90-е» долгий взгляд «братка»/ «авторитета»/«вора» либо урезонивал заносчивого «фраера», либо предвещал негативные социальные санкции в виде членовредительства и даже лишения жизни. В голливудских вестернах ковбои, замерев, прямо и долг смотрят друг на друга, чтобы не пропустить момент, когда соперник начнет доставать свой револьвер.

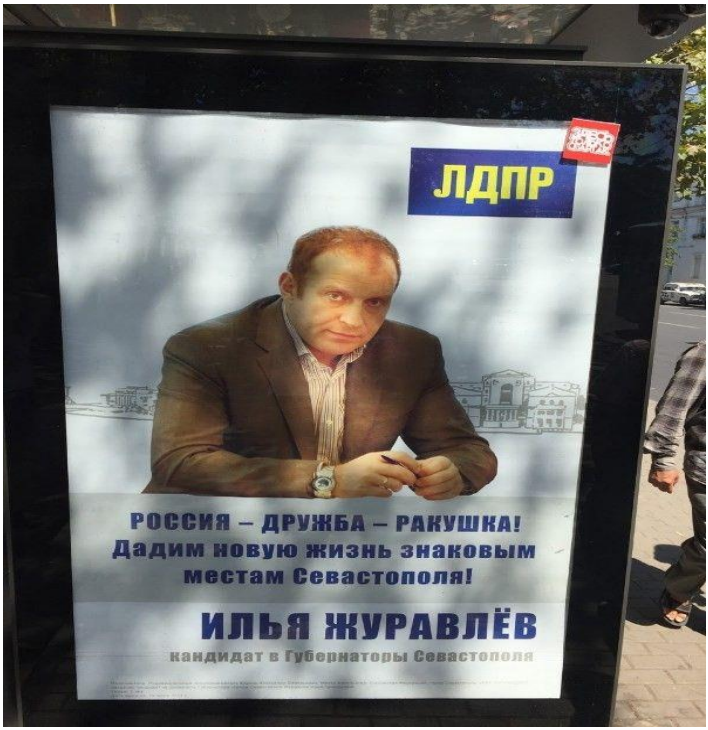


Взгляд исподлобья.
Кадр из фильма «Жмурки» (2005 г.)



Агрессивный посыл в рекламе Adidas

Как учит ваш покорный слуга своих студентов, взгляд исподлобья, напряженные мышцы спины и шеи должны присутствовать на электоральной политической рекламе только в случае, если она должна нести именно агрессивный контекст и месседж, но это в практической деятельности скорее редкое исключение или ошибка политтехнологов. Типичные «правильные» рекомендации: подбородок кандидата прямой, глаза на уровне глаз реципиента, никакой напряженной «бычьей шеи» и т.д.



Пример неудачной электоральной рекламы. Агрессивная «закрытая» поза: взгляд исподлобья; напряженная спина и «бычья шея»; «замок» руками; в руке направленный на смотрящего инструмент агрессии. Золотые часы как статусный атрибут и символ сегрегации от «простых людей», притом часы на правой руке перед глазами реципиента как визуальный барьер/ценз (фото автора)

Теперь рассмотрим некоторые способы охоты у животных, которые используются при разработке образа Врага-хищника:

1) охота из засады;
2) скоростная охота;
3) коллективная охота.

Хищники, которые охотятся в одиночку, в большей степени могут рассчитывать на успех, если их нападение неожиданно для жертвы. Животное-хищник, которое охотится на вас, хочет на вас напасть, имеет неподвижный и цепкий взгляд, неотступно следящий за вами. Оно пытается предугадать движения и вложиться в бросок. Охота из засады требует большого терпения, хищник должен уметь хорошо прятаться и продолжительное время оставаться неподвижным, помимо своих охотничьих органов обоняния/осязания/зрения, он использует маскирующую окраску. К примеру, пятнистая или полосатая окраска хищников из семейства кошачьих позволяет им скрываться среди лесной растительности или высокой травы. Подобно этому, как настоящий, так и киношный убийца, может скрываться среди обыкновенных людей, маскироваться под других, скрытно наблюдать за жертвой, чтобы потом устроить засаду, быстро убить и скрыться с места преступления.

Жертва не должна видеть Врага-хищника, но он наблюдает за ней из темноты и может ощущаться как некое ПРИСУТСТВИЕ. Тревожное интуитивное ощущения нахождения в помещении еще кого-то, невидимого герою, используется для нагнетания страха во всех жанрах современного кинематографа. В следующих кадрах образ врага может становиться зримым – видны его светящиеся во тьме глаза, проступающие контуры тела, часть лица, выступающая из тьмы рука с орудием убийства или зооморфная конечность и т.д.. и т.п. Жертва может продолжать не видеть врага-хищника, только ощущать его присутствие, он располагается за ней, видимый зрителю. Поскольку Враг-хищник неотступно следит за жертвой, пытаясь быть невидимым, он предпочитает нападать сзади/сбоку, подобно кошке, впивающейся в незащищенную шею жертвы.

Но Враг-хищник может не сразу убить добычу, а поиграть с ней, что вызывает у жертвы еще больший ужас, а у аудитории кинофильма пролонгированное состояние тревожности и страха. В ряде сюжетных линий Враг-хищник может играть с жертвами, не выдавая себя, только в конце герой обнаруживает его и вступает с ним в поединок. Кто-то следит за героем, посещает его дом, убивает людей, которых он знает и т.п. Если герой – детектив, то он пыта-

ется следовать за охотящимся хищником-убийцей по следам преступлений и, возможно, сам становится объектом охоты-игры. В конечном воплощении инверсии сюжета, герой сам оказывается охотящимся убийцей (кинофильм «Сердце ангела», 1987).



Удачное и лаконичное сочетание следящих глаз хищника и демонизации образа – враг как инфернальное существо, выглядывающее из хтонического Нижнего мира в нашу реальность. Он становится зримым, только когда проявляется в нашей реальности. Этот охотящийся демон следит за жертвой, умеет ждать, маскироваться и скрываться перед броском. «Он наблюдает за тобой», американский антинацистский плакат. Худ. Гроэ Гленн, 1942г. Библиотека Рузвельта.

Как показывают наблюдения зоологов, дикие кошки и коты и их одичалые сородичи не тратят время на игры, жертва желательно как можно быстрее выслеживается, убивается и поедается. Играют в большей степени одомашненные кошки, перед которыми не стоит

вопрос автономного выживания и которые могут себе позволить насладиться охотничьим триумфом. Подобно этому, картинные маньяки-убийцы вовсе не ненасытные, быстрые и незатейливые убийцы, которым все равно, кто их жертва, они терпеливы, весьма избирательны и изощрённые в воплощении своих фантазий и установок. Это модель сытого, играющего хищника, наслаждающегося своими охотничьими успехами.

В противоположность этим образам, мы видим голодных хищников, которые атакуют жертву мгновенно, после обнаружения или настолько быстро, насколько это у них получается (это «зомби», увидевшие живых людей или «чужие», которым люди нужны для питания и репродукции своего вида). В ситуации внутривидовой конкуренции нет времени на хитроумную тактику и охотничий пафос.

Модель скоростной охоты предполагает, что Враг-хищник полагается на быстроту своих конечностей (своих действий, передвижений, своего транспортного средства и т.п.). Такой вид охоты требует от животного хищника затрат большого количества энергии, рассчитывает ли оно на быстрый непродолжительный рывок или относительно долгое преследование, изматывающее жертву. Выделяется такой способ охоты как «*охота настойчивостью*» (или «*охота выносливостью*»), когда охотник медленнее, чем жертва, но он достигает успеха за счет выносливости и упорства в преследовании.

В мировом кинематографе имеются разнообразные сюжетные линии преследования героя-жертвы Врагом-хищником. Это всяческие изматывающие гонки на автомобилях, которые ведутся преследователем-одиночкой (к примеру, преследование маньяком-убийцей с элементами игрового поведения в фильме «Попутчик», 1986) или охотничьим коллективом (банда Потрошителя в фильме-антиутопии «Безумный Макс», 1979). Разнообразные гонки преследования с перестрелками и столкновениями транспортных средств являются излюбленным сюжетом голливудских кинематографистов, который зачастую представляется в качестве апогея драматизма или финального поединка героев.

Вышеупомянутый хрестоматийный кинофильм «Безумный Макс» представляет нам способ коллективной охоты. У животных совместная охота повышает шансы достижения результата, но есть и минус – добычей приходится делиться, помимо этого кормление может носить и стратифицированный характер. Львицы не могут

приступить к трапезе, пока не насытиться лев – глава прайда, детеныши едят после львиц. Африканские гиеновые собаки, наоборот, подпускают детенышей к пище первыми, а гиены по возрастному цензу – сначала старых сородичей, а уже в самом конце молодежь.

Стратификация коллектива охотников предполагает наличие лидера, поэтому в фильмах, подобных «Безумному Максу», образ врага персонифицируется в фигуре лидера по прозвищу Потрошитель. Именно лидер регулирует распределение добычи, желает наибольших трофеев и главного приза – права собственноручно убить героя.

Более того, в голливудском кинематографе охотничий коллектив Врагов-хищников, преследующих героя (банда, секта, группа коррумпированных силовиков и т.п.), не эгалитарен, а стратифицирован. Даже если этот коллектив декларируемо эгалитарен, в нем показывается наличие неформальной стратификации и ценностно-нормативного разрыва между лидером/группой во власти и большинством рядовых членов. Лидер в своей открытой или тайной жажде власти губит всю группу, отказываясь от тех самых правил, которые разделял со всеми или даже сам устанавливал.

Эту особенность можно объяснить, с одной стороны, особенностями групповой динамики в малой группе, драматизм и гибель/поражение группы лучше демонстрировать на внутригрупповом конфликте по линиям:

1) группа против лидера (и приближенных к лидеру сублидеров, исполнителей и аутсайдеров);

2) группа во главе с неформальным лидером против формального лидера;

3) раскол ядра группы, группа разделяется, и одна из групп возглавляется лидером с «неправильной» позицией, или же отколовшаяся часть группы выделяет его из своего состава и т.д.

С другой стороны, эта особенность является следствием коммунитарного генезиса США как общества сообществ, коллективистская основа которого сочеталась и вступала в противоречие с этикой индивидуализма. Помимо этого, в недавней истории американцы боролись с авторитарными идеократическими политическими системами, поэтому для них важно показать свое культурно-идеологическое превосходство и существование у оппонентов внутренних конфликтов и ценностно-нормативного разрыва между убеждениями рядовых членов общества и его руководства.

Перенос и экстраполяция отдельных способов охоты у животных, на задачи и тактику информационной (психологической, когнитивной, ментальной и т.п.) войны, позволяют конструировать вариации поведения в образе Врага-хищника. Позволим себе некоторые наброски.

1. **Охота из засады**. *Затаившийся враг. Невидимый враг. Скрывающийся внешний и внутренний враг, маскирующийся среди своих. Враг, мучающий страхом неизвестности.*

2. **Скоростная охота**. *Быстрый, стремительный враг в стратегии быстрой войны (блицкрига). Преследующий. Неустанный. Изматывающий темпом. Подавляющий волю.*

3. Коллективная охота. *Коллективный враг. Коалиционный враг (как военно-политический союз). Враг, делящий на части, рвущий на части территорию страны-жертвы. Стратифицированный враг (лидер стаи – главное государство-агрессор и прислуживающие ему более мелкие и менее значимые союзники). Враги, ссорящиеся в процессе дележа.*

Человек в образе животного: тотемические программы

Как мы уже установили, образ врага подвержен инверсии, в результате которой человек и животное меняются позициями, а также знаками «означающего» и «означаемого» (согласно Ф. де Соссюру). Данная смена позиций механистически устроена либо как перевертыш, либо маятник или «кукла-неваляшка». Человек/группа ощущает свою связь с тотемом, переносит его характеристики в собственное сознание и поведение, но, сколько бы он не погружался в тотемические отношения, он все равно, в конечном итоге, остается человеком.

Образ дикого зверя как врага и врага в образе дикого зверя понятен и современному человеку. Его сила и могущество отражается в названии многочисленных военных и военизированных формирований, спортивных клубов и т.п. активизирующих архаичную, но действенную программу ***группового тотемизма***. Тотем выступает в качестве символа и конденсатора групповой идентичности, он отделяет группу от аутгрупп и может маркировать своим изображением территориальность и собственность коллектива – границы его земель, охотничьих угодий и объекты, которые ему принадлежат.

Как следствие, вражеский коллектив представляется, в том числе, и через образ его тотема, это видно по языку вражды даже таких крупных культурно-этнических и политических образований как народы и нации: «русский медведь», «британский лев», «галльский петух», «немецкий орел», «американский ястреб/орел» (на самом деле – орлан белоголовый) и т.д.

Наиболее распространенными военными обществами (которые являлись закрытыми «мужскими союзами», нем. Männerbund) у древних германцев являлись общества волка, кабана и медведя. Приведем отрывок из «Саги об Инглингах», описывающий членов воинского общества медведя: «…воины бросались в бой без кольчуги, ярились, как бешеные собаки или волки, кусали свои щиты, и были сильными, как медведи или быки. Они убивали людей, и ни огонь, ни железо не причиняли им вреда. Такие воины назывались берсерками».[47]





Военные тотемические общества: воин-ягуар ацтеков и эмблема спецполка ВВ МВД Украины «Ягуар»
Ацтекский воин-ягуар из «Кодекса Мальябечиано». XVI век. Центральная национальная библиотека во Флоренции.

[47] Стурлусон С. Круг Земной. Сага об Инглингах. Москва: Изд-во «Наука», 1980.

Построение клином (cunei) у древних германцев возможно было связано с культом кабана, поскольку в римском военном жаргоне он назывался *caput porcinum*, или «свиная голова». Как пишет М. Тодд в своей работе, посвященной древним германцам: «Как «свиная голова» соотносилась с воинским подразделением как таковым, не вполне ясно, однако, возможно, объяснение следует искать в том, что изображение кабана, как считалось, защищало германских воинов. Кабан у германцев часто служил эмблемой воинов. Фигурирует он, к примеру, на германских знаменах, показанных на саркофаге римского командующего Авла Юлия Помпилия, который воевал с маркоманнами в конце II в.».[48]

Волк в германских языках вообще выступает как обозначение воина (вольф, вольвин, вольво и т.д.), да и древнерусские «вой/вои/война» тоже наводят на подобные мысли. Считается, что праиндоевропейское «*woyh*» произошло от глагола «*weyh*» – «преследовать». В русском языке от этого корня произошли слова «война» и «вина» со всеми своими производными. Таким образом, вои/воины преследует, виноватые преследуются. Как мы видели выше, преследование жертвы является способом скоростной охоты, используемой, в том числе, и волчьей стаей.

Военные общества воплощали свойства своих тотемов: берсерки, как свидетельствую саги, плохо уживались с другими берсерками, поскольку медведь животное не коллективное; наоборот коллективистское общество кабана строилось «свиной головой», физически проецируя присутствие на поле боя своего тотема; вольфы/вольвины воплощали собой поведение волчьей стаи.

Герой-охотник убивает опасное животное, после чего надевает его шкуру, а также носит инструменты агрессии – клыки и когти, которые превращаются в статусную атрибутику инициированного мужчины/воина и, безусловно, власти как таковой. Отношения в системе ***индивидуального тотемизма*** могут носить характер дружбы и внешнего покровительства, но могут и переходить в более тесные формы взаимодействия и созависимости, вплоть до перевоплощения и оборотничества.

[48] Тодд. М. Варвары. Древние германцы. Быт, религия, культура. М.: Центрполиграф, 2006. С. 142.



Члены военного общества Медведя у ассинибойнов[49]

Следует отметить, что в традиционных культурах экзальтация, преувеличение и чрезмерность, странности, поведение «наоборот» (к примеру, как в североамериканском обществе «дураков» – хейоков) использовались для того, чтобы полнее выявить трансцендентность Духа. Подобные же идеи, представления и психотехники касались тотемической взаимосвязи и перевоплощения. Проявление свойств животного-тотема в воине, его перевоплощение должны были внушить страх врагам, сломить их волю к сопротивлению. В своем перевоплощении воин переходил с уровня профанного на уровень трансцендентного, в нем проявлялось сакральное, оно говорило через него, вело его в битве. Как писал М. Элиаде в своей работе о тайных обществах и обрядах посвящения: «Скандинавский берсерк «возбуждается» в битве, входящей в обряд посвящения. В исступлении (*вут*) он ведет себя как бешенный зверь, как шаман; неодолимый, он сеет вокруг себя ужас. Когда человек ведет себя как дикое животное – волк, медведь или леопард, – это знак того, что в нем воплотилась высшая религиозная сила, что в определенном смысле он стал Богом. Не следует забывать, что на примитивном

[49] Котенко Ю. Индейцы Великих равнин. – М.: Техника молодежи. 1997, С. 65.

религиозном уровне зверь-охотник представляет высшую ступень существования».[50]

В истории человечества существовали различные териантропические военные общества и культы, одно из наиболее близких к нам по времени и известное по событиям в Западной Африке в первой половине XX века – это тайное Общество Леопарда, практиковавшее каннибализм и ритуальные убийства. Люди-леопарды держали в страхе население нескольких современных западноафриканских стран, пока ими не занялись британские колониальные власти.

Таким образом, мы наблюдаем различные образы Врага – как человека в образе животного или животного, посланного от Врага-человека:

1) Враг может рассматриваться как **человек в образе своего животного-тотема** (к примеру – одетый в его шкуру или перья, ведущий себя как животное, издающий рык или клёкот соответствующего зверя или птицы), но все же являющийся человеком;

2) **Враг-териантроп** – оборотень, способный перевоплощаться в своего тотема и/или создавать у других иллюзию этой метаморфозы;

3) Животные (или духи в образе животных) – **помощники Врага**, которых он посылает, чтобы причинить вред своему противнику (типичный пример – использование духов-помощников в так называемые «шаманских войнах», наблюдавшихся среди колдунов и шаманов от Якутии до дебрей Амазонки).

Данная дифференциация касается и демонизации, химеризации и киборгизации образа врага и их синкретических сочетаний:

1) человек может быть в образе демона/робота/киборга/пришельца/дрона, но ими не являться, выдавать себя за них или считаться таковым со стороны окружающих;

2) Враг-человек может быть териантропом, превращаться в демона/робота/киборга/пришельца/дрона (различные «мутанты» и враги «супергероев» одержимые демонами в фильмах ужасов и т.п. в фильмах Голливуда и компьютерных играх);

3) посылаемый Врагом против Героя помощник в виде демона/робота/киборга/пришельца/дрона/ компьютерного бота и т.п.

[50] Элиаде М. Тайные общества. Обряды инициации и посвящения. –М.-СПб.: Университетская книга, 1999. С. 175.

(к примеру, агент Смит из цикла кинофильмов «Матрица», являвшийся ботом, частью компьютерной программы).

Одна из проблем, которые порождает тотемизм, это отделение животного от человеческого, которая зачастую решается расщеплением образа. К примеру, оборотень может выступать как злой персонаж во всех своих обликах, и способность к оборотничеству является лишь эффективным инструментом реализации его злой воли. Другие мифы, нарративы и сюжеты повествуют о том, что оборотень может быть: 1) хорошим как в зверином, так и в человеческом облике (сонмы голливудских териантропов – «мутантов» как положительных героев); 2) нейтральным/индифферентным в человеческом облике, плохим или хорошим в зверином; 3) хорошим в человеческом образе и опасным – в зверином (в данном случае, он может находиться под воздействием злых чар/вируса/компьютерной системы и т.п.).

Следовательно, и Враг в образе животного не всегда делится на бинарную оппозицию Враг-животное vs Враг-человек. Враг-териантроп в животном/демоническом/роботизированном/инопланетном и т.п. облике предстает как очевидное зло, с которым нельзя договориться, это как стихийное бедствие, которое нельзя остановить увещеваниями и мольбами. Однако вернувшись в человеческий облик, этот враг становится просто Врагом-человеком, определенную разумность и рациональность мы как ингруппа не отрицаем.

Что же сделать для того, чтобы преодолеть звериное и убрать подобное расщепление образа? Для того чтобы расколдовать Принца, превращенного в Чудовище, Красавица должна полюбить в нем человека, переступить через его звероподобие и отвратительность и поцеловать его, сняв тем самым заклятье. Также типичен сюжет, в котором герой или героиня чтобы расколдовать чудовище, должны узнать в нем своего близкого человека, и в этом случае лекарством служит человечность и любовь.

Но есть и обратный сюжет, Иван-царевич приносит во дворец в качестве нареченной невесты лягушку, найденную на болоте, которая в конечном итоге оказывается Василисой Прекрасной. В пьесе Е. Щварца «Обыкновенное чудо» Волшебник придумывает «сказку наоборот» – превращает медведя в человека и заклинает, что он снова превратиться в медведя, когда его полюбит и поцелует принцесса.

И тут все заканчивается хорошо, Медведь целует принцессу и остается человеком, любовь оказывается сильнее магии заклятий.

Мифологические и сказочные сюжеты, отражающиеся в народной культуре, выступают в качестве архетипической основы нарративов и произведений массовой культуры и дают нам ключ к пониманию механизмов и способов регуманизации образа зооморфизированного/демонизированного врага. Звериная часть Врага-териантропа – его проклятие, с которым он сам, без чужой помощи не может или не хочет справиться. Регуманизация образа врага, в данном случае, это акцентирование на человеческой части этого образа, попытка вытеснить животное человеческим. Следовательно, надо увидеть в нем не зооморфное чудовище, а человека, и попытаться достучаться до его сердца. Поэтому снять заклятие можно только тогда, когда ты сам если и не «возлюбишь врага своего», то хотя бы перестанешь видеть в нем нечто нечеловеческое.

Проблема тотемического и териантропического расщепления образа акцентирует ряд механизмов и способов конструирования и деконструирования образа врага. Укажем на то, что тут мы касаемся не только зооморфных тотемов, но и тотемизма вообще, как программы групповой интеграции и солидаризации вокруг конформных символов идентификации. Начнем **с конструирования образа врага и его дегуманизации в контексте его тотемической идентификации**, уподобления и оборотничества:

1) частичная анималистическая дегуманизация – акцентирование животного/нечеловеческого в противовес человеческому, во враге животное начало побеждает и начинает доминировать, но еще не победило (*«нацизм античеловеческая идеология», «нацизм превращает людей в животных»*);

2) абсолютная анималистическая дегуманизация – полное отрицание человеческого, поглощение человеческого животным, полное доминирование животного начала («*звериная сущность нацизма*»);

3) демонизация самого тотема, идентифицируя себя с тотемом, аутгруппа получает силу внутренней солидарности, отсюда тотем группы – имманентно зловещий, он сам по себе имеет некую силу/власть над своими адептами («*под тенью свастики*»);

4) механистическая дегуманизация – тотем управляет своими адептами как функциональными деперсонифицированными единицами («винтиками») подобно муравьиной матке или компьютерной

программе, управляющей своими дронами и ботами и т.п. (*«винтики нацистской машины уничтожения», «нацистское государство снимает ответственность с каждого за содеянные преступления»*).

Теперь от конструирования перейдем к деконструированию образа врага и его регуманизации в тотемическом контексте:

1) расщепление образа врага – отделение в нем человеческого от нечеловеческого, попытка определить границу и поставить барьер в сознании ингруппы на пути негативной трансформации образа, его перетекания в нечеловеческий облик;

2) частичная регуманизация – акцентирование человеческого в образе противника в противовес нечеловеческому, животному (это человек, поскольку у него есть своя культура, свои ценности, семейные и дружеские отношения и т.д.);

3) абсолютная регуманизация – полное признание за противником всех человеческих характеристик;

4) дискредитация тотема как символа идентификации аутгруппы, лишение его сакральных свойств и магии воздействия на адептов;

5) персонификация врага как человека, вывод единичного врага за рамки тотемических групповых границ, в этом случае он в какой-то степени выходит и за рамки того образа врага, который сформирован относительного его группы, индивид персонифицируется и перестает быть «винтиком» в функционале тотемической машины идентификации и агрессии.

«Завораживающая притягательность» Врага

В странах, которые не принадлежали к гитлеровской коалиции, но в которых дают развиваться росткам фашизма и неонацизма (к примеру, на Украине) наблюдается увлечение символикой, элементами формы (к примеру, нацистские патчи), знаками различия и отличия в стиле Третьего рейха. Но не секрет, что военная форма вермахта, люфтваффе, кригсмарине и СС времен Второй мировой войны нравится не только мальчишкам и подросткам, причем в разных странах – как в тех, которые воевали на стороне Гитлера, так и в тех, что пострадали от немецко-фашистской агрессии. И наша страна не исключение, хотя для большинства выбор между своими

предками-красноармейцами и гитлеровцами очевиден, немецкая форма признается как красивая форма достойного по силе врага.

И дело тут не только в тех дизайнерских решениях, которые воплотил в ней ее создатель Хьюго Босс, одного внешнего вида для подобной бессознательной притягательности недостаточно. В данном случае мы, скорее всего, сталкиваемся с действием инстинктивной программы. Как отмечает отечественный популяризатор этологии В.Р. Дольник: «Для животных их хищник – это тот, кто, в конце концов, окончит их дни. Но пусть лучше он подождет. Он страшен – это понятно. Но отвратителен ли он? Нет! Оказывается, он завораживающе прекрасен. Таким его заставляет видеть программа: увидев хищника издалека, с безопасного расстояния, или сидя в безопасном месте – не будь равнодушен, внимательно наблюдай его, все его движения, все его повадки; готовься к той встрече с ним, которая может стать последней, если ты недостаточно изучил врага. Эта программа есть у очень многих животных».[51]

Следовательно, Враг-Хищник как твой потенциальный убийца может быть не только страшным, но и «смертельно красивым». В данном случае, работает генетическая программа, из которой вытекает «**первая заповедь борьбы с врагом**», она учит нас: наблюдай за врагом, учись у него, изучай его повадки, для того чтобы при встрече с ним спастись или победить в схватке. Из этой максимы следует «**вторая заповедь борьбы с врагом**», – ни в коем случае нельзя недооценивать любого врага, даже если он кажется нам слабым и ничтожным. Слабый враг тоже может учиться и копировать уже наши повадки, подстраиваться и настраиваться на нас. В итоге мы можем получить ***бой с собственной Тенью***, к которому не будем готовы. Поэтому мудрый и опытный спортсмен или тренер перед игрой обязательно изучает своего противника, его прошедшие матчи, подобно тому, как военные изучают своего вероятного противника и осуществленные им компании.

Инстинктивная притягательность сильного «настоящего» смертельного врага, «абсолютного хищника» (коими были нацисты) становится понятной и рационализируемой. Но эта генетическая программа имеет и свои крайности – интерес может привести

[51] Дольник В. Р. Непослушное дитя биосферы. - СПб.: Петроглиф, 2009. С.87.

от изучения и имитации поведения к встраиванию в образ, уподоблению. Поэтому важно присматривать за теми сообществами, которые переходят от имитативных игр реконструкторов к смене идентичности, этот переход может быть быстрым. В обрядовом субкультурном оборотничестве есть одно «но», нельзя чтобы шкура убитого врага, проникла в тебя и взяла над тобой власть.

Одной из основных питательных сред рекрутинга неонацистских формирований на Украине являлись реконструкторы древнескандинавского и древнеславянского язычества (эти два различных явления сливались у них в своеобразный синкретический культ). В конечном итоге, эти «викинги», «арийцы» и т.п., одевая шкуры/одежду врага, проходили стадии своеобразной инициации, подобные посвящению в военные тотемические общества. А превращение в хищника предполагает неизбежность жертвы, как и существование военных обществ невозможно в отсутствии врагов. В конечном итоге, все это привело к трагическому итогу – использованию неонацистов в вооруженном подавлении Донбасса. Печально знаменитый полк «Азов» состоял в большинстве своем из русскоязычных и собственно русских «териантропов».

Враг как социальное насекомое, суперорганизм или робот: механистическая дегуманизация

Зооморфный враг может предстать в коллективной форме как биологический «суперорганизм», то есть организм, состоящий из множества особей, связанных между собой разделением труда и специализацией. Этот термин вошел в науку благодаря исследованиям социальных насекомых, в первую очередь муравьев, мирмекологом Уильямом Уилером. К группе социальных насекомых относятся также термиты, пчелы, осы, шмели и т.д. Эти насекомые могут существовать только в коллективе и за счет определенной специализации в системе общественного разделения труда. «Суперорганизм» – это сложный эмерджентный эффект, который порождается действиями функционально распределенных отдельных особей.

Суперорганизм это не только функциональный социальный агрегат, но и сообщество, подчиненное общей биологической цели –

выживанию и размножению. В этой социальной машинерии «единица ноль», все особи лишь «винтики в системе», общее выше частного. Поэтому все человеческие аналогии подобных систем всегда основываются на эффекте обезличивания – деперсонификации отдельных членов коллектива с одной стороны и персонификации его органов управления – лидеров, вождей и т.п., с другой.

Суперорганизмы – это излюбленные в современной массовой культуре базовые модели для биокибернетической и этологической экстраполяций в образы иерархизированного, авторитарного/тоталитарного врага (к примеру, «коммунистических режимов» и «фашистских диктатур»). Подобные режимы-суперорганизмы обнаруживаются не только в реальной человеческой истории, но и на несуществующих планетах и в таких же несуществующих фэнтезийных мирах. В «человеческом муравейнике» индивиду-винтику нельзя ни рефлексировать над своим функционалом и приказами свыше (сюжетные линии в стиле «1984» Дж. Оруэлла), ни даже проявлять свои эмоции (фильм «Эквилибриум»). Когнитивно-эмоциональная индифферентность как раз нечеловеческий признак функциональных винтиков в биологической машинерии суперорганизмов.

Главная технология конструирования образа врага, применительно к этому случаю – показать его как бездумную часть бездушной системы, главная технология деконструирования и регуманизации – вырвать единицу из этой социальной машинерии, одушевить ее и пресонифицировать. Когда единица начинает «задумываться», она возвращает себе свои человеческие качества, происходит некий инсайт/катарсис, она преодолевает отчуждение. В данной связи следует указать на то, что образы подобных авторитарных/тоталитарных систем в современной культуре дополняются как этологическими аналогиями из устройства суперорганизмов, так и образами существования опредмеченного, овеществленного и отчужденного, свойственного сложным стратифицированным обществам. Тут мы обнаруживаем все четыре формы отчуждения по К. Марксу: 1) от процесса труда; 2) от продукта труда; 3) от других людей; 4) от человеческого в себе. Деперсонификация предстает как форма отчуждения и овеществления (*реификации*), при которой отношения между людьми принимают видимость отношений между вещами.

Здесь мы имеем дело с **механистической дегуманизацией** – ***отрицанием человеческой видовой уникальности и человеческой***

природы посредством низведения индивида до обезличенного социального автомата. Объективизация, реификация (овеществление) и деперсонификация суть ее основные механизмы. Суперорганизмы дают модели механистической дегуманизации человеческих сообществ, поскольку перебрасывают мостик от реальных биологических форм к идеологически ангажированным представлениям о неких иерархизированных «тоталитарных обществах» (в духе конструкта Х. Арендт) и дальше – к фантазийным образам обществ, как различных вариантов антропо-машинно-компьютерных гибридов.

Образ единого, обезличенного сверхорганизма социальных насекомых, подчиняющегося управляющему центру (условно «королеве-матке») развивается в образах неведомых зооморфных пришельцев (фильмы «Чужие», «Звездный десант» и т.п.). Следует отметить, что у общественных насекомых основные системы спаривания это моногиния, когда есть только одна яйцекладущая самка и полигиния, когда их несколько. В вышеперечисленных фильмах изображается моногиния и захват или уничтожение королевы матки драматизируется как финальное противостояние или финальная битва героя. И если в фильме «Звездный десант» мы имеем дело с собственно социальными насекомыми, то в фильме «Чужие» с более развитыми и автономными рептилоидными существами, для пущего страха наделенными и антропоморфными чертами.

Сверхорганизм социальных насекомых также предстает в машинном и виртуальном образе, как колонии обезличенных роботов, управляющихся компьютерной программой, либо виртуальных ботов. Таким образом, за многообразием сюжетов можно обнаружить несколько уровней абстрагирования **образа Врага как суперорганизма**:

1) собственно биологический суперорганизм или вид, не являющийся собственно суперорганизмом социальных насекомых, но обладающий некоторыми его характеристиками (к примеру, как в фильме «Чужие» управляемый одной яйцекладущей самкой);

2) кибербиологический суперорганизм, биологический вид, но управляемый не маткой, а компьютерной программой (в фильме «День независимости» мы видим корабль-матку, устанавливающий силовое поле и связанный с другими кораблями единой компьютер-

ной программой, здесь также можно вспомнить сюжеты фантастических фильмов, в которых человеческие общества управляются компьютерными системами);

3) машинно-компьютерный гибрид (фильм «Терминатор», в котором используется известный сюжет «бунта машин», компьютерная система выходит из-под контроля и управляет машинами, роботами и дронами с целью уничтожения человечества как конкурирующего вида; фильм «Матрица», в котором компьютерная система помимо того, что управляет машинами и ботами симулирует виртуальную реальность для используемых ею людей).

Если оставить сюжеты и визуальные образы массовой культуры и посмотреть, как суперорганическая метафора проявлялась в представлениях людей в эпоху, предшествующую изобретению средств массовой коммуникации, то мы не обнаружим ее большой распространенности. Можно предположить, что именно становление индустриального общества с его сложной системой разделения труда и специализации, стремительной урбанизацией, массовизацией культуры, появлением средств массовой коммуникации и иной системы социального контроля актуализировало использование метафоры общества-суперорганизма.

Однако в Парижских лекциях (1840-е годы) Адама Мицкевича обнаруживается следующий фрагмент: «*Великороссы отличаются от других племён славянского рода. Высокие ростом, сильные, плечистые, быстрые разумом, может быть, в этом смысле первейшие в Европе; но сердцем бесчувственные и душой холодные: они не любят музыки и пения так, как южные славяне; в глазах своих имеют выражение особливое. Глядя в эти глаза, подобные оледеневшим каплям, видишь нечто ужасное, нечто вроде глубины без дна – свет отражается от них, но не пылает в хрусталике. Это взгляд ясный, пронзительный, взгляд не человека и не зверя, но скорее насекомого. Чтобы иметь представление о нём, надо взять под увеличительное стекло какое-нибудь насекомое и всматриваться в его глаза, неподвижные, прозрачные, пронзительные и холодные*». Русских Мицкевич не только зооморфизирует, строя аналогию с насекомыми, он их фактически деперсонифицирует и описывает как сверхорганизм, подчиненный матке. Зная отношение Мицкевича к русскому народу и его культуре, можно предположить, что данной метафорой он не столько хотел как-то демонизировать русских в глазах французской

публики, сколько действительно хотел выразить нечто общее, что их объединяет. Но мы понимаем, что данную метафору можно использовать и при конструировании образа врага.

Размышляя вокруг тютчевского «…в Россию можно только верить» Вадим Кожинов писал о том, что если вера в Россию утрачивается, то она исчезает как дым. Гибель России всегда следствие делегитимизации как следствия утраты веры в нее (и ее наличное государство, власть) народом. Россия представляется у него как некий эгрегор, он живет чувствами верящих/верующих в него и быстро гибнет, когда вера ослабевает и исчезает (РИ и СССР ушли за исторически весьма короткое время). Говоря о причинах Февральской революции 1917 года, Кожинов утверждает, что война была не детерминантой, а одним из факторов крушения империи: «Суть дела была в той утрате *веры* в существующую власть преобладающим большинством населения (и, что важно, во всех его слоях, включая самые *верхние*), – утрате, которая ясно обнаружилась и нарастала с самого начала столетия».[52]

В отношении России мы имеем дело со сложным системным эффектом, который является следствием вертикальной идеократической сборки общества государством, а не горизонтальной сборки государства обществом, как в Европе. Российское общество конституируется вокруг государства и идеи, западное – вокруг рациональных интересов и ценностей и для этого оно производит государство, для существования российского государства важна вера, для западного – доверие.

Понятно, что общество подобного типа в процессе конструирования образа врага оказывается удобным объектом для построения аналогий с Врагом-суперорганизмом. Теперь используя данную аналогию, построим матрицу информационной войны против России и, как следствие, стратегии антироссийской пропаганды:

1) власть отдаляется от народа и ей приписываются отличные от народа ценности и идеалы, то есть производится вертикальный ценностно-нормативный разрыв, приводящий к аномии и последующей делегитимизации действий власти.

[52] Кожинов В.В. Победы и беды России. – М.: Изд-во Алгоритм, Изд-во Эксмо, 2006. С. 40.

2) общество деперсонифицируется и представляется как агрегат безмолвных функциональных «винтиков», большинство «муравьев» осуждается, их молчание, нежелание выйти на улицу и протестовать порицается;

3) выделение «думающей» части. Но есть некое «меньшинство», которое распредметило и персонифицировало себя за счет понимания происходящего и наличия истинной веры, поскольку казенная вера большинства уже утрачивается. Поэтому диссиденты часто начинают в критике идеологии с фундаменталистских позиций, как возвращение к истинной вере ее основателей («*Ленин был прав, а Сталин нет*»);

4) идеи интеллигенции с неизбежностью проникают в элиты и являются основанием борьбы за власть различающихся элитных группировок, действия которых стимулируют и усиливают процесс их распространения;

5) индоктринирование новой верой средних слоев/интеллигенции, достижение «культурной гегемонии» (в теории революции А. Грамши);

6) индоктринированные средние слои разрывают коммуникацию между властью и обществом, делигимизируют власть;

7) аномия, вера утрачивается, новые идеи быстро овладевают массами.

Чтобы идеократическое общество и государство постепенно пришли к своей гибели, необходимо индоктринировать его новым ядом/наркотиком, сначала через меньшинство в средних слоях, потом этот яд с неизбежностью проникнет в элиты, вызывая разброд среди элитных группировок и разрушение их консенсуса вокруг высшей власти, потом он вызывает аномию во всем обществе и быстрое переключение на новые идеи и ценности (назовем эту матрицу «**моделью ломехузы»**, проникающей в муравейник и наркотизирующей муравьев особым веществом, вызывающим эйфорию и приводящей к социальной дезорганизации и гибели муравьиного гнезда).

Поэтому при конструировании образа врага необходимо знать и понимать не только наличную социальную структуру демонизируемого общества и происходящие в нем процессы, но и его генезис, историю его институтов, их возникновение и проявленность во времени, общественном сознании и в культуре.

Отношения хищник-жертва и паразит-хозяин

Хищник – это организм, частично или полностью потребляющий в качестве пищи другой живой организм. Жертвой не обязательно является другое животное, это может быть и растение, в этом случае хищников называют растительноядными. Если хищник вступает в очень тесные отношения с жертвой, то данный вид хищника называют паразитом или паразитоидом, в зависимости от степени вреда, который он наносит жертве.

Столкновение хищника и жертвы в природе относится к межвидовой борьбе, хотя они могут не конкурировать за одну экологическую нишу и различаться по своей функциональной роли в экосистеме, но они все равно конкурируют за те или иные ресурсы. Как отмечают О. Солбриг и Д. Солбриг: «Взаимоотношения между хищником и жертвой гораздо сложнее, чем взаимоотношения между конкурентами. Фактически индивидуальный отбор будет благоприятствовать эффективному хищнику. Однако эффективный хищник может совершенно уничтожить жертву, обрекая на гибель и самого себя».[53]

Популяция вида-хищника может расти и существенно уменьшить количество объектов охоты, но тогда она сталкивается с проблемой «экологического кризиса», тупика роста, приводящего к голоду, снижению темпов рождаемости и, как следствие выравниванию численности вида-хищника относительно вида-жертвы. Снижение численности хищников дает рост популяции вида-жертвы. Так достигается экологический баланс в отношениях хищник-жертва, когда длительное совместное существование определяет систему отношений, позволяющую популяциям данных видов устойчиво воспроизводиться на данной территории.

Механизмы регуляции численности популяции влияют и на формирование форм их организации. К примеру, групповой образ жизни хищников и их жертв придает отношениям хищник-жертва повышенную устойчивость, ведь при нем снижается частота случайных встреч хищников с потенциальными жертвами. Формы групповой организации у приматов тоже подчиняются этим законо-

[53] Солбриг О., Солбриг Д. Популяционная биология и эволюция. – М., Мир, 1982. С. 397.

мерностям, группа должна быть сбалансирована относительно количества взрослых самцов, молодых самцов и материнско-детских групп, чтобы иметь возможность противостоять хищникам.

Враг-животное воспринимает жертву в качестве деперсонифицированного объекта охоты. После поедания жертвы наступает период насыщения, его мотивация падает, так как она носит регулярный, но не перманентный характер. Хищник опасен ситуативно, когда он голоден, возбужден, агрессивен, состязателен в поисках жертвы в составе группы сородичей. Для жертвы подобный враг инкорпорирован в экосистему как объективный фактор, отношения жертвы и хищника в целом не носят персонализированного характера, и тот и другой обезличен.

Хищное животное в процессе охоты не выражает агрессии по отношению к жертве, оно скорее полно напряженного азарта и радостного предвкушения. В конечном итоге успешное выполнение своей инстинктивной программы, ведет хищника к разрядке напряжения и удовлетворению. Как писал К. Лоренц: «У собаки, в охотничьем азарте мчащейся вдогонку за зайцем, точно такое же напряженно-радостное выражение лица, с каким она приветствует хозяина или предвкушает что-то приятное. Точно так же по лицу льва в драматический момент перед прыжком можно вполне отчетливо видеть…что он вовсе не зол. Рычание, прижаты уши и другие выразительные движения, известные по боевому поведению, можно наблюдать у охотящихся хищников только тогда, когда они всерьез боятся вооруженной жертвы – но в этом случае лишь в виде намека».[54]

Охота хищника на жертву в природе – это механизм его выживания и удовлетворения инстинктивной программы (как говорят разумные коллективные приматы: «ничего личного»). Именно здесь мы обнаруживаем биологическую детерминацию механизма обезличивания (деперсонификации) как врага, так и его жертвы. Выше мы говорили, что деперсонификация есть часть механизма/программы механистической дегуманизации, но деперсонификация всего лишь инвариант природных, инстинктивных взаимодействий.

[54] Лоренц К. Агрессия, или Так называемое зло. – М.: Изд-во АСТ, 2020. С. 46.

Человек как Враг-Хищник в отличие от животного хищника разумен, он может персонифицировать свою жертву, наделять ее сущность и свое поведение ценностно-нормативными характеристиками и этическими рамками. Он легитимирует свою агрессию как защиту истинных ценностей и, даже, в поздней истории человечества – гуманистических идеалов. Но даже в современных конфликтах, когда цивилизованные стороны декларируют стремление не демонизировать друг друга, действуют механизмы инфрагуманизации и деперсонификации: враждебная группа бессознательно рассматривается как недо- или не-человеческая, а ее члены обезличиваются и стигматизируются (во времена геноцида в Руанде хуту называли тутси «тараканами», подобно этому казалось бы более цивилизованные сторонники украинского национализма называли пророссийских оппонентов «колорадами»). Это противопоставление видно и в отношениях скотоводы – земледельцы (не ушедшее из человеческой истории, мы видим эти конфликты в Африке, в частности, по геноциду в Дарфуре), земледелец предстает для скотовода как стадное животное, загнанное в рамки локализованного пространства, отсюда и метафора «резать как скот», характерная для геноцида земледельцев кочевниками.

Анонимность/деперсонификация оппонента облегчает запуск агрессивного поведения. Вот главная биологическая основа инстинктивного механизма деперсонификации. Здесь вступают в действие **программы межвидовой дифференциации и идентификации**. Оппонент объективизируется как коллективный враг, выводится за рамки человеческого вида и/или наших интерпретаций социокультурной нормальности, и в его отношении применяется программа межвидовой идентификации «свой – чужой». Деперсонификация и формирование образа коллективного врага приводит к появлению **коллективной стигмы** в отношении той или иной человеческой общности.

Сознательное и/или бессознательное (в случае естественной инфрагуманизации) исключение из вида Homo sapiens той или иной группы, позволяет **перевести отношения внутривидовой конкуренции в межвидовые**. Происходит подмена программы внутривидовой дифференциации на программу межвидовой дифференциации. То есть представители одного вида дифференцируются по ра-

совым, этническим, социокультурным и др. особенностям как различающиеся подвиды/виды. При этом факторы и признаки внутреннего разнообразия, изменчивости вида игнорируются в сторону формирования устойчивых негативных стереотипов.

Враг как паразит

Паразитизм – форма вертикальных межвидовых отношений, в которых один вид (паразит) использует как среду обитания и источник питания другой вид (хозяин). Данное явление известно на всех уровнях организации живого, от вирусов и бактерий до высших растений и многоклеточных животных. Паразитизм всегда имеет отрицательный эффект для вида-хозяина, паразит причиняет ему механистические и токсические повреждения.

Паразитарная метафора используется при формировании **образа внутреннего врага**, то есть врага скрытого, «замаскировавшегося» в социальной структуре самого общества. Враги-паразиты выступают в индивидуальном или коллективном виде, притом этот вид образа врага тяготеет к коллективной объективации, единичные случаи девиантного поведения быстро обобщаются и типизируются, после этого происходит переход от индивидуальной к коллективной стигматизации.

Образ эктопаразита – вши, перенесенный на врагов-белогвардейцев мы наблюдаем на представленных ниже плакатах периода Гражданской войны в России 1917-1922 гг.: «Вошь и смерть – друзья-приятели. Уничтожайте вшей разносящих заразу». Художника О.П. Грюна 1919 года и неизвестного автора «Красная армия раздавила белогвардейских паразитов…» 1920 года.

Человеческое сознание склонно типизировать и генерализировать внутреннего врага в коллективный образ, это обусловлено спецификой мозговой деятельности, направленной на экономию затрат энергии в когнитивных операциях. Стереотипы экономят время и энергию на обработку информации. Ведь каждый случай отклоняющегося поведения индивида требует такого же индивидуального разбирательства, оценки, критики и подбора специфического наказания. Здесь особенности функционирования мозга и человеческой перцепции часто выступают союзниками системной рациональности – социальным институтам и, в частности,

государству также удобно объективировать и генерализировать разнообразие девиантного поведения в более простые типизированные операбельные и калькулируемые формы.



«Вошь и смерть – друзья - приятели. Уничтожайте вшей, разносящих заразу». Худ. Грюн О.П., 1919 г.[55]
«Красная армия раздавила белогвардейских паразитов – Юденича, Деникина, Колчака. Новая беда надвинулась на нее – тифозная вошь. Товарищи! Боритесь с заразой! Уничтожайте вошь!», неизвестный автор, 1920 г.[56]

Помимо этого, государство/политический режим, педалируя формирование образа внутреннего врага-паразита, пытается решать целый комплекс собственных проблем. Попробуем выделить лишь некоторые основные:

1) перенос ответственности за тяжелое социально-экономическое и иное положение на внешние силы и их «приспешников» внутри общества;

[55] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 6830174, Номер по КП (ГИК): ГИМ 110972/706

[56] Государственный центральный музей современной истории России. Номер в Госкаталоге: 29185889, Номер по КП (ГИК): ГЦМСИР ГИК 29713/61б

2) перенос ответственности за собственные решения и неудачи на внутренних врагов (предателей, соглашателей, паразитов, компрадоров и т.п.);

3) провоцирование внутреннего конфликта с целью достижения большей управляемости обществом посредством подавления оппозиционных мнений и групп;

4) инициирование перераспределения собственности, внеэкономическое принуждение и недобросовестная конкуренция, избавление от конкурентных элитных группировок;

5) легитимизация собственного политического режима, как единственного защитника интересов народа перед угрозой внешних сил и их «приспешников» внутри общества и т.д.



Нетерминальный социальный паразит: лентяй и тунеядец. «Добровольный труд на благо общества: кто не работает, тот не ест». Худ. Бабин Н., Гаусман В., 1965г.[57]

Конструирование образа внутреннего врага предполагает возможность использования переноса свойств разных паразитарных

[57] Коллекция Серго Григоряна http://redavantgarde.com/collection/show-collection/1800-conscientious-labour-is-for-the-society-s-benefit-who-does-not-work-should-not-eat-.html

адаптаций в живой природе на человеческие общности и группы. К примеру, есть разница между паразитами некротрофами, которые вызывают смерть хозяина как чумная палочка, и биотрофами, которые не живут вне хозяина и редко приводят к его смерти, как большинство вирусов. Так и отношение к «смертельным» паразитам, как то вражеской агентуре, значительным образом отличается от отношения к некоторым неопасным внутренним паразитам, например к тем, кого в советские времена называли «лентяями» и «тунеядцами» (пример такого образа – советский плакат 1965 года «Добровольный труд на благо общества: кто не работает, тот не ест»).

Одними из самых опасных паразитов, наряду с некротрофами являются «инквилины» (лат. Inquilinus «пришелец, жилец»), поведение которых даже ближе к хищничеству, чем паразитизму. Инквилины проникают в жилище другого животного, захватывают его и убивают, либо подчиняют хозяина. Инквилинизм распространен в гнездах социальных насекомых (муравьев и термитов), к которым пристраиваются несколько видов-инквилинов.

В случае дегуманизации какой-либо общности идет изменение отношения к ней от восприятия этой отдельной общности как симбиотической формы существования с большинством (комменсализм) в сторону образа паразита-некротрофа и инквилина, угрожающего существованию всего общества. Подобным образом постепенно и целенаправленно менялось отношение к евреям в Германии во времена развития идей национал-социализма и прихода нацистов к власти, приведшее к катастрофе холокоста.

Враг как переносчик инфекции/инфляционный агент. Враг-Зомби: зомбификация как деперсонализация

Болезни и инфекции – враги рода человеческого. Это враги конкретные по проявлениям, но абстрактные в своем визуальном облике, мы их наблюдаем по симптомам болезни человека, но нам трудно их визуализировать, поскольку это микроорганизмы, вирусы, прионы и гельминты. Их трудно персонифицировать и антропоморфизировать, поскольку нельзя наделить их хоть какими-нибудь признаками высшей нервной деятельности. Это враг неразумный, не целенаправленный, анонимный, но не менее безжалостный.

Что же тогда дает инфекционная метафора, заложенная в конструкт Врага?

В современной массовой культуре присутствуют сюжеты, в которых враг абстрагируется до поражающей людей инфекции, это может подаваться как следствие климатических изменений, преступных экспериментов ученых, утечки биологического оружия, имеющегося на вооружении у военных, вторжения инопланетян, деятельности злых демонических сущностей и т.п. Инфекционный агент может просто убивать людей, быть паразитом и использовать их для питания и репродукции, способствовать «мутации» и перерождению человека в другую форму жизни и т.д.



Коммунизм как инфекция. Швейцарские фашисты в своей антикоммунистической агитации пользовались страхом обывателя перед прививкой/уколом еще в 1936 году. Плакат оказался популярным среди «антипрививочников» в 2020-21гг.
«Остерегайтесь инфекции..., Голосуйте за Национальный союз». Худ. Ноэль Фонтане, 1936 г.

Хотя все вышеперечисленные сюжеты массовой культуры носят в большей степени фантазийный характер, они и ценны именно своей массовостью – к этим сюжетам есть отсылки у современного потребителя. Можно сказать, что сформировались и новые культурные архетипы, которые в глубинных основаниях хоть и зиждутся на биологической основе, но в реальности представляют собой развитие, трансформацию и морфогенезис структурных элементов социокультурной сферы и человеческой психики. «**Неоархетипы**» и соответствующие им образы проявляются в массовой культуре в феномене «зомби», «супергероев», «мутантов», «чужих» и т.п. Они детерминированы и биологически и социокультурно, но легко распознаются как продолжение древних архетипов, сюжетов и образов.

Мауи, Гильгамеш, Тор, Зигфрид и т.д. оживают в виде героев боевиков, фантастики и фэнтези. Брюнгильда дает череду женщин-воительниц. Хтонические существа бегают за американскими студентами с бензопилами, топорами и ножами в многочисленных «ужастиках». Голливудские симулякры может и не имеют своего подобия как копия без оригинала, но их древняя архетипическая основа более чем заметна. А в таких фильмах, как «Тор», «Битва титанов» и т.д. происходит окончательное уравнивание богов – жителей Асгарда и Олимпа и супергероев Голливуда.

Однако реалии современного общества, иных, более сложных социокультурных систем, детерминируют новые редакции древнего архетипического наследия, наполняют его новым содержанием и трансформируют, в конечном итоге, в **неоархетипические образы** массовой культуры и массового сознания. К примеру, явление «зомби» можно отослать к древним представлениям о «заложных покойникам», упырях и т.п. Помимо этого раскрыть его через представления и страхи о «потери души»/«краже души» (рассмотренные в работе Дж. Фрезера «Золотая ветвь» в качестве основного страха древнего и примитивного человека). Сюда же добавить истории и легенды с зомбификацией людей вудуистами, обслуживающими режим Франсуа Дювалье на Гаити в 1950-70гг.

Но явление «зомби» в современной массовой культуре не сводится к совокупности этих отдельных древних архетипических сюжетов и образов. Это эмерджентное явление, которое, как ему и положено, не сводится к свойствам отдельных ее элементов. Помимо этого, оно развивается, обрастая новыми сюжетными нюансами и визуальными образами. Страх «потери души» не актуален для современного

человека так же, как для человека древнего и примитивного (если не сказать – вообще не актуален, поскольку под душой в палеолите понимали не душевные искания и метания, а нечто вполне конкретное, духовную сущность, расположенную условно в теле человека).

Что же боится потерять современный человек? А он боится потерять свой разум, рациональность и индивидуальность, а также социальный статус, место в общественном разделении труда, в своей социально-профессиональной группе. Именно эти потери могут сделать его иным, изгоем общества, лишенным индивидуальности, работы, привычного образа жизни и стилей потребления. Зомбификация есть деперсонализация, утрата идентичности, выход за рамки общества потребления.

В процессе конструирования образа врага можно представить нашего оппонента в трех ипостасях как:

1) инфекционного агента (и так называемого «*суперраспространителя*», инфицированного организма, обладающего свойством повышенной заразности);

2) переносчика инфекции;

3) создателя и/или распространителя инфекции, не являющегося ни его инфляционным агентом, ни переносчиком.

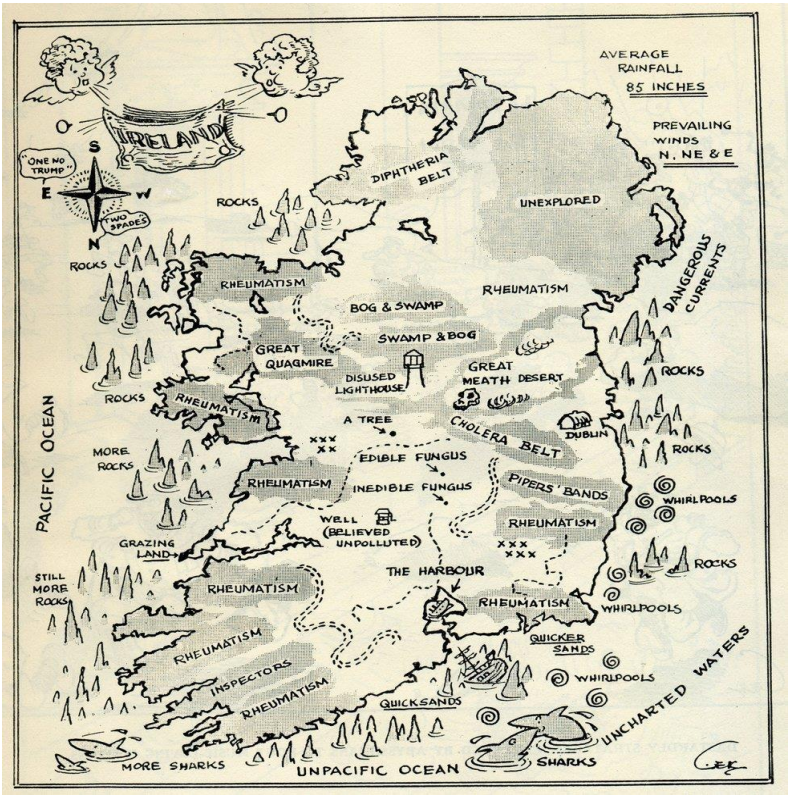


Инвазия зомби. Кадр из кинофильма «Война миров Z» (2013 г.)

В канве сюжетов о зомбификации человек подвергается воздействию инфляционного агента, то есть самого загадочного вируса, которым он заражается от переносчика. Помимо этого, зомби

как переносчики инфекции могут передавать вирус, кусая здоровых людей и т.п. И наконец, врагом может оказаться ученый-преступник, инопланетяне и т.п., как создатели и распространители инфекции, но не его переносчики.

И в реальной истории человечества мы находим многочисленные свидетельства тому, как инфекции используются для уничтожения или сокращения численности конкурентов/оппонентов. Зараженное чумой мясо забрасывалось в осажденные города средневековой Европы, колонисты Нового света продавали индейцам зараженные оспой одеяла и т.п. Однако в данном случае, врагом выступали в первую очередь люди, использующие инфекцию как инструмент-оружие достижения своих целей.



Шутливая карта Ирландии «для сдерживания захватчиков». Ирландия во Второй мировой войне оставалась нейтральной, карта грозит потенциальным врагам-захватчикам болезнями и заразными заболеваниями.

Но метафоры инфицированности и ядовитости – «*токсичности*» (*toxic*) – врага слишком привлекательны для использования в пропаганде. Представим нашего оппонента как Врага-Зомби, переносчика некой инфекции. В современной интерпретации свести его злонамеренность только к стремлению заразить вас инфекцией, которую он использует как оружие вряд ли представляется адекватным вне сюжетов Голливуда. Он сам заражен и использует себя как оружие – этот образ врага уместен для современной массовой культуры, но не для прикладных пропагандистских целей.

В реальности Враг-Зомби переносит не некую биологическую и вполне материальную инфекцию, а иную/противоположную точку зрения (культуру, религию, идеологию, мировоззрение, софт) – именно это тот вирус, которым он заражен (индоктринирован). Таким образом, заражение есть результат интернализации иного внешнего опыта и индоктринации иным культурно–идеологическим содержанием. Враг-Зомби хочет заразить вирусом, который приведет к принятию его точки зрения и, как следствия зомбификации индивида и всей ингруппы. Он может быть «инфицирован вирусом нацизма», являться «переносчиком коричневой заразы», его действия могут привести к «эпидемии коричневой чумы» и поэтому он «токсичен»/ заразен.

Как сказано выше, зомбификация есть деперсонализация, утрата индивидуальности и окончательная десоциализация для общества «нормальных» людей. Зомби это не только зараженные, но и одержимые этой зараженностью индивиды и группы, им важно навязать свое мировоззрение как можно большему количеству людей, они экспансивны и тотальны, как вирусная эпидемия. Немногие «нормальные» люди могут противостоять им в одиночку, для этого они должны обладать очень хорошим иммунитетом к этой культурно-мировоззренческой инфекции.

Какие манипуляции нам необходимо произвести, чтобы ***сконструировать образ Врага как переносчика инфекции, Врага-Зомби***?

1. **Конструирование свойств вируса.** Интерпретируем ценностно-нормативную основу и мировоззрение враждебной социальной общности/группы как инфекционного агента (условный вирус или микроорганизм). Этот мировоззренческий конструкт (культурный/субкультурный, религиозный, идеологический, этнический,

программный и т.д.) должен обладать следующими основными свойствами:

а) устойчивой передачей от одного переносчика к другому;

б) размножением и развитием в организме инфицированного;

в) стадиальностью протекания болезни – культурно-идеологической и личностной трансформацией:

- от зараженного ***прозелита*** (новообращаемого);
- к посвященному и устойчивому в убеждениях ***неофиту*** (новообращенному) – сознательному носителю вируса;
- и, в конечном итоге, к ***адепту***, суперраспространителю вируса, инфицированному организму, обладающему свойством повышенной заразности (прозелитизма).

2. Пути распространения инфекции. Конкретизация и описание тех сфер, каналов коммуникации, зон межгруппового и точек межличностного взаимодействия, где может происходить передача инфекции, вражеского социокультурного вируса от одного носителя к другому. Они превращаются в зоны риска, культурно-идеологического противостояния, конфликта и войны.

3. **Симптоматика и протекание болезни.** Показываем стадиальные негативные воздействия этого вируса на инфицированного, некогда нормального индивида (деградация и разрушение личности, социальных связей и отношений и т.п.).

4. **Образ отдельного переносчика.** Создаем образ отдельного переносчика вируса, но образ безликий, деперсонифицированный. В данном случае, используем механистическую дегуманизацию, поскольку вирус деиндивидуализирует и унифицирует своих переносчиков, они зомбифицируются в подчиненные и/или неразумные (с отсутствующей рефлексией и критическим мышлением) сущности.

5. **Образ коллективного переносчика.** Из образа отдельного переносчика конструируется образ зараженной популяции. Можно пойти в логике конструирования и в обратном направлении, от общего к частному – от образа зараженной популяции с ее общими характеристиками к образу отдельного индивида-носителя. Важно то, чтобы образ коллективного переносчика не оправдывал отдельного переносчика, не снимал с индивида-носителя ответственности за происходящее. Поэтому отдельный носитель вируса должен быть представлен как сама по себе автономная угроза, способная инфицировать, нанести вред и уничтожить оппонентов. Да, он находится

под воздействием и в подчинении у группы, лидера, да, возможно вирус «использует его» помимо его воли – но никто не должен снимать с него индивидуальную ответственность за совершенные преступления. Отсюда следующий важный нюанс (отличающий конструкт Врага–Зомби от фантазийных голливудских ходячих мертвецов и банальной эпидемии инфекции) – момент перехода от обращаемого прозелита к новообращенному неофиту (ритуал перехода, инициация) в зомби-сообществе должен быть сознательным. Иначе ответственность будет переноситься и проецироваться на общность/группу и на лидера и сниматься с отдельного индивида.

6. **Образ инфицированной территории.** Конструирование территориальности инфицированной общности, от характеристик ее как экосистемы до социокультурных и инфраструктурных особенностей (к примеру, репертуар визуальных образов «тоталитарного СССР» и «загнивающего Запада» в пропаганде времен холодной войны). Территория врага – это инфицированная территория, которая нуждается в очищении.

7. **Образ лидера инфицированной вражеской общности.** Персонифицируем врага в образе лидера враждебной социальной общности/группы. Проблема в том, что в случае использования механистической дегуманизации и конструирования деперсонифицированного образа врага – без использования какой-либо индивидуальной ответственности и вины исчезает и сам этот негативный образ. Перед нами предстают просто зараженные, больные люди, вызывающие жалость, сочувствие и желание помочь. Но нам-то необходимо сконструировать Врага из разумной, противостоящей нам, но такой же человеческой социальной общности. А где мы возьмем разумную, целенаправленную и расчетливую злонамеренность у «безмозглых зомби»? Отсюда возникает необходимость в персонификации и проекции негативных характеристик группы в образе лидера.

Глава общности Врага-Зомби является не только политическим, но и духовным лидером, поскольку он суперраспространитель инфекции высшего уровня (а может быть и ее создатель).

При конструировании образа Врага как переносчика инфекции, Врага–Зомби, необходимо вносить коррективы и в собственные образы себя и представления о самом себе – в групповую идентичность, автостереотип. Изложим в ряде установок и представлений ***основные компоненты идеологического и пропагандистского***

концепта, который стоит реализовывать в привязке к дегуманизации оппонента в образе Врага как переносчика инфекции, Врага-Зомби.

1. **Мы здоровы, они нет.** Наша сторона (общество, культура, конфессия, этнос и т.д.) – это априори здоровая сторона, в большинстве своем не больная и не инфицированная. Так или иначе, пусть и с определенными оговорками, но здоровый социальный организм.

2. **Инфекции противостоим вовне и внутри.** Болезнь может быть уже внутри и проникать внутрь, через «пятую колонну», нонконформистов, колеблющихся и т.д. Здесь могут активироваться представления о внутреннем враге и Враге-Паразите, внутреннем противостоянии иммунных сил организма проникающей вражеской инфекции.

3. **Наша культура – защитный механизм от инфекции, иммунитет/антидот**. Наше мировоззрение/культура/религия/идеология есть, по сути, коллективный иммунитет от противостоящей нам вражеской инфекции. Игнорирование канонов нашей культуры и веры, нелояльность им – есть нарушение иммунитета, приводящее к проникновению вражеского социокультурного вируса.



Специальная военная операция на Украине, 2022 г. Из Телеграм-канала https://t.me/StillavinToday: Получил эти работы от моего слушателя/читателя Кирилла: «Мы под защитой нашей культуры, но одновременно наш долг – свою культуру отстоять».[58]

[58] Телеграм-канал https://t.me/StillavinToday

4. **Здоровье каждого человека зависит от коллективного иммунитета. Коллективный иммунитет зависит от здоровья каждого.** Принятие отдельным членом общества/группы этой культуры-иммунитета, солидаризация с ней, дает ему индивидуальный иммунитет и повышает его. С другой стороны, здоровье общества, коллективный иммунитет зависят от здоровья каждого его члена. Этот механизм противостояния вражеской агрессии-инфекции есть механизм внутренней интеграции и солидаризации общества/группы.

Территориальность: Враг как конкурент, священные границы и образ родины

Между «Мы» и «Они» в человеческой истории всегда были и есть какие-то территориальные границы, где-то условные, а где-то очень четкие, степень их определенности зависит от истории отношений, особенностей расселения, способа хозяйствования, распределения природных ресурсов и т.д. тех или иных граничащих обществ и цивилизаций. «Священные и неприкосновенные рубежи Родины» являются как местами межкультурного взаимодействия и обмена, так и зонами конфликтов и вооруженного противостояния. Враг может нарушать наши границы с временными набеговыми целями или пытаться их изменить, забрав территорию, которая принадлежит нам.

Не пытаясь полностью редуцировать столь сложное явление к биологической основе, тем не менее, отметим, что социально-поселенческие и административно-территориальные общности у человека имеют биологический аналог в виде явления «территориальности».

Территориальностью обозначают поведение, связанное с приобретением, сохранением и защитой определенной географической области (или акватории), которая окружает жилище животного. К примеру, у птиц самец в начале сезона размножения выбирает участок и защищает его от самцов-конкурентов того же вида. Территориальность – следствие внутривидовой конкуренции и борьбы, в ходе которой организмы конкурируют за ограниченные ресурсы конкретной экосистемы. Именно внутривидовая агрессия и борьба носят наиболее ожесточенный характер, поскольку у животных одного вида совпадает экологическая ниша. Следовательно, угрожает

существованию вида или популяции, не естественный природный враг-хищник, а именно конкурент. Территориальность является одним из механизмов снижения остроты внутривидовой конкуренции, позволяющим минимизировать столкновение особей за счет разграничения индивидуальных участков. В этом заключается важнейшая видосохраняющая функция внутривидовой агрессии.

Таким образом, территориальность у животных и человека демонстрирует еще один из аспектов Врага – **Врага-конкурента** (в частности, территориального конкурента). У нашего вида он проявляется на всех уровнях территориальности, социально-поселенческой структуры и жилищного расселения. Врагами могут быть другие этносы/общества/государства, представители другого региона, города, деревни. Враг может граничить с тобой земельным участком и вести «межевую войну», проживать в одном подъезде и, даже, в случае еще более компактного проживания, жить в одном с тобой помещении, разграничиваясь стенами и просто местоположением кровати.

Территориальность предполагает контроль и защиту территории, которая может перерастать в открытые столкновения, но чаще конкурента останавливают визуальные, голосовые и обонятельные признаки и сигналы хозяина. Врага-конкурента останавливает внешний вид хозяина, он слышит его голос, видит визуальные метки и чувствует запаховые метки, которым тот пометил территорию.

Территориальное поведение, связанное с разметкой и контролем своего участка наблюдается у Homo sapiens на всем протяжении его истории, от наскальных надписей и отпечатков рук до насечек на деревьях и пограничных столбов. В современном обществе освоение и присвоение территории и объектов городского пространства молодежными суб- и контр– культурами, молодежными бандами и прочими девиантными сообществами и т.п. дает нам богатый материал различных меток для антропологического анализа и применения методов визуальной социологии.

Помимо территориальных животных, есть виды номады, как аналогия – территориальность у оседлых земледельцев и кочевников тоже отличается. Разметка своего пространства предполагает и разметку движущегося имущества, тут такой же богатый материал от знаков клеймения скота (к примеру, тамга у кочевых народов) до наклеек на машинах. Однако и кочевые народы могут быть такими

же жесткими конкурентами в своих экосистемах, как и территориальные оседлые земледельцы. Работы Л.Н. Гумилева и других ученых, как историков, так и климатологов, показывают связь массовых миграций кочевых народов с востока на запад Великой Евразийской степи, сопровождающихся завоеваниями других народов, с изменениями климата.

Но, помимо этого и сам член коллектива несет на себе знаки принадлежности к своей группе или общности. Мы уже касались этой проблематики выше, когда говорили о групповом тотемизме. Статусная атрибутика групповой идентификации может включать разнообразную маркировку: особую прическу, одежду, расцветку одежды и тела, знаки на одежде и теле (к примеру, ритуальный татуаж и скарификацию), изменение параметров тела (к примеру, бинтование ног у народов Юго-Восточной Азии, головы у сарматов/аланов, вытягивание шеи и мочек уха и т.п.). Помимо этого, как и у животных идентификация «свой-чужой» предполагает звуковые сигналы (слова-маркеры, особый язык, свист и т.д.) и особые ритуальные действия (кинесику, мимику и жестику).

Подробнее факторы и символы территориальной идентификации и дифференциации мы рассмотрим в следующих частях работы, в данной связи нам важно указать на биологическую обусловленность данных социокультурных явлений и продуктивность этологической редукции и экстраполяции при их анализе. Этот материал чрезвычайно важен при конструировании и деконструировании образа врага для анализа границ территориальности своих и чужих, «Мы» и «Они».

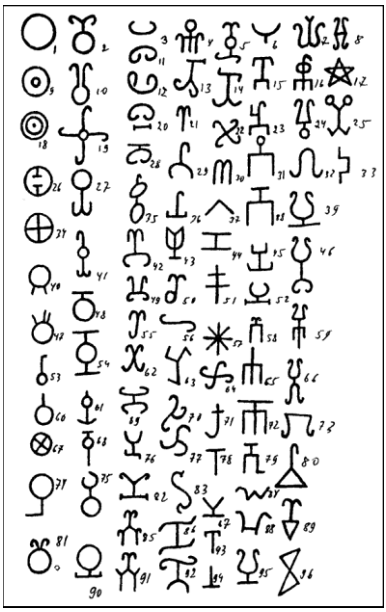
Следует сразу указать на тот факт, что ***используемый в процессах формирования образа врага «язык вражды» это фактически язык внутривидовой конкуренции, территориальности, групповых границ и противопоставленных идентичностей.***

Следующий важный нюанс, связанный с территориальностью, это врожденный или сформированный «**образ родины**», который влечет животное вернуться в определенную местность (действие данного механизма хорошо иллюстрируют миграции птиц на зимовку и обратно на родину).

У животных, как впрочем, и у человека образ родины формируется с помощью механизма **импринтинга (запечатления, впе-**

чатывания). У территориальных животных в ранний период происходит запечатление и закрепление в мозгу образа окружающего пространства. У детей образ родины формируется в период с 2-12 лет (Т. Лири выделил несколько видов импринтинга у человека: оральный, территориально-эмоциональный, семантический/вербальный, социополовой).





Символы групповой идентификации в коммуникации и имущественном разделении: знаки современных американских банд и сарматские знаки для клеймения скота.[59]

У человека образ родины значительно сложнее, чем у животных и он может включать в себя не только образ природной среды, но и элементы культурной среды: архитектуру и внутренне убранство жилища, кулинарные особенности, элементы одежды, социальные ритуалы и практики и т.п.

[59] Лавров Л.И. Историко-этнографические очерки Кавказа. Л.1978.

Гой ты, Русь, моя родная,
Хаты – в ризах образа…
Не видать конца и края –
Только синь сосет глаза.

Как захожий богомолец,
Я смотрю твои поля.
А у низеньких околиц
Звонно чахнут тополя.

Пахнет яблоком и медом
По церквам твой кроткий Спас.
И гудит за корогодом
На лугах веселый пляс.
Побегу по мятой стежке
На приволь зеленых лех,
Мне навстречу, как сережки,
Прозвенит девичий смех.

Если крикнет рать святая:
«Кинь ты Русь, живи в раю!»
Я скажу: «Не надо рая,
Дайте родину мою».

Сергей Есенин. 1914 г.

У людей, проживающих в разных экосистемах, формируется различающийся образ родины, он один у степняка и другой у лесного жителя. Образ родины формируется в детский период, но сопровождает человека всю жизнь, даже если он мигрирует в другую различающуюся экосистему. Поэтому образ родины – это то, что всегда берет за душу, порождает тоску и мечты о возвращении. Вот как эти прекрасные чувства раскрываются в этих отрывках из стихотворения Николая Рубцова:

Тихая моя родина!
Ивы, река, соловьи...
Мать моя здесь похоронена
В детские годы мои.

Там, где я плавал за рыбами,
Сено гребут в сеновал:

Между речными изгибами
Вырыли люди канал.

Тина теперь и болотина
Там, где купаться любил...
Тихая моя родина,
Я ничего не забыл.

С каждой избою и тучею,
С громом, готовым упасть,
Чувствую самую жгучую,
Самую смертную связь.

1964 г.

Для специалиста, занимающегося конструированием и деконструированием образа врага, важно знать тот образ родины, который имеется у конфликтующих сторон. Использование образа родины, подвергшейся агрессии врага, увеличивает эмоциональную составляющую перцепции визуальных образов. Взывающая к защите, поруганная родина в военном плакате или рисунке, рассчитанном на армейскую мужскую аудиторию, персонифицируется в образах детей и трех женских жизненных периодов и архетипов: **Девушки, Женщины и Старухи** (как возлюбленной, жены и матери бойца). Приведем пример персонификации образа Родины в трех женских архетипах:

1) **Дева** (девочка, девушка, сестра, возлюбленная): «Боец Красной Армии! Ты не отдашь любимую на позор и бесчестие гитлеровским солдатам», художника Ф. Антонова, 1942 г.;

2) **Женщина-мать** (жена, мать твоих детей): «Папа, убей немца!», художницы М.А. Нестеровой-Берзиной, 1942 г.;

3) **Старуха** (мать). «Мсти за горе народа!», художника В.С. Иванова, 1943 г.

Другой тип персонифицированных женских образов родины – это собирательный образ родины-матери, призывающей к оружию и к сопротивлению врагу, наиболее известный по своему воплощению в плакате Ираклия Тоидзе «Родина-мать зовет!» 1941 г.



Персонификация образа родины в трех женских архетипах: Девушки (возлюбленной), Женщины-матери (жены) и Старухи (матери). «Боец Красной Армии! Ты не отдашь любимую на позор и бесчестие гитлеровским солдатам». Худ. Антонов Ф., 1942 г.[60]; «Папа, убей немца!». Худ. Нестерова-Берзина М.А., 1942 г.[61]; «Мсти за горе народа!». Худ. Иванов В.С., 1943 г.[62]

Персонифицируемые изображения родины для усиления впечатления дополняются фоновыми изображениями родной местности, но в нескольких вариантах. В одном случае, как на картине Д.М. Шмаринова «Возвращение» из серии «Не забудем, не простим». 1942 года, мы видим достаточно подробное изображение природного ландшафта – холмистой местности у воды, поросшей лесом, на переднем плане – чудом сохранившаяся березка. На плакате «Папа, убей немца!» фон уже плохо узнаваем, он инфернален как следствие демонизации, солнце померкло, вторжение врага – это вторжение демонических хтонических сил, узнаваемая оградка разрушена, а узнаваемые избы на заднем плане объяты огнем. Тот же образ горящей родины как следствия вторжения темных сил мы видим на плакате «Мсти за горе народа!», на котором даже природа окрашена в темные хтонические цвета. И на плакате «Боец Красной армии! Ты не дашь

[60] Дзержинский краеведческий музей. Номер в Госкаталоге: 26103594. Номер по КП (ГИК): ДзГМ КП- 215/3.

[61] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 36404847, Номер по КП (ГИК): ГИМ 113190/503, Инвентарный номер: И III хром 15622.

[62] Государственный исторический музей, Номер в Госкаталоге: 38839733, Номер по КП (ГИК): ГИМ 113190/2705, Инвентарный номер: И III хром 19334

любимую на позор и бесчестье гитлеровским солдатам» фон совсем не узнаваем, это абстрактная картина пожаров и разрушений.



«Возвращение. Из серии «Не забудем, не простим». Худ. Шмаринов Д. А. 1942 г.[63]

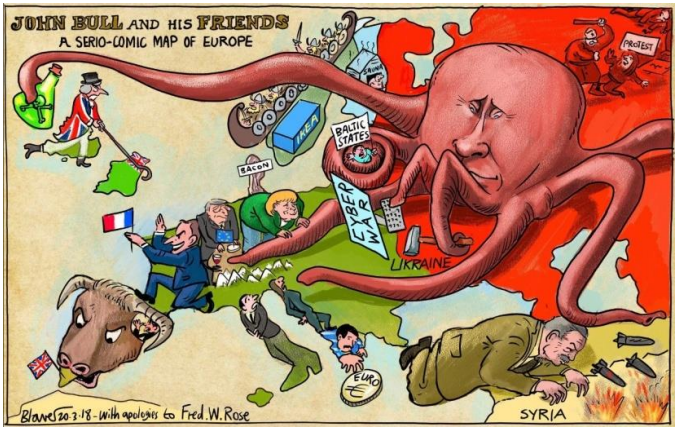
Таким образом, образ родной земли может быть в одном случае представлен достаточно конкретно, в другом – маркирован отдельными элементами знакомой природной и культурной среды, а в третьем – абстрагирован. Изменение, разрушение образа родного края вследствие вторжения вражеских сил усиливает эффект воздействия на сознание и бессознательное.

Территориальность отражается и в визуальных образах противостояния на границах с врагами-конкурентами. Прекрасными иллюстрациями являются карикатурные и комические карты политической географии Европы с XIX века по настоящее время.

[63] Государственный центральный музей современной истории России. Номер в Госкаталоге: 41525478, Номер по КП (ГИК): ГЦМСИР ГИК 27177/230.



1877 г. – начало русско-турецкой войны, Россия зооморфизируется, хотя фигуры других стран антропоморфны



Традиционный для западной карикатуры образ России-осьминога. «Если бы Россия победила». 2018г.

Как писал еще Тацит «О происхождении германцев и местоположении Германии»: «Германия отделена от галлов, ретов и паннонцев реками Рейном и Дунаем, от сарматов и даков – обоюдной боязнью и горами…».[64]

[64] Тацит Публий Корнелий. Анналы. Малые произведения. История. – М.: ООО «Издательство «АСТ»; «Ладомир», 2001. С. 458.



Европа в 1899 г. Период спокойствия, Россия маркирована антропоморфно – фигурой Николая II

Подобно этому, западные границы того или иного российского государства рассматривались врагами-конкурентами как зона исходящих угроз, которую когда-то несли Европе передвигающиеся по Великой Евразийской степи кочевники. Россия в глазах европейцев аккумулировала в себе образы врагов-кочевников и ужасы сарматских, гуннских, монгольских и др. нашествий, являя собой потенциальную угрозу европейской цивилизации. Образы России связаны с принуждением к покорности, вмешательством в дела европейских стран и прямым поглощением Европы. Не будет погружаться в анализ образов России в карикатурной политической картографии Европы, этот массив карт и его анализ достаточно представлен в научных публикациях и еще более – в популярных материалах современных электронных СМИ. Отметим один нюанс – ***степени зооморфизации, механистической дегуманизации и демонизации образа врага-конкурента в карикатурной политической картографии связаны:***

1) с теми или иными межгосударственными союзническими отношениями и стороной конфликта, которыми придерживается автор;

2) с градусом политического, военно-политического и иного противостояния;

3) с отношением правящих элит к этносу, стране и политическому режиму-оппоненту/конкуренту.

Нашествия Врага

Территориальность вида с одной стороны, минимизирует внутривидовую агрессию, внутри- и межвидовые конфликты и дает возможность существования даже в условиях не емкой ресурсной базы. Однако при росте численности и плотности популяции и как следствии, сужении ресурсной базы и увеличения конкуренции за ресурсы, начинают действовать природные механизмы регуляции численности популяции. Одним из таких механизмов являются нашествия/инвазии, предполагающие массовый выброс молодого потомства за границы сверхплотной популяции. Увеличение внутривидовой агрессии, стрессовое состояние популяции ведет к появлению молодняка с иной, «немирной» программой поведения, которая уже не сдерживается базовой программой территориальности. Молодое потомство выходит за границы расселения и захватывает территорию других популяций или даже не нишевые участки своего вида, непригодные для его выживания, что называется инвазией (от лат. invasio – вторжение, нападение).

«Походное» поколение утрачивает территориальность и собирается в миграционные сообщества молодых мужчин, выступающих в виде боевых отрядов, военно-торговых сообществ, духовно-рыцарских орденов и т.п. В истории человечества находится множество примеров подобных нашествий молодых воинов в поисках своей ниши, своего участка, положения в обществе и т.п. Наиболее известные примеры: нашествия «народов моря», дорийцев, гуннов, викингов, монгольские завоевания и т.д. Монгольский улус Чингисхана начиналась с молодого воина Темучина, собиравшего вокруг себя боевой молодняк из разных монгольских племен – «людей длинной воли». Крестовые походы за освобождение «Гроба Господня» вовлекали в себя множество младших сыновей европейского рыцарства, которые на основании принципа майората лишались шансов на наследование отцовского имущества. Даже несколько парадоксальный «крестовый поход детей» 1212 года также укладывается в логику биологического анализа инвазийной миграции молодняка.

Нашествие – это ситуация, когда коллективный враг «Они» переходит к активным наступательным действиям и вторгается на территорию «Мы». Выделим несколько аспектов нашествий врага, которые выступают и в виде определенных метафорических аналогий:

1) биологический – как нашествие или инвазия нишевого конкурента или другого вида, а также как паразитарная инвазия – массовое заражение паразитами;

2) антропологический – как нашествие гоминидов такого же или иного вида, при этом представители того же вида могут не считаться таковыми (рассматриваться как животные или хтонические, демонические сущности);

3) сакральный/демонический – как вторжение хтонических инфернальных сил Нижнего мира в Средний мир людей.

Все представленные аспекты взаимосвязаны и взаимно перетекаемы друг в друга. Нашествие одни гоминидов на других, например кроманьонцев на неандертальцев, могут рассматриваться и в биологическом и в антропологическом аспекте. Нам ничего не известно о сакральном характере их противостояния, но история конфликтов и войн внутри самих Homo sapiens дает нам более чем обоснованное право предполагать и этот аспект, который будет рассмотрен в следующей части работы.

Эти три аспекта (биологический, антропологический и сакральный/демонический) при конструировании образа врага используются эвристически и перетекают друг в друга: «темные силы» могут зооморфизироваться под полу-животных териантропоф, недочеловеков, в которых больше звериного, и одновременно демонизироваться в хтонических существ.

Послесловие к главе 1

В процессе антропогенеза образ врага эволюционировал от инстинктивных программ и импринтинга, присущего животным, до сложных образов и представлений, включающих гибридные и химерические формы, отражающие разумную, творческую деятельность и фантазирование у Homo sapiens. Являясь продуктом эволюции, образ врага прошел множество стадий развития, при которых менялась и экосистема проживания гоминид и хищники, образующие с ними экологические отношения «хищник-жертва». Если

представить себе эту стадиальность, то и она сама по себе отражает цепочку эволюции нашего вида: враг предстает сначала в образе рептилии и хищной птицы, потом основным врагом становятся млекопитающие, далее появляются гоминиды-конкуренты и враги-представители своего вида.

- **Враг – рептилия/хищная птица.**
- **Враг – млекопитающее.**
- **Враг – полуживотное, полу/недочеловек.**
- **Враг – злой дух, демон.**
- **Враг – человек.**

Следует отметить, что в эволюции образа врага Враг как человек – это самая поздняя история, поскольку его появление предполагало признание за своим оппонентом человеческого статуса: это враг, но это примерно такой же человек, как и ты. Это признание произошло в процессе эволюции достаточно поздно, поскольку первобытные и примитивные народы не были склонны считать своих конкурентов и врагов за людей как таковых (о чем будет идти речь в следующей части нашей работы).

Несколько особняком стоит Враг как злой дух, демон. Мы можем только предполагать, на какой стадии антропогенеза у наших далеких предков впервые появляются представления о сакральном, мифы, магическая и религиозная картины мира. При этом надо понимать, что реальность этого врага для первобытного и примитивного человека нисколько не меньше, чем врага из соседнего племени.

Выше мы вспомнили эволюционную закономерность, сформулированную в рамках биогенетического «закона Геккеля-Мюллера»: онтогенез повторяет филогенез: каждое живое существо в своём индивидуальном развитии (онтогенезе) повторяет, в известной степени, формы, пройденные его предками или его видом (филогенез). Тема эволюционной основы и стадиальности в развитии страхов у ребенка, подростка и взрослого человека еще ждет своего раскрытия. Лишь отметим, что согласно Э. Эриксону – способность и привычка различать добро и зло формируется у человека в раннем детстве и развивается в течение всей жизни.

По мере развития орудийной деятельности и производящего хозяйства, а также роста популяций Homo sapiens, их конкуренции за ресурсы и территории, а позже – по мере роста плотности населения в условиях урбанизированных социально-поселенческих

общностей, Враг-человек становится основным нишевым конкурентом и противником. Более остро встает проблема внутривидовой конкуренции, межпопуляционных конфликтов и войн, а формирование образа врага становится в этих процессах основным способом «недобросовестной конкуренции». Но с древних времен по настоящее время ничего не изменилось, до сих пор ***формирование образа врага является основной стратегией и практикой социальной интеграции, солидаризации и мобилизации группы/общества в процессе протекания разнообразных конфликтов и войн***.

Тем не менее, одновременно с постоянной активацией механизмов формирования образа врага идет параллельный разнонаправленный процесс **гуманизации образа врага** – постепенного признания за ним человеческого статуса и равной нашей ингруппе/обществу человеческой сущности и социокультурной природы. Это отражает более масштабный эволюционный процесс гуманизации культуры и общества, идущий от Древнего мира к Новому и Новейшему времени, хотя и с определенными исключениями и случаями регресса, но демонстрирующий неотвратимую направленность гуманизации в «стреле времени».

Даже у специалистов в области пропаганды и «черного пиара» растет понимание того, что использование древних программ активации и формирования образа врага регрессирует и архаизирует сознание общества, ведет его к быстрой культурной деградации, поскольку обращается к дочеловеческим докультурным биологическим основаниям человеческой психики. Яркими недавними примерами являются Вторая карабахская война 2020 года и специальная военная операция на Украине 2022 года, в которых глубина расчеловечивания врага и информационно-пропагандистского психоза достигли угрожающих размеров для психического здоровья самого общества.

Человечество приходит к пониманию необходимости такой социальной технологии, как **регуманизация образа врага (*гуманизации образа ранее дегуманизированной социальной общности*)**. Регуманизация образа врага выступает и в качестве механизма информационно-пропагандистского отрезвления и в качестве управленческой технологии, выполняющих функции:

1) избегания регресса и архаизации собственного общественного сознания в ситуации активации механизмов дегуманизации;

2) функцию обратной отрицательной связи – рефлексии и коррекции собственной идентичности, автостереотипа в ситуации конфликта, отталкиваясь от сформированного образа врага;

3) выхода из ситуации конфликта, когда частичная гуманизация врага позволяет вести с ним диалог и находить точки сближения позиций.

Глава 2
Архаические программы расчеловечивания. Механизмы конструирования и деконструирования образа врага

«Чтоб сразить врага, дай ему поверить в то, что ты слаб, а потом нанеси удар в самое сердце»

Карл фон Клаузевиц

В эпоху постмодерна образы начинают управлять политикой, отрываясь от реальности происходящего. Они усиливаются эффектами фейк-ньюс (*fake news*) и постправды (*post-truth*), постановочным уличным и снятым в павильонах протестным политическим акционизмом. Политика превращается в искусство и технологию управления образами, и эта ее специфика оказывается востребованной в современной социально-политической реальности, характеризующейся информационным диктатом глобализированных масс-медиа, подпитывающих наблюдаемый ренессанс левого и правого популизма.

Одним из важных образов, существующих в политическом сознании, без которого невозможно представить его развитие и воспроизводство, является образ врага. Формирование образа врага и его деконструкция являются одними из важнейших методов ведения информационных компаний, войн, психологических операций (***psy op, miso***), политической пропаганды и политтехнологий. Специфический функционал образа врага позволяет центрировать политическую систему вокруг определенных ценностей, представлений, идей и смыслов, отстраивать собственную идентичность, выстраивать контуры экономической, культурной, медийной и военно-политической экспансии, легитимировать свои действия вовне, проецировать силу в определённых направлениях и т.д.

Образ врага, как и любой относительно сложный образ представляет собой сложную невербальную структуру, состоящую из

представлений, корреспондирующих между собой и обнаруживающих признаки системной целостности. В большинстве своем он относится к мета-образам и гетеро-стереотипам, и его формирование является неизбежным фактором современных социально-политических, этнических и этноконфессиональных конфликтов. Сформированный и устойчивый образ врага уже сам по себе выступает как значимый фактор конфликтогенности, инструмент манипуляции массовым сознанием, инициирования и воспроизводства конфликта. Однако, в свою очередь, он превращается и в значимый объект воздействия при попытках выхода из состояния конфликта, поэтому решение проблемы воздействия на сформированный и эмоционально насыщенный образ врага является одной из основных задач разрешения сложных и длительных конфликтов.

Дегуманизация (расчеловечивание) как основной механизм формирования и конструирования образа врага

Основным механизмом формирования образа врага является дегуманизация (расчеловечивание), которая в логике общего и частного включает в себя целый ряд процессов и механизмов. Рассмотрим научные мнения на этот счет.

С. Опотоу считает, что «дегуманизация – это психологический процесс, при котором противники рассматривают друг друга как недочеловеков, не заслуживающих моральной оценки»[65]. М. Майэс связывает дегуманизацию с затянувшимися «моральными/ценностными конфликтами», сильные чувства ненависти и отчуждения при их протекании обусловливают увеличение психологической дистанции между группами, ведущее к «моральному исключению»[66]. Моральное исключение, в свою очередь, интерпретируется как психологический процесс, при котором члены одной группы рассмат-

[65] Opotow S. Aggression and Violence, in The Handbook of Conflict Resolution: Theory and Practice, eds. M. Deutsch and P.T. Coleman. San Francisco: Jossey-Bass, 2000.

[66] Maiese M. Dehumanization. Beyond Intractability. Eds. Guy Burgess and Heidi Burgess. Conflict Information Consortium, University of Colorado, Boulder. Posted: July 2003. URL: https://www.beyondintractability.org/essay/dehumanization (дата обращения: 19.09.2018).

ривают свою группу и ее ценностно-нормативную среду как превосходящую относительно другой группы. Как следствием, так и причиной данного процесса является дегуманизация и маргинализация аутгруппы.

Моральное исключение может быть рассмотрено как следствие активации инстинктивного драйвера определенного психического процесса, который связан с социальной идентификацией индивида и группы. Нельзя не отметить, что данная идентификация основана на биологическом механизме межвидового и внутривидового различения, кодировке признаков бинарной оппозиции «свой – чужой». Как следствие, дефиниция морального исключения предстает как психологический механизм идентификации и селекции с одной стороны и восприятия/оценивания собственной ингруппы с другой стороны, который выражается в нормальной склонности членов ингруппы к завышению собственной статусности и понижению статуса аутгруппы. Естественным образом моральное исключение алгоритмически переводит ингруппу в статус референтной группы и повышает уровень ее внутренней сплоченности.

Взгляд на дегуманизацию как следствие социального неравенства, односторонний процесс, при котором высокоранговые группы игнорируют и стигматизируют низкоранговые группы, тем самым избавляясь от моральной ответственности и легитимируя свое господство, в своем исследовании палестино-израильского конфликта как межгрупповой войны опровергают Е. Брюно и Н. Ктейли («Враг как животное: симметричная дегуманизация во время асимметричной войны»)[67]. Ученые исследуют «явную» / «откровенную» дегуманизацию (англ. «blatant dehumanization») в ассиметричном противостоянии израильтян и палестинцев и приходят к выводу о симметричности дегуманизации и агрессивности в этом очевидно ассиметричном конфликте.

[67] Bruneau E., & Kteily N. The enemy as animal: Symmetric dehumanization during asymmetric warfare // PLoS ONE, 12(7). 2017.

Анималистическая и механистическая дегуманизация

Н. Хаслам предлагает рассматривать дегуманизацию как повседневной социальный феномен, уходящий корнями в обычные социально-когнитивные процессы[68]. Ученый выделяет две формы дегуманизации, основанные на отрицании двух «чувств человечности»: человеческой видовой уникальности и человеческой природы. В первом случае данное отрицание низводит человека до животного, отсюда Н. Хаслам выводит «анималистическую дегуманизацию». Во втором – до деперсонифицированного объекта, автомата, чему соответствует «механистическая дегуманизация». С дихотомией, предложенной Н. Хасламом, солидаризируются и другие ученые-психологи, интерпретируя и верифицируя ее в своих эмпирических исследованиях. К примеру, в работе Р. Мартинеса, Р. Родригеса-Байлона и М. Мойя «Это животные или машины? Измерение дегуманизации»[69] в методологии эмпирического исследования также используется деление дегуманизации на две формы: 1) отрицания уникальных человеческих качеств другого, представление его животным; 2) отрицания человеческой природы другого, представление его автоматом.

Очевидно, что при «анималистической дегуманизации» в качестве основного механизма процесса выступает зооморфизация, а при «механистической дегуманизации» – реификация (которую в данном случае можно интерпретировать, как овеществление посредством деперсонификации). В случае анималистической дегуманизации отсутствие человечности (расчеловечивание) достигается за счет низведения оппонента до животного состояния, нечеловеческого, но все же живого объекта, способного на чувства и низшие эмоции. Анималистическая дегуманизация тождественна зооморфизации, «звероуподоблению» человека/группы и выступает в двух ипостасях – как бессознательная генетическая программа наделения оппонента зооморфными чертами и как сознательная методика конструирования образа врага на основании данной инстинктивной и архетипической основы (к примеру, образы «иньези» – тараканов

[68] Haslam N. Dehumanization: An Integrative Review // Personality and Social Psychology Review 2006, Vol. 10, No. 3.

[69] Martínez R., Rodríguez-Bailón, R., & Moya, M. Are they animals or machines? Measuring dehumanization // The Spanish Journal of Psychology, 15, Volume 15, Issue 3, November 2012.

в обозначении тутси во время геноцида в Руанде 1994 г. или конструируемый образ «колорадов» во время острой фазы конфликта на востоке Украине в 2014-2015 гг.)

Дегуманизация в своих интерпретациях часто сводится к механистической, обозначаясь как поведение или процесс, подрывающий индивидуальность, деперсонифицирующий индивида. В случае «механистической дегуманизации» основными механизмами формирования образа врага выступают реификация и деперсонификация. Реификацию в данном случае интерпретируют в марксистской, а не в конструктивистской редакции П. Бергера и Т. Лукмана, как овеществление посредством отчуждения и деперсонификации. Реифицированный и деперсонифицированный образ врага предполагает его восприятие как коллективного оппонента, коллективного зла. Отдельный враг лишается индивидуальности, атомизируясь в дегуманизируемом целом. Он – лишь бездушный винтик, подчиненный воле злонамеренного социального агрегата.

При механистической дегуманизации оппонент лишается человеческих эмоций и чувств, он неэмоционален и бесстрастен, подобно машине. Как машина он распознает среди других объектов, калькулирует и уничтожает машинным способом. Уничтожить такого оппонента значит не вызвать страдания и боли с его стороны, следовательно, бессмысленно и сострадание и вообще эмпатия с нашей стороны. Как следствие, если уничтожение врага, образ которого сформирован под воздействием анималистической дегуманизации, является, так или иначе, убийством живого существа, то в случае механистической дегуманизация – это поломка, сбой, взлом и перекодирование системы управления и т.п. (хрестоматийные примеры в культуре – роман «Война миров» Г. Уэллса, фильмы «Терминатор», «Матрица», «День независимости» и т.д.).

Следует отметить, что противоположный деперсонификации механизм персонификации также является и механизмом формирования образа врага, когда коллективный оппонент персонифицируется в отдельной личности, олицетворяющей зло (Гитлер, Сталин, Пиночет и т.п.). Механизм деконструирования образа врага в данном случае может заключаться в гиперболизации вины лидера, опять же перекладывании ответственности за произошедший конфликт исключительно на него, его клику и снятие ответственности

с простых людей, которые выступают в образе «обманутых», «поверивших» жертв. То есть образ «коллективного Гитлера» должен быть сведен к образу Гитлера как отдельного человека, лидера, запустившего деструктивные процессы.

Вызывает интерес тот факт, что Н. Хаслам не ограничивается межгрупповым уровнем дегуманизации, к чему склонно большинство исследователей, относящихся к социально-психологическому, социологическому и социально-антропологическому знанию. Он редуцирует дегуманизацию к внутриличностным когнитивным процессам, наблюдающимся на уровне повседневного межличностного общения. Н. Хаслам рассматривает анималистическую и механическую дегуманизации как естественные и, в большинстве своем, бессознательные повседневные операции, не носящие исключительно негативного характера.

Анималистическая и механическая дегуманизации Н. Хаслама становятся относительно распространенными объектами исследований в современных социально-гуманитарных науках. К числу фундаментальных можно отнести исследование М.Ж. Пачилли, М. Роккато, С. Паглиаро и С. Руссо отраженное в работе «От политических противников к врагам? Роль воспринимаемой нравственной дистанции в анималистической дегуманизации политической аутгруппы»[70]. Ученые рассматривают связи между политической идентичностью, восприятием моральной дистанции между политическими группами и внутригрупповой анималистической дегуманизацией. Они установили положительную корреляцию между внутригрупповой идентификацией и аутгрупповой дегуманизацией, опосредованную моральной дистанцией между ингруппой и дегуманизируемой аутгруппой.

Понимание анималистических механизмов дегуманизации отражается и во множестве практических и прикладных работ, затрагивающих проблематику пропаганды в СМИ, формирования образа врага и негативного информационно-пропагандистского контента в информационных войнах и психологических операциях, дегуманизации в истории геноцида и репрессий.

[70] Pacilli M. G., Roccato M., Pagliaro S., Russo S. From political opponents to enemies? The role of perceived moral distance in the animalistic dehumanization of the political outgroup // Group Processes & Intergroup Relations. Volume: 19, Issue: 3.

Ф. Найтли и С. Кин считаются основоположниками проблематики конструирования образа врага, этот процесс они рассматривали как формирование образа «дегуманизированного другого» посредством использования анималистических метафор и образов[71].

Э. Штетер и Д. Виллс в своем исследовании, посвященном конструированию образа врага канадскими СМИ в кампании против терроризма, акцентируют важность использования при дегуманизации «животных метафор» и «животных образов»[72].

Демонизация / Инфернальная дегуманизация

В современном западном социально-гуманитарном знании при рассмотрении теории и практики формирования образа врага понятия «дегуманизация» и «демонизация» зачастую используются синонимично. Предполагается, что вопросы их соотношения, разграничения как отдельных понятий или некоторого соподчинения в логике общего и частного должны вызывать на свет определенную научную дискуссию, в ходе которой будут четко установлены их смысловые границы, содержание и объем каждого из указанных понятий.

Одна из наиболее распространенных в массовой культуре и экспертном знании интерпретаций демонизации заключается в использовании ее как общего понятия в универсальной редакции – как некоего синонима формирования образа врага как такового. Другая (в первую очередь авторская), определённым образом противоположная точка зрения видит демонизацию как частность относительно дегуманизации, которая, в свою очередь, представляется общим и универсальным понятием относительно процесса формирования образа врага. Демонизация выступает в качестве частного механизма дегуманизации, предполагающего не «недочеловечность», а «нечеловечность» противника в формируемом образе врага, наделение его инфернальными, хтоническими чертами.

---

[71] Knightly P. The first casualty. London: Deutsch Press. 1975; Keen, S. Faces of the enemy [Video recording]. California News Reel. 1987.

[72] Steuter E., Wills D. Discourses of Dehumanization: Enemy Construction and Canadian Media Complicity in the Framing of the War on Terror // Global Media Journal -- Canadian Edition ISSN: 1918-5901 (English) -- ISSN: 1918-591X (Français) Volume 2, Issue 2.

Таким образом, третий вид дегуманизации используется в повседневной и научно-экспертной лексике как процесс синонимичный формированию образа врага как такового. Эта понятийная неопределенность процесса/механизма «демонизации», позволяет нам утверждать существование отдельного специфического вида дегуманизации – демонической («инфернальной») дегуманизации или проще «демонизации» в узко-предметной, а не в расширительной медийно-повседневной интерпретации. Для удобства будем называть ее «инфернальной дегуманизацией».

Как отмечает Д. Спенсер: «Термин демонизация похож на дегуманизацию тем, что противник представляется нечеловеком, но не потому, что он является животным, он демон, воплощение зла. Хотя эти процессы могут использоваться сами по себе, они часто используются в сочетании друг с другом»[73].

На уровне многочисленных прикладных исследований демонизацию склонны интерпретировать как определенную пропагандистскую риторическую тактику (практику, технику и т.п.) размывания образа оппонента ассоциацией. Д. Спенсер определяет ее как тактику, использующуюся не только для морального оправдания убийств, но и предлагающую убийце способ эмоциональной и психологической защиты от вины.

Так для Д. Роуэлла демонизация это: «…пропагандистская техника, которая пропагандирует идею о том, что противник злобный агрессор»[74]. Ученый пишет о «государственных пропагандистских моделях», использующих «методы демонической вражды».

Г. Т. Консерва в своей работе «Методы пропаганды» обозначает демонизацию, как: «Самый старый трюк пропагандиста – де-

[73] Spencer D. M. Dehumanization and Demonization of the «Enemy». URL: https://sites.google.com/site/dustiespencer/dehumanization-and-demonization-of-the-enemy (дата обращения: 19.09.2018).

[74] Rowell D. The Power of Ideas: A Political Social-Psychological Theory of Democracy, Political Development and Political Communication. Universal-Publishers. 2011.

монизировать и дегуманизировать ненавистных других и сформировать образ врага»[75]. М. Бхатия утверждает, что в процессе демонизации «…изображение врага злонамеренным и отталкивающим создает чувства, которые облегчают убийства»[76].

Н. Алон и Х. Омер в работе «Психология демонизации» интерпретируют ее как «…отношение к другим людям, как к демонам, то есть неестественным и злым существам»[77]. Исследователи рассматривают демонизацию не только в социально-политической сфере, но как психологи редуцирую ее на уровень внутриличностных и межличностных конфликтов, где она детерминирует симметричную эскалацию и приводит к разрушительным конфликтам с нулевой суммой.

З. Гинер-Соролла, Б. Лайднер и Е. Гастано рассматривают демонизацию как особый вид «морального мандата», который определяет другую группу как зло и оправдывает насилие и другие негативные меры. В процессе демонизации происходит моральное исключение оппонентов, формируется «особый моральный мандат», основанный на практиках осуждения. «При демонизации жертвы снимаются с морального рассмотрения и рисуются не как роботы или животные, а как злоумышленники, заслуживающие наказания и смерти»[78]. Моральное исключение Другого переводит его во Врага и дает индивиду/группе/обществу моральный мандат рассматривать его за рамками своей ценностно-нормативной среды.

Н. Берман обращает внимание на ряд сопутствующих демонизации понятий, а именно «контр-демонизация» и «само-демонизация»[79], актуальных для современного политического языка и дискурса. Фактически Н. Берман не столько обращает внимание на эти понятия и

[75] Conserva H. T. Propaganda Techniques. San Francisco: 1stBooks, 2003.

[76] Bhatia M. Terrorism and the Politics of Naming (Third Worlds). Routledge, 2007.

[77] Alon N., & Omer H. The psychology of demonization: Promoting acceptance and reducing conflict. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers. 2006.

[78] Giner-Sorolla R., Leidner B., Castano E. Dehumanization, demonization, and morality shifting: Paths to moral certainty in extremist violence. In: Hogg, Michael A. and Blaylock, Danielle L., eds. Extremism and the psychology of uncertainty. The Claremont Symposium on Applied Social Psychology. Wiley-Blackwell, 2011.

[79] Berman N. The Devil's party: the discourse of demonisation in a fracturing world. London Review of International Law, Volume 6, Issue 1, 1 March 2018.

процессы, сколько пытается ввести их в научный тезаурус, поскольку их научное использование носит крайне редкий характер.

1. «Контргуманизацию» можно интерпретировать как практику противостояния дегуманизации, заключающуюся в использовании процессуальных механизмов регуманизации. То есть это ответные реактивные меры по сдерживанию/противодействию конструированию образа врага, «игра вторым номером» в информационно-пропагандистских компаниях.

2. «Самодемонизация», на наш взгляд, предполагает сознательный и/или бессознательный процесс формирования социальным субъектом собственного образа/имиджа как враждебного другим индивидам и аутгруппам. К примеру, это атрибутивная черта воинских субкультур и тотемических военных обществ, направленная на устрашение врага, снижение его воли к сопротивлению. Тацит пишет о древнегерманском племени гариев: «…превосходя силою перечисленные только что племена и свирепые от природы, они с помощью всевозможных ухищрений и используя темноту, добиваются того, что кажутся еще более дикими: щиты у них черные, тела раскрашены; для сражений они избирают непроглядно темные ночи и мрачным обликом своего как бы призрачного и замогильного войска вселяют во врагов такой ужас, что никто не может вынести это невиданное и словно уводящее в преисподнюю зрелище; ведь во всех сражениях глаза побеждаются первыми»[80].

Так или иначе, самодемонизация как социальное явление носит характер социального действия направленного на Другого/Других. Мы оставляем за скобками возможное рассмотрение его как некоего внутриличностного психического процесса с трансфером агрессии внутрь психики, на самого индивида.

В случае анималистической и механистической дегуманизации оппонент зооморфизируется и деперсонифицируется, в случае же демонизации уподобляется хтоническому инфернальному и злонамеренному существу Нижнего мира. Эти различия, на самом деле, позволяют утверждать частность демонизации по отношению к де-

[80] Публий Корнелий Тацит. Анналы. Малые произведения. История. М.: ООО «Издательство «АСТ»; «Ладомир», 2001. С. 480-481.

гуманизации, укладывающиеся по направленности изменения образа оппонента в триаду: животное – робот – демон. Эволюционный взгляд на данную триаду выстраивает ее несколько иным образом:

- **Животное**
- **Демон**
- **Робот/Дрон.**

Данная дифференциация, в свою очередь, позволяет утверждать необходимость рассмотрения демонизации как генеалогически более раннего относительно механистической дегуманизации явления, настолько, насколько в истории человечества появление сложных механических агрегатов является более поздним явлением относительно веры в хтонических существ. Можно утверждать уместность употребления нового термина «***инфернальная дегуманизация***», наряду с дегуманизацией анималистической и механистической.

Таким образом, мы можем обобщить и дополнить ***механизмы дегуманизации,*** рассматриваемые в работах исследователей, относящихся к различным отраслям социально-гуманитарного знания:

1) зооморфизация (анималистическая дегуманизация);

2) гибридизация/химеризация;

3) инфрагуманизация;

4) делигитимация;

5) моральное исключение;

6) объективизация/реификация (овеществление), деперсонификация (механическая дегуманизация);

7) инфернальная дегуманизация (демонизация).

Делигитимация, моральное исключение и инфрагуманизация

Следующие механизмы конструирования образа врага выражают его ценностно-нормативный (делигитимация, моральное исключение) и групповой (инфрагуманизация) аспекты.

Исследовательский акцент на аутгрупповых и ингрупповых аспектах дегуманизации и, как следствие, проблематике внутригрупповой идентификации, моральной аутгрупповой дистанции и исключения, межгрупповых конфликтов, стигматизации и т.п., привел к появлению понятия «инфрагуманизация» (англ. «infrahumanization»).

Термин «инфрагуманизация» введен в научный тезаурус социально-гуманитарного знания профессором Католического университета Лувена Жаком-Филиппом Лейнсом. Инфрагуманизация является частным термином по отношению к дегуманизации и являет собой, по мнению ученого, основание отрицания человечности оппонентов в межгрупповых конфликтах. «Инфрагуманизация аутгрупп предполагает рассмотрение их как в меньшей степени человеческих и более звероподобных, чем ингруппа, которая воспринимается как в сущности человеческая»[81].

Ж.-Ф. Лейнс с коллегами верифицировал данное явление посредством исследования эмоциональной составляющей групповой идентификации, разделяя эмоции на уникально человеческие (ностальгия, любовь, сожаление и т.д.) и общие для людей и животных (гнев, радость, страх и т.д.). Ученые пришли к выводу о том, что люди привносят уникальные человеческие эмоции в ингруппу, а не в аутгруппу, определенным образом отказывая аутгруппам в человечности. Инфрагуманизация в большинстве своем не приводит к дегуманизации других, сознательному лишению их человечности и представляет собой естественное для индивида/группы следствие действия механизма групповой идентификации, завышающего оценку ингруппы и внутригрупповой среды относительно аутгрупп.

Проведенный анализ позволяет сделать вывод о том, что интерпретации дегуманизации как явления и как процесса затрагивают разные уровни социальной реальности. На макроуровне это политически организованные и контролируемые властью действия, направленные против других стран, больших социальных групп и отдельных меньшинств. На мезоуровне это действия одних институтов, групп и общностей внутри одного общества относительно других, инфрагуманизация (дифференциация ингруппа – аутгруппа) на уровне институтов, социальных организаций, больших социальных общностей и групп. На микроуровне социальной организации это инфрагуманизация (дифференциация ингруппа – аутгруппа) на уровне малых групп, а также дегуманизация как когнитивный внутриличностный процесс (Н. Хаслам) и наше эволю-

[81] Leyens J.- P., Demoulin S., Gaunt, R., Paladino M.P. Infra-humanization: The wall of group differences // Social Issues and Policy Review, 1 (1). 2007.

ционно-биологическое понимание дегуманизации как производного явления относительно генетических программ межвидовой и внутривидовой дифференциации.

Деконструкция и деконструирование образа врага

Рассмотрев в общих чертах основные сопутствующие понятия и механизмы конструирования образа врага, обратимся к проблематике его деконструирования и деконструкции. Проблематика воздействия на образ врага формулируется в понятиях изменения, разрушения, отказа от него и делегируется специалистам в области манипуляции массовым сознанием, пропаганды, информационно-медийного и политтехнологического влияния. Следует отметить, что развитие конструктивистской и постмодернистской теорий позволяет использовать в воздействии на образы Другого и Врага концепции репрезентации и деконструкции. Традиционные для информационного противодействия методы убеждения и внушения в ложности сформированного образа врага в случае его деконструирования позволяют подвергнуть рефлексии и инверсии те самые механизмы и методы, с помощью которых он формировался.

Понятие «деконструкция» связывается с концепцией деконструкции Ж. Деррида, первоначально включающей философско-лингвистические коннотации критики «логоцентризма». Данная концепция обнаружила свою смысловую вариативность относительно других отраслей научного знания и культурных практик, подвергшихся влиянию постмодернистского дискурса, проникая из философии и литературной критики в историческую науку, психологию, право и т.д. Сам Ж. Деррида не считал деконструкцию ни особым герменевтическим методом, ни методом чего-либо вообще (анализа, критики или чтения текста): «Деконструкция не есть ни анализ, ни критика… Это не анализ в особенности потому, что демонтаж какой-то структуры не является регрессией к простому элементу, некоему неразложимому истоку. Эти ценности, равно как и анализ, сами суть некие философемы, подлежащие деконструкции.

Это также и не критика, в общепринятом или же кантовском смысле»[82].

Хотя Ж. Деррида и утверждал, что деконструкция не является и не может стать методом, современный социально-гуманитарный исследователь не обнаруживает особых сомнений при использовании смысловой механики деконструкции как при аналитическом препарировании «метанарративов» и системно-целостных конструктов, так и в случае необходимости инициирования иронично-уничижительной радикальной критики.

Особую методологическую ценность деконструкция получила при использовании в качестве стратегии и инструментария манипуляции массовым сознанием в ситуациях политико-идеологического противостояния, информационных войн и психологических операций (psy op). Деконструкция явила себя не только как набор пропагандистских техник, но и как самая общая стратегия разрушения целостных и относительно легитимных идеологических конструктов (вершиной применения которой был поздний период «холодной войны» – противостояния социалистического лагеря и коллективного Запада и «перестройки» политико-идеологической системы в СССР).

В обобщённом виде деконструкция предполагает размывание текстуальных границ явления, «различение» и инверсию его внутренней структуры. Явление/текст рассматривается как следствие логоцентрического конструирования в координатах противопоставления и противоречия, вскрываемого как следствия интерпретации и легитимации тех или иных бинарных оппозиций и их взаимоувязывания. После операции различения бинарной оппозиции, необходимо уравнять данные оппозиции и аналитически максимально дистанцировавшись от них, рассмотрев саму их возможность как таковую.

Различению, уравниванию и удаленному рассмотрению вскрытых оппозиций способствует ряд взаимосвязанных промежуточных процедур[83].

1. ***«Рассеивание»*** предполагает децентрирование текста в многочисленных отсылках на генеалогию его частей и сквозное повторяющееся заимствованное цитирование.

---

[82] Деррида Ж. Письмо японскому другу // Вопросы философии. 1992. № 4. С. 55.

[83] Деррида Ж. О грамматологии. - М.: Ad Marginem, 2000.

2. ***«Прививание»*** – операция инвагинации, вставления элементов иного дискурса в деконструируемый контекст.

3. ***«Палеонимия»*** – внесение в устоявшиеся понятия иного нетрадиционного содержания, способствующего генерированию новых смыслов, выходящих за пределы когнитивной рамки.

4. ***Инверсия*** – стремление к переворачиванию как самих понятий, так и всей бинарной оппозиции, языковая игра с использованием антиподов. Сходную операцию мы находим у М.М. Бахтина, которая заключается в инверсии двоичных противопоставлений в период карнавализации социальной реальности, переворачивании этического, телесного «верха» и «низа»[84]. Когнитивно упрощая эти операции, большинство исследователей фактически сводят деконструкцию к схеме «***различение – инверсия***».

При построении методологии деконструирования образа врага использование процедур деконструкции Ж. Деррида представляется обоснованным в качестве общей стратегии исследования, тем не менее, взыскующей о конкретизации в виде частных методов. Однако изучение немногочисленной научной литературы по проблематике деконструирования и деконструкции образа врага не дает нам возможность выделить какие-либо конкретные механизмы, выходящие за рамки процедурного набора деконструкции Ж. Деррида и его последователей. Таким образом, возникает логичный исследовательский вопрос: что может быть взято за основу механики и методики деконструирования образа врага? Представляется очевидным использование опять же деконструктивистской по сути исследовательской логики инверсии механизмов конструирования образа врага в качестве отправной точки выделения механизмов его деконструирования. Также и защитные механизмы психики, используемые при конструировании образа врага, должны выступить в качестве непременных атрибутов его деконструирования.

Если основным общим механизмом формирования образа врага является его дегуманизация, то деконструирование данного образа в качестве обратно направленного процесса предполагает его регуманизацию. При интерпретации понятий «регуманизация» (как процесса обратного дегуманизации, «вочеловечивания») и

[84] Бахтин М. М. Франсуа Рабле и народная смеховая культура средневековья и Ренессанса. - М.: Эксмо, 2015.

«контргуманизация» (которую можно интерпретировать как практику противостояния целенаправленной дегуманизации) необходимо опираться на механизмы, используемые при дегуманизации. Мы сталкиваемся с тем, что И. Гофман назвал «стигмой»/«стигматизацией», вызывающей проблемы «управления испорченной идентичностью», восстановления прежнего статуса и отношения.

Инверсия механизмов дегуманизации и формирования образа врага позволяет сформулировать некоторые рамки определения ***регуманизации*** (и отчасти ее механизмов) как процесса изменения отношения к социальному субъекту (индивиду/группе), при котором:

1) социальный субъект рассматривается и воспринимается через свои индивидуально-личностные характеристики, а не через позицию в аутгруппе;

2) социальный субъект начинает рассматриваться как часть общей системы, где у него имеется свое полноправное место и статус;

3) групповые границы между ингруппой и дегуманизированной ранее аутгруппой перестают рассматриваться как барьеры социального перемещения и зоны перманентных конфликтов;

4) в отношении социального субъекта прекращает использоваться «язык вражды», исключаются лексические формы и визуальные образы, отвергающие его человеческую природу и основанные на зооморфизации, демонизации и механистической дегуманизации.

Анималистическая и механическая дегуманизации выделяются в работах Н. Хаслама, как типы дегуманизации, основанные на отрицании человеческой видовой уникальности и человеческой природы, и представляют собой в первом случае редукцию человека до животного и во втором случае – его низведение до деперсонифицированного социального автомата. Инверсивно-противоположной методикой деконструирования будет являться гуманизация образа Врага, перевод его в образ Другого посредством «очеловечивания», отказа от зооморфных тропов, метафор и образов и снятия бинарной оппозиции «человек – животное». Эта процедура может быть осуществлена не только радикальным инверсивным переворачиванием зооморфного обратно в антропоморфное, но и уже упоминаемым деконструктивистским «прививанием», встраиванием антропоморфного в зооморфный контекст с целью гуманизации/очеловечивания образа.

Механизм анималистической дегуманизации индивида/группы в процессе формирования образа врага основан на генетических программах внутривидовой дифференциации и групповой идентификации (программа «Мы – Они» в работах Б.Ф. Поршнева). Главная задача деконструктора в данном случае – взломать код на входе в системные границы внутривидовой и групповой идентичности, обмануть селективно-фильтрационные механизмы и установки, не пропускающие чужих, преодолеть программное различение «свой – чужой». В случае анималистической дегуманизации это разностороннее прививание образу врага антропоморфных черт, которые считываются на бессознательном уровне как «свои», «наши», то есть неживотные, человеческие.

Показать «зооморфизированного Другого» человеком можно наделив его способностями (на самом деле лишь показав их) к проявлению высших эмоций, моральных суждений, принятию ответственности за свои поступки, осуществлению свободного выбора и т.п. Необходимо осуществить инверсию животного в человеческое, «показать человеческое лицо» некогда дегуманизируемого оппонента, наличие у него человеческой культуры, обнаруживающей множественные сходства с нашей культурой, а в чем-то совершенно идентичной. К примеру, одни из специфических человеческих характеристик – обладание чувством юмора, ироничный взгляд на мир, способность к саморефлексии в виде самоиронии и самоосмеивания. Представляется, что знакомство со смеховой культурой дегуманизируемой группы/общества, его шутками, анекдотами, поговорками и т.п. является действенным частным механизмом деконструирования образа врага.

Противоположным механистической дегуманизации механизмом деконструирования образа врага является его анимизация (одушевление), «демеханизация» и персонификация. Акцент ставится не на общем в этом механическом порядке, а на особенном и единичном – индивиде/малой группе. Деконструирование образа врага, в данном случае, достигается посредством персонификации оппонентов в образах и историях простых людей (как и в случае противодействия анималистической дегуманизации), способных к проявлению высших эмоций. Одушевление (анимация) осуществляется посредством инверсии неживого механического в живое человеческое.

Следующая методика/стадия – противопоставление данного анимированного и персонифицированного индивида самой машине/системе, частью которой он некогда являлся. Дедуктивные процедуры персонификации сменяются индуктивной стратегией противостояния единичного общему и демонстрации внутрисистемного конфликта между управляющим органом и компонентами системы (к примеру, в западной пропаганде периода «холодной войны», это образы советских диссидентов, противостоящих «бездушной системе», политзаключенных, отстаивающих свое человеческое достоинство в ГУЛАГе и т.п.).

Деконструирование образа врага в случае противодействия механистической дегуманизации не предполагает гуманизацию машины/системы, она признается неисправимой и на нее перекладывается вся ответственность за возникший некогда конфликт. Эта социальная машина показывается как обреченная на распад в связи с постепенным и неизбежным уменьшением конгруэнтности и комплиментарности ее компонентов и как следствие, распадом внутрисистемных связей. Механизм деконструирования, в данном случае, предполагает постепенное перекладывание ответственности за произошедший конфликт на социальную машину и снятие ответственности с простых людей, образы которых все более вырисовываются как образы «жертв системы» (индивиды «раскрывают глаза» на преступления системы и отказываются служить ей, поэтому мы можем «протянуть им руку поддержки и помощи» и т.п.).

В случае инфернальной дегуманизации («демонизации» в узком значении) враг уподобляется хтоническому инфернальному и злонамеренному существу. Он также наделяется нечеловеческими чертами, но они не зооморфные и не механические, то есть понятные и наблюдаемые в реальности, а сверхъестественные (вернее – сакральные, с присущей данному понятию дихотомией и амбивалентностью). Борьба с врагом, образ которого подвергается инфернальной дегуманизации, приобретает эсхатологические коннотации и признаки «священной войны».

Основным механизмом деконструирования образа врага в случае инфернальной дегуманизации является десакрализация данного образа, лишение его характеристик сакрального: трансцендентности, амбивалентности и т.д. Сакральное должно быть инверсивно перекинуто в свою противоположность – профанное. Образ грозной

«фашистской нечисти», тиражируемый советской военной пропагандой чередуется с его высмеиванием и инверсией – показом врага как возомнившего себя неким сверхчеловеком обыкновенного человека, которого можно побеждать и даже больше, физически и умственно неполноценного индивида. Десакрализация позволяет заменить низменный «животный» страх на высшие эмоции, уйти от инфернальной дегуманизации к более мягким формам анималистической и механистической. Всадник без головы оказывается обыкновенной постановкой, а поцелуй преодолевающей свой страх красавицы десакрализирует и инверсивно перевоплощает чудовище.

Следующие механизмы конструирования образа врага выражают его ценностно-нормативный (делигитимация, моральное исключение) и групповой (инфрагуманизация) аспекты.

Инфрагуманизация выступает в качестве группового аспекта и измерения других механизмов конструирования образа врага: анималистической, механистической и инфернальной дегуманизации, морального исключения и делигитимации. Следовательно, инверсия инфрагуманизации вписывается в выделенные выше механизмы деконструирования образа врага. Поэтому укажем на некоторые специфические способы использования инверсии инфрагуманизации в качестве механизмов деконструирования образа врага:

1) уход от рассмотрения противостоящей аутгруппы как основной в конфликте, поиски некой реальной или воображаемой «третьей стороны» конфликта, другой аутгруппы, которая выступает его главным бенефициаром;

2) перекрещивание периферийных и второстепенных ингрупповых связей и отношений с оппонентом, попытка выстроить с ним отношения и связи на периферии или за пределами поля конфликта, используя далекие и второстепенные межгрупповые взаимодействия (подобно тому, как враждующие государства для нормализации отношений ищут связей на второстепенных площадках и интенсифицируют контакты в объединениях, в которых вместе состоят);

3) инверсия групповой стигмы в преимущество (подобно пропагандистской стратегии союзников в отношении СССР во время Второй мировой войны, когда критика «кровавого большевистского режима» была заменена воспеванием устойчивости россий-

ского/советского государства, его способности к мобилизации, мужества русского народа как следствия тяжелой истории, неразрывно связанной с вторжениями захватчиков и т.п.);

4) символическое или реальное обоюдное вхождение во взаимоотношения, которые рассматриваются и постулируются как инструповые.

«Моральное исключение» как рассматриваемый в западной науке отдельный механизм и метод формирования образа врага полностью вписывается как частный механизм в делегитимацию, поэтому стоит рассмотреть их инверсию вместе. С одной стороны, моральное исключение проявляется как частный механизм на начальной стадии процесса делегитимациии, когда индивид/группа сепарируют некогда легитимную часть своей социальной реальности и выводят ее за рамки своей ценностно–нормативной нормальности. С другой стороны, моральное исключение есть и определенный результат делегитимации, ее финализирующий атрибут – делегитимировано то, что морально исключено. Моральное исключение генетически вписано в механизм инфрагуманизации в качестве механизма легитимации ценностно-нормативной среды ингруппы, относительно аутгрупп.

Первоначальное движение к деконструированию образа врага в массовом сознании, как правило, еще носит черты категоричности и предполагает пусть символическое, но признание врагом триумфа ценностей ингруппы/общества. Это признание достигается, в частности, образом раскаивающегося врага, осознавшего свою неправоту, адекватность ценностей и аргументации оппонирующей стороны (образы советских граждан в голливудском кинематографе периода «холодной войны» – плененные свободой и возможностями общества массового потребления они с легкостью отказываются от навязываемой им на родине риторики и идеологии). Символическая победа ценностей ингруппы – это лишь первая стадия снятия действия механизма делегитимации.

Деконструирование образа врага как инверсия делегитимации предполагает признание его культуры и морали в той или иной степени релевантными нам. Для того чтобы снизить негативные эффекты инфрагуманизации необходимо двигаться в направлении нахождения общих с аутгруппой ценностей, норм и правил, выде-

лять общее, а специфическое для аутгрупповой ценностно-нормативной среды признавать как детерминированное обстоятельствами и обоснованное опытом специфической жизнедеятельности (в качестве примеров: вышеупомянутая пропагандистская стратегия союзников в отношении СССР во время Второй мировой войны; временное изменение отношения американцев к Ирану при президенте Обаме в период подготовки и реализации «ядерной сделки»; наблюдаемое изменение отношения к движению «Талибан» как маркер ведущихся переговоров американцев по Афганистану и т.п.). Наиболее важная промежуточная цель остановки и слома механизма делегитимации – это сокращение моральной дистанции между ингруппой и аутгруппой.

Концепция социального конструирования реальности П. Бергера и Т. Лукмана предполагает легитимацию как сопутствующий механизм и следствие некоего институционализирующегося явления, проходящего этапы типизации и хабитуализации. Поэтому важно не только сократить моральную дистанцию, но и типизировать и добиться опривычивания в восприятия социокультурных особенностей аутгруппы, а для этого даже заимствовать некоторые элементы их культуры и быта. Длительные периоды противостояния ведут к изменениям у обеих враждующих культур и обществ. Многочисленный опыт различных социальных конфликтов и выхода из них доказывает достаточно тривиальную максиму: враг – это то, что тебя меняет.

Следует признать определенную неполноту в аналитическом описании и дифференциации механизмов деконструирования образа врага, необходимость выделения частных механизмов, последующей их детализации и конкретизации, определенной редукции к действию защитных механизмов психики и т.д. Тем не менее, следует признать за раскрытием данной проблематики несомненную эвристическую ценность.

Основные механизмы деконструкции и регуманизации образа врага. Концепция рефлексивной регуманизации

Главной стратегией и основным механизмом регуманизации является трансфер образа врага в образ Другого, представителя иной, с одной стороны, инфрагуманизируемой и стигматизируемой

аутгруппы, но с другой стороны – аутгруппы, не представляющей экзистенциальной опасности индивиду и его ингруппе.

Необходимо выделить отдельные механизмы и методы регуманизации, позволяющих выстраивать механизмы воздействия на групповое и общественное сознание, синтезировать их в комплекс технологий деконструкции образа врага в современных социально-политических, этнических и этноконфессиональных конфликтах.

Основные механизмы деконструирования и регуманизации образа врага классифицируем следующим образом:

1. ***Гуманизация образа Врага***, перевод его в образ Другого посредством «очеловечивания», отказа от зооморфных тропов, метафор и образов и снятия бинарной оппозиции «человек – животное»;

2. ***«Прививание»*** (в интерпретации Ж. Деррида), встраивание антропоморфного в зооморфный контекст с целью гуманизации/очеловечивания образа;

3. ***Завершение информационно-пропагандистской компании***, отказ от информационной накачки образа врага в медиа, от производства и распространения визуальных средств конструирования и ретрансляции образа врага и соответствующего контента.

4. ***Деконструкция «языка вражды»***, изменение и нормализация лексики. На первоначальном этапе компании по регуманизации оппонентов конфликтный дискурс может обозначаться как неадекватный ситуации, в силу своей устарелости, несоответствия существующим изменениям, запросу времени и т.п.

5. ***Анималистическая регуманизация***, антропоморфизация образа, встраивание антропоморфных маркеров, лексем и коннотаций в зооморфизированный контекст.

6. ***Инфернальная регуманизация (де-демонизация)***, аналогичные анималистической и механистической регуманизациям методы/технологии антропоморфизации образа врага, встраивание антропоморфных маркеров, лексем и коннотаций в демонизированный контекст.

7. ***Механистическая регуманизация, анимизация, «демеханизация» и персонификация*** образа врага, презентация члена враждебной аутгруппы через его индивидуально-личностные характеристики, а не через черты коллективной стигмы. Регуманизация образа врага, достигается персонификацией оппонентов в образах и историях простых людей, при этом культурные различия в

большей степени игнорируются, делается акцент на сходствах культур и идентичностей ингруппы с враждебной аутгруппой и на культурных («общечеловеческих») универсалиях.

8. ***Индуктивный перенос*** на аутгруппу персонифицированных черт регуманизированного индивида, рассмотрение других членов через их индивидуально-личностные характеристики и особенности.

9. ***Снятие индивидуальной стигмы*** (и «вины») с врага-индивида, путем перекладывания ответственности за произошедший конфликт на социальные институты («безответственных политиков», «политический режим», «бездушную бюрократию» и т.п.). С конфликтной аутгруппы снимается коллективная ответственность и переносится на социальные институты и институциональных агентов, «простые люди» выступают в качестве «жертв системы».

10. ***Ре-легитимация*** оппонента, как инверсия механизма делегитимации. Снятие в риторике средств информационного противодействия техник «морального исключения» и отмена «морального мандата». ***Моральное исключение*** интерпретируется в науке как социально-психологический процесс, при котором члены одной группы рассматривают свою группу и ее ценностно-нормативную среду как превосходящую относительно другой группы. ***Моральный мандат*** – это социальная установка, являющаяся следствием процесса морального исключения, он предполагает принятие моралиаторской позиции стигматизации и осуждения враждебной аутгруппы. Деконструкция процесса и техник «морального исключения» и отмена «морального мандата», предполагает признание культуры и морали враждебной аутгрупы и оппонента в конфликте в той или иной степени релевантными нам.

В случае деконструирования, образ врага как бы разоблачается, с него снимается пелена эмоциональности, он дестереотипизируется и персонифицируется, мифологизация сменяется процессом демифилогизации. Общество должно посмотреть на своего бывшего Врага как на рационально мыслящего, «по-своему правого», «имеющего человеческое лицо», имеющего собственную «сложную историю и правду», «со своей болью» и т.п.

На основании теории рефлексивного управления В.А. Лефевра была осуществлена разработка концепции воздействия на массовое сознание, самооценку и идентичность сторон социально-политических, этнических и этноконфессиональных конфликтов с целью

управления процессом регуманизации и деконструирования образа врага. ***Концепция рефлексивной регуманизации*** предполагает, что на первых этапах деконструирования образа врага мы отказываемся от декларации явных целей и прямых директивных методов воздействия на общественное сознание, но активируем действие перечисленных выше механизмов деконструирования и регуманизации образа врага. То есть прямое информационно-пропагандистское индоктринирование, навязывание оценок и внушение заменяется на косвенное, главную роль в котором играют «мягкие» технологии деконструкции. Регуманизировать образ врага значит деконструировать его как целостный когнитивный конструкт в общественном сознании.

Эволюция образа Врага: от конкретно-чувственного к абстрактному

Раннее мы столкнулись с эволюционным характером изменения визуального образа врага, проходящего длительный путь от опасного животного-хищника до признания его человеком. Представления о злых духах и божествах также обнаруживают определенную эволюционную направленность и закономерности. В современном мире абстрагирование мифологических и религиозных идей и представлений усиливается, что связано с критикой, ревизией и микшированием традиционных институциональных форм иерофаний сакрального, рационализацией сознания и мышления индивида, живущего в индустриальном «расколдованном» обществе. Однако уходящий Модерн забирает с собой и рациональность и авторитет научно-ориентированного мировоззрения.

Существует и противоположная тенденция конкретно-образного восприятия религиозных феноменов, связанная с наименее интеллектуальными и образованными слоями населения, демонстрирующими эволюционно более ранние формы восприятия сакрального. В качестве примера можно вспомнить данные и выводы исследований отечественных социологов-религиоведов, проведенных в конце 60-х – начале 1970-х годов, которые показали, что верующие даже единого вероисповедания имеют различные представления о Боге. Делался вывод о возрастающем абстрагировании идеи Бога, его «утончения», «дистилляции». «В представлении совре-

менных верующих о боге, – пишет Е.К. Дулуман, – можно обнаружить самые различные исторические напластования – от конкретно-чувственных политеистических до абстрактно монотеистических. Однако, как показывают многочисленные конкретно-социологические исследования, в настоящее время явно обнаруживает всё убыстряющаяся историческая тенденция изменения представлений верующих, идущая в направлении от политеизма к монотеизму, от конкретно-чувственного к абстрактному богу».[85]

Исследования Е. Дулумана, Б. Лобовика и В. Танчера демонстрировали три стадии «разложения», «дистилляции» идеи Бога в сознании верующих. К первой группе относились верующие, имеющие конкретное антропоморфное представление о Боге (20–25 % православных). К этой группе относились верующие с невысокой религиозной активностью, слабо знакомые с религиозной литературой, низким образовательным и интеллектуальным статусом. Ко второй группе относились верующие, представляющие Бога и как личность и как дух (37 % православных). Третью, наиболее многочисленную группу составляли верующие с абстрактным представлением о Боге.[86] Учёными делался вывод о неизбежном уменьшении численности верующих с антропоморфным представлением о Боге по мере развития образованности в среде верующих.

Несмотря на определенный идеологический «заказ», отразившийся в выводах советских ученых, нельзя не констатировать того факта, что абстрагирование религиозных идей и представлений является чертой обыденного религиозного сознания в мире современной социальности. Однако и конкретно-чувственные, архаические, архетипические по существу, представления и образы в ситуации мирового кризиса существенно активизируются. Регресс и архаизация в кризисной ситуации это всегда достаточно сильный альтернативный параллельный разнонаправленный процесс. Помимо этого, несмотря на прогрессирующее абстрагирование, нельзя утверждать, что обыденное религиозное сознание эволюционирует во всех случаях и при всех условиях однозначно от конкретно-чувственных политеистических представлений к абстрактно монотеи-

[85] Дулуман Е.К. Идея Бога. – М.: Наука, 1970. С. 159-160.

[86] Дулуман Е., Лобовик Б., Танчер В. Современный верующий. Социально-психологический очерк. – М.: Политиздат, 1970. С. 129.

стическим. Картина современного религиозного сознания показывает сложное переплетение политеистических и монотеистических представлений. Увеличивающееся влияние нетрадиционной религиозности доказывает перспективность распространения политеистических идей и представлений. Современный политеизм виден в героях голливудской «Кинематографисткой вселенной Marvel», а роль неоязыческих группировок в политической и военно-политической истории постсоветской Украины более чем очевидна. То, что можно утверждать определенно, сводится к тезису – эволюционное абстрагирование религиозных идей и представлений, обнаруживает в качестве своего противоречия диаметрально противоположную тенденцию к конкретно-чувственному восприятию сакрального.

Следовательно, и ***образ Врага, с одной стороны, эволюционно абстрагируется, демонстрируя переход от животного-хищника к человеку и от человека к абстрактной злонамеренной сущности, но, с другой стороны, постоянно возвращается к архаичным программам расчеловечивания, используя механизмы перехода от человеческого образа врага к его зооморфизации и демонизации. Регресс и архаизация образа Врага направлена на стремление достичь более мощного негативного эмоционального эффекта в сознании индивида/группы/общества, это вызывает повышение градуса противостояния и ненависти в ситуации конфликта.***

Поэтому образы врага в ситуации конкретного конфликта показывают нам глубину и эмоциональный градус противостояния. Помимо этого, они несут информацию о самом обществе и процессах, которые происходят в нем и отражаются в общественном сознании.

Анализ черт образа врага и его характеристик дает нам представление о самом обществе, его сформировавшем. Пример от обратного, одна из составляющих идеи Бога – это его антропоморфная характеристика, отражающая не только его антропоморфные качества, но и степень его активности/пассивности. «Антропоморфизация сверхъестественного, – пишет Б.А. Лобовик, – не только наделение его внешними чертами человека, но перенесение на него личностных и социальных качеств последнего».[87] Таким образом, образ врага в обратном антропоморфизации процессе расчеловечивания,

[87] Лобовик Б.А. Религиозное сознание и его особенности. – Киев: Наукова думка, 1986. С. 193.

это уход от его реальных личностных и социальных, то есть человеческих качеств все дальше в область недо- и нечеловеческого. Это отрицание, подавление, замещение и проекция собственных психических процессов, свидетельствующее о личностной и социальной

Защитные механизмы психики в процессах формирования и конструирования образа врага

Формирование и сознательное конструирование образа врага связано с работой защитных механизмов психики. Описывая своего врага, то или иное общество описывает во многом себя от противного, используя образ врага как своеобразного «козла отпущения», который должен избавить его от собственных переживаний и проблем. Вспомним, с каким энтузиазмом вступали страны Европы в Первую мировую войну, объявление войны вызывало вспышку воодушевления и единения. Война привела к массовой мировой бойне, кризису культуры и общественного сознания, депрессии, обесцениванию, появлению «потерянного поколения». Но в самом начале это были психологическая разрядка и представления о будущем, полные надежд.

Общество всегда проговаривается в своем образе врага и надо уметь его слушать, чтобы многое узнать о нем самом. Оно проговаривается именно о себе, о том, что оно вытесняет из сознания, подавляет, отказывается в себе видеть, вымещает, проецирует и т.д. Даже особенности быта и образа жизни, повседневной среды жизнедеятельности всплывают в образе врага. К примеру, в описании событий 2014 года и СВО в украинских пабликах использовались повторяющиеся сюжеты о русских, которые воруют бытовую технику и восхищаются украинскими дорогами. При этом некоторые российские солдаты якобы первый раз видели микроволновки, стиральные машины и унитазы и впервые сталкивались с неким высоким качеством дорожного покрытия на Украине. Очевидная абсурдность подобных нарративов не смущала авторов и распространителей, и они воспроизводились снова и снова, свидетельствуя на самом деле о метальных особенностях украинского населения и его личностной бытовой устроенности.

Роль защитных механизмов – уберечь индивида от избыточных тревог, кои в психоанализе делятся на три вида: реалистические,

невротические и моральные. Каждый из этих видов предполагает наличие реальных и/или мнимых внешних врагов или восприятие части себя как враждебного, чужого, неприемлемого и т.п. Сам по себе ***«образ врага» может быть представлен не только как беспокоящий, тревожащий конструкт, но и как комплексный защитный механизм личности, являющийся сочетанием ряда конкретных частных защитных механизмов. В этом состоит его диалектическая противоречивость, с одной стороны, он является источником тревоги и страха, вызывает агрессивные реакции и неприятные эмоции и чувства, но, с другой стороны – он оформляет, типизирует и нормализирует тревоги, переживания и страх, задавая им определенные границы восприятия и формы выражения.***

Динамически можно представить следующий механизм генезиса и развития образа врага как защитного механизма личности:

1) поиск врага;

2) определение врага и подкрепление данного представления;

3) формирование относительно устойчивого образа врага;

4) развитие конкретного образа врага, его переходы в последующие и другие формы и образы.

Рассмотрим роль врага и его образа в действии защитных механизмов психики, перечислив некоторые из них.

Отрицание – отказ от осознания неприятной информации, человек отрицает события или информацию, которую не может сознательно принять. Человек отрицает какие-либо неприемлемые части себя и с помощью механизма проекции переносит их на окружающих реальных и мнимых врагов. В образе врага, как следствие, много отрицаемого самим индивидом или его ингруппой.

Проекция – восприятие эндогенного как экзогенного. Человек приписывает кому-то или чему-то собственные мысли, чувства, мотивы, черты характера и пр. Враг – это идеальное условие и объект для проекции, на него осуществляется перенос своего отрицаемого и подавляемого. Поэтому образ врага информативен с точки зрения отрицаемых метальных характеристик самого общества.

Проекция в аналитической психологии К. Г. Юнга, является механизмом, питающим **архетип «Тень»**, представляющий собой относительно автономную часть личности, складывающуюся из личностных и коллективных психических установок, которые не

могут быть принятыми из-за несовместимости с сознательным представлением о себе. Проекция является одним из основных механизмов в формировании образа врага. Проективный характер формирующегося образа является наибольшей проблемой в восприятии другого и разрешения конфликта – ведь принять другого, как отрицаемую часть самого себя очень нелегко, а зачастую и невозможно. Отношения между сознанием и Тенью демонстрируют раскол между светлой и теневой стороной человеческой психики, между добром и злом, светом и тьмой.





Тень и диссоциация личности
Афиша кинофильма «Человек-паук 3: Враг в отражении» (2007 г.)
Афиша кинофильма «Доктор Джекилл и мистер Хайд» (1931 г.)

Тень – это темная сторона внутри самого человека, другая темная личность внутри него – в конечном итоге, его внутренний Враг, принимающий внешние формы. ***Осознание проективных свойств собственной Тени и бессознательного переноса собственного неприемлемого на «другого как врага», является одним из глубинных и необратимых механизмов деконструирования образа врага.***

Интроекция – включение в свою личность элементов внешнего мира и восприятие их как часть своего Я. З. Фрейд считал, что связка интроекция – проекция играет важную роль в возникновении и поддержании противоположности между Я и внешним миром. «Субъект «…принимает в себя или, по Ференци, «интроецирует» те объекты, которые служат источниками удовольствия; он отторгает

все то, что становится внутренним источником неудовольствия (механизм проекции)».[88] Не только проецирование своего негативного на другого/врага, но и интроецирование качеств другого/врага является важным условием формирования Я и самосознания, его адекватного отграничения от элементов внешней среды.

Идентификация с агрессором – рассматривается как проявление интроекции или как отдельный защитный механизм. Здесь происходит превращение человека в своего врага, а жертвы в агрессора. Бессознательное отождествление с тем, кто угрожает человеку, может привести к попытке самому занять положения агрессора, посредством интроекции его характеристик.

Проективная идентификация – бессознательная попытке влиять на другого таким образом, чтобы тот вёл себя в соответствии с бессознательной фантазией данного человека о внутреннем мире другого. Враг необходим индивиду для подтверждения и подкрепления собственной проекции.

Расщепление Эго – потребность приписывать плохие или хорошие валентности всему окружающему миру и тем самым структурировать свое восприятие. «Черно-белое» максималистское мышление невозможно без враждебных других и врагов, поиски и нахождение врагов вокруг структурирует восприятие и картину мира.

Замещение/Вымещение – бессознательная переориентация импульса или чувства с первоначального объекта на другой. Важнейший механизм переадресации агрессии от более угрожающего и сильного объекта на менее угрожающий и слабый/зависимый. Это внутриличностное, психическое проявление действия биологического механизма вымещения агрессии, характерного для всех животных. У групповых видов вымещение агрессии сверху вниз в социальной иерархии является механизмом поддержания внутренней упорядоченности, структуры статусов и социальных отношений. Таким образом, функция Врага – поддержание социальной структуры, интеграция и мобилизация группы в условиях внешней опасности, подавление внутреннего нонконформизма, неуверенности, расслабленности и т.п. Внутренняя и социальная мобилизация во

[88] Лапланш Ж., Понталис Ж.-Б. Словарь по психоанализу. М.: Высшая школа. 1996. С. 383.

многом строятся на импульсах внешнего насильственного давления, прямой/директивной связи, вымещения агрессии на нерасторопных и нерадивых подчиненных и окружающих.

Фантазирование (защитное фантазирование, примитивная изоляция). Замещение реализуется не только в переходе на другой объект или другой тип действия, но и в переводе реакции из реальности в фантазирование – обыгрывание реакции на агрессию в воображении, подбор и представление своей адекватной реакции и наказания агрессора. Фантазирование восстанавливает психическое равновесие и дает удовольствие от снятия напряжения за счет фантазийной победы над врагом. Однако постоянное замещение агрессии одного объекта (или класса объектов, например враждебного этноса, конфессии, социальной группы и т.п.) и вызываемое им фантазирование приводит к постепенному формированию образа врага все более далекого от реальных его черт.

Идентификация – отождествление себя с другим/другими. Идентификация ребенка с отрицательными персонажами и врагом позволяет снизить беспокойство и тревогу и получить удовольствие за счет снятия напряжения. То же касается и взрослых индивидов – Враг в игровых и фантазийных формах трансформируется в менее страшного, более предсказуемого, глупого и слабого.

Рационализация – искусственное создание логичных объяснений для поступков и неудач, необходимое для сохранения положительного суждения о самом себе. Замыслы и действия врага и различных недоброжелателей, чинимые ими препятствия, являются универсальным приемом рационализации собственных неудач.

Здесь рассмотрены не все защитные механизмы психики, скрупулезное их описание применительно к роли врага и формированию его образа и не является собственно целью, скорее оно является иллюстрацией к необходимости рассмотрения этих механизмов, как связывающих сферу социального и внутриличностного, психического. При анализе сформированного образа врага, так же, как и при его конструировании и деконструировании, важно понимать, использовать и учитывать следующие особенности:

1. Характеристики коллективного образа врага являются во многом следствием действия механизмов психологической защиты у конкретной социальной общности/общества. Представители этой группы/общности/общества отказываются видеть в себе, отрицают,

вымещают, проецируют и т.д. на своего оппонента собственную неудовлетворенность, тревожность, страхи.

2. Образ врага во многом является результатом проекции и Тени самой социальной общности, у которой он сформирован.

3. Анализ образа врага позволяет нам понять состояние самой общности и изменение этого состояния в процессе протекания конфликта. Образ врага не только статически, но и динамически информативен.

4. Понимание факторов, состояния и динамики образа врага позволяет вносить управленческие изменения в повестку информационно-пропагандистского противодействия и атакующие практики «психологических операций», «информационных войн» и т.п.

5. Обратный вектор анализа предполагает необходимость рассмотрения образа нашей группы/общности/общества как врага у нашего визави.

6. Реверсивный анализ образа «Мы» как врага у «Они» сосредотачивается на:

1) действии механизмов психологической защиты и их специфического набора;

2) особенностях ментальности нашего врага, проецируемых на нас;

3) интроецирцемого от нас врагом материала (очень важный аспект с точки зрения рефлексивного управления поведением врага).

Смех и осмеивание: роль смеха в формировании, конструировании и деконструкции образа врага

У смеха множество проявлений, отраженных в солидной научной литературе с различающимися подходами к пониманию его генезиса и роли. Смех рассматривается в нескольких своих функциях, из которых основные это функции коммуникации, интеграции группы, замещения, сублимации и переориентации агрессии, формирования эмпатии и дружеских отношений. Благодаря К. Лоренцу, в мировой науке аксиоматическим становится тезис о связи уровня внутривидовой агрессивности и внутригрупповой эмпатии.

В рамках нашего исследования главным представляется тот факт, что смех дает ресурсы для преодоления страха и победы над врагом, поэтому являет собой одновременно и защитный механизм, и инструментарий агрессии. Как писал И. Хейзинга о культуре

позднего Средневековья: «Прежде всего комический элемент привносится в военные действия; это насмешки осажденных над нападающими, которые нередко приходится искупать своей кровью. При осаде Мо жители, дабы поиздеваться над английским королем Генрихом V, выводят на городскую стену осла; жители Конде объявляют, что им некогда сдаваться, потому что нужно печь блины к Пасхе; в Монтеро, как только осаждающие начинают палить из пушек, осажденные поднимаются на городские стены и выбивают там пыль из шапок».[89]

Смех имеет инверсивные свойства, описанные М.М. Бахтины в работе «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса». Смех превращает верх в низ, страшное в смешное, тем самым противопоставляя смерти жизнь.

Смех закладывает элементы программы самоуничтожения в формирующийся образ врага, поскольку диалектически и инверсивно содержит в себе отрицание страха. Данное противоречие, доведенное до своего полного воплощения, вообще снимает страх и уничтожает образ объекта как врага. Поэтому в осмеивании врага надо придерживаться некоей меры, которая не притупляет полностью чувство страха, ибо это делает нас самонадеянными, неосторожными, за что враг может нас наказать. Эта мера должна определяться, исходя из сложившейся стадии, ситуации конфликта и состояния общественного сознания. Если враг силен и страх охватывает группу/общество можно использовать более комичные формы, чтобы остановить его распространение (фильмы, выпущенные в первые годы Великой Отечественной войны, а еще более, военные плакаты-карикатуры Кукрыниксов и др. содержат значительный смеховой компонент в образе врага). Смех снимает страх смерти, оптимизирует и солидаризирует общество, мобилизует его на борьбу. Страшный враг превращается в слабого, ни на что не способного лузера, что, в свою очередь, убыстряет процесс его дегуманизации.

В первой главе были сформулированы некие «заповеди» борьбы с врагом, основанные на инстинктивной программе:

1) «**первая заповедь борьбы с врагом**»: наблюдай за врагом, учись у него, изучай его повадки;

[89] Хейзинга И. Осень Средневековья. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус. 2018. С. 416.

2) «**вторая заповедь борьбы с врагом**», – ни в коем случае нельзя недооценивать любого врага, даже если он кажется нам слабым и ничтожным. Враг тоже учится и копирует уже наши повадки, подстраиваться и настраиваться на нас. В итоге мы можем получить вместо боя с предположительно более слабым противником ***бой с собственной Тенью***, к которому не будем готовы.

Поэтому очень важно, когда сильный страх начинает сниматься, следить за тем, чтобы смех не перешел определенные пределы и не привел к самоуспокоенности и демобилизации общественного сознания. Совместный смех создает социальное единство, но он же, обесценивая врага, может из сильного оружия борьбы с ним превратиться в краткосрочные социальные ритуалы смеховой разрядки, не носящие эффекта мобилизации сознания. Более того, в обществе потребления различные формы осмеивания врага в сетевых и медийных коммуникациях сами по себе начинают превращаться в регулярную форму потребления. Возникает ***сетевой смеховой образ врага***, начинающий жить своей жизнью и отрывающийся от реальности все больше и больше. В эту ловушку попало украинское общество в период проведения СВО, дегуманизируя русских, российскую армию оно утратило чувство меры и реальности.

В заключение попытаемся выделить и обобщить основные ***функции смеха в конструировании образа врага***:

1) функция разрядки, снятия страха и напряжения;

2) сублимация агрессии в формы пропаганды и агитации;

3) интенсификация процесса дегуманизации образа врага;

4) коммуникативная, осмеивание врага – это способ воспроизвести имеющиеся и выстроить новые коммуникации внутри общества (как между социальными общностями и группами, так и между властью и обществом), так и со своими союзниками;

5) интегративная, осмеивание врага способствует объединению и сплочению группы/общества;

6) мобилизационная, внутренняя интеграция способствует концентрации и канализации использования ресурсов группы/общества;

7) идентификационная, усиливает действие программы «свой – чужой», позволяет сепарировать противостоящие группы и увеличивать дистанцию между ними, способствует быстроте и четкости самоидентификации членов группы/общества.

Но смех функционально инверсивен, поэтому функции его конструирования перекидываются в ***функции смеха в деконструкции образа врага***, основным механизмом которого является ***осмеивание сложившегося ранее образа врага и состояния общества,*** которое его воспроизводит и развивает:

1) функция повышения уровня страха и напряжения ввиду осмеивания неадекватности состояния общества, его представлений о враге и уровня реальной опасности;

2) осмеивание и вскрытие сути и изнанки процесса сублимация агрессии в формы пропаганды и агитации;

3) замедление процесса дегуманизации образа врага;

4) разрушение коммуникаций, осмеивание использующихся при формировании образа врага коммуникаций внутри общества (как между социальными общностями и группами, так и между властью и обществом);

5) дезинтегративная, осмеивание сплоченности и конформизма членов группы/общества;

6) демобилизационная, снижение вовлеченности индивида/группы в процесс формирования и развития образа врага, ослабление мотивации участия и использования личностных и групповых/общественных ресурсов;

7) деидентификационная, ослабление действия программы «свой – чужой», замедление процессов сепарации противостоящих групп и увеличения дистанций между ними, снижение самоидентификации членов группы/общества и ослабление их внутригрупповой идентичности.

Смех имеет двойственную функциональную природу, проявляя себя как инверсию агрессии, он неразрывно связан как с ней самой, так и с механизмами ее замещения, вымещения, проекции, сублимации и т.п. В процессе осмеивания враг и страх, который он порождает, обесцениваются, фактически это механизм деконструкции образа врага. Отсюда вырисовывается двойственная неразрывная природа, казалось бы, противоположных по функциональному предназначению механизмов конструирования и деконструкции образа врага: ***деконструкция сопутствует конструированию образа врага, как и его деконструирование всегда предполагает использование механизмов конструирования***. К примеру, в первом случае нам необходимо снять страх у общества, осмеять и немного

обесценить фактор угрозы, но есть граница, которую мы не переходим, чтобы не притупить у общества страх как таковой и не демобилизовать его в идущем конфликте. Во втором случае, мы можем деконструировать образ врага, представив его как относительно невиновного индивида, оказвшегося жертвой принуждения со стороны «жестокой системы», «кровавого режима» и т.п. Деконострукция в данном случае будет оплачиваться обратной стороной этого диалектического взаимодействия – необходимостью формирования и усиления образа врага в лице этой самой «системы»/«режима».

Глава 3
Антропология и социология Врага. Враг как нечеловек, недочеловек и человек

«Германия отделена от галлов, ретов и паннонцев реками Рейном и Дунаем, от сарматов и даков – обоюдной боязнью и горами…».

Тацит. «О происхождении германцев и местоположении Германии»

На протяжении всей своей истории, человеческие сообщества боролись с врагами, такими же представителями одного с ними вида Homo sapiens. Ибо нишевой конкурент опаснее врага-хищника, а уровень внутривидовой агрессии у человека разумного достаточно высок. Однако это не всегда было так. Длительный период наши предки сосуществовали с неандертальцами и, возможно, другими реликтовыми гоминидами. В густом утреннем тумане наш предок пытался соотнести увиденное прямоходящее существо с «человеком», «не человеком», «злым духом» и т.п. Это было очень важное различение, позволявшее сохранить жизнь. Функция мозга по распознаванию визуальных образов структурировалась в программе, которая позволяла считать основные признаки и быстро интерпретировать другое существо. В зависимости от этого возникали реакции агрессии, бегства или разрядки, снятия напряжения.

В человеческой программе «свой – чужой» кодировались не только визуальные черты, статусная и культурная атрибутика, но и поведенческие особенности (кинесика, мимика, жестика) и звуковые сигналы (язык, речь, музыка). Основой этого, конечно же, выступает биологические программы считывания межвидовых и внутривидовых различий. Однако человеческая **программа «свой – чужой»** значительно сложнее в силу наличия второй сигнальной системы, языка, когнитивной деятельности и многообразия социокультурных маркеров.

Не только разные расы, но и разные общности и культуры у Homo sapiens выступают в качестве своеобразных «подвидов», маркируемых социокультурными и языковыми различиями. И чем многообразнее внешняя среда и коммуникация, тем больше маркеров в программе «свой – чужой», а для различения требуются большие усилия. Североамериканский индеец мог опознать своего/чужого визуально на расстоянии по прическе, раскраске, подвязке/обрезке хвоста у коня и т.д. И на основании этого сделать вывод – опасен чужой/враг в данный момент, находится ли он на тропе войны или охотится или просто мигрирует и будет уклоняться от конфликта. Средневековый крестьянин по гербам приближающихся всадников должен был понять, являются ли они союзниками или вассалами его сюзерена или союзниками либо вассалами врага его сюзерена. Современному человеку чтобы понять, является ли другой человек его недоброжелателем или врагом приходится прилагать куда большие усилия.

Первобытная программа считывания межродовых и межвидовых различий эволюционировала в научную теорию распознавания образов, теперь мы ищем врага с помощью специализированных программ считывания и распознавания визуальных изображений, сверяя результаты сканирования с имеющимися базами данных. Человек перестаёт быть анонимным актором, техники «контроля над телом» (М. Фуко) переходят на новую ступень тотальности.

Совершенно естественно, что любая дифференциация у нашего вида (культурная, этническая, конфессиональная, экономическая, политическая и т.д.) порождает разнообразие маркеров, с которыми сталкивается человек и его программа «свой – чужой». Обозначим основные критерии дифференциации и интерпретации в программе «свой – чужой» у Homo sapiens, заметив, что даже несущественные этнокультурные и языковые различия выступают в качестве важнейших **маркеров, считываемых интерпретационным алгоритмом «Свой – Другой – Чужой – Враг»**:

1) Внешние антропологические отличия: расовые, возрастные, конституционально-морфологические и т.д.

2) Внешние атрибутивные признаки: социокультурная «тотемическая» атрибутика (а к этому понятию можно отнести любые виды внешней визуальной маркировки отличий от других у человеческих сообществ, от этнических до субкультурных): одежда, при-

ческа, аксессуары и украшения, оружие, знаки на теле и его модификация (к примеру, татуаж и макияж, пирсинг, скарификация, субинцизия и т.д.).

3) Языковые отличия: от этнических до субкультурных и арго.

4) Внешние поведенческие отличия: поведенческие особенности (кинесика, мимика, жестика) и различия в социальных ритуалах и социальных практиках. Укажем на то, что у животных различия в ритуальном поведении выступают в качестве важнейшего фактора внутривидовой дифференциации (к примеру, самка не примет ухаживания самца другого подвида того же вида, поскольку воспримет его поведение не как ритуал ухаживания, а как ритуал демонстрации агрессии).

5) Внутренняя ценностно-нормативная среда и идентичность: культура, этика и идентичность общества – это всегда программа проведения внешних границ с другими группами и легитимации своего положения. Внутригрупповая среда – это ценностно-нормативная среда и связанная с ней идентичность, которые поддерживаются естественной установкой на инфрагуманизацию других, аутгрупп. Идентичность воспроизводится как программа самоописания своих/себя через комплекс идей и представлений, аутостереотипов. Ценностно-нормативная среда, состоящая из негласных разделяемых (т.н. конвенциональных) и формализованных ценностей и норм, правил, социальных ритуалов и практик.

6) Мировоззренческие, идеологические отличия: чуждость и враждебность могут возникать как реакции на нонконформистские взгляды и/или поведение – несогласие с ценностями и нормами общества/группы, их критика, оспаривание или в некоторых случаях – просто рефлексия. Критерии дифференциации и интерпретации в программе «свой – чужой» методом исключения определяют критерии и показатели стигматизации и формирования негативного стереотипа в отношении других индивидов и групп. Как следствие, выделяется несколько типов стигмы:

1. Физическая стигма (антропологические отличия, а также какой-либо физические отличия, трактуемые как изъян, дефект: болезнь, уродство и т.п.).

2. Моральная стигма – комплекс негативных интеллектуальных, морально-психологических и мировоззренческих (религиозных, идеологических и т.д.) дефектов.

3. Социальная, групповая стигма – негативный гетеростереотип в отношении какой-либо группы или общности.

К примеру, вспомним противопоставление «своих» могикан и врагов-гуронов в произведениях Фенимора Купера.

1. Служившие англичанам могикане – говорят на английском, носители особой культуры, одеты в рубашки, носители этики – держат свое слово, хорошо относятся к женщинам и т.п.

2. Служившие французам ирокезы и, в частности – гуроны: связаны с французами, поэтому многие говорят на французском, носители архаичной варварской культуры, ходят практически обнаженными, могут обмануть и предать, то есть этически небезупречны.

То есть, ***приобщение к «Нам» делает других своими, понятными, гуманизирует их культурно и этически, удаление от «Нас» дегуманизирует***.

Безусловно, для программы «свой – чужой» легче иметь дело с межвидовой, нежели внутривидовой дифференциацией. Процесс считывания визуального образа происходит быстро и не предполагает существенных энергетических затрат со стороны человечного мозга. Легко провести границы межвидового противостояния, но тяжело внутривидового. И враг легче образно воспринимается как представитель другого вида, «**Нечеловек»** нежели такой же человек, как и ты. Поэтому отрицание человечности оппонента, его зооморфизация, это такая же «естественная» установка сознания, как и инфрагуманизация. Мозг уходит от необходимости выстраивания сложных, энергозатратных механизмов восприятия и понимания мотивации оппонента.

Не зря мифологические, сказочные и фантазийные миры населены враждующими существами, которые представляют фактически различные виды. К примеру, фантазийный мир Дж. Толкиена, представленный различными существами, как придуманными автором, так и заимствованными из германской мифологии. У эльфов, хоббитов присутствуют зооморфные черты, у орков и гоблинов помимо зооморфных, еще и демонические, но все они антропоморфны в той или иной степени. Но чем больше зооморфных черт – тем дальше и враждебнее этот вид (орки/гоблины, тролли), а чем меньше – тем ближе (эльфы, хоббиты, гномы). Определенный антропоморфизм позволяет всех их анимировать (одушевить, наделить разумом и чувствами) и до определенной степени визуально

очеловечить, поскольку человеческая мотивация и поведение понятны реципиенту – читателю или зрителю. ***Анимация нечеловеческого позволяет облегчить человеческую перцепцию, это же касается и восприятия визуального образа врага.***

Можно констатировать следующую особенность: ***зооморфизация образа врага апеллирует к программе межвидовой дифференциации, а его антропоморфизация к внутривидовой.***

И тут мы сталкиваемся с эволюционной стадиальностью преемственности образа врага у Homo sapiens, Враг это:

- **Животное-хищник.**
- **Нечеловек (представитель иного вида гоминид, Homo sapiens человечность которого отрицается или инфернальная сущность, злой дух/демон).**
- **Недочеловек (человек с изъяном: физическим, расовым, этническим, социальным, субкультурным, политическим, религиозным и т.п.). Позже в культуре – киборг, имеющий какое-либо физическое превосходство, но уступающий простому человеку интеллектуально и морально.**
- **Человек. Но человек, в том числе как:**

1) деперсонифицированная часть вражеской системы (механистическая дегуманизация);

2) внутренний Враг;

3) машинно-человеческий гибрид, киборг (от образов в массовой культуре до совершенного человека-киборга в воззрениях представителей трансгуманизма).

Вспомним, что химерические образы врага возникают в ранний период филогенеза человека и имеют функцию усиления страха и эмоционального воздействия посредством комбинации животных и человеческих признаков (а позже в истории культуры и машинных).

Принятие за основу анализа данной эволюционной цепочки позволяет устанавливать степень и глубину дегуманизированности образа врага. К примеру, некоторые негативные обозначения россиян в украинской пропаганде периода СВО. Употребление тех или иных слов показывает глубину дегуманизации образа врага в высказывании или тексте.

Уровень расчеловечивания (дегуманизации)	Стадии эволюции образа врага	Инвективы
I	Человек	*«Оккупанты»*
II	Недочеловек	*«Мокша»*
III	Нечеловек	*«Орки»*
IV	Животное	*«Твари»*

На то, чтобы воспринять Врага как человека, у Homo sapiens ушло достаточно много времени, и гуманизация Другого (не «Мы», а «Они») предвосхищала гуманизацию Врага. Необратимость общего эволюционного тренда на гуманизацию «Они» является вопросом дискуссионным, поскольку мы обнаруживаем постоянные регрессивные явления и процессы. И если для аграрного традиционного общества расчеловечивание врага в ситуации острого вооруженного конфликта рассматривается как скорее неизбежное и ожидаемое зло, то для индустриального общества подобный регресс несет очень серьезные последствия. Конвейер расчеловечивания и смерти в Третьем рейхе значительно более регрессивен, чем геноцид тутси в Руанде 1994 года.

Культ ненависти и язык вражды значительно проще и понятнее, с ним в краткосрочном аспекте информационной войны эффективнее работать, чем с мировоззрением более сложным, в котором присутствуют рефлексия и гуманистические основания, которые надо взаимоувязывать посредством мыслительного процесса, отсылающего к этическим основам. Тут же все относительно просто – биологическая программа групповой идентификации и архетипические основания психики времен палеолита просты, понятны и действуют почти безотказно. Но активация таких программ – это регресс общества, культуры и человека к более ранним стадиям антропо- и культургенеза и за этот регресс обществу рано или поздно придется заплатить.

Анализ этнонимов различных народов показывает, что большинство самоназваний просто утверждают человеческий статус этой общности: «люди/человек», «такие-то люди/человек», «люди оттуда-то». К примеру: народ бру, относящийся к группе кхмеров – «человек, живущий в лесу»; чукчи (лыгъо равэтлъан) – «настоящие люди»; орочи (орочисэл, нани): на – земля, ни – человек, люди

земли, местные люди; навахо (дине) – просто «люди» и т.д. Хрестоматийным является пример со «словенами» (говорящими, говорящими на человеческом языке, людьми) и «немцами» (не говорящие, не говорящие на человеческом языке, нелюдь).

В дебрях Амазонки мы находим племена, относящиеся к одной языковой группе, со схожей материальной и духовной культурой, упорно называющие своих соседей «обезьянами» (то есть вербально лишающие их человеческого статуса) и ведущие с ними регулярную ритуальную войну. ***В культуре примитивных сообществ человек начинается там, где заканчивается его враг и, наоборот, враг есть всегда некое отдаление от человека.*** Это различение не стоит преувеличивать, это скорее наследие указанной первобытной биологической программы считывания межвидовых и инфравидовых различий.

По мнению Б.Ф. Поршнева, в истории человечества социально-групповая идентификация более ранняя, чем индивидуальная. Ощущение общности – «Мы» – первичнее возникновения обособленного «Я». Формирование «Мы» происходило на фоне существования «Они», которые рассматривались как угроза. «Мы» отстраивались от других групп и самоопределялись на противопоставлениях и отличиях от «Они». «В первобытном обществе «мы» – это всегда «люди» в прямом смысле слова, т.е. люди вообще, тогда как «они» – не совсем люди. Самоназвание множества племен и народов в переводе означает просто «люди». Это еще раз иллюстрирует, что в психологическом смысле «мы» – очень непростая психологическая категория».[90] Архетипический характер данного противопоставления иллюстрируется плакатными образами кисти художников С. Сахарова и К Кузгинова «Мы превращаем пустыни в цветущий край. Они превращают города и села в пустыню» 1950 года.

Представления о «Мы» как людях, а об «Они», как не людях, по мнению Б.Ф. Поршнева способствовало каннибализму, поскольку Враг поедался не как человек, а как животное. Подобно этому, степень расчеловечивания врага дает нам как бы большие внутренние основания для его физического уничтожения и легитимации подобного отношения и действий внутри общества.

90 Поршнев Б.Ф. Социальная психология и история. – М., «Наука», 1966.



«Мы превращаем пустыни в цветущий край. Они превращают города и села в пустыню». Худ. Сахаров С., Кузгинов К. 1950.[91]

Следовательно, это базовое различение использует программу не внутривидовой, а межвидовой дифференциации. Как было отмечено выше, это следствие действия механизма, экономящего энергозатраты мозга на интерпретацию внешних стимулов. Но, помимо этого, свою роль играли и такие объективные факторы, как агрессивность нашего вида, специфика способа хозяйствования, миграции и расселения Homo sapiens, конкуренция и столкновения, как с представителями своего вида, так и с другими видами рода Homo, в первую очередь, неандертальцем (*Homo neanderthalensis*).

Различия в морфологии неандертальца и современного человека до сих пор определяют антропометрические характеристики визуального образа врага. ***Чем больше обезьяньих черт у визуаль-***

[91] Государственный музей политической истории России. Номер в Госкаталоге: 19903407, Номер по КП (ГИК): ГМПИР КП-40780, Инвентарный номер: Ф.V-6280

ного образа врага, тем глубже процесс расчеловечивания и зооморфизации (к примеру, «обезьянья челюсть», выступающие надбровные дуги, волосяной покров и т.п.).

Сосуществование и противостояние Homo sapiens и Homo neanderthalensis здесь не единственная причина, эти различения в ситуациях конфликтов и войн переносятся и на другие расы и этносы человека разумного. ***Внутривидовые черты выдаются за межвидовые, визуальный образ врага конструируется, как в определенном смысле более ранний вид гоминидов.***



Изображения русских в европейской карикатуре периода наполеоновских войн в кон. XVIII – нач. XIX вв. А ведь первый череп неандертальца был найден только в 1856 г.

Глубина дегуманизации и зооморфизации раскручивает эволюцию приматов в обратную сторону: от общего вида к общему семейству, общему подотряду и отряду. В визуальном плане конструируется отталкивающий образ человекообразного примата с эволюционно более ранней морфологией тела. ***Используется эстетическая компонента полового отбора – враг должен быть непривлекателен, а посему более обезьяноподобен*** (в образе фашиста на плакате «Убей его!» Кукрыниксы достигли максимального обезьяноподобия).

Как было отмечено выше, для программы «свой – чужой» легче иметь дело с межвидовой, нежели внутривидовой дифференциацией. К сожалению, и в современном мире эта первобытная архаика остается востребованной, она выступает в качестве основы методов и механизмов манипуляции массовым сознанием, используемых при расчеловечивании оппонента, лишении его антропоморфных черт и статуса человека разумного.

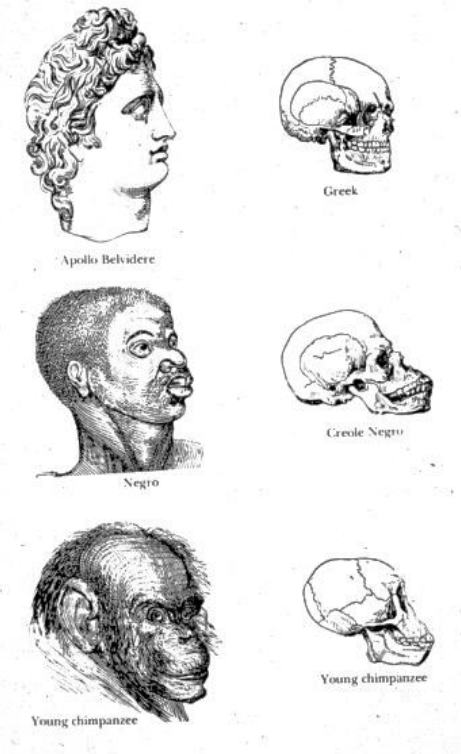


На данном советском военном плакате враг исключается из одного с нами вида, это человекообразная обезьяна. «Убей его!». Худ. Кукрыниксы, стихи Симонов К. 1942.[92]

Враг-Недочеловек может конструироваться как более архаичный гоминид и степень его «обезьяноподобия» в визуальных образах и языковых обозначениях показывает нам степень его дегуманизации. Однако в различных «расовых теориях», в которых утверждается неполноценность каких-либо рас и этносов используется еще несколько факторов физической стигматизации – «расовая

[92] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 39760882, Номер по КП (ГИК): ГИМ 102483/274, Инвентарный номер: И Х 459.

неполноценность» и расовое смешивание/гибридизация. Так как расовые/расистские теории основываются на идеалах превосходства и титульного этноса или отдельной расы, то враги в них представлены в виде неполноценных, более примитивных рас или как продукт межрасового смешивания.



Дж. Нотт и Дж. Глиддон в своей книге «Типы человечества» (1854 г.) утверждали, что негроидная раса – это этап творения между человекообразными обезьянами и древними греками

Научный расизм, безусловно, продукт относительно недавней истории Нового и Новейшего времени, однако подобные взгляды мы находим и в давнем прошлом. К примеру, Тацит в своей работе «О происхождении германцев и местоположении Германии», пишет следующее: «Сам я присоединяюсь к мнению тех, кто полагает, что населяющие Германию племена, никогда не подвергавшиеся смешению через браки с какими-либо иноплеменниками, искони

составляют особый, сохранивший начальную чистоту и лишь на себя самого похожий народ».[93] Как противоположность этой чистоте, у Тацита мы находим следующую характеристику племени певкинов (бастарнов), живущих за границами зоны расселения германских племен: «Из-за смешанных браков их облик становится все безобразнее, и они приобретают черты сарматов».[94]



Untermenschen в нацистской пропаганде: «обезьянья челюсть» и выступающие надбровные дуги (притом выделенные манипулятивно – за счет эффекта сросшихся бровей и съемки снизу)

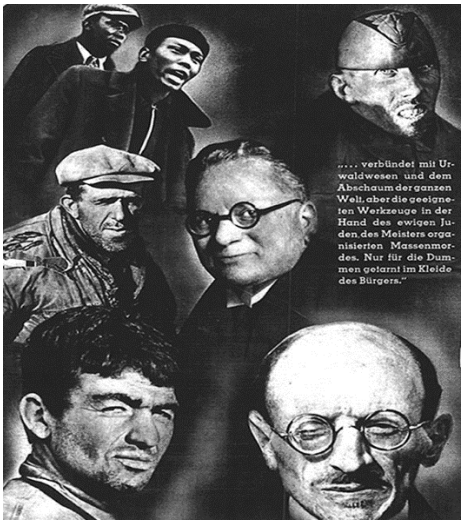
Скрещивание или гибридизация бывает двух видов – внутривидовая и отдаленная (межвидовое скрещивание, при котором происходит объединение разных геномов). Использование в конструировании визуального образа врага отдаленной гибридизации встречается повсеместно. Ярким примером этого служат *химерические образы*, которые были рассмотрены в предыдущей части работы.

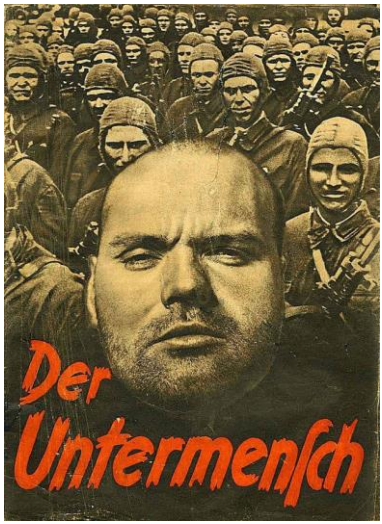
[93] Тацит Публий Корнелий. Анналы. Малые произведения. История. М.: ООО «Издательство «АСТ»; «Ладомир», 2001. С. 459.

[94] Там же, С. 483.

Однако отдаленная гибридизация – в нашем случае это просто зооморфизация, поскольку она выводит одну из частей недочеловека-гибрида за рамки отряда приматов и семейства гоминид. То есть, если одна из частей сконструированного гибридного образа врага антропоморфна, а другая нет, то данный механизм может быть интерпретирован просто как зооморфизация. Это более характерно для конструирования фантазийных плакатных визуальных образов Врага-Недочеловека, где мы можем придать человеческому носу форму клюва, а руке форму лапки хищной птицы.

В случае же подбираемых расистской пропагандой фото и видео образов Врага-Недочеловека используются отсылки к несовершенству некоторых рас, их «вырождению», внутривидовой гибридизации с «некачественными»/«неполноценными» расами. Поэтому использование в конструировании образа Враг-Недочеловек внутривидовой гибридизации так или иначе апеллирует к идее расового превосходства и неравенства.





Нацистский Untermensch – недочеловек, это представитель «неарийских», низших рас и народов: смешанных рас, негроидов, евреев, цыган и славян.

В конструировании образов унтерменьшей нацистские пропагандисты особое внимание уделяли трем областям черепа: нижней

челюсти, черепной коробке и лицевой части, где искали характерные признаки гибридизации, например аномалии зубов, необычные размеры, нарушение симметрии и т.п.

В это же время, идеологи национал-социализма утверждали наследуемость асоциального и делинквентного поведения. Помимо этого, инвалиды, умственно отсталые, психически больные и наследственно отягощенные люди считались генетически неполноценными, и их уничтожение рассматривалось как необходимость соблюдения «расовой гигиены» и осуществлялось в рамках программы «Т-4». Все это обусловило дополнительную специфику формирования образа врага как Недочеловека-Урода/Калеки/Больного.

С другой стороны, образ Врага как Урода/Калеки/Больного был присущ не только нацистской пропаганде. Этот прием достаточно повсеместен, поскольку, в принципе, любая зооморфизация или инфернальная дегуманизация – это превращение врага в визуально неполноценного оппонента, в некотором смысле в недочеловека. Однако в обществах, ведущих войну, и в своей пропаганде дегуманизирующей врага, но не опускающихся до объявления его недочеловеком, образ врага как **Урода/Калеки/Больного** это скорее образ **Врага-Военного Инвалида** (к примеру, как на обложке журнала «Крокодил» в апреле 1942 года в исполнении Кукрыниксов), искалеченного на несправедливой войне или Врага-Мертвеца (тут уже используется инфернальная дегуманизация как на карикатуре Кукрыниксов 1942 года «Взирая на лица»).

Образ Врага-Недочеловека – это не только зооморфизация и внутривидовая гибридизация, то есть собственно физическая стигматизация – ей сопутствуют и моральная и групповая стигматизации. Как следствие, на уровне сознания и поведения Враг-Недочеловек должен обнаруживать не человеческие, а в большей степени животные черты, а его ингруппа – признаки не человеческого сообщества, а формы групповой организации у животных.

Возьмем за основание типы стигмы и в конструировании обобщенного образа Врага-Недочеловека воспользуемся ими как критериями выделения негативных черт.

Интеллектуальный критерий стигмы: тупой, недалекий, не желающий и/или неспособный познавать и учиться.

Моральный критерий стигмы: злой, жестокий, безнравственный, хитрый по-звериному (зоологический индивидуалист,

которому наплевать на других, не альтруист), беспринципный, жадный (опять же по-звериному, то есть не думающий о последствиях, желающий насытиться сейчас).





Враг-Военный Инвалид: карикатура на обложке журнала «Крокодил». Худ. Кукрыниксы. 1942 г.[95]

Враг-Мертвец: «Взирая на лица». Худ. Кукрыниксы, 1942 г. [96]

Поведенческий критерий стигмы: агрессивный, трусливый, вымещающий агрессию на слабых, пресмыкающийся перед сильными (властью, начальством и т.п.).

К примеру, набросаем эскиз образа Врага-Недочеловека у украинских националистов в период СВО на Украине: *орки, тупая мокша, злая и жестокая, но трусливая, издевающаяся над слабыми, но боящаяся силу и пресмыкающаяся перед сильными, рабы. Их много, они могут атаковать только толпой, так как они трусы и слабаки, их государство не цивилизованное, европейское, а орда* (тут мы видим уже и механистическую дегуманизацию).

Следует указать на то, что пропагандисты расистских теорий вступают сами с собой в противоречие, когда пытаются описывать злонамеренных врагов-унтерменьшей – в этих нарративах приходится

[95] Журнал «Крокодил». № 14 , апрель 1942
[96] Газета «Правда». № 58, 27 февраля 1942.

отходить от зооморфных характеристик. Ведь животное не может планировать, тем более выстраивать планы по захвату мира, длительное время на микроуровне целенаправленно вредить «арийцам», чтобы их «ослабить и поработить» и т.п. Вымещение и проецирование агрессии на унтерменьше обнажает природу самого «арийца», его фобии и комплексы, а они все-таки достаточно человеческие.

В случае использования зооморфизации и гибридизации враг как бы исключается из нашего вида, задействуется программа межвидовой дифференциации. Но есть и другая сторона в формировании образа врага – когда враг является частью нашего общества, нашей ингруппы.

Внутри крепостных стен: Враг среди Нас

Если в поле пришелец, спасение есть за стеною,
Коли сразиться нельзя. Но по городу как гражданину
От гражданина укрыться? что делать? денно и нощно
Стены, площадь у ростр, капитолии, форум, пенаты
Общи у них! к алтарям, к святилищам, к храмам, к театрам
Вхожи ровно и тот, кто гоним, и кровавый преступник,
Не никакого приюта у нас от коварства и козней!

«Контроверсия о статуе храброго мужа».
Драконций, V век н.э.[97]

«Враг хитер» и задача распознавания врага в процессе социогенеза усложнилась, теперь враг может быть «внутри крепостных стен» – среди нас, он конспирируется и устраняет явные негативные вербальные и невербальные маркеры, пытаясь не попасть под действие программы внутривидовой дифференциации и ее современных производных. Он использует практики «частичной ассимиляции» – сбривает густую бороду, пропускает женщин вперед и уступает им место, может свободно поддержать разговор с европейцем о необходимости толерантности и уважения прав меньшинств и т.п.

В небольшом примитивном коллективе охотников или собирателей тяжело быть нонконформистом или тем более действовать в

[97] Поздняя латинская поэзия. Библиотека античной литературы. – Москва: Художественная литература, 1982. С. 573.

интересах другого такого же коллектива в ущерб собственному. Внутренний враг прячется в социальной структуре, поэтому для его появления необходимо существование больших социальных общностей и разделение труда. Он, в большинстве своем, мимикрирует под конформиста и даже под радикального лоялиста, тем самым увеличивая уровень своей конспирации и формальной интегрированности в общество.

При коротком общении с человеком у нас может сложиться впечатление о том, что он «свой», пока мы не начнем говорить с ним о политике, власти, реформах и т.п. И тут, в ряде случаев, мы можем полностью поменять свою оценку на «чужой» и даже «враг». С другой стороны, мы можем при общении с явным Чужим и даже формально врагом нашего коллектива, почувствовать «родственность душ», человеческую близость и проявить эмпатию. Поэтому распознавание Чужого и Врага у Homo sapiens несопоставимо сложнее относительно других видов, поскольку это еще и когнитивный процесс интерпретации и анализа идей и представлений.

При этом сокровенные идеи, представления и убеждения могут сознательно скрываться нашим собеседником. Следовательно, в интерпретационном алгоритме «Свой – Чужой – Враг» у нас должен считываться и «**Свой Враг», Внутренний Враг**, который может выступать в разных ипостасях – от явного открытого нонконформиста до латентного мимикрирующего под нашу ценностно-нормативную среду и прикидывающегося конформистом врага. Распознавание внутреннего врага и интерпретация его поведения и замыслов – одна из нетривиальных задач и вызов для любого общества. Практики подавления и стигматизации, как отдельных индивидов, так и целых категорий и групп внутри общества, объявляемых внутренними врагами, часто имеют целью приход к власти, ее удержание и легитимацию. ***Внутренний враг функционально востребован в человеческих сообществах, поскольку с его помощью осуществляется трансфер внутривидовой агрессии с внешней периферии, внешнего вражеского окружения на само общество.*** Это своеобразный перенос процессов противостояния внешнему врагу внутрь социальной структуры самого общества.

Внутренний Враг обнаруживает себя еще в период первобытности, при завершении становления человеческого общества и свя-

зан с дуально-родовой и фратриальной организацией. Дуально-фратриальная организация по Л. Моргану, является разделением племени на несколько объединений экзогамных родов, позволяющим регулировать брачные отношения и избегать близкородственных связей.

У племен и народов, сохранивших дуальное деление, ученые обнаруживают существование идей, представлений и убеждений, что представители разных фратрий отличаются друг от друга по происхождению, физическими, умственными и моральными особенностями. Как отмечает Ю.И. Семенов: «Существование глубоко укоренившегося убеждения в наличии физических и духовных различий между людьми, принадлежащих к разным фратриям, было отмечено на многих островах Меланезии, а также у народов Сибири. Причем в Меланезии это убеждение было неразрывно связано с преданиями об имевших место в прошлом вооруженных столкновениях между членами разных фратрий и сохранявшейся до самого последнего времени ритуальной вражды между ними. Существование ритуальной вражды между фратриями или более или менее отдаленных ее пережитков отмечено исследователями также в Микронезии, Полинезии, Австралии, Азии, Африке, Северной и Южной Америке».[98]

Фратриальная организация позволяла выстраивать матримониальные отношения и избегать близкородственных связей, но взамен порождала внутреннее разделение, то есть представляла собой способ социальной дифференциации в ограниченном сообществе за счет создания межгрупповых границ, отличающихся нарративов и идентичностей.

Следующим, уже упоминаемым в предыдущей главе работы, механизмом разделения родоплеменного общества на части, которые способны вступать в конфликты и рассматривать себя как врагов, является тотемизм и тотемическая организация. Тотемизм является механизмом не только групповой идентификации, но и межгрупповых различений. Данные дифференциации являются явными видимыми, упрощенными и легко считываемыми. Чужой узнается по различиям в культурной атрибутике, языке и поведении. Рода и фратрии сами по себе являются тотемическими группами, поэтому

[98] Семенов Ю.И. На заре человеческой истории. – М.: Мысль, 1989. С.291-292.

дуально-фратриальная организация – это еще и тотемическое разделение и противопоставление.

Переход общества от механической к органической солидарности по Э. Дюркгейму, то есть от традиционного аграрного к индустриальному обществу, основанному на дифференциации функций индивидов и групп в общей системе разделения труда, привел к массовизации нонконформизма и внутреннего протеста. В индустриальном обществе появляются структурные и функциональные противоречия, невозможные при «механической солидарности». Враг теперь может прятаться в социальной структуре, выступая в образе целого враждебного класса, политической, религиозной и этнической общности.

В праве Римской республики появляется термин «hostis publicus» (враг народа/общества), который используется в тех или иных вариациях до сегодняшнего дня. Во время гонений на христианство, согласно Э. Ренану, помимо hostis publicus использовались также термины:

1) «hostis patriæ» – враг страны, отечества;
2) «humani generis inimicus» – враг рода человеческого;
3) «hostis deorum atque hominum» – враги богов и людей.

Во времена Великой французской революции широко распространяется французский перевод «hostis publicus» – «ennemi du peuple», часто используемый как во время якобинского террора, так и термидора. Русская революция помимо традиционного «врага народа» дает еще несколько специфических терминов, вызванных к жизни практикой претворения в жизнь классовой теории К. Маркса:

1) классовый враг;
2) враг трудящихся;
3) враг трудового народа;
4) враг пролетариата.

«Сияющий град на холме» и «цитадель демократии» США явили термин «enemy of the state» – враг государства.

Внутренний враг может быть сознательным сторонником внешнего врага или же «полезным идиотом», используемым «втемную» или человеком, чьи убеждения и мысли комплиментарны врагу (на плакате В. Корецкого «Болтать – врагу помогать!» 1954 года враг внутренний есть враг внешний). Он сознательно или несознательно «льет воду на мельницу» нашего врага. Таким образом, ***в конструировании образа Внутреннего Врага важен фактор***

осознанности индивидом враждебного характера своей деятельности и степень сознательности в выборе стороны конфликта. Кто он – сознательный враг и предатель или жертва обстоятельств и собственной глупости? От этого зависят и правовые санкции общества в отношении подобных индивидов и групп.



Внутренний враг имеет дуальную сущность, он находится между нами и внешним врагом. Как двуликий Янус, одним лицом в нашей реальности, а другим в иной. В данном случае использован механизм демонизации (инфернальной дегуманизации), враг представлен как хтоническое существо Нижнего мира, мимикрирующее в нашем Среднем мире под человека. «Болтать – врагу помогать!». Худ. Корецкий В. 1954 г.[99]

Внутренние социальные враги и внешние враги могут иметь схожую природу и сущность, положение в социальной структуре и стратификации общества, именно поэтому их переходы из одного статуса в другой являются естественными и непротиворечивыми. В периоды трансформации социальной структуры, в частности, в результате революционных изменений, категории и группы, связанные с уходящим

[99] Российская государственная библиотека. https://search.rsl.ru/ru/record/01004878758

социально-экономическим укладом и типом стратификационной системы, еще долгое время сосуществуют с уже изменившимися экономикой и обществом. Именно это «наследие царского режима», сословно-классовой стратификации дореволюционного российского общества, транслируемое в социальной структуре советского общества мы видим на плакате 1929 года «Враги пятилетки».



«Враги пятилетки». Худ. Дени В.Н., стихи Бедный Д. 1929г.[100]

Конструирование и использование образа Внутреннего Врага функционально востребовано в ситуациях внутренних конфликтов, войн, бедствий, внутренней нестабильности и напряжения, о чем свидетельствует история различных обществ. Можно даже утверждать, что это определенная культурная универсалия и управленческая технология, существующая в обществе имманентно, но активизирующаяся в случае необходимости.

[100]Государственный музей истории Санкт-Петербурга. Номер в Госкаталоге: 38489040, Номер по КП (ГИК): ГМИ СПб 328264, Инвентарный номер: ГМИ СПб Инв.№-I-Б-13539 пл.



Пробуждение третьего сословия. Лубок конца XVIII в.

Как политическая и управленческая технология формирование образа Внутреннего Врага с одной стороны, используется для прихода к власти, ее удержания и легитимации. С другой стороны, она востребована у революционных и реформаторских сил с целями сноса или изменения политического режима, поскольку позволяет объявить Внутренним Врагом всего общества саму власть. С другой стороны, часть правящей элиты, осуществляющая социальное реформирование, пытается канализировать общественное недовольство и протест на своих внутренних оппонентов и ноноконформистов. Абстрагирование образа внутриэлитных оппонентов как некоей негативизируемой «бюрократии» представлено на плакате Е.А. Осипова «Наш враг – бюрократия».

На основании вышеизложенного укажем некоторые функции использования образа Внутреннего Врага.

1. Интеграция и солидаризация общества в условиях противостояния внешнему врагу.

2. Перенос внешней повестки в повестку внутреннюю. Внутренний враг как механизм переноса конфликта извне вовнутрь общества и социальной структуры (*«Превратим войну империалистическую в войну гражданскую!»*).

3. Вымещение и оправдание внешних проблем и неудач как следствий деятельности внутренних оппонентов и нонконформистов.

4. Стигматизация оппонентов (всех видов: физическая, моральная, групповая).



Плакат времен Перестройки в СССР. В процессе изменения и слома советской системы партийно-государственного управления, внутренним врагом была назначена «бюрократия».
«Наш враг - бюрократия». Худ. Осипов Е.А., 1989г.[101]

5. Подавление оппонентов, легитимация репрессий (социальных, политических, конфессиональных и т.д.), интерпретируемых как внутренние враги.

6. Легитимация государственных переворотов и революций. Враг внутри, и это сама власть/класс/режим и т.п.

101 Гатчинский филиал Государственного бюджетного учреждения культуры Ленинградской области «Музейное агентство» - Историко-мемориальный музей-усадьба П.Е. Щербова. Номер в Госкаталоге: 13413512, Номер по КП (ГИК): ГКМ КП-13234, Инвентарный номер: IV-263.

Враг на границах и внутри экосистем: Враг-Кочевник/ Скотовод vs. Враг-Земледелец; Село vs. Город

Согласно Ю.М. Лотману: «Всякая культура начинается с разбиением мира на внутреннее («свое») пространство и внешнее («их»). Как это бинарное разбиение интерпретируется – зависит от типологии культуры. Однако само такое разбиение принадлежит к универсалиям. Граница может отделять живых от мертвых, оседлых от кочевых, город от степи, иметь государственный, социальный, национальный, конфессиональный или какой-либо иной характер. Поразительно, как не связанные между собой цивилизации находят совпадающие выражения для характеристики мира, лежащего по ту сторону границы».[102] Бинарность разделения на «Мы» и «Они» универсальна и многогранна, но коснемся одного из важных ее аспектов – сходства и различий с Врагом по экосистеме и способу хозяйствования. Эта борьба на протяжении всей истории человечества велась и ведется за ресурсы различного вида: охотничьи угодья, озера и реки, земли для земледелия и скотоводства и т.д. Учитывая специфику предмета нашей работы, коснемся лишь одного противопоставления – «Враг-кочевник» vs. «Враг-земледелец», являющегося результатом неолитической революции и далеко не первым в истории человечества, но наиболее ярким.

Внешний враг может быть нишевым конкурентом и претендовать на нашу территорию и ресурсы, которые он в случае победы будет эксплуатировать примерно таким же образом. Этот враг опасен, поскольку он использует такой же способ хозяйствования, следовательно, местное население ему или не нужно, или нужно в качестве подчиненного населения, крепостных, рабов и т.п. Так Новгородский князь Александр Ярославович (по одной из версий) сознательно выбрал союз с Золотой Ордой, поскольку она не претендовала, в отличие от Ливонского ордена и Швеции на русские земли, культуру и веру.

Но если социальная структура общества врага аналогична нашей, и он не претендует на ее существенное изменение и пересмотр позиций основных групп, а также на изменение культуры, религии, языка, то завоевание может ограничиться лишь сменой герба

[102] Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. С. 200.

и флага. Для средневекового крепостного крестьянина в Европе смена одного сеньора на другого могла пройти и вовсе незаметно для личной истории и образа жизни.

Князь Александр Ярославович оказался на развилке между двумя врагами, представляющими разные экосистемы и способы хозяйствования, Врагом-земледельцем и Врагом-кочевником. И он выбрал союз с Врагом-кочевником, понимая, что тот не является его нишевым конкурентом и не несет с собой коренного изменения социальной структуры, социальных отношений, хозяйствования, веры, языка и тем более быта. Зависимость от него административная, военно-политическая, но формальная. Кочевников не интересовали земли не пригодные для кочевого и отгонного скотоводства, тем более покрытые лесом. Даже лесостепь представляла относительный интерес, поэтому, к примеру, Восточноевропейская лесостепь была естественной границей между Диким полем и землями русских княжеств, а позже и Русского государства на протяжении веков, вплоть до второй половины XVIII века.

Однако в других случаях, кочевники могут и претендовать на земли земледельцев: если земледельцы захватывают и распахивают земли, пригодные для кочевого скотоводства; перемещение скота проходит по землям земледельцев, при этом кочевники претендуют в большей степени на маршруты миграции, а не на саму землю. Русская цивилизация в интерпретации А. Тойнби уникальна тем, что это единственная земледельческая цивилизация, перекрывавшая Великую евразийскую степь и, в конечном итоге, отвоевавшая ее у кочевников. Поэтому фактор миграции и вторжений кочевников был тем цивилизационным «Вызовом», на который русская цивилизация искала и нашла свой «Ответ».

Свежа еще память и о недавних событиях в суданском Дарфуре, где миграция кочевников через земли земледельцев привела к конфликту и геноциду.

Противопоставление «Враг-кочевник» vs. «Враг-земледелец» возникает вследствие неолитического кризиса и неолитической революции, приведшей к распространению земледелия, появлению первых раннеземледельческих государств и демографическому взрыву на планете. Именно последствия неолитического экологического кризиса порождают конфликт скотоводов-кочевников и зем-

ледельцев, преследующий человечество и до сегодняшнего дня. Появляется дихотомия «Враг-кочевник» vs. «Враг-земледелец» и бинарная система противопоставленных ценностей.

Подобный конфликт отражен в ветхозаветном сюжете, в котором злой земледелец Каин убивает своего добродетельного брата-скотовода Авеля. «И призрел Господь на Авеля и на дар его, а на Каина и на дар его не призрел. Каин сильно огорчился, и поникло лицо его» (Быт. 4:4-5). Напомним, что сам Ветхий завет отражает мировоззрение и ценности кочевников пустыни, библейские «патриархи» вели образ жизни схожий с современными бедуинами. Поэтому бог кочевников принял дар Авеля, который был добродетелен уже в силу практикуемого им скотоводства и первородные головы скота были для него милее плодов земли, предложенных Каином.

Археологические данные показывают нам далеко не радужную картину первых земледельцев на Ближнем Востоке, костные останки свидетельствуют о частом голоде. Это потом, на заре раннеземледельческих государств, возникнут этиологические мифы, объясняющие благость и необходимость земледелия: шумерский Энлиль создаст богиню земледелия Ашнан и скотоводства Лахар и передаст их умения людям; Осирис уничтожит людоедство и придумает, как обработать зерна, найденные Исидой; легендарный китайский император Шэнь-нун и первопредок династии Чжоу Хоуцзи, или просто Государь-Просо научат людей пяти основным злакам и как, выращивая их правильно, возделывать землю.

Ветхозаветные «скотоводческие» ценности и правила окажут сильное влияние на культуру и мировоззрение земледельческих цивилизаций Средневековья, подобно тому, как арийские скотоводы-пришельцы заложат свои Веды в культурные коды народов Индостана. Сама церковь примет образ скотовода-пастуха «пастора», пасущего Божье стадо. Приведем лишь несколько из множества библейских высказываний, в которых используются «скотоводческие метафоры»:

«Как пастырь Он будет пасти стадо Свое; агнцев будет брать на руки и носить на груди Своей, и водить дойных». Книга пророка Исаии. 40:11.

«Как стадо, вел Ты народ Твой рукою Моисея и Аарона». Псалом 76. Псалтирь.

«… пасите Божие стадо, какое у вас, надзирая за ним не принужденно, но охотно и богоугодно, не для гнусной корысти, но из усердия». 1-е послание Петра. 5:2.

«Не властвуйте над вверенными вам людьми, но подавайте стаду хороший пример». 1-е послание Петра. 5:3.

Сам Иисус в «Евангелии от Иоанна» со слов Иоанна Крестителя называется Агнцем Божьим, искупающим людские грехи. В римских христианских катакомбах часто встречается изображение Христа в виде доброго пастыря, несущего агнца.

Противоречие между ветхозаветным принципом талиона («око за око, зуб за зуб») и новозаветными словами Иисуса «кто ударит тебя в правую щеку твою, обрати к нему и другую» (Мф. 5: 39) вполне очевидно. В поселениях оседлых урбанизированных земледельческих государств классической и поздней античности, резко увеличилась плотность населения и частота коммуникаций, изменились способы расселения, а демократические полисные институты уступали место институтам централизованной государственной власти. В этих изменившихся условиях принцип талиона и институт кровной мести стали угрозой стабильности и стали объектами жесткого государственного регулирования и санкционирования. Приходит время новых «земледельческих» ценностей и Нового завета. И христианское «непротивление злу насилием» в толстовстве и «принцип неучастия» Генри Торо, окажут непосредственное влияния на тактику «сатьяграхи» Махатмы Ганди.

Этот ценностно-мировоззренческий разрыв обнаруживается на протяжении веков и приводит зачастую к своей крайней форме – отрицанию Ветхого завета, отделению гневного, мстительного и принимающего жертвы ветхозаветного «племенного бога» от новозаветного – всеобщего и трансцендентного.

Но что же означает духовно-ценностная новация Иисуса с биологической точки зрения? И тут мы опять не обойдемся без зоологической аналогии и зооморфной метафоры. Дело в том, что у позвоночных животных между действенностью видового оружия и применением его против сородичей стоят блокирующие атаку механизмы торможения агрессии. С помощью ритуала демонстрации подчинения (принятие позы покорности, подставление уязвимой части тела, например шеи и т.п.) особь активирует данные механизмы у разбушевавшегося сородича.

«Подставленная щека» это призыв использовать механизмы торможения агрессии, которые присутствуют у других видов, но крайне слабы у человека. Homo sapiens может массово уничтожать представителей своего вида просто лишая их статуса человека (дегуманизация) и присваивая им другие значения, низводя их, к примеру, до «тараканов» (зооморфизация, анималистическая дегуманизация), «дьявольского отродья» (демонизация) или «бездушных роботов» (механистическая дегуманизация). Стигматизация и дегуманизация могут открыть портал в преисподнюю геноцида, что не раз наблюдалось в мировой истории. Поэтому человечеству крайне важно не только придерживаться тех механизмов торможения агрессии, которые существую в культуре, но и вырабатывать новые. Культурные традиции каждого народа в той или иной степени содержат механизмы торможения агрессии: максимы «биться до первой крови», «не бить лежачего», «не трогать стариков, женщин и детей», ритуальные действия по остановке поединка, если, к примеру, женщина бросила между мужчинами свой платок и т.д. и т.п.

Но есть и другая новация, которую принес Иисус, он перенес локус контроля в культуре с внешнего на внутренний, фактически запустив программу саморегуляции поведения не внешними институтами и агентами социального контроля, а самим индивидом. Личная ответственность за собственное спасение, понятие «греха», а потом и имманентного «первородного греха» стало революционным новшеством христианской сотерологии.

Следовательно, с одной стороны, были использованы вполне биологические механизмы торможения агрессии, которые есть у других видов, но слабо действуют у человека, а с другой, был осуществлен более радикальный шаг – заявлена необходимость добиваться торможения агрессии за счет личностной религиозно-этической саморегуляции.

Из вышеизложенного следует, что ***при конструировании образа врага в ситуации вооруженного конфликта важно с помощью пропаганды показать, что у него либо отсутствуют механизмы торможения агрессии, либо он сознательно игнорирует их***. Враг обстреливает города и гражданское население, расстреливает сдающихся в плен, не щадит ни женщин ни детей, использует пытки и т.п. С ним нельзя договориться, и он не остановится, если его не остановить вооруженным путем. Отсюда следует и другой важный вывод,

чем сильнее мы акцентируем у врага отсутствие и/или неиспользование механизмов торможения агрессии, тем более обоснована наша возможность его более глубокой дегуманизации, вплоть до активации архетипической программы «священной войны».

При конструировании образа врага использование метафор по линии противопоставления Скотовод-Земледелец весьма плодотворно, поскольку подавляющая часть населения планеты проживает в оседлых урбанизированных обществах, являющихся наследниками земледельческих государств и поэтому, несмотря на относительно высокую социальную и, в частности, географическую мобильность, связывает себя с определенной территорией и границей. Вторгающийся на эту территорию внешний враг вызывает архетипические отсылки и реминисценции к вторжению кочевников-скотоводов. Образ неожиданного налета на поселение оседлых людей внешнего врага-кочевника наиболее распространен в качестве образа неожиданной агрессии не только в средневековой, но и в современной массовой культуре. Кавалеризм врага при этом может выражаться и во вполне машинных формах, использовании джипов, танков и т.п.



«Традиционный» налет врага-кавалериста на оседлое поселение в кинофильме «Конан-варвар» (1982г.) и машинный кавалеризм врага в ленте «Безумный Макс: Дорога ярости» (2015г.)

Если обобщить свидетельства исторических письменных источников, а также литературные и кинематографические образы Врага в дихотомии Земледелец – Кочевник/Скотовод, в которых отражается как историческая память, так и архетипичность сюжетов, то можно попытаться обрисовать реконструировать некие образы и представления, опирающиеся на сопутствующие легитимации.

Образ Врага-Кочевника/Скотовода у земледельцев. Для земледельца в этой дихотомии Враг – это орда беспощадных кочевников, налетающая на мирное поселение, истребляющая плоды долгой и упорной работы поколений представителей оседлых обществ. Угоняя и убивая женщин и детей, они лишают данное общество шансов на выживание, разрушая механизмы его не только социально-экономического, но и демографического воспроизводства. Кочевники тяготятся тяжелым каждодневным трудом и рассматриваются земледельцами как своеобразные кочующие паразиты, живущие грабежом. Это примитивное по устройству и культуре общество, неспособное ограничить свои аппетиты и жадное до чужого, поэтому вынужденное грабить соседей. Они не ценят чужую собственность, не только потому, что не понимают, чего она стоит как результат тяжелого труда и долгого накопления ресурсов, но и потому, что права собственности у них не развиты. Они туповаты в силу неразвитости культуры и образования. Их власть держится на авторитете силы, а не интеллекта. Их свобода мнимая, поскольку они вынуждены подчиняться своим лидерам авторитарного толка. Их сила временна, поскольку они архаичны и остаются в прошлом, тогда, как земледельцы развиваются и обязательно найдут возможности с ними справиться.

Образ Врага-Земледельца у кочевников/скотоводов. Для скотовода это бездушная военная машина земледельческого государства, состоящая из «винтиков», вынужденных исполнять волю злого и жадного верховного правителя, сидящего за городскими стенами (то есть, фактически, эти метафоры преисполнены духом механистической дегуманизации). Земледельческий город – это рассадник разврата и рабства, средоточие авторитаризма и деградации правящей верхушки, которая хочет подчинить себе свободных кочевников, вольных всадников. Или же вольных пахарей, поскольку ***это противостояние и эти метафоры могут быть выстроены и по линии Город – Село***. Это разобщенное общество, собранное на основе иерархии и разделения труда, но в нем отсутствует или слаба социальная солидарность. Рассадник примитивной выгоды, торгашей и чиновников-коррупционеров, которым чужда свобода и честь. Люди слабы, неискренни, жадны, трусливы, хитры,

жестоки, но не в природном смысле, их жестокость носит извращенный садистический характер, обусловленный внутренней порочностью и внешним раболепством перед властью.

Нельзя не отметить, что одним из источников вышеизложенной реконструкции можно считать представления о крестьянах и горожанах, отраженные в средневековом фольклоре и литературе. К примеру, противопоставление в восприятии горожанина и крестьянина в европейской культуре дает нам представления о различии в их ментальности, образе жизни, восприятии пространства и времени, языке и т.п. Горожанин в представлении крестьян: хитрый, плутоватый, спешащий, бездельник и т.п. Крестьянин в представлении горожанина: недалекий, необразованный, медленно соображающий, простофиля, не способный мыслить логически (Ж.-П. Вернан отмечал, что логика и логический ум – дитя полиса) и т.п.

Таким образом, противопоставления Враг-Кочевник vs. Враг-Земледелец и Село vs. Город имеют как внешний, так и внутренний план. В одном случае это раскалывающаяся цивилизация/государство в котором сосуществуют несколько способов хозяйствования: охота, скотоводство и земледелие, приводящее к урбанизации (тут можно вспомнить, что ветхозаветный пророк Авраам был кочевником-бедуином, но родился в городе Ур). В другом случае, линия внутреннего разлома – это Город vs. Село, а общество зиждется на аграрном труде. Тут в результате внутренних конфликтов и гражданских войн возникает противопоставление ***Враг-Крестьянин*** против ***Врага-Горожанина.***

Об этом свидетельствуют, к примеру, история следующих различающихся явлений и процессов: многочисленных крестьянских войн, как в Европе, так и в Азии; большевистской политики продовольственной диктатуры и практики продразверстки; политики выселения горожан в сельскую местность, используемой коммунистическими режимами в Юго-Восточной Азии, красными кхмерами и Мао Цзэдуном в период «Большого скачка».

Кампучийский диктатор Пол Пот осуществлял принудительное переселение горожан в село, поскольку:

«Эвакуация городов – это один из важнейших факторов в сохранении плодов нашей победы. … Необходимо нейтрализовать имеющуюся в городе политическую и военную оппозицию. Если мы оста-

вим людей в городе, то, несмотря на нашу победу, враги быстро поднимут голову и будут действовать против нас. В случае выселения их в сельскую местность во вновь организованных кооперативах они попадут под наш контроль, и инициатива окажется в наших руках»;

«Существование городов создаёт неравенство между жителями»;

«Город – обитель порока; можно изменить людей, но не города. Работая в поте лица по корчеванию джунглей и выращиванию риса, человек поймёт, наконец, подлинный смысл жизни. Нужно, чтобы он помнил, что произошёл от рисового семени. Все кампучийцы должны стать крестьянами».[103]



Консервативное Село против революционного Города: шуаны Вандеи и участники тамбовского восстания. «Анри де Ларошжаклен ведет своих солдат». Худ. Ле Блан Ж. Фото участников тамбовского восстания 1920–21 гг. Неизвестный фотограф.

Следовательно, во внутреннем аспекте это история конкурирующих способов хозяйствования: с одной стороны, буржуазный/индустриальный революционный город против сельской «Вандеи», с другой стороны, консервативное село против буржуазного/индустриального города. Одну из последних итераций этого противостояния мы наблюдали во время нескольких «майданов» и гражданской войны на Украине, в которой пассионарное западноукраинское село демографически, идеологически и культурно подавила своих урбанизированных соотечественников из центра и юго-востока страны.

[103] Дементьев Ю.П. Кампучия: крах маоистского эксперимента. – М.: Международные отношения, 1979; Мосяков Д. В. История Камбоджи. XX век.. – М.: Институт востоковедения РАН, 2010.

Внутренний стратифицированный Враг, Социальный Недочеловек: высшие vs. низшие

Расчеловечивание/дегуманизация в социальной структуре соответствует иерархической морфологии общества и являет как вертикальный, так и горизонтальный аспекты. На горизонтальном уровне находятся коллективные и индивидуальные акторы, равные по статусу, здесь мы сталкиваемся с механизмом инфрагуманизации, склонностью рассматривать аутгруппы как «менее человеческие» в когнитивно-интеллектуальном, ценностно-нормативном, физическом и эстетическом аспектах. Хотя ингруппа индивида и те группы, куда он не входит и с которыми себя не идентифицирует (аутгруппы) в случае горизонтальной дегуманизации располагаются на одном уровне социальной иерархии, инфрагуманизация автоматически выстраивает отношения вертикального неравенства. Следовательно, редуцируя отношения «индивид-группа» на интерактивное взаимодействие «индивид-индивид», можно констатировать биологические основания инфрагуманизации как установки на перцепцию и интерпретацию другого как менее статусного члена малой группы.

В ситуации горизонтального интерактивного взаимодействия редукция инфрагуманизации предполагает понижение социального статуса другого или его личного статуса. Естественно, что в случае очевидной равности социальных статусов, акцент будет переносится на неравенство личных статусов, формулируемое в критериях физического, возрастного, когнитивно-интеллектуального и этического неравенства и различения.

Вертикальный аспект дегуманизации предполагает расчеловечивание индивида/группы, находящихся на другом уровне социальной иерархии, поэтому данный процесс, подобно вертикальной мобильности П.А. Сорокина, имеет восходящий и нисходящий вектор. Нисходящий вектор дегуманизации предполагает инфрагуманизацию и расчеловечивание индивидов/групп, занимающих более низкое положение в социальной структуре общества. Здесь мы обнаружим богатый тезаурус лингвистической стигматизации и расчеловечивания подчиненных и эксплуатируемых групп в стратифицированных обществах (обозначение рабов как «тел» в античном обществе обнаруживает параллель на другом витке исторического развития, в «душах» крепост-

ных крестьян феодальной России). Нисходящий вектор дегуманизации у более высоко-ранговых групп подкрепляется легитимациями их господства, завышающими их социальные качества и инфрагуманизирующие качества нижестоящих и подчиненных.

Дифференциация «Город – Село» и противопоставление ***Враг-Крестьянин*** против ***Врага-Горожанина*** затрагивает проблематику внутренних конфликтов и гражданских войн в различных типах стратификационных систем: рабовладельческой, феодальной, кастовой и классовой. Поэтому один существенных аспектов противопоставлений Скотовод vs. Земледелец, Село vs. Город связывает физические и социально-экономические различия между высшими и низшими социальными классами в рамках одного общества.

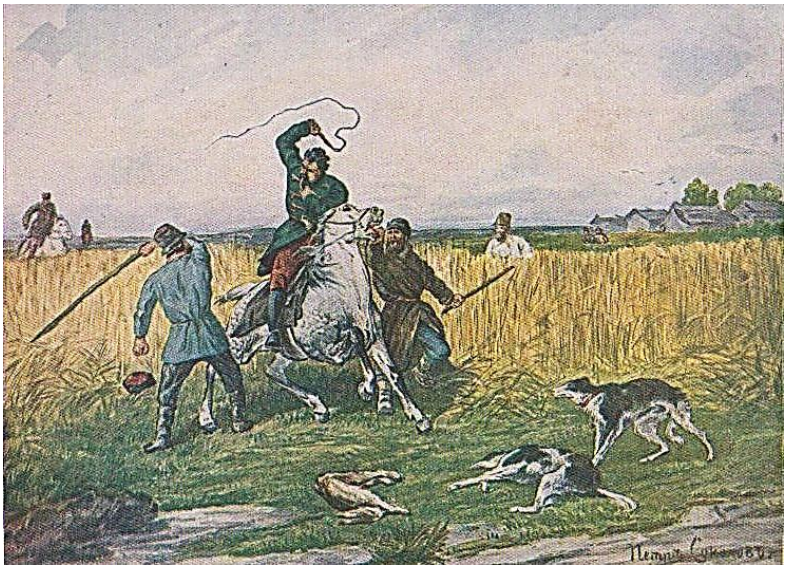
Общим явлением в досуге знати со времен раннеземледельческих цивилизаций до настоящего времени являются различные виды охоты. Охота относится к архаичному способу хозяйствования, основному для человечества во времена палеолита и мезолита до эпохи неолитического кризиса и неолитической революции. Именно неолитическая революция привела к социальному расслоению и появлению стратифицированных обществ, но знать в этих обществах продолжала увлекаться охотой. Обладание охотничьими угодьями или же контроль над ними являлся ярким выражением сословных привилегий.

Помещики-землевладельцы продолжают себя вести как охотники/скотоводы, игнорирующие земледельческое расселение и межевание. Именно так себя ведет русский помещик на картине П. П. Соколова «Потрава» (см. далее).

Охота отражала и закрепляла военный кавалеризм аристократии. Знать воевала верхом или на колесницах: охота фараонов Древнего Египта на гепардов или ассирийский царей на львов также велась на колесницах, а европейских феодалов со средневековья до недавнего времени – верхом. Поэтому охота готовила знать к войне (равно как и к подавлению восстаний низших сословий/каст/классов), а в мирное время «держала в тонусе» использования основного средства передвижения в условиях военных действий. Это был архаичный вид досуга, но он имел и вполне практические функции.

Аристократы-кавалеристы в кольчужных или латных доспехах против пеших крестьян, таков лейтмотив крестьянских восстаний не только в Европе и России. Это инсценировка и инвариант налета

кочевников на земледельцев. Истребление восставших, ловля убегающих от синьора крепостных, это тоже охота. Знать-охотник, знать-скотовод, а крепостные подданные – скот. Стратификационные различия по метафорической линии Скотовод vs. Земледелец закреплялись в том числе и в языке.



Репродукция картины «Потрава», 1929 г.
Оригинал худ. Соколов П.П. 1860-е годы.[104]

Так польское «быдло» в коннотации «домашний скот», применительно к крепостным крестьянам, было заимствовано в украинский язык, а потом стало распространенным обозначением представителей низших сословий и в русской дворянской культуре. Как писал Н.А. Островский в романе «Рожденные бурей»: «Привык пан считать нас за скотинку, так и зовёт – «быдло»».

Церковь как добродетельный пастырь пасет «агнцев божиих», ее покровительство и служение преисполнено душеспасительного и гуманистического пафоса. Помещики же пасут и используют крепостных крестьян как «скот», как одушевленное, то есть живое, но

[104] Государственный музей истории Санкт-Петербурга. Номер в Госкаталоге: 41421471, Номер по КП (ГИК): ГМИ СПб 363414/661.

имущество – «души» (заметим, что данное отношение приводится с позиции «идеального типа» жесткой крепостнической системы).

Стратификационные, в том числе сословные различия аристократ – простолюдин в этнографии (антропологии, социальной антропологии и антропогеографии) кон. XIX – нач. XX веков рассматривались и через различия в физическом облике. Поэтому низшие сословия и классы получали «научно доказанную» физическую и социальную стигмы, которые соответствовали происхождению, внешним чертам, кинесике, жестике, мимике, языку и речи простонародья. В данной связи приведем ряд интересных примеров из работы русского этнографа Мошков В.А. «Новая теория происхождения человека и его вырождения»:

«У Дюмон-Дюрвиля мы находим рассказ о старшине острова Вити-Леву: «Его рост, доходивший до 5 ф. 9 д., его правильные формы, лицо истинно прекрасное, несмотря на смуглость, наружность благородная и вместе тихая, ласковая, делали из него человека порядочного, который странно противоречил с обществом Витийских каннибалов. В этом случае, как и во многих других, – говорит путешественник, – я мог убедиться, что океанийская аристократия происходит от семейств, наилучше одаренных в отношении физическом и нравственном».

...То же наблюдается и между африканскими рангами: «Придворные дамы высоки и элегантны; их кожа гладка и прозрачна; их красота жизненна и долговечна. Девушки средних классов часто также красивы, но в большинстве случаев малы ростом, грубы и скоро отцветают; в низших классах редко можно встретить красивую наружность; мы находим там фигуры согнутые, малорослые, иногда почти уродливые». «У бечуанов в Литтаку высшие классы отличаются более светлым цветом кожи, значительно большей величиной тела и более европейскими чертами лица».

...О различиях во внешности между высшими и низшими сословиями в Западной Европе есть также немало свидетельств в литературе. Различия эти существовали, как и следовало ожидать, очень давно. Так, в германской Эдде повествуется, что бог Геймдаль основал три сословия германского народа. По этой классификации слуги оказываются темноволосыми с грубой кожей, «свободные люди» (по-нашему – мещане) имели светло-красную окраску щек и волос, а у благородных были светлые волосы. Эти данные как нельзя лучше сходятся с современными наблюдениями

Ляпужа, по которым французское дворянство дает всегда самый большой процент блондинов, мещанство – меньший, а сельское простонародье – наименьший.

...В Ирландии, судя по описанию Ранке, бедняки в голодных округах отличаются «вздутыми губами, обнаженными деснами, выдающимися скулами, вдавленным носом, толстыми животами и кривыми ногами». Карл Фогт добавляет к этому описанию, что такой же наружностью обладают бедняки и повсюду в Европе.

...Ляпуж указывает так называемый «закон расслоения общества», по которому у высших (образованных) классов длинноголовость сильнее, чем у низших и процент длинноголовых среди первых больше, чем среди последних. Так, например, для округа Родэз головной показатель образованных классов – 82,7, для рабочих около 84 и для крестьян 86-86,5. Вместе с тем и объем черепа у высших классов больше, чем у низших.

...Высшие сословия в Европе сверх того отличаются от низших еще тем, что развиваются физически и созревают в половом отношении раньше низших. Ломброзо указывает, что максимальное развитие роста у «богатых» девушек бывает в возрасте 12-14 лет, а у «бедных» в 13-15 лет. По исследованиям Аммона, немецкое городское население обнаруживает несколько более ускоренное физическое развитие, чем сельское. Например, волосы усов и бороды пробиваются у них ранее. В общем, физическое развитие новобранцев горожан, наблюдавшихся Аммоном, года на полтора опережают деревенских жителей.

...Так, по словам Герберта Спенсера, люди профессиональных классов здесь «выше ростом и плотнее, чем рабочие». Средний рост мужчин высших классов 1,757 м., а рабочих 1,705. А по Дарвину, «руки английских рабочих уже при рождении больше, чем у представителей среднего сословия (Gentry)».

...Словом, между высшими сословиями Европы и низшими наблюдается такое большое антропологическое различие, что Деникер находит возможность допустить преобладание в среде европейской аристократии другой расы, чем в рабочем сословии».[105]

105 Мошков В.А. Новая теория происхождения человека и его вырождения. Составлена по данным зоологии, геологии, археологии, антропологии, этнографии, истории и статистики. Варшава. Печатано в типографии губернского правления. 1907.

Как мы видим, в этнографии XIX – нач. XX веков были популярны расологические идеи, которые легитимировали социальное неравенство как неравенство расово-антропологическое, культурное и интеллектуально-когнитивное. Простолюдин приравнивался к «примитивному человеку», «дикарю», находящемуся на более ранней стадии социальной и культурной эволюции, нежели представители высших и даже средних слоев. К примеру, низшим в социальной иерархии сословиям и группам того же цивилизованного европейского общества приписывались такие же качества, как далеким аборигенам, живущим на уровне неолита. Аппроксимация данного объекта в рамках эволюционистской формулы «онтогенез повторяет филогенез» подводила ученых к идее «детской неразвитости», нелогичности, пралогичности (Л. Леви-Брюль) сознания и мышления низших сословий и классов.

Относительно характера низших классов в западноевропейской литературе вовсе не редкость встретить параллель, проводимую между ними и дикарями. Чемберлен в своем сочинении «The child» цитирует по этому поводу слова французского этнографа Мануврие, наблюдавшего в парижском Саду Акклиматизации гамбисов Гвианы. По словам этого последнего, гамбисты напоминают французских крестьян, которые жили замкнутой жизнью где-нибудь в горах, где они вели простую монотонную жизнь, лишенную всякой цивилизации. Если бы, говорит он, поселить гамбисов между европейцами, то они скоро бы стали на один уровень с невежественными французскими крестьянами, живущими в больших городах.

«Без сомнения, – говорит Шарль Летурно, – в цивилизованных странах существует высшая культура, совершенно незнакомая первобытным людям и даже недоступная их пониманию, но если бы мы потрудились внимательно наблюдать европейцев, то нашли бы между нами многих, стоящих по своему развитию почти так же низко, как чернокожие Центральной Африки, также неспособных к умственному вниманию, ко всякой работе, требующей отвлеченного мышления, также погруженных в дикий анимизм. Готтентоты, впервые увидя европейские суда и экипажи, приняли их за живые существа; но ведь многие из наших бретонских крестьян подумали то же о локомотиве, когда впервые поезда железной дороги проникли в их провинцию. Негры, в особенности низшие, напиваются до полной потери сознания, но ведь то же самое бывает и

с мало развитыми европейцами. Многие из наших крестьян считают и производят арифметические вычисления не лучше низших негров и вообще первобытных людей. Что касается языка, то здесь нет также особенной разницы. Без сомнения, лексикон ученого содержит тысячи слов, иногда даже на нескольких языках, но уже давно констатирован факт, что необразованному крестьянину вполне достаточно нескольких сот выражений».

...О белорусах Элиза Оржешко пишет, что это «народ, который легче всего подозревается в неспособности к мышлению и в безразличии ко всему, что не находится в ближайшей связи с его очень низменными потребностями и интересами». О вологодских крестьянах пишут, что у них «на отвлеченных предметах внимание удерживается вообще недолго». «Тайные религиозные понятия простолюдина о загробной жизни, – пишет местный священник о полещуках, – безумные суеверия о душе и связи ее с телом. И неудивительно. Если по своей неразвитости он не может верно понять факта из мира видимого, его окружающего, то тем более недоступны его пониманию умозрения истины или отвлеченные предметы.

...В параллель к тому, что сообщалось нами выше о дикарях, не выносящих даже легкого напряжения мозга, приблизительно такой же отзыв случилось нам найти и о низших сословиях Европы. «Общеизвестен факт, – пишет проф. Шимкевич, – что люди, занимающиеся всю жизнь физическим трудом, совершенно не выносят умственного напряжения. Полный силы и здоровья крестьянин, посаженный за азбуку, после непродолжительного умственного напряжения, иногда падает в обморок».

...С умственной неподвижностью у простолюдинов иногда соединен поразительный консерватизм».[106]

Подобные представления были распространены не только и обществах сословных и классовых, но и в обществах с таким типом стратификационной системы, как кастовая. Луи Жаколио так описывает отношение к париям в индийском обществе:

«В лесах Малабарского берега встречаются племена, которые считаются далеко ниже диких зверей, разделяющих с ними эти дикие пространства.

[106] Там же.

...Глубоко укоренившиеся понятия и нравы населения установили на парию взгляд как на нечистое животное и ставят решительную преграду всяким попыткам их нравственного возрождения.

...пария считается человеком только по своему зоологическому обличию и по имени.

...Именно за этот-то дикарский образ жизни индусы и презирают всех вообще париев, презирают их также и за то, что они очень невнимательно относятся к религиозным церемониям, и, наконец, за гнусную распущенность нравов, которая царит среди многих племен: обжорство, пьянство, пожирание падали и разных нечистых животных, вроде крыс, змей, шакалов, к которым индусы питают неодолимое отвращение».[107]

Стоит отметить, что у европейской аристократии в XIX – пер. пол. XX нашелся ученик в виде нового победившего класса – буржуазии. Н. Элиас, рассматривая взаимоотношения немецкого двора, буржуа и интеллигенции, говорит о том, что «…имелось старое орудие, использовавшееся для ограничения немецкого дворянства от других слоев, – проверка родословной (впоследствии это орудие, будучи буржуазно переработанным, получило новую жизнь в немецком расовом законодательстве)».[108]

Как мы видим, сословная стратификация в ситуации внутренних конфликтов и гражданских войн порождала Социального Врага-Недочеловека в виде низших сословий. Подобно своим предшественникам на вершине социальной иерархии, европейская буржуазия трансформировала легитимацию своего статуса в расологические воззрения, где унтерменшами выступали не столько социальные низы, представители рабочего класса и люмпен-пролетариата, сколько другие этносы и люди с психическими и физическими отклонениями.

Барьеры социальной мобильности, использовавшиеся аристократией, были воспроизведены на иной программе «свой-чужой», включавшей расовый принцип дифференциации и идентификации. К примеру, делегитимизировался такой внутренний конкурент как

107 Жаколио Л. Парии человечества. Le Pariah dans l'Humanité. 1876.

[108] Элиас Н. О процессе цивилизации. Социогенетические и психогенетические исследования. Том 1. Изменения в поведении высшего слоя мирян в странах Запада. М.; СПб.: Университетская книга, 2001. С. 92.

еврейская буржуазия, а неевропейские этносы и государства легитимировались как законные цели колониальной экспансии.

У немецких бюргеров в XVIII-XIX веках бытовала поговорка: «Близко ко двору – близко к преисподней». Она являет собой не только хорошую иллюстрацию демонизации (инфернальной дегуманизации) определенной социальной общности, но и показывает обратную перспективу вертикальной дегуманизации – расчеловечивания высших низшими.

Восходящий вектор дегуманизации предполагает инфрагуманизацию и расчеловечивание индивидов/групп, занимающих более высокое положение в социальной структуре общества. Это в социальном плане даже более сложный вектор и способ дегуманизации, поскольку обладание более низким социальным статусом, меньшими правами и привилегиями, является более уязвимой позицией для легитимации социального положения и качеств индивида/группы. Поскольку более высоко-ранговые индивиды/группы изначально находятся в более выгодном положении – они подкрепляют свои легитимации реальной разницей в статусе.



Власть, оторвавшаяся от народа, «отупевшая» и «зажравшаяся». Кадр из фильма «Три толстяка» (Киностудия «Ленфильм»,1966 г.)

Нарративы восходящей дегуманизации строятся на рефлексии, ревизии, критике и отрицании существующей социальной структуры и легитимаций положения господствующих групп. Они признаются не соответствующими своему вышестоящему положению по причинам утраты необходимых для этого качеств и несоответствия функциональным обязанностям. Этот дискурс формируется в терминах

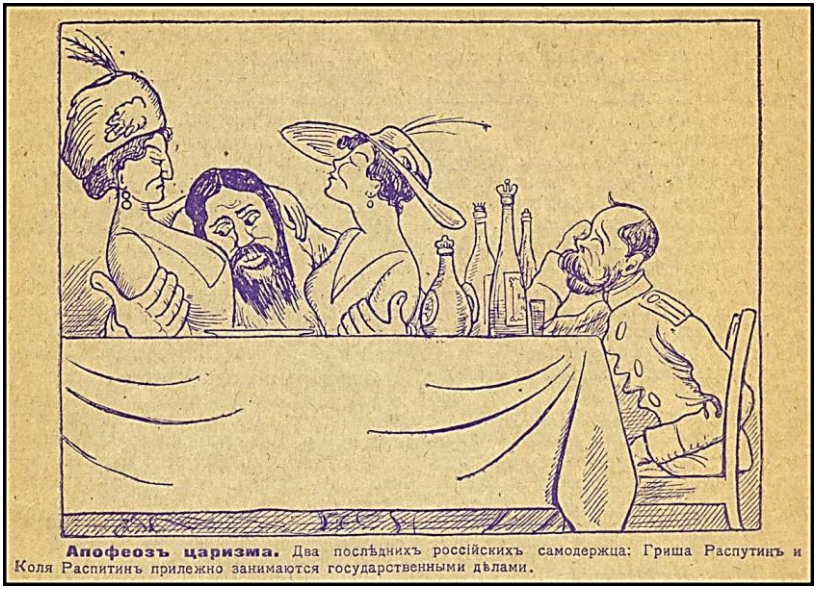
неготовности власти к изменениям, коррупционности, отличающихся от большинства народа ценностей, интересов и целей и т.п.



Зооморфизация в восходящей дегуманизации, обезьяньи черты представителей власти. Инсценировка «Трех толстяков» во МХАТе. 1930 г.

В ситуации информационной войны, связанной с проведением СВО на Украине, одна из задач пропагандистов с обеих сторон – вызвать внутренний конфликт в обществе, связанный с негативной оценкой роли военного, политического руководства, степени вовлеченности крупного бизнеса в помощь армии и обществу. В качестве цивилизационного инварианта западными специалистами по информационным войнам и психологическим операциям была обозначена и взята на вооружение модель и механизм пропаганды времен Первой мировой войны (поскольку она оказалась успешной и разворачивалась в сходных условиях сочетания военных действий, неотмобилизованной экономики, не готового к затяжному противостоянию общества и т.д.), которая позже была апробирована во времена «Перестройки» 1985-1991 годов и теперь рассматривается как инвариативная модель крушения российской государственности.

Данный механизм активировался пошагово и предполагал постепенное изменение отношения ко всей властной вертикали и делегитимизацию правящей элиты.



Власть слабая и безвольная.
Дореволюционная карикатура «Апофеоз царизма. Гриша Распутин и Коля Распитин прилежно занимаются государственными делами», 1917 г.[109]

1. Военные неудачи («генералы предали!»), приводили к критике военного руководства («в Генштабе немецкие шпионы!») и всей политико-бюрократической системы («власть предает!»). Цель – добиться раскола и конфликта в военной элите, усиления борьбы за власть и потери единоначалия и управляемости военными действиями.

2. Крупный бизнес обвинен в отсутствии патриотизма, компрадорстве и коррупции.

3. Далее акцент переносился на ближнее окружение первого лица: высших приближенных чиновников, членов императорского дома, членов семьи и приближенных к ним лиц («бояре плохие», «царица – немецкая шпионка» и т.д.).

4. Уже потом удар направлялся на первое лицо, сначала к нему взывали с просьбами навести порядок, потом начиналась критика и уже после – прямые обвинения («царь не настоящий»). Одна из ста-

[109] Российская государственная библиотека. Журнал «Шутенок», 1917.

дий атаки на первое лицо обозначена на карикатуре 1917 года «Апофеоз царизма. Гриша Распутин и Коля Распитин прилежно занимаются государственными делами», Николай II уже не авторитет, к которому апеллируют, а пассивный соучастник.



Иллюстрации к произведению Гайдара А. «Сказка о военной тайне. О Мальчише-Кибальчише и его твердом слове». Худ. Рейнер Ю.П. 1955 [110] и Лосин В.Н.1981 [111]

Общий лейтмотив восходящей дегуманизации – констатация регресса и деволюции правящих слоев, элит и групп. Регресс может быть представлен с помощью демонизации (инфернальной дегуманизации) с элементами анималистической дегуманизации, как на иллюстрациях к произведению А. Гайдара «Сказка о военной тайне. О Мальчише-Кибальчише и его твердом слове», на которых подобной метаморфозе подвергаются «буржуины», класс буржуазии/капиталистов.

Напомним, что деволюция интерпретируется как комплекс изменений (модификаций), снижающий адаптивный потенциал вида или ведущих к более старым (регрессивным) филогенетическим формам. Данный аспект интерпретируется в категориях вырождения или злокачественного перерождения элит. Вырождение проявляется в потомстве элитариев, неспособном по интеллектуальным и личностно-волевым качествам к исполнению традиционных функ-

110 Гайдар А. Сказка о военной тайне. О Мальчише-Кибальчише и его твердом слове. – М.: Детгиз, 1955.

111 Гайдар А. Сказка о военной тайне. О Мальчише-Кибальчише и его твердом слове. – М.: Детская литература, 1981.

ций и ответам на новые внешние вызовы. Злокачественное перерождение формулируется в категориях отхода от общенародных целях и замыкании на собственных узкоклассовых интересах и при этом блокировании социальных лифтов. То есть правящая элита пытается остановить процесс «циркуляции элит» (В. Парето) и сохранить свои позиции в системе за счет препятствования социальной мобильности (то, что в социологии называется «социальная клаузула»). Она становится слишком уж «классом для себя» по К. Марксу. Погрязший в собственных пороках и морально деградировавший представитель элиты и его чахлое, неспособное потомство в случае восходящей дегуманизации и являются своеобразными «унтерменшами наоборот».

Но подобный взгляд возможен для устоявшихся элит, имеющих длительную историю господства в том или ином обществе. А на относительно недавно сформированные элиты и социальные слои может распространяться мнение об их изначальном низком качестве и нарушении принципа справедливости при селекции и восходящей мобильности этих индивидов, категорий и групп. К примеру, часть современного российского общества считает несправедливой итоги приватизации 1990-х годов, приведшей к появлению нового класса крупных собственников. Его представители рассматриваются как результат отрицательного отбора и коррупционного несправедливого перераспределения народной собственности. Отсюда обилие в верхних слоях представителей организованных преступных сообществ и разнообразных выскочек и проходимцев, незаслуженно возвысившихся парвеню. Бурный процесс первоначального накопления капитала (еще не окончившийся в России) опережал процессы легитимизации положения формирующегося высшего класса и элитных групп. Это определяло и определяет основания для делегитимации их положения со стороны нелояльных более низкоранговых слоев, категорий и групп и специфику восходящей дегуманизации.

Глава 4
Демонология и космология врага: демонизация/ инфернальная дегуманизация и Священная война

«*У нас есть палеолитические эмоции, средневековые институты и богоподобные технологии*».
Э. О. Уилсон

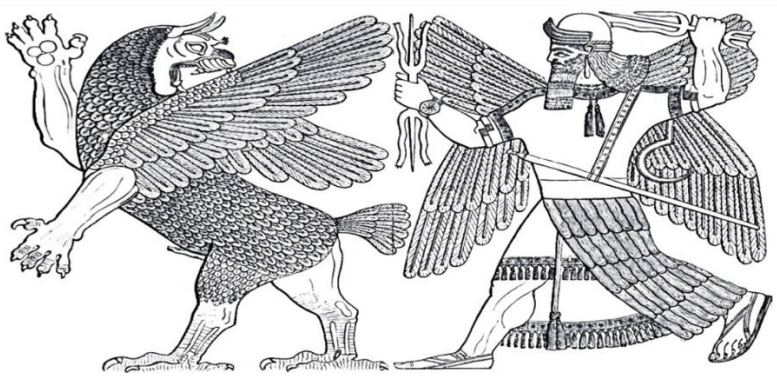
Космогонический аспект конструирования образа врага. Первовраг

Анималистическая и механистическая дегуманизация в большинстве своем являют горизонтальный план противостояния с Врагом. Противоборство в основном происходит в горизонтальной проекции определенной территориальности, за территорию проживания какой-либо общности, то или иное государство или всю планету. Однако иногда в наши фантазии и образы залетают деперсонифицированные пришельцы из космоса, которые прилетают «сверху», чтобы поработить/истребить землян, и битва с ними в пространстве начинает носить как горизонтальный, так и вертикальный характер.

В случае же инфернальной дегуманизации («демонизации») противоборство всегда включает вертикальное измерение – демонизация это всегда вертикальная проекция образа врага. Враг может носить зооморфные черты или быть деперсонифицированной частью биологического суперорганизма или механистической системы, но инфернальная дегуманизация включает его в космологический вертикальный контекст. Противостояние ему и битва с ним затрагивает космические уровни, Враг относится к темному хтоническому Нижнему миру, он противостоит существам в Среднем мире (в первую очередь людям) и сущностям Верхнего мира (тотемным первопредкам, богам и т.п.).

Когда появляется Первовраг и является ли он результатом космогонии? В наиболее древних пластах мифологических представлений некий Первовраг, сущность, которая его олицетворяет или его потенция уже существуют. Как отмечает В.В. Евсюков: «…наиболее архаичные космогонические мифы не знают творения как такового и повествуют преимущественно об улучшении уже существующего, но очень несовершенного мира».[112]

Но, в более сложных и развитых мифологических системах, космология и сопутствующие ее космологические мифы, есть результат космогонического творения, которая предстает как генезис и разворачивание космологической морфологии, включающей как зоны Космоса, так и Хаоса. Поэтому в некоторых космогонических мифах мы обнаруживаем Первоврага как олицетворение первоначального состояния, предшествующего Творению и, в последующем, являющегося источником хаоса и эсхатологического события в конце времен. Хрестоматийным примером является Тиамат из шумеро-аккадской мифологии.



Бог света Мардук и богиня тьмы Тиамат.
Тиамат – химерическая смесь кошачьих и хищной птицы. Также она изображалась в виде семиголовой гидры.
Прорисовка ассирийского рельефа. Междуречье.
VII век до н.э.

Убив Тиамат, верховный бог Мардук творит из нее небо и землю, из крови убитого Кингу, замешанной с глиной – людей. Три

[112] Евсюков В.В. Мифы о вселенной. – Новосибирск: Наука, 1988. С. 21.

сотни божеств-ануннаков остаются на небе, другие 300 – становятся хтоническими богами. В индуистской мифологии роль Мардука играет Индра, убивающий змееподобного демона Вритру (одно из значений его имени в санскрите – «враг»).

В мифологиях, не основанных на сюжете первопоединка бога-героя и чудовища, олицетворяющего первоматерию/хаос, Враг появляется как результат негативного прецедента (Люцифер и Иблис, восставшие против Бога) и/или функциональной обусловленности и необходимости (как властитель Нижнего мира, смерти, мира мертвых и т.п.). Библейское ветхозаветное слово ha-satan (הַשָּׂטָן), от которого произошел Сатана, означает «противник», «враг», в нарицательном значении – противные, препятствующие люди и обстоятельства.

Анализ космогонических мифов и производных от них натурфилософских концепций показывает имманентность Хаоса в мире упорядоченного порядка – Космоса. Он не исчезает и локализуется в Нижнем мире, как писал В.Н. Топоров, хаос как лоно всех вещей становится «остаточным хаосом» – ядовитым отходом миротворения. Защита от него – ритуальные запреты, нарушения которых карается мгновенно, так как это разрушительно для мироструктуры.[113]

По мнению М. Евзлина, различие между Тартаром и «Великой бездной» (первохаосом) заключается в том, что последняя есть начало и конец, глубина мира, неистощимый источник энергии, питающий мироздание и самих богов. Великая бездна, как и Тартар, находятся за пределами сакрального мира, так как свободное влияние её энергий было бы разрушительным. В Тартаре же заключаются и нейтрализуются именно эти разрушительные элементы, выделенные из бездонного потока – источника энергий.[114]

Отсюда следует диалектика Порядка и Хаоса – сотворенное содержит в себе компонент собственного отрицания, нестабильности и распада. Таким образом, победа над Хаосом – процесс не окончательный, но на время отложенный. По мнению М. Элиаде, в историческом профанном времени элементы хаоса проникают в реальность, происходит «деградация исторического времени», поэтому всякую мироструктуру надо «пересотворять» с помощью возвращения в сакральное «время оно» посредством ритуала.

---

[113] Топоров В.Н. О ритуале. Введение в проблематику//Архаический ритуал в фольклорных и раннелитературных памятниках. – М., 1988. С. 55.

[114] Евзлин М. Космогония и ритуал. – М.: Радикс, 1993. С. 100.

Хаос имманентен в космологии, он подпитывает мироздание энергией, тем самым воспроизводя актуальные структуры и онтологии. Он и сам по себе необходимое условие развития, ведь то же творчество является своеобразным «мини-творением» со своим обращением к питательным энергиям хаоса/бессознательного. Помимо творчества, такие способы контакта с сакральным и его постижения, как магия и алхимия тоже космогоничны по своей природе.

Верховные существа/боги связаны с Нижним миром, а некоторые сами являются его порождением. Слепой на один глаз (слепота – хтонический признак) Один является сыном аса Бора и великанши/ётуна Бестлы, при этом она считается матерью всех асов. Также между богами Верхнего и Нижнего миров существую отношения родства, так, к примеру, древнегреческий Аид – брат Зевса.

Порожденные космологические структуры имеют свою антитезу в виде хаоса, а любое существо имеет своего космологического имманентного врага, желающего уничтожить сотворенные миры, населенные богами, духами, людьми и т.д. Как следствие, в пространстве мифа существуют два основных способа обуздания Хаоса:

1) ***путь Героя***, побеждающего хаос внутри себя и внешние манифестации хаоса в той или иной реальности;

2) ***«пересотворение» мира в ритуале***, возвращающем в сакральные времена, предшествующие Творению и заставляющем переживать космогонический акт заново.

Космогонический аспект конструирования образа врага позволяет обобщить его ***метафизическую роль в сакральной космологии во многом перекликающуюся с ролью самого Хаоса***:

1. Враг – это космологическая антитеза Творения и сотворенного: это Ничто, Небытие, Первохаос, Хаос. Он всегда содержит отсылку к небытию, распаду, деградации, регрессу в первоформы, смерти.

2. Враг – это олицетворение Небытия, Хаоса, Зла и Смерти, актор сакрального, нацеленный на уничтожение существующего миропорядка.

3. Враг эсхатологичен, он желает анти-творения, разрушения миропорядка в своих интересах, поэтому приближает «последние дни» и инициирует эсхатологическое событие.

4. Но Враг – и источник энергии, он подпитывает своей энергией мироструктуры, самих богов и человека. Гений и провидец

всегда недалеко не только от божественного вдохновения, но и от хтонического безумия.

5. Испытывая человека, Враг инициирует и наделяет его новым статусом. Герой должен пройти инициацию, спустившись в Нижний мир и пройдя там испытания, только после поединка с хтоническими сущностями, обуздав Хаос, он получает свой новый статус и приз.

6. Поскольку Человек есть микрокосм и он изоморфен макрокосму, у него также имеется свой внутренний Враг, который несет все вышеперечисленные функции относительно самого человека, вплоть до активизации механизма внутренней эсхатологии, финального в безумии или смерти.

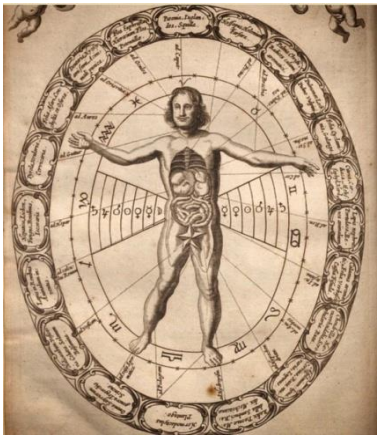
7. Общество тоже результат разворачивания космологических структур в результате Творения, часть Среднего мира, состоящая из человеческих коллективов. У общества могут быть как внешние, так и внутренние враги (люди, группы и общности, интерпретируемые как таковые большинством или, к примеру, какой-либо властью: духовной, светской, военной и т.п.). Внутренний враг в космогоническом аспекте изоморфен внешнему, поэтому иногда их трудно отделить. Или же используется другая возможность – это разделение сознательно игнорируется теми или иными акторами в своих целях (подавление конкурентов, инакомыслящих и т.п.).

Космогония и космологическая роль Врага как олицетворения Хаоса и хтонической угрозы мирозданию является основой для разработки концепций «священной войны» и анализа данного явления в мифологических и религиоведческих исследованиях.

Модели мира, макрокосм и микрокосм, локализация Врага

Представления о микрокосме основаны на понимании человека как мини-вселенной, подобной макрокосмосу космологической морфологии. В нем происходят процессы, аналогичные процессам в макрокосме и подчиняются они одним и тем же закономерностям и законам. Концепция о подобии микрокосма и макрокосма связывается учеными с космогоническими мифами о Первочеловеке.

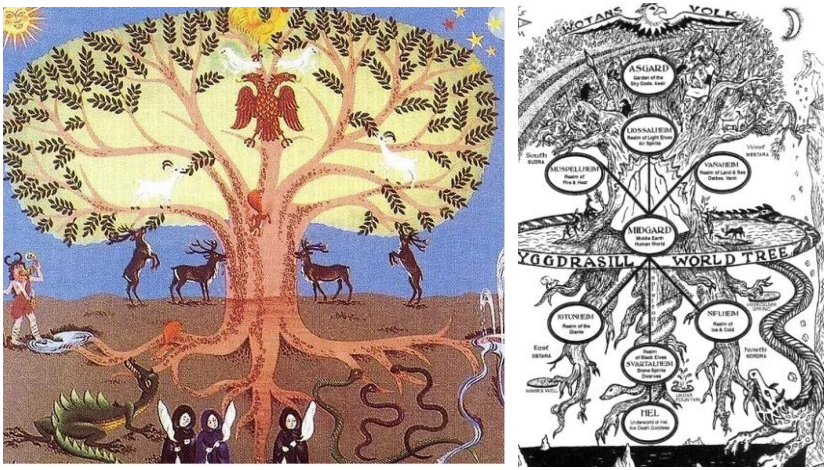




Человек как микрокосм в макрокосме
Микрокосм Витрувианского человека на иллюстрации Роберта Фладда в «Utriusque Cosmi Historia» (1617–24); Человек-зодиак из книги Афанасия Кирхера «Подземный мир», 1678.

Как отмечал В.Н. Топоров: «В основе этого образа лежит представление о происхождении вселенной из членов тела Первочеловека, объясняющее характерный для мифопоэтической картины мироздания параллелизм между макрокосмом и микрокосмом, их изоморфизм, однородность. Иногда в космологических текстах говорится о том, что члены тела Первочеловека создаются из соответствующих частей вселенной, но чаще человеческое тело выступает как первичное и исходное, а космическое устройство как вторичное и производное. Человеческий организм (тело) и его функции во всём многообразии жизненного (телесного и душевного) опыта образуют основу архаичной классификации (ср. противопоставления правого и левого, верха и низа, чёта и нечета, огня и воды и т. п., различение первоначальных трёх цветов - красного, белого и чёрного как цветов соответственно крови, молока и выделений). Архаичная классификация по принципу макро-микрокосмических соответствий кладётся в основу ритуала жертвоприношения».[115]

[115] Первочеловек / В. Н. Топоров // Мифы народов мира. – М.: Российская энциклопедия, 1997. – Т. 2. С. 300.



Мировое древо

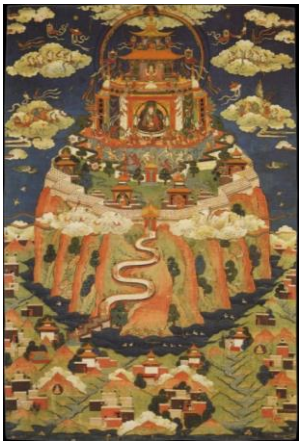
Макрокосм состоит из уровней Нижнего, Среднего и Верхнего миров, расположенных друг над другом, которые, в свою очередь подразделяются на несколько уровней: мы говорим об определенном количестве небес или кругов ада. Макрокосм предполагает определенный центр вселенной, ось мира, которая пронизывает миры и выражается в двух моделях мира в мифологии: Мирового древа и Мировой горы.

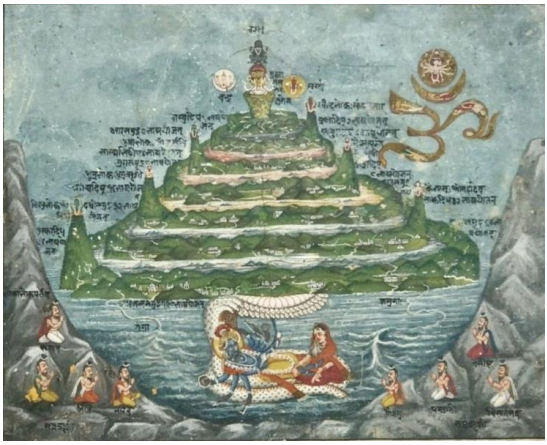
Ветви Мирового древа образуют уровни Верхнего мира (небеса), а его корни – уровни Нижнего мира. У его ствола расположен Средний мир, в котором живет человек и другие существа.

Модель Мировой горы также предполагает троичность основных космологических уровней. На вершине горы – боги (асы, олимпийцы и т.д), у подножья живут люди, звери и другие существа, а под горой расположен Нижний мир. Например, под Олимпом в древнегреческой мифологии расположена мастерская Гефеста, под ней уровни царствия Аида, включающего подземную реку Стикс, Гадес – мир мертвых и Тартар, бездну.

Модель Мирового или Космического яйца включает предыдущие модели, она предполагает центрирующую мировую ось и уровни Нижнего, Верхнего и, как следствие, Среднего мира, которые соединяются и взаимопроникают друг в друга, образуя слоевую структуру, напоминающую яйцо. В «Младшей Эдде» говорится, что один из корней Иггдрасиля уходит к асам на небо, то есть корни,

уходящие в Нижний мир, оказываются в Верхнем. Следовательно, они образуют взаимосвязанную структуру, в которой верх и низ подобны и которая может быть представлена как графическая модель (к примеру, как «Дерево Сефирот» в каббалистической традиции) или Мировое яйцо.





Мировая гора





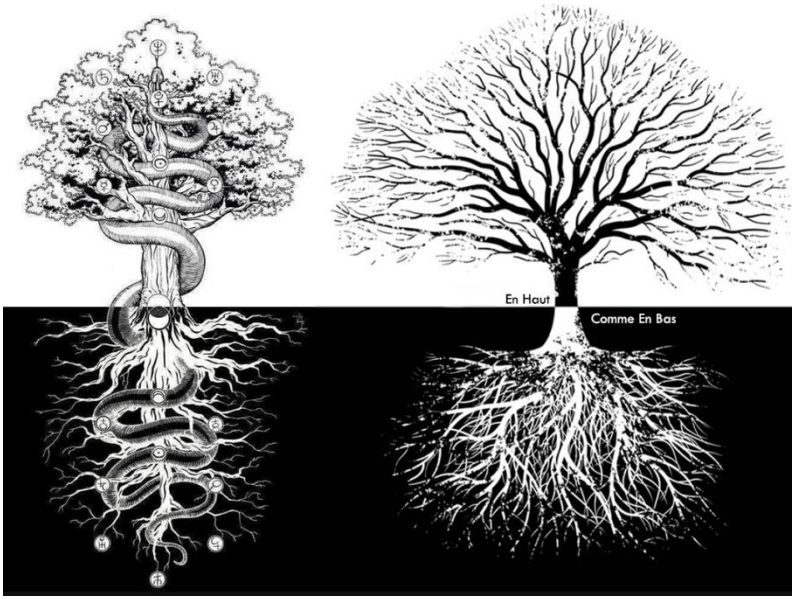


Модель Мирового/Космического яйца

Модель Мирового или Космического яйца апеллирует к принципу соответствия и подобия, который сформулирован в герметической традиции в «Изумрудной скрижали», предписываемой Гермесу Трисмегисту как «что вверху, то и внизу»:

«И то, что вверху, аналогично тому, что внизу, чтобы осуществить чудеса единой вещи

…Эта вещь восходит от земли к небу и снова нисходит на землю, воспринимая силу как высших, так и низших областей мира».



«Что вверху, то и внизу». В рамках герметического символизма этот принцип часто изображается как дерево, отражающееся в воде

Но где же, помимо человеческого тела, сходятся и уподобляются макрокосм и микрокосм, где мы обнаруживаем отражение трансцендентного в имманентном? И что является отражением хтонического в микрокосме человеческой души? Архаичная классификация по принципу макро-микрокосмических соответствий затрагивает не только тело, но и душу, и психосоматические связи между ними. Изучение структуры психики во второй половине XIX – XX вв. в рамках психоанализа дало две основные топики, то есть схематизированные графические представления психики в виде нескольких инстанций – в психоанализе З. Фрейда и аналитической психологии К.Г. Юнга.

З. Фрейд одним из первых в науке провел аналогию между структурными основаниями психики и макрокосмом, между мифологическими образами, сюжетами и психическими процессами и, как следствие, между хтоническим миром и бессознательным.

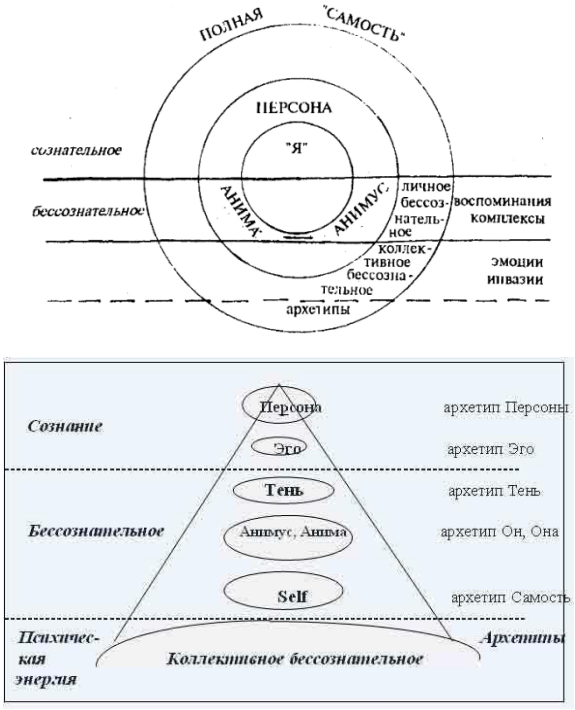
К.Г. Юнг дополнил топику З. Фрейда, включив в нее более глубинный уровень «коллективного бессознательного», не являющегося продуктом вытеснения из сознания, подобно индивидуальному «Оно» в психоанализе, а выступающего в качестве наследуемой родовой части психики. Таким образом, в процессе исследования и моделирования структуры психики, она начинает расслаиваться на уровни по вертикали, обнаруживая сходства с уровнями Нижнего мира (замечу, что мифологи, антропологи и религиоведы выделяют следующие основные числовые инварианты количества «небес» и «кругов ада», то есть уровней Верхнего и Нижнего миров в различных космологиях: 5, 7, 9, 12. Эта частотность не может не стимулировать дальнейшие исследования структурной дифференциации психики в рамках психологического знания).





Структура психики по З. Фрейду.
Микрокосм психики в виде макрокосмической модели Мировой горы

Аналитическое принятие принципа аналогии и соответствия между макрокосмическими процессами и изменениями в микрокосме психики, позволяет нам увидеть основную зону противостояния Человека (Я) и его Врага, это граница между Средним и Нижним миром. Это та самая граница между сознанием и бессознательным, которая в психоанализе интерпретируется как зона напряжение и конфликта между принципом реальности Я и принципом удовольствия Оно.



Структура психики по К.Г. Юнгу.[116] *Микрокосм психики фактически представлен в виде макрокосмических моделей Мирового яйца и Мировой горы*

Бессознательное, подобно оставшемуся после миротворения в Нижнем мире хаосу, также подпитывает аналогичные космологическим структуры Я и Сверх-Я психической энергией и способствует их воспроизводству и развитию. Напряжение и противостояние на линии Я и Оно, формирует сознание, определяет взросление индивида, дает ему опыт управления собственными желаниями, эмоциями и действиями. Творчество и развитие личности невозможно без плодотворного взаимодействия Я и Оно. Погружение Я в Оно как актуализация архетипа Героя – это модель ритуалов перехода, возрастных и воинских инициаций в традиционных обществах.

[116] Ливехуд Б. Кризисы жизни-шансы жизни: Развитие человека между детством и старостью [Пер. с нем.] / Бернард Ливехуд. - Калуга : Духов. познание, 1994.

Столкновение с хтоническим Врагом: космология и конструирование хтонических образов

С другой стороны, бессознательное может проникать в мир человека и его культуры и способствовать их регрессу, разрушению, вплоть до смерти человека (Я), его культуры и идеалов (Сверх-Я).

Человек сталкивается с хтоническим Врагом в горизонтальной и вертикальной проекции, то есть он присутствует в Среднем мире, но в вертикально-ориентированных моделях мира: Мировой горы, Мирового древа и т.п., в большинстве своем Враг проникает из Нижнего мира. Анализ расположения уровней в концентрической модели Мирового яйца позволяет сделать вывод о том, что зоны перехода из мира людей в подземный мир имманентны для Среднего мира. И действительно, злые духи хотя и живут рядом с человеком, но при этом являются порождениями другого, хтонического мира. Эта двойственность характерна как для магических и религиозных воззрений традиционных обществ, так и для понимания и дифференциации ими пространства как такового.

Для дифференциации пространства Хаоса и Космоса в культурах традиционных обществ в науке используются германо-скандинавские понятия «Утгард» (др.-сканд. Útgarðar: «внешнее отгороженное пространство; окраинная земля») и «Мидгард» (др.-сканд. Miðgarðr: «среднее огороженное пространство», «срединная земля»). Как писал М. Элиаде: «Для традиционных обществ весьма характерно противопоставление между территорией обитания и неизвестным, неопределенным пространством, которое их окружает. Первое – это Мир (точнее, «наш Мир»), Космос. Все остальное – это уже не Космос, а что-то вроде «иного мира», это чужое и хаотичное пространство, населенное ларвами, демонами, «чужаками» (приравниваемыми, впрочем, к демонам и привидениям). …Неизвестная, чужая, незанятая (что часто означает – незанятая «нашими») территория еще прибывает в туманных и зачаточных условиях Хаоса. Занимая его и особенно располагаясь в нем, человек символически трансформирует его в Космос путем ритуального воспроизведения космогонии».[117]

[117] Элиаде М. Избранные сочинения: Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское. – М.: Ладомир, 200. С. 264-265.

Попадая из Мидгарда в Утгард можно обнаружить зоны перехода в Нижний мир, коими могут являться пещеры, водопады, источники, дупла в деревьях, густой туман, непролазная лесная трущоба, ночь и тьма и т.д. Герой в русской сказке находит в темном лесу поляну, на краю которой располагается избушка на курьих ножках (славянская домовина с прахом мертвого в кувшине), просит ее развернуться «к нему передом, к лесу задом», то есть перенести вход из мира мертвых в мир живых. Встречается со стражем портала – полумертвой Бабой Ягой, которая его испытывает и если он проходит испытание, пропускает в мир мертвых и оказывает помощь в путешествии.

Однако современный человек, в большинстве своем, живет в мире изведанном и изученном, эпоха Великих географических открытий, развитие науки и глобализация не оставили надежды найти неизведанные земли, населенные кентаврами, псоглавцами и демонами. Конструируемые образы инфернального ужаса (именно сакрального по природе, а не рационально научно и фантастически обусловленного) в современной культуре, хотя иногда и максимально абстрагируются в ряде произведений, носят хтонический характер и имеют привязку к символике верха-низа. Поэтому при конструировании образа врага инфернальная дегуманизация/демонизация приобретает в основном вертикальную проекцию.

Как тьма проникает из глубин Нижнего мира в Средний мир? Для этого используются некие зоны перехода – порталы между мирами и определенные дни, когда границы между этими мирами становятся более прозрачными. Более подробную классификацию можно дать, опираясь на принцип «там, где вход, там и выход» и воспользоваться более распространенными свидетельствами и указаниями на то, как сам человек спускается в Нижний мир. В качестве зон перехода в различных культурах и религиях мы обнаруживаем:

1) природные состояния – ночь, мрак, туман, буря и т.п.;

2) символику перехода через природные объекты – пещеры, расщелины и ямы, дупла и корни деревьев и т.п.;

3) символику акватического перехода/погружения – ныряние в источник, реку/море, переход через водопад, сплавление по реке, уходящей в Нижний мир и т.п.;

4) переход с помощью рукотворных искусственных объектов – порталы-трилиты, храмы, зеркало и т.п.;

5) особые календарные дни и праздники – дни солнцестояния и равноденствия, полнолуния, праздники урожая и мертвых и т.п.

Архетип Героя и арка героя предполагает сюжет, в котором Герой может спускаться в Нижний мир и, претерпев испытания, поражает хтонического Врага, решает проблему (спасает царевну) и получает вознаграждение (ее руку, новый статус и т.п.). Этот сценарий, по мнению таких исследователей, как В.Я. Пропп, К.Г. Юнг, Дж. Кемпбелл, П. Радин, Э. Нойманн и др. воспроизводится в модели инициаций, наблюдаемых в культурах традиционных обществ и, как таковом, в процессе взросления, связанным с решением ряда проблем.

Герой также может встретиться с хтоническим Врагом на «Калиновом мосту», который расположен между Нижним и Средним мирами, разделяемыми речкой Смородиной. Он защищает мир людей от вторжения хтонических чудовищ, многоголовых огнедышащих змеев «чудо-юдо», разъезжающих на конях в сопровождении ворона и волка – животных, связанных со смертью и миром мертвых. В русской сказке «Битва на Калиновом мосту» три брата Иван-Царевич, Иван-Попович и Иван-крестьянский сын в конечном итоге поражают двенадцатиголового Змея Горыныча и спасают Русскую землю от вторжения сил хаоса.

С хтоническими чудовищами могут биться полубоги-гении (подобно Гераклу, поражающему Лернейскую гидру на земле и Цербера в царстве Аида) и сами боги. Одним из самых распространенных сюжетов, это мотив поединка бога-громовержца с хтоническими чудовищами, проникающими на землю, в Средний мир. Образы таких богов-громовержцев у индоевропейских народов, как Индра, Таранис, Перкунас, Перун, Тор, Зевс и др. восходят к протоиндоевропейскому божеству грома.

Так в грозовом славянском мифе, громовержец Перун преследует своего змеевидного антагониста Велеса, похищающего людей, скот и в некоторых версиях мифа – жену самого Перуна. Громовержец повергает Велеса своей молнией – «перуницей» (символ Перуна у славян – «громовое колесо» и аналогичный знак у римлян, как атрибут громовика-Юпитера, по мнению Б.А. Рыбакова, является схематическим изображением шаровой молнии). В эпоху двоеверия на Руси образ Перуна, поражающего Велеса, перешел в образ св. Георгия Победоносца и был отражен в «Чудо Георгия о змие». Громовержец присматривает за миром людей и купирует

прорывы в него богов и чудовищ из Нижнего мира. Один из эпитетов Зевса – Астрапей (Ἀστραπαῖος, «молнийный»), ему под этим эпитетом посвящён XX орфический гимн.

Архетипические по природе манифестации громового мифа обнаруживаются и в военных плакатах периода Второй мировой войны, к примеру – «К Победе!» и «Громовой удар» Кукрыниксов, «Помни гад, Ленинград» Муратова Н.Е. и нескольких сходных по сюжету фашистских плакатах, приведенных ниже.







«К Победе!» 1943; «Громовой удар» 1944. Худ. Кукрыниксы[118]*.*
«Помни гад, Ленинград». Худ. Муратов Н.Е. [119]

Наиболее существенные столкновения богов и сил Нижнего мира происходят в мифологии в двух основных случаях:

1) «теомахии», в борьбе за власть между поколениями богов или их различными группами;

2) в эсхатологическом сражении, предвещающем или воплощающем гибель мира.

118 Кукрыниксы: годы войны [Текст] : [Альбом : К 40-летию Победы сов. народа в Великой Отеч. войне 1941-1945 годов : Герои Соц. Труда, действ. члены Акад. художеств СССР, нар. худож. СССР, лауреаты Ленин. и Гос. премий СССР М. В. Куприянов, П. Н. Крылов, Н. А. Соколов] / вступ. ст. О. Т. Иванова ; [сост. и авт. кат. Н. И. Горянина ; авт. коммент. И. П. Елагин]. - 2-е изд. - Москва : Изобразительное искусство, 1985.

119 Государственный мемориальный музей обороны и блокады Ленинграда. Инв. № КП 15065.





Сюжет змееборчества в громовом мифе на фашистских плакатах периода Второй мировой войны
«Оперативная группа войск СС. 44.Улица Лой Брюссель». Худ. неизвестен. Бельгия. 1943 г.
«Победа Германии — свобода Европы». Худ. неизвестен. Германия. 1941 г.

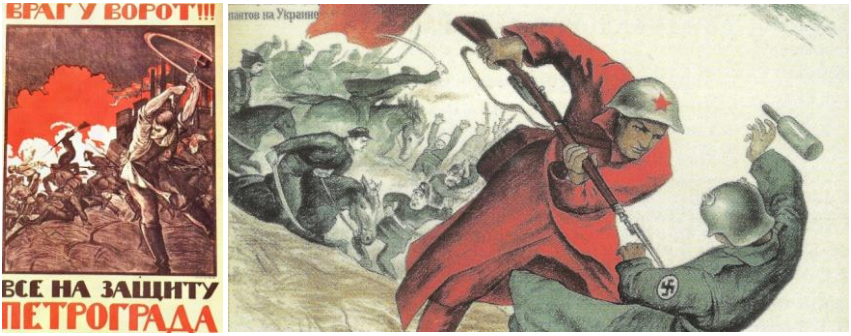
В древнегреческой мифологии «титаномахия» означала поединок между вторым поколением богов – титанами и следующим поколением богов – олимпийцами. Далее происходит поединок олимпийцев с гигантами, которые сначала помогли им в битве с титанами – «гигантомахия». В кельтской мифологии на место безобразных женоподобных фоморов приходят антропоморфные боги – племена богини Дану, в свою очередь, проигравшие гойделам (Сыновья Миля) – предкам современных людей. В первые годы после сотворения мира германо-скандинавские асы вступают в битву с ванами, богами, олицетворяющими силы природы и заключают с ними мирный договор. Теомахия/титаномахия символизирует продолжение космогонии, она утверждает мир, переходящий от власти существ, порожденных Хаосом к власти антропоморфных небожителей.

В одной из научных трактовок, титаны – это догреческие боги, олицетворявшие стихии и природные катастрофы, которых сменили боги-олимпийцы греческих завоевателей. Подобно титанам, германо-скандинавские ётуны тоже связаны с различными стихиями (землей, воздухом/ветром, огнем и водой).

Ярким примером эсхатологического сражения является Рагнарёк в германо-скандинавской мифологии, гибель богов и всего мира. Боги и чудовища Нижнего мира сначала проникают в Средний мир, уничтожая людей, потом они атакуют Асгард и вступают в битву с богами-асами. Подобно этому, древнегреческая эсхатология содержит потенцию освобождения титанов и чудовищ хаоса, которые поднимутся вверх по уровням Мировой горы, сначала разрушив мир людей, а потом вступят в битву с олимпийцами.

На плакате «Враг у ворот!!! Все на защиту Петрограда» Н. Кочергина боги защищают Мировую гору, чудовища приближаются к воротам Асгарда, один из рабочих бьет в колокол, подобно Хеймдаллю, который трубит в золотой рог Гьяллархорн, извещая все миры о начале Рагнарека.

На плакате «Били, бьём и будем бить!» боги атакуют хтонического врага с вершины Мировой горы и побеждают, низвергая его вниз, в глубины подземного мира – мир устоял.



«Враг у ворот!!! Все на защиту Петрограда». Худ. Кочергин Н. М. 1919 г.[120]
«Били, бьём и будем бить!». Худ. Оболенский М. В., Докторов З. Л.1941 г.[121]

Подобно тому, как Космос возникал и формировался во взаимодействии и упорядочении стихий (земли, воздуха, огня и воды), так эсхатологическое сражение – это битва с олицетворениями этих стихий. Победа над силами хаоса – это Творение, соответственно

120 Российская государственная библиотека. Шифр хранения: IZO П1 VI 4.г

121 Государственный исторический музей. ГИМ 110972/222, ФМЛ ИД-222, ГК 6825814

в ***архетипе эсхатологического сражения заложена программа «Анти-творения», развоплощения мира, когда силы хаоса и стихии выходят из-под контроля, нарушают баланс и разрушают космологические мироструктуры***.

Эсхатология делится на две формы, всемирную и индивидуальную. Последняя предполагает учение о загробном пути и участи человека, включающем представления о посмертном суде и воздаянии. Две эти формы эсхатологии взаимосвязаны в логике диалектики общего и единичного и изоморфны через призму концепции подобия макрокосма и микрокосма. Поэтому битва конца в индивидуальной эсхатологии может уподобляться болезни и смерти человека или погружению его в психическую болезнь. Болезни, связываемые в традиционных культурах с духами болезни, порождениями хтонического мира, поражают организм и душу человека, завладевают им и могут привести к смерти, после которой душа покинет тело, то есть микрокосм погибнет, подобно макрокосму, гибнущему в битве конца. На стороне человека с болезнью сражаются сущности Верхнего мира, его духи-хранители и верховные существа, к которым обращены его молитвы и жертвы.

Психическая болезнь – это инвазия бессознательного, когда Я человека, раскалывается и тонет в его пучине. Выше в рамках изоморфизма макрокосма и микрокосма, рассматривались подобие структуры психики/топики и модели Мировой горы. Таким образом, силы бессознательного, как титаны и хтонические чудовища переходят границу и завладевают Средним миром, человеческим сознанием (Я), раскалывают его, нарушают мышление и восприятие, они вступают в битву с силами богов-олимпийцев (Сверх-Я) и убивают их, разрушая все мироструктуры космической топики. Это в своем эсхатологически законченном, крайнем проявлении, поскольку психические расстройства достаточно многообразны и отличны по своим причинам, симптоматике и протеканию.

Битва антропоморфных божеств и людей с хтоническими существами, противостояние Света и Тьмы лежит в основании ***архетипа и производного от него конструкта «Священной войны»,*** которая переводит противостояние между человеческими сообществами в символическое эсхатологическое сражение между людьми и нелюдьми/недолюдьми.

Хтонический конструктор

Теперь постараемся обобщить основные ***характеристики хтонического подземного Нижнего мира и его обитателей***, которые необходимо учитывать при конструировании образа врага посредством использования инфернальной дегуманизации.

1. Символизм верха-низа и зон перехода/порталов между мирами. «Мы» в Среднем мире, враг к нам попадает из Нижнего мира. «Мы», персонифицированные в фигуре воина, сбрасываем его обратно в преисподнюю, подобно образам, представленных ниже плакатов Кукрыниксов, В.Б. Корецкого и Н.И. Кочергина.



«Беспощадно разгромим и уничтожим врага». Худ. Кукрыниксы, Рудакова Л., Дмитриев Г. 1941 г.[122]
«Боец, Родина ждет этого дня!». Худ. Корецкий В. Б. 1943 г.[123]
«В небесах, на земле и на море». Худ. Кочергин Н. И. 1941 г.[124]

2. Лунарный символизм. Лунарный символизм являет следующую цепочку смыслов и ассоциаций: Луна – дождь – плодородие – женщина – змей – волшебство – ночь/тьма – инициация – смерть – периодическое перерождение (см. ниже плакаты С.Д, Игумнова,

[122] Государственный исторический музей. ФМЛ ИД-12681, ГИМ 113489/5, ГК 6803459.

[123] Государственный исторический музей. ФМЛ ИД-16046, ГИМ 115456/474, ГК 16287480.

[124] Государственный музей истории Санкт-Петербурга. Номер в Госкаталоге: 28573951, Номер по КП (ГИК): ГМИ СПб 373672, Инвентарный номер: ГМИ СПб Инв.№-I-Б-12943 пл.

Г.А. Семенова и кадр из антироссийского украинского пропагандистского ролика). Как отмечал М. Элиаде: «…иерофании Луны можно сгруппировать вокруг следующих тем: a) плодородие (воды, растительность, женщины; мифологический «предок»); b) периодическое перерождение (символизм Змея и всех лунных животных; «новый человек», переживший водную катастрофу, причиненную Луной; смерть и воскрешение инициации и т. д.); c) Время и Судьба (Луна «измеряет» или «ткет» судьбы, «связывает» вместе различные космические уровни и разнородные реальности; d) перемены, отмеченные противопоставлением Света и Тьмы (полнолуние – новолуние; «верхний мир» и «преисподняя»; братья – враги, добрые и злые) или равновесием между бытием и небытием, возможным и подлинным (символизм скрытого, темная ночь, тьма, смерть, семена и личинки)».[125]







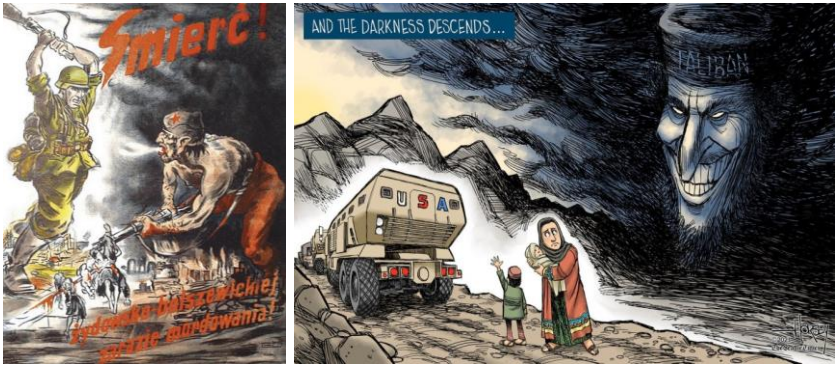
Лунарный символизм: Луна – змей – ночь/тьма – смерть. Свет побеждает Тьму. Плодородие – жертва – женщина – тьма – смерть
«Искореним шпионов и диверсантов, троцкистско-бухаринских агентов фашизма». Худ. Игумнов С. Д. 1937 г.[126]
«Спешите купить военный 5 1/2 % заем, чтобы преодолеть все преграды». Худ. Семенов Г. А. 1916 г.[127]
Кадр из украинского пропагандистского ролика, 2022 г.

[125] Элиаде М. Избранные сочинения: Очерки сравнительного религиоведения. – М.: Ладомир, 1999. С. 178.

[126] Государственный историко-художественный музей «Новый Иерусалим». Номер в Госкаталоге: 40314784, Номер по КП (ГИК): МОКМ КП-14079, Инвентарный номер: Гпп-328

[127] Государственный центральный музей современной истории России. Номер в Госкаталоге: 22386630, Номер по КП (ГИК): ГЦМСИР ГИК 5936/2.

3. Хтоническая темнота. Подземный мир преимущественно темный и тьма его атрибутивная характеристика. Враг появляется из тьмы и за ним идет тьма. На плакате В.Н. Дени «Убей фашиста-изувера!» и на американском антиталибском плакате из тьмы проявляется лишь персонифицированное лицо хтонического зла.



Фашистский плакат периода периода Второй мировой войны и антиталибский американский плакат «Смерть еврейско-большевистской убийственной заразе!». Худ. неизвестен. Польша. 1944 г. «И тьма спускается…». Худ. Хорси Дэвид. США. 2021 г.

4. Слепота, отсутствие глаз/пустые глазницы, одноглазость. И наоборот, способность хорошо видеть в темноте, ночное зрение, светящиеся во тьме глаза ночных хищников.

1) хтонические существа живут во тьме, поэтому часто слепы (имеют один зрячий глаз);

2) хорошо видят во тьме и при свете луны (но не могут смотреть на свет/солнце);

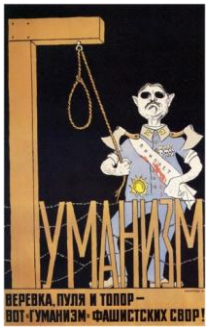
3) солнечный свет (или первый крик петуха, свидетельствующий о его появлении) их распугивает и может уничтожить.

В плакате «Армия США – орудие агрессии и разбоя» глаза американского солдата просто затемняются, в плакате «Веревка, пуля и топор – вот «гуманизм» фашистских свор!» у врага уже пустые темные глазницы, стилизованные под очки (или может быть наоборот, очки, стилизованные под хтонические глаза). «Новогоднее гадание» Кукрыниксов представляет пустые темные глаза на скелетированном лице фюрера.



«Убей фашиста-изувера!». Худ. Дени В.Н. (Денисов В. Н.). 1942 г.[128]







«Армия США - орудие агрессии и разбоя». Худ. Корецкий В. Б., Сорокин В. В., Соколов В. Н., Кучеров Ю. Н. 1983 г.[129]
«Веревка, пуля и топор – вот «гуманизм» фашистских свор!». Худ. Кукрыниксы.1975 г.[130]
«Новогоднее гадание». Худ. Кукрыниксы. 1942 г.[131]

[128] Государственный историко-мемориальный музей-заповедник «Сталинградская битва». Номер в Госкаталоге: 4179020, Номер по КП (ГИК): МЗСБ КП 13050, Инвентарный номер: ПГ 251.

[129] Рыбинский государственный историко-архитектурный и художественный музей-заповедник. Номер в Госкаталоге: 1982674, Номер по КП (ГИК): РБМ-14526, Инвентарный номер: Г-4077.

[130] Тамбовский областной краеведческий музей. Номер в Госкаталоге: 35507296, Номер по КП (ГИК): ТОКМ КП 13149/7.

[131] Самарский областной художественный музей. Номер в Госкаталоге: 17984191, Номер по КП (ГИК): СОХМ КП-8774/31, Инвентарный номер: Р-1695/31.

Глаза хтонических существ могут быть скрыты специальными устройствами, им тяжело или даже невозможно видеть без них в нашей реальности. Таким образом, для инфернализации лица в образе врага используются очки и монокли, а в современной культуре – закрытые шлемы, противогазы, скафандры и т.п. Этот прием позволяет скрыть лицо врага и добавить элемент таинственности и непредсказуемости в нарратив.



Противогазы, шлемы и т.п. как современные признаки инфернальности
«Эпоха штурмовиков». Худ. DALE. 2017 г.
«Карантин». Худ. Джонс Маркус. 2021 г.
«Дарт Вейдер и Кало Рен». Худ. неизвестен. 2021 г.

5. Развитое обоняние и осязание, как следствие жизни во мраке и слепоты. К примеру, мотив длинного носа, признак развитого обоняния и хтонической жадности, агрессивности. Враг принюхивается, «тянет свой нос» и получает по нему как на представленных ниже плакатах Н.Е. Муратова и В.Н. Дени.

6. Темный, серый, бледный цвет кожи – как признаки смерти, мертвого тела и жизни во тьме.

7. Подземный мир – мир мертвых, поэтому его обитатели могут быть как собственно мертвецами или же иметь их отдельные признаки, к примеру, мертвые конечности или невозможность быть убитым обычным способом. Сюжет с «армией мертвецов» весьма распространен в современной массовой культуре.

Сюжет армии мертвецов в творчестве Кукрыниксов представлен достаточно широко, один из примеров – плакат «Превращение

Фрицев» 1943 года. Видна связь между инфернальной и механистической дегуманизациями – мертвецы в своей трансформации проходят деперсонификацию и реификацию, превращаясь в надмогильные кресты.







«О крысе голодной и силе народной». Худ. Муратов Н. Е. 1941 г.[132]
«Фашистская ставка. Красноармейская поправка». Худ. Дени В. Н. 1944 г.[133]



«Превращение «Фрицев». Худ. Кукрыниксы. 1943 г.[134]

[132] Центральный музей Великой Отечественной войны 1941-1945 гг.. Номер в Госкаталоге: 36254146, Номер по КП (ГИК): ЦМВОВ ОФ-33425, Инвентарный номер: ПЛ-667.

[133] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 39764799, Номер по КП (ГИК): ГИМ 102483/130, Инвентарный номер: И Х 471/2.

[134] Окно ТАСС. № 640. 1943 г.

Обобщающий пример к вышесказанному, опять же Баба Яга: живет в переходе между мирами; слепая; но имеет развитое обоняние и сразу «чует русский дух»; темная, серая, пепельная кожа; имеет мертвую конечность – мертвую ногу; воительница, герой вынужден сразиться с нею «не на жизнь, а на смерть».

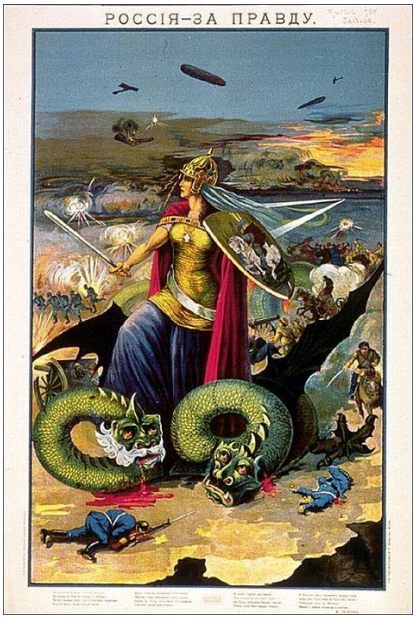


Образ армии мертвых в киносериале «Игра престолов» (вышел в 2011 г.). Светящиеся во тьме глаза хищников/хтонических существ. Демоны и мертвецы носят черты охотящихся врагов, групповых хищников

8. Нижний мир – подземно-подводный мир. В нем находится подземная река или река туда попадает из других миров, а потом возвращается обратно. Попасть в подземный мир можно через источник, реку, водопад и т.п. Существует река мертвых, отделяющая собственно мир мертвых от остального Нижнего мира. Архаичный образ хозяина Нижнего мира земноводный рептильный – змей, ящер, дракон. Отсюда разные проявления мотива змееборчества, представленные в плакатах «Россия – за правду» и «Раздавим фашистскую гадину!».

9. Нижний мир не только подземно-подводный, но еще и огненный. Его огонь, это часть «остаточного» после Творения хаоса. Он проявляется на разных уровнях, на верхнем уровне Нижнего мира это может быть огонь мастерской Гефеста, расположенной под Олимпом, а в самом низу – огонь Тартара. Хтонические существа могут быть связаны с подземным огнем, являться его частью

(как огненный великан Сурт, хозяин Муспельхейма в древнескандинавской мифологии) или владеть способностью исторгать огонь, подобно сонму огнедышащих драконов.





Мотив змееборчества с хозяином подземно-подводного мира «Россия – за правду». Неизвестный художник. 1914 г. «Раздавим фашистскую гадину!». Худ. Власов В. А., Певзнер Т. И. 1941 г.[135]

Появление подобных существ в Среднем мире связана с манифестациями губительного смертельного пожирающего огня. На зарубежных плакатах, представленных ниже представлены вариации распространения хтонического огня, уничтожающего мир людей: 1) инфернальное существо несет огонь и уничтожает все вокруг себя, идя по колено в крови; 2) демон-мертвец овладевает миром живых и огонь идет за ним; 3) чудовище прорывается в Средний мир локализовано, вместе со взрывом авиабомб.

[135] Государственный музей политической истории России. Номер в Госкаталоге: 35001502, Номер по КП (ГИК): ГМПИР КП-36676/4, Инвентарный номер: Ф.V-2185/4.



Хтонический огонь вырывается наружу
Зарубежные военные плакаты периода Советско-польской и Второй мировой войны
«Враг идет – смотри, что несет!». Худ. неизвестен. 1920г., Польша. Музей плаката в Виланове. Pl.27249/1 MNW
Плакат, открывавший антибольшевистскую выставку в Берлинском рейхстаге под названием «Большевизм без маски». Худ. неизвестен. 1937 г.
«Вот «освободители!». Худ. неизвестен. Италия. 1944 г.

10. Неполнота, переходность, гибридность, химеричность образов. Подземный мир заселен существами, не выходившими из «утробного» мира, которые не смогли преодолеть своей хтонической эмбриональности, хотя они и развились в некие «протоформы», которые застыли в промежуточном состоянии.

а) Это гибриды и химеры от разных видов, недоразвившиеся в каком-то одном качестве, в одной полной форме. К примеру, минотавр как гибрид быка и человека, змееногие богини, дракон как смесь змеи и птицы и т.п. На плакате Д.А. Шмаринова «Раздавить фашистское чудовище!» враг представлен в образе гибрида человека и осьминога.

б) Эмбриональная инфернальность может выражаться и в гиперболизации, избыточности формы и образа: Гидра с множеством голов, количество голов Цербера в античных источниках различался от двух до ста (его образ дополняли змеей вместо хвоста, змеями на туловище и одной львиной головой) и т.п. Так на представ-

ленных ниже рисунках В.Н. Дени и польского плаката, периода советско-польской войны 1919-21 годов демонстрируется именно это проявление хтонической избыточности.



Гибридность и химеричность хтонических образов врага «Раздавить фашистское чудовище!». Худ. Шмаринов Д. А. 1941г.[136]

Элементы избыточности образа могут и не являться частями тела хтонического существа, а заключаться в избыточности его качеств и внешних атрибутов (как количество фуражек на карикатуре Кукрыниксов «Убийца по совместительству»).

в) Инверсия избыточности – недостаточность, неполнота образов, организмическая депривация. Одноглазость, однорукость/одноногость встречается у древнескандинавских ётунов, древнегреческих циклопов и титанов, многочисленных демонов африканских племен. Фоморы из ирландской мифологии были одновременно одноруки, одноглазы и одноноги, поскольку одна их половина находилась в Среднем мире, а другая в Нижнем, откуда они и черпали свою силу и энергию.

[136] Государственный музей истории Санкт-Петербурга. Номер в Госкаталоге: 33188608, Номер по КП (ГИК): ГМИ СПб 438976, Инвентарный номер: ГМИ СПб Инв.№-I-Б-6753 пл.



Эмбриональная инфернальность как гиперболизация, избыточность формы и образа
«Убийца по совместительству». Худ. Кукрыниксы. 1943 г.[137]
«Истребление фашистского гнезда навсегда!». Худ. Дени В.Н. 1945 г.[138]
«К оружию! Вступайте в добровольческую армию!». Худ. неизвестен. Польша. 1921 г.

Образ врага может быть одновременно и гиперболизирован, избыточен и неполон, как на карикатуре Кукрыниксов 1942 года «Лучшие из лучших!...». Правда для этого образ врага фрагментируется на отдельные под-образы. Двойственность и расщепленность образа врага и отношения к нему проявляется в том, что он может вызывать одновременно два противоположных чувства. Тут мы сталкиваемся с ***амбивалентностью образа врага при инфернальной дегуманизации и вспоминаем тот факт, что амбивалентность является одной из основных характеристик сакрального. Следовательно, демонизация противника это сакрализация со знаком минус***, когда акцентируются не небесный, а хтонический (злой, устрашающий и т.п.) характер персонажа.

[137] Центральный музей Вооруженных Сил Российской Федерации. Номер в Госкаталоге: 35754593, Номер по КП (ГИК): ЦМВС КП-65823, Инвентарный номер: 12/11970.

[138] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 38841469, Номер по КП (ГИК): ГИМ 113190/2630, Инвентарный номер: И III хром 19252.



Хтоническая избыточность и недостаточность
«Лучшие из лучших! (Наглядное пособие по изучению чистой расы).
Идеальный ариец должен быть: ВЫСОК, СТРОЕН, БЕЛОКУР.
Лектор - ученый расовед Юлиус Штрейхер (тоже «стопроцентный»)».
Худ. Ефимов Б. 1942 г. [139]

г) Переходность формы, необходимость мимикрировать под существо из мира людей, неспособность поддерживать одну и ту же форму, как в Среднем, так и в Нижнем мире. Изображения на плакатах «Враг коварен – будь начеку!», «Сегодня НДП – завтра фашизм», «Загляни за маску! Коммунизм – это смерть» представляют хтонических существ, скрывающих свой облик за масками людей и

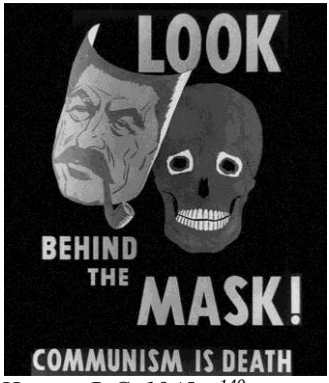
[139] Журнал «Крокодил», 1942 год.

под шкурой животных. Однако и это нелегкая задача, поскольку подземный мир не отпускает их полностью. Здесь можно указать группу различающихся, но близких сюжетов и образов:

- хтоническое существо, мимикрирующее под обитателя Среднего мира, не может находиться в этом облике в своей реальности, принимая свою настоящую форму;







«Враг коварен – будь начеку!». Худ. Иванов В.С. 1945 г.[140]
«Сегодня НДП - завтра фашизм». Худ. Корецкий В.Б. 1969 г.[141]
«Загляни за маску! Коммунизм – это смерть». Худ. неизвестен. США. 1950-е гг.

- оно не может воплотиться в свою форму в мире людей, какая-то ее часть всегда остается в подземном мире (те же ирландские фоморы обретали свою нормальную форму, когда возвращались в свой мир);
- воплощаясь в Среднем мире, хтоническое существо не может избавиться от зооморфных и гибридных/химерических черт;
- появляться в Среднем мире оно может в определенных условиях и при определенных обстоятельства (ночь, туман, другие состояния и особые дни перехода: циклы Луны, дни равноденствия и солнцестояния, праздники мертвых и т.д., обращение к нему с помощью магии и ритуала, нарушение клятвы и т.п.).

[140] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 38841470, Номер по КП (ГИК): ГИМ 113190/2669, Инвентарный номер: И III хром 19293.
[141] Музейное объединение «Музей Москвы». Номер в Госкаталоге: 22433672, Номер по КП (ГИК): ММ ОФ-19993/1.



Одна часть врага в мире людей, другая в хтоническом мире
«Ио-Иосиф голубь мира». Париж: изд. Paix et Liberté, 1952 г.
«Людоед-вегетарианец, или две стороны одной медали». Худ. Кукрыниксы.1941 г.[142]
«Неонацизм». Худ. Цвик Е.С. 1985 г.[143]

Эти особенности и характеристики сходятся в визуальных образах врага, представленых на плакатах «Ио-Иосиф голубь мира». «Людоед-вегетарианец, или две стороны одной медали» и «Неонацизм».

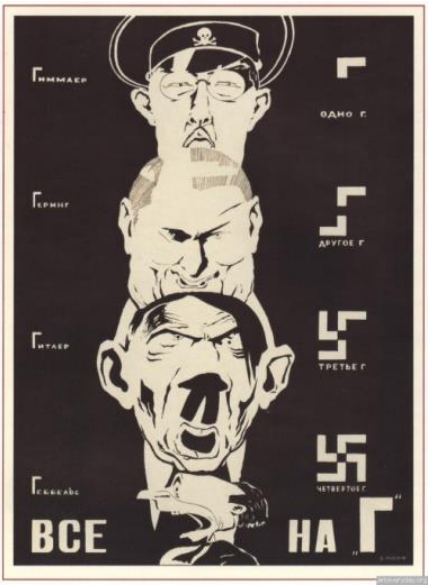
д) Следующее проявление эмбриональности, это особая темпоральность хтонических существ: 1) они могут находиться долго в неактивном режиме, недвижимой форме (анабиозе, спячке, мертвом сне, сне, как аналоге смерти) до того момента, когда кто-то извне, человек или другое существо не нарушит их режим своим появлением; 2) и наоборот, находиться в перманентном бодрствовании как дракон, сторожащий яблоню в саду Гесперид и постоянно изрыгающий огонь.

11. Космогония – это переход от Хаоса к Космосу. К примеру, античная идея творения – это переход от хаоса к порядку, от подземных монстров и сторуких титанов, низвергаемых в Тартар, к олимпийским богам. Поэтому, антропоморфизация образа уменьшается в направлении большей близости того или иного хтонического существа к зоне Хаоса (нижним уровням Нижнего мира) и, наоборот – чем ближе к Среднему миру, тем более антропоморфна его форма.

[142] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 39765921, Номер по КП (ГИК): ГИМ 101806/26, Инвентарный номер: И Х 754.

[143] Национальный музей Кабардино-Балкарской Республики. Номер в Госкаталоге: 31038641, Номер по КП (ГИК): НМКБРКП 9550/233.

12. Эволюционная последовательность образов. Чем ниже находится существо на уровнях Нижнего мира, тем дальше в своей эволюции оно располагается от млекопитающих и, в первую очередь, человека. Это не железное правило и имеет множество исключений, но оно, в целом, прослеживается. От земноводного хозяина подземного мира – змея, ящера, дракона выше к формам, сочетающим черты птиц, млекопитающих и, в конечном итоге, человека. Чем эволюционно дальше образ хтонического существа, тем он древнее и менее антропоморфнее. Нечто подобное прослеживается на карикатуре Д. Моора «Все на «г».



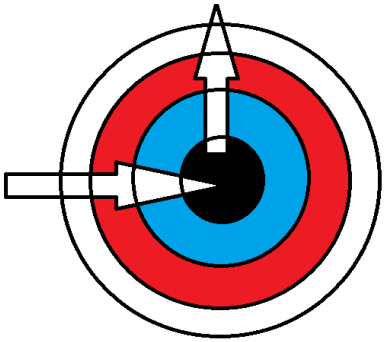
Сверху вниз: человек – антропоморфный демон – териоморфы «Все на «г». Худ. Моор Д. 1941 г.[144]

Таким образом, чем выше к Среднему миру уровень подземного, тем более его существа предстают в образе млекопитающих и их гибридов/химер, тем более они антропоморфны, чем ниже, тем менее антропоморфны. Так же и наличие у антропоморфного суще-

144 Российская государственная библиотека. ВВК-код: Щ156.643(2)75-31(2)722, Щ8-1(2)722, Т3(2)722. Места хранения: IZO П7№45/30

ства эволюционно более ранних черт, свидетельствует о его архаичности и связи с более нижерасположенным уровнем Нижнего мира (к примеру, змееногая скифская богиня Апи).

13. Абстрагирование образов. Центром в модели Мирового яйца является Средний мир и существа, он наиболее материален и чувственен, как и существа, его населяющие. Чем ближе хтонические существа к Среднему миру, тем более они воплощены в какую-то форму, пусть даже гибридную/химерическую и избыточную, чем ниже, тем более они развоплощены и абстрагированы: бестелесны и безобразны.



Воплощение, центростремительный принцип.
Развоплощение – центробежный. (Рис. автора).

Согласно «Мифам» Гая Юлия Гигина, опирающимися на древнегреческие источники: «Мгла породила Хаос, а от Хаоса и Мглы возникли Ночь (Nox), День (Dies), Эреб и Эфир».[145] Хаос выступает здесь не как первосостояние, предшествующее Творению, а как нечто производное от Мглы, его породившей. Можно предположить, что в древнегреческой космологии за Хаосом предполагалась некая область Мглы. Как отмечал Платон в «Тимее», те, жизнь которых прошла в злодеяниях уводятся Эриниями через Тартар в Эреб и Хаос. В Тартаре живет сестра и жена бога вечного мрака Эреба – Нюкта, персонификация ночной темноты, сам же Эреб располагается дальше Тартара, возможно между ним и Хаосом. Аид и его

[145] Гигин. Мифы / Перевод и комментарии Торшилова Д. О. – СПб.: Алетейя, 2000. С. 5.

мрачный властелин располагается выше области Тартара. Представим себе основные возможные части Нижнего мира, согласно древнегреческой мифологии:

1. несколько уровней Аида;
2. Тартар;
3. Эреб;
4. Хаос;
5. Мгла.

Царство Аида населено различными хтоническими существами и душами мертвых. Ниже Аида расположен Тартар, куда низвергли титанов и Кроноса после титаномахии. Там же были заточены старшие Циклопы и Гекатонхейры, сторукие великаны, дети Урана, стерегущие вход в Тартар (ранее вход стерегла летающая змея). Ниже Тартара область вечного мрака Эреба и далее Хаос, тут мы не наблюдаем каких-либо оформленных существ, только, согласно Платону, туда уводятся Эриниями бесплотные души злодеев (однако сами Эринии возвращаются в царство Аида). Далее, ниже Хаоса возможно Мгла. Таким образом, чем дальше от царства Аида, тем меньше мы встречаем каких-либо существ и тем более абстрагированный характер носят их образы.

Обобщающий пример к вышесказанному: **эволюция образа дьявола**, от земноводного до человека и абстрагируемого образа. Видно, что химерические дополнения также предполагают переход в эволюционной цепочке.

- Земноводное – змей, ящер – змееморфный хозяин Нижнего мира.
- Дракон – химера земноводного, птицы и, в ряде случаев, млекопитающего.
- Млекопитающее – летучая мышь, пес, свинья, козел, обезьяна с некоторыми антропоморфными чертами.
- Черт – зооморфная химера, с чертами млекопитающих различных видов и человека, прямоходящая.
- «Бафомет» – химера человека с другими видами.
- Антропоморфный образ со слабыми зооморфными признаками, либо вовсе без них.
- Дьявол в образе человека.
- Абстрагированный образ – сила, энергия, присутствие.

Связь между инфернальной, анималистической и механистической дегуманизациями

Ранее говорилось о хтонической эмбриональности, о неполноте, переходности, гибридности существ подземного мира. В предыдущих частях работы утверждалась, что ***анималистическая дегуманизации, гибридизация и химеризация (в том числе и киборгизация) образа врага усиливают ощущение тревожности и чувство страха, данный механизм используется и в конструировании демонических образов. Это полуформы, расположенные на шкалах «зооморф – антропоморф» и «животное – человек» ближе к тому или иному краю этих градаций. При этом следует добавить и шкалу «реальная/природная форма – гибрид/химера», по которой животное и человек в своем более или менее реальном физическом виде гибридизируется до состояния сложносоставной химеры.***

Иногда трудно отделить визуальный образ врага как следствия использования исключительно анималистической или инфернальной дегуманизации, эти механизмы на своем стыке способны порождать сходные по причудливости и чудовищности образы. В чем же тогда их отличие? Тут следует указать на их очевидную взаимосвязь и существующие различия и дать интерпретацию – ***демонизация/инфернальная дегуманизация образа врага это:***

1) анималистическая дегуманизация с добавлением в зооморфный образ хтонических признаков;

2) добавление в антропоморфный образ нечеловеческих (сверхъестественных, сверхчеловеческих, сакральных) хтонических признаков и компонентов механистической дегуманизации и киборгизации образа врага как машинно-человеческого гибрида.

Оборотничество как признак хтоничности, предполагает существование как минимум в двух возможных крайних полюсах по шкалам:

1) **«человек – животное»;**
2) **«зооморф – антропоморф»;**
3) **«природная форма – гибрид/химера».**

К примеру, на представленной ниже крикатуре Б. Е. Ефимова «Как из «молодца» получается овца...» видны стадии зооморфизации образа врага, из которых два средние стадии подобны демони-

зации (шкала «животное – человек»). Взаимосвязанность анималистической и инфернальной дегуманизации прослеживается на плакатах «Это враг» «За честь жены, за жизнь детей…», «Немец-убийца, погромщик и вор...», «Американская «цивилизация» в Корее»: согнутое тело врага, намекающее на филогенетические проблемы с прямохождением, руки, с обильным волосяным покровом, у японца и американца хтонические глаза, скрытые очками.



Стадии зооморфизации образа врага, на которых два средние стадии подобны демонизации (шкала «животное – человек»)
« Как из «молодца» получается овца...». Художник Ефимов Б.Е. 1941 г.[146]

Сюда же следует добавить и ***шкалы механистической дегуманизации: «человек – машина» и «система – деперсонифицированный агрегат».***

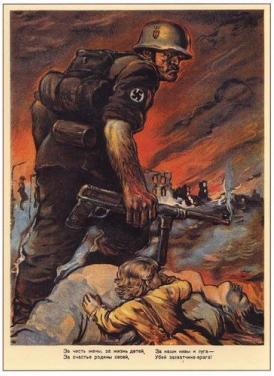
1. Шкала «человек – машина» *показывает степень киборгизации образа врага как машинно-человеческого гибрида в своих крайних проявлениях: от человека с минимальной механической частью до неантропоморфной машины.*

2. Шкала «система – деперсонифицированный агрегат» *демонстрирует крайности различий между механистической, но автономной целостной системой (человеком-киборгом, пришельцем-киборгом, демоном-киборгом, мыслящим и автономным роботом, злонамеренным искусственным интеллектом и т.п.) и деперсони-*

[146] Дзержинский краеведческий музей. Номер в Госкаталоге: 29748994, Номер по КП (ГИК): ДзГМ КП-4864/199.

фицированным, лишенным сознания или нерефлексирующим, несамостоятельным, управляемым элементом/агрегатом/роботом/дроном.






Связанность анималистической и инфернальной дегуманизации
«Это враг». Худ. неизвестен. США. 1940-е гг.
«За честь жены, за жизнь детей, за счастье родины своей, за наши нивы и луга – убей захватчика-врага!». Худ. Голованов Л., текст Маршак С. 1942 г.[147]
«Немец-убийца, погромщик и вор...где б ни увидел ты немца, убей гадину эту на месте!». Худ. Кукрыниксы, текст Бедный Д. 1942 г.[148]

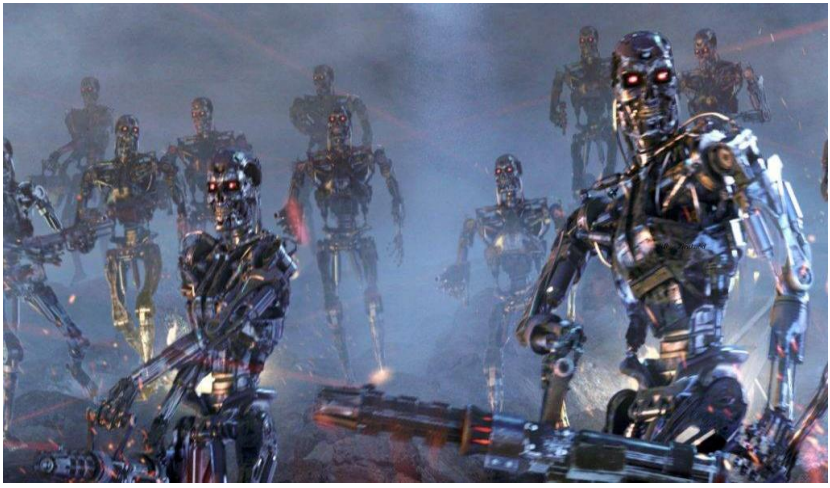
Инфернальная и механистическая дегуманизации обнаруживают связь и в использовании и там и там элементов неживой природы или некогда живой части/живого существа, которые предстают в неживом, мертвом виде. Изображения мертвецов в той или иной степени деперсонифицированы, уходя в иной мир, мертвые утрачивают непосредственную связь с миром людей. Выступая в обобщенном образе, мертвецы всегда деперсонифицируются, пусть даже в своем отдельном индивидуальном визуальном образе они и содержат признаки половозрастного и социального статусов.

Поэтому при конструировании образа врага, не представляет особого труда заменить неживую часть на машинную: мертвая конечность превращается в механический, электронный протез или

[147] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 36400598, Номер по КП (ГИК): ГИМ 113190/518, Инвентарный номер: И III хром 15639.

[148] Государственный исторический музей. Номер в Госкаталоге: 36412302, Номер по КП (ГИК): ГИМ 113190/917, Инвентарный номер: И III хром 16203.

имплант. Мы видим сонмы голливудских злодеев с мертвыми машинными частями; мимикрирующих под людей машин и компьютерных программ; оборотней, превращающихся в киборгов; машин, похожих на инфернальных демонов и т.п. Армия мертвых моделируется как армия «терминаторов» из одноименного фильма, при этом отдельный терминатор, это деперсонифицированный скелетообразный антропоморф-мертвец.



Терминаторы, армия скелетообразных «механических мертвецов», аналог хтонической армии мертвых. Связь инфернальной и механистической дегуманизаций
Кадр из фильма «Терминатор» (1984 г.)

Киборгизация образа врага может содержать элементы хтоничности, но и хтоничность воспринимается современным человеком через механистические и виртуальные метафоры и образы, поскольку он в той или иной степени испытал воздействие индустриальной культуры. Для него ***сакральное, сверхъестественное выступает не только (и не сколько) в мифологическом, фольклорном контексте, но и в образах цивилизационной и научно-производственной сверхразвитости, инаковой или альтернативной машинной цивилизации***. Часто мы видим миры, в которых осуществлена искомая современными учеными и футурологами конвергенция нано-, био-, инфо-, когнитивных технологий (так называемая «NBIC-конвергенция», как

воображаемое ядро шестого технологического уклада). Следовательно, изображая подобного сверхъестественного врага, мы проецируем на него и образы нашего возможного будущего, как желательного, так и апокалиптического и постапокалиптического. ***Враг не только проекция Мы и/или Я, отражающая подавляемые свойства нас самих, но и наша рефлексия относительно будущего и его возможных исходов. Коллективный образ Врага футурологически эвристичен, он содержит потенции новых форм описания не только настоящего, но и будущего.***



Согнутый скелет, слепые глаза в очках и подземные божества, любящие золото
«Американская «цивилизация» в Корее». Худ. Кукрыниксы. Стихи С.Маршака. 1952 г.[149]

[149] Военно-исторический музей Тихоокеанского флота Министерства обороны Российской Федерации. Номер в Госкаталоге: 24531936, Номер по КП (ГИК): ВИМТОФ-5067/1. Инвентарный номер: 04П-393.

Несмотря на то, что данная часть работы посвящена демонологии и космологии Врага, казалось бы, сферам наиболее далеким от биолого-антропологического анализа и научного мировоззрения как такового, тем не менее, на всем ее протяжении мы сталкиваемся с незримо стоящими за космологическими структурами и хтоническими персонажами эволюционным процессом и последовательностью. Внутриличностные психические процессы в человеческом микрокосме изоморфны изменениям и судьбе макроструктур, а специфика хтонических персонажей, от земноводного хозяина Нижнего мира до человека в Среднем мире выстраивается пусть не в всегда строгой, но эволюционной последовательности от земноводных к млекопитающим и человеку.

Несколько ранее было отмечено, что в истории развития мифологических и религиозных идей и представлений эволюционное абстрагирование данных идей и представлений обнаруживает в качестве своего противоречия диаметрально противоположную тенденцию к конкретно-чувственному восприятию сакрального. На ранних этапах развития человеческого сознания, общества и культуры одними из основных механизмов демонизации (инфернальной дегуманизации) являлись зооморфизация (анималистическая дегуманизация) и химеризация/гибридизация. Появление раннеземледельческих цивилизаций и иерархичных обществ, основанных на разделении труда и так называемой «органической солидарности» по Э. Дюркгейму, обусловили переход от биологических проявлений деперсонализации врага к их механистическим аналогам и метафорам. Этот процесс развития социальной машинерии и его влияние на восприятия врага, подкреплялись развитием орудийной деятельности и механизации труда, породив более сложные искусственные неорганические формы механистической дегуманизации. IT-технологии довели этот процесс до высокой степени как абстрагирования, так и конструирования инфернального, порождая зримые виртуальные миры с сонмами фантастических существ и иерофаний сакрального.

Хтоническое стало переходить из неживого органического в неживое, а потом уже и в живое неорганическое, Баба яга вместо костяной ноги получила титановый протез, а с уничтожением людей вместо Змея Горыныча значительно лучше и тотальнее стал справляться «сошедший с ума» злонамеренный искусственный интеллект.

Следует также отметить, что если в ранней истории человечества демонизация основывалась на зооморфизации (анималистической дегуманизации) и химеризации, то по мере развития культуры происходит антропоморфизация (регуманизация, гуманизация) образов как Другого, так и Врага, восприятие других/врагов («Они»), не как животных, нелюдей, недолюдей, а как людей, все более сравнимых с «Мы». Следовательно, общий вектор эволюции образа врага движется в сторону как антропоморфизации, так и абстрагирования инфернального.

Священная война

Появлению концепции священной войны наука благодарна экзегетикам, исследователям Библии, ориенталистам и религиоведам, изучавшим авраамические религии. В 1885 году Юлиус Велльхаузен в работе «Пролегомены к истории Древнего Израиля» поднимает вопрос о необходимости исследований библейского изображения войны. Термин «священная война» ввел Фридрих Швалли в 1901 году в одноименной работе «Heilige Krieg». Еще один термин, основанный на библейской экзегетике – «война Яхве» вводит Фриц Штольц в 1972 году.

С точки зрения библейского богословия война может быть названа «священной» при соблюдении нескольких обязательных условий, сошлемся на мнение А.С. Кашкина, обобщившего ряд этих признаков:

«1) Эта война направлена против принципиальных врагов народа Божия (в основном это народы, населявшие Ханаан и его окрестности), тех, которые сами претендуют на владение землей обетованной и угрожают жизни Израиля на этой земле.

2) В расположении армии должны находиться священники (Втор.20:2–4) и священные предметы (чаще всего ковчег Завета), о чем неоднократно засвидетельствовано в Библии (Нав.6:3, 5, 7; 1Цар.4:3–5; 2Цар.11:11).

3) Воины должны быть ритуально чистыми (Втор.23:10–11).

4) Еще одно требование, которое предъявляется воинам, имеет нравственный характер (тогда как ритуальная чистота связана с физическим состоянием человека) – они должны твердо и непреложно

верить Господу. Как указывает фон Рад, вера абсолютно неотделима от концепции священной войны. Это состояние духа человека было гораздо важнее, чем качество вооружения или наличие военного опыта. Именно поэтому повеление «не бояться» врага (ведь отсутствие страха возможно только при наличии совершенной веры в Бога) трижды повторяется в Втор.20:1–8, а также встречается в других местах книги (Втор.7:18, 31:6:8). Только при соблюдении этого условия актуализируется следующая составляющая священной войны.

5) Сам Господь присутствует среди воинов (Втор.23:14), Он принимает участие в сражениях и дарует победу чудесным образом (вспомним падение стен Иерихона и знамение с солнцем при Гаваоне (Нав.6 и Нав.10)). При этом количество воинов не имеет решающего значения (Втор.20:1); напротив, нередко священные авторы делают акцент на том, что армия избранного народа существенно уступала противнику в численном отношении, отдавая тем самым честь победы исключительно Богу. Кульминационным моментом в описании священной войны часто является свидетельство о том, что Господь ввергает врага в сверхъестественный ужас и панику (Нав.10:10; Суд.4:15; 1Цар.7:10).

6) Итак, самый главный компонент священной войны – наложение заклятия (תדמ) на людей и имущество противника. Первой священной войной является сражение с амаликитянами (Исх.17:8–15), случившееся сразу после исхода из Египта. Второзаконие, имея в виду этот инцидент, называет Амалика одним из заклятых врагов Израиля и требует «изгладить память Амалика из поднебесной» (Втор.25:19), т.е. полностью уничтожить этот народ, формулируя тем самым указанный важнейший принцип священной войны. В другом месте Второзакония Господь также открыто требует предать заклятию и не щадить никого из семи ханаанских народов (Втор.7:1–2); нужно сказать, что в библейском учении требование «предать заклятию» человека означает его умерщвление (Лев. 27:29). Именно потому Иисус Навин при взятии каждого хананейского города (Иерихон, Гай, Ливна, Лахис, Хеврон и др.) истреблял местное население».[150]

[150] Кашкин А.С. Концепция священной войны в книге Второзаконие // Христианское чтение. 2013. № 2. С. 170-189.

И. П. Вейнберг говорит о широком распространении мифологемы «священной войны» в древневосточных государствах, в которых она носила ритуализированный характер и включала следующие компоненты:

- ритуальное очищение воинов;
- участие священников;
- применение священных знамен и сигналов;
- молитвенное обращение к богам за помощью;
- непосредственное присутствие или участие богов в войне;
-элементы космичности;
- одержанная с помощью богов победа;
-посвящение добычи богам.[151]

В экзегетике Ветхого завета существуют два основных подхода к пониманию основного признака священной войны. Герхард фон Рад рассматривал войну в духовном аспекте, главной чертой выступает сила и непоколебимость веры израильских воинов, участие Яхве в битве и даруемая им победа, как следствие этой веры.

Другая точка зрения на священную войну как на предварительный суд Божий над язычниками, которые подлежат истреблению, поэтому главный ее признак – это применение заклятия, руководство принципом ḥērem'a – тотального уничтожения врага. Не вдаваясь в рассмотрение экзегетической полемики, укажем на два основных признака священной войны – пробуждение духовных сил народа, его веры и тотальный бескомпромиссный характер противостояния, готовность умирать и идти вперед до полной победы над врагом. Если мы провозглашаем священную войну, то мы не предполагаем компромисса с противником как возможного ее следствия, только игру с нулевой суммой, в результате которой остается один победитель. Мирные переговоры и компромиссы при этом подходе выглядят как поражение.

Священная война – это не противоборство человеческих сторон для достижения мирских целей, за сторонами конфликта стоят боги. Исторический характер иерофаний божества Ветхого завета проявляется и в том, что он непосредственно вмешивается в ход битв на стороне избранного народа. Священная война народа – это кратофания его божества, данное понимание присутствует во всех авраамических религиях – иудаизме, христианстве и исламе.

[151] Вейнберг И.П. Рождение истории. – М.; 1993. С. 186.

Следует отметить, что понимание священной войны как экспансионистской и прозелитической борьбы за распространение веры отсутствует во Второзаконии. Это более поздние коннотации у западных ученых, связанные с влиянием истории арабских завоеваний, крестовых походов, европейских религиозных войн и т.п. Так, по мнению Реувена Файрстоуна, «…Бог Израиля, как и божества других народов древнего Ближнего Востока, считался сражающимся за народ Божий. Библейские концепции священной войны развились из более раннего представления о племенном боге, связанном исключительно с одним племенем или народом и воюющем от имени своих последователей-людей против народов и богов чужих племен.

Следовательно, священная война, как она выражена во Второзаконии, не была предназначена для «распространения веры», обычно предполагаемой цели священной войны, которую представляет Запад. Она не смотрела вовне и не была заинтересована в поиске новообращенных ни с помощью физической силы, ни с помощью убеждения. Скорее, она служила консервативным средством объединения и укрепления меньшинства и его религиозно-политической системы посредством ухода и изоляции от других (предположительно более развитых в культурном отношении) народов. Таким образом, концепция второстепенной священной войны была весьма ограничена географически и могла существовать только в отношении определенного места, посвященного выживанию своего собственного религиозно-культурного выражения».[152]

Ислам расширил понимание и сферы ведения священной войны в рамках авраамической традиции. «Джихад» – это арабское глагольное существительное, которое означает «стремление, усердие, старание», он разделяется исламскими богословами на великий и малый («газават», собственно вооруженная борьба за веру). Существуют мирные средства данного «стремления»: jihad al-lisan («устремляющийся языком»), jihad al-da'wa («стремление распространять веру»), jihad al-tarbiya («стремление через образование»). В XI–XII веках Абу Хамид Аль-Газали интерпретирует сущность великого джихада, как войны против собственных пороков и стра-

[152] Firestone R. Conceptions of Holy War in Biblical and Qur'anic Tradition // The Journal of Religious Ethics, 24 (1996), p. 102.

стей, «джихад сердца». Таким образом, ислам переносит священную войну в сферу сотерологии, индивидуального спасения посредством преодоления греха и укрепления в вере. В современном понимании великий джихад предстает как борьба с внутренним Врагом, собственной тенью.

Аналогом священной войны в индуизме считают дхарма-юддха (санскр. дхарма (धर्म) – в значении праведность/справедливость, йуддха(युद्ध) – война), праведная или справедливая война, которая ведется с соблюдением целого ряда правил. Данные правила носили паритетный характер, формально не давая преимуществ ни одной из сторон, равные должны биться с равными одинаковым оружием, придерживаясь «рыцарского поведения». Здесь мы сталкиваемся не собственно со священной войной, а с ритуализированным поединком, процедурой разрешения спора или проблемной ситуации.

В сикхизме дхарамьюдх считается тоже неким аналогом священной войны или скорее конкретно религиозной войны. Значение термина «дхарамьюдх» было несколько двусмысленным в трудах ранних сикхских гуру, варьируясь от «внутренней, индивидуальной, духовной борьбы» до «войны в защиту своих убеждений». Однако в XVIII веке в силу исторических обстоятельств оно стало все чаще интерпретироваться как религиозная война, в первую очередь, против мусульман.

Несмотря на то, что мы не находим прямых аналогов понятию «священная война» и даже «религиозная война» повсеместно во всей Азии (помимо зон распространения авраамических религий, в первую очередь ислама), сами эти явления безусловно существовали, о чем нам свидетельствуют многочисленные исторические примеры. Даже на изолированном Американском континенте мы обнаруживаем религиозные войны, к примеру, несколько религиозных войн между приверженцами Тескатлипоки и последователями Кетцалькоатля в империи тольтеков (ок. 980–1110 гг.). Можно предполагать и даже утверждать, что существует некая архетипическая основа священной войны, ее архетип, возникший не во времена раннеземледельческих государств на ближнем Востоке, а еще на заре человечества в палеолите.

Поскольку нас интересуют конкретные признаки и проявления священной войны, которые помогли бы вскрыть ее архетип (Священная война), совершим неожиданный переход от богословской

экзегетики и религиоведческих интерпретаций к современности. И поставим вопрос, что же помимо вооруженных конфликтов является аналогом священной войны в современном обществе? В тезаурус субкультуры сетевых сообществ входит понятие «холивар» (от английского «holy war», священная война), которое рассматривается как обозначение особых сетевых споров в интернете. Холивару присущи следующие основные черты:

- эмоциональность – участники могут переключаться с объекта спора на личности оппонентов, что приводит к оскорблениям и использованию ненормативной лексики;
- категоричность – оппоненты не приемлют аргументы соперника, даже если он аргументировано доказывает свою правоту, собственная позиция существенно не меняется под воздействием критики;
- продолжительность – холивары могут длиться недели, месяцы и даже годы, то утихая, то вновь разгораясь.

К холивару близки понятия «флейминг» или «флейм» (англ. flame – огонь), это публикация оскорбительных высказываний в адрес оппонента. Однако холивар и флейминг не одно и тоже, поскольку холивар может проходить и без флейминга. Одним из относительно недавних холиваров были дискуссии между сетевыми сообществами «прививочников» и «антипрививочников», посвященные необходимости/ненужности, вредности вакцинирования в период пандемии коронавируса COVID-19 в 2020 году.

Казалось бы, холивары – это не вооруженные конфликты, а просто полемические противостояния в виртуальной среде, однако они обнаруживают сходство с полемиками накануне и в процессе настоящих религиозных войн. Отметим, что их роднит с явлениями священной и религиозной войн, поскольку эти особенности помогут нам понять и вскрыть некую архетипическую основу священной войны:

- Убежденность сторон в своей правоте, правоте своей веры.
- Эта правота опирается на догматическое ядро убеждений, веры, которое не подвергается критике и отстаивается в споре до конца.
- Позиция оппонентов рассматривается как изначально неправильная, как ложь, заблуждение или ересь.

- Оппонирующая группа подвергается инфрагуманизации и дегуманизации, даже если дискуссия не носит оскорбительный характер.
- Холивар не предполагает проигрыш одной из сторон, поскольку стороны считают свои позиции аксиоматическими.

Архетип Священной войны

Священная война и религиозная война не синонимичны, поскольку первая может не сводиться к вопросам религиозной веры и противостоянию конфессиональных сообществ. Но священная война предполагает убежденность в своей правоте, правоте своего мнения и веры, сравнимой по эмоциональному накалу с религиозными диспутами и конфликтами. Таким образом, архетип Священной войны является следствием филогенеза межгрупповых конфликтов в процессе антропогенеза, у предков человека и у него самого. При этом священная война не находит аналогий в сообществах животных, поскольку предполагает наличие у вида сознания, языка и культуры, которые дают ощущения приобщения к ценностям духовной культуры и моральной правоты в ситуации конфликта с аутгруппой. Ритуализированные схватки животных за территорию не ведутся на основании разницы в ценностях и убеждениях. Следовательно, и в процессе антропогенеза священная война возникает на той, пока еще не определенной до конца наукой стадии, когда у гоминидов появляется сознание и элементы культуры. Но главное – возникает миф, который отделяет древний коллектив от себе подобных сообществ и дает ему исключительное право на владение окружающим его миром.

В начале этой главы был рассмотрен космогонический аспект конструирования образа врага, который позволил обобщить его метафизическую роль в сакральной космологии во многом перекликающуюся с ролью самого Хаоса. Враг – это космологическая антитеза Творения и сотворенного, это олицетворение Небытия, Хаоса, Зла и Смерти, он эсхатологичен, поскольку приближает «последние дни» и инициирует эсхатологическое событие. Поэтому борьба с Врагом носит регулярный, циклический характер и направлена на защиту мира и воспроизводство космологических структур и населяющих их существ.

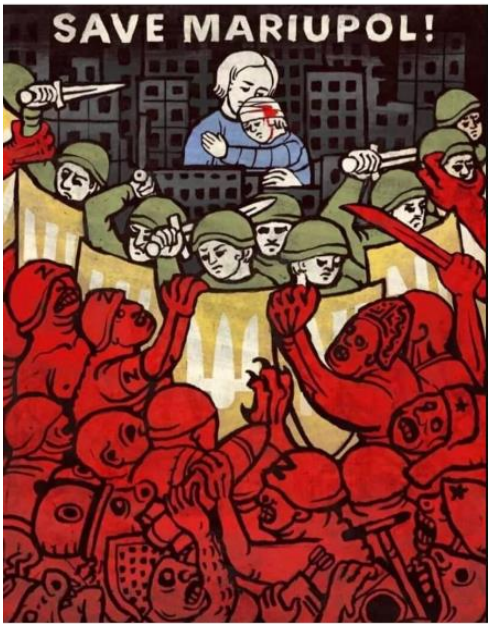
У различных примитивных коллективов, живущих на стадии каменного века, мы находим регулярные войны с соседями, которые носят ритуализированный характер и являются инсценировками космогонических и космологических мифов. Позже, у земледельческих народов, появляется идеи и представления о связи циклов природы как противостоянии сил Космоса и Хаоса, жизни и смерти, света и тьмы. В древнеегипетской мифологии олицетворение хаоса – Сет, убивает Осириса, но тот воскрешает вместе с началом вегетации. Сеяние зерна – похороны Осириса, его воскрешение – появление всходов, смерть – срезание колосьев. Отпущенная Аидом Персефона приносит весну и начало вегетативного периода, но на осень и зиму она возвращается в подземное царство, и природа погружается в период увядания и смерти. В земледельческих культах плодородия окончание сбора урожая связывается с праздниками мертвых и инсценировкой гибели мира и его пересотворения. Священная война может быть встроена в регулярные природные ритмы и являть собой битву со смертью и хаосом в циклах природы и хозяйственной деятельности (к примеру, в земледельческих культурах Европы и Евразии это сюжет победы солнца, жизни над смертью в период зимнего солнцестояния).

Таким образом, в своем глубинном смысле ***Священная война может быть представлена как поединок с Первоврагом, являющийся кульминацией Творения. Отсюда становится более понятной семантика священных войн как инсценировок космогонического мифа, призванных победить силы хаоса и вернуть мир порядка. Поэтому Священная война всегда эсхатологична, это поединок жизни против смерти, решающий судьбу мира как такового.***

Эсхатология раскрывает **восходящий вектор в вертикальном измерении символизма Священной войны/битвы**. Это вторжение инфернальных сил в Средний и Верхний миры, вплоть до сюжета «гибели богов» как инициации нового Творения.

В психоаналитическом аспекте хтонический враг тождественен «Оно» и «Тени» индивида, в случае развития деструктивных процессов, претендующих на завладение его сознанием, уничтожение его личности (в индивидуальной эсхатологии Я – это аналог Рагнарека, Апокалипсиса и т.п.). Однако это скорее исключение, оборачивающееся тяжелым психическим расстройством, болезнью и, возможно, смертью. В большинстве же случаев бессознательное

осуществляет «набеги», краткосрочные вторжения в сознание индивида, пытаясь пробить пограничный лимес Я и Оно, перейти из Утгарда в Мидгард.



Отсылка к архетипу Священной войны, вертикальное восходящее измерение, эсхатологическая коннотация.
«Спасите Мариуполь!». Худ. неизвестен. Украина. 2022 г.

Хтонический Враг тоже претендует на территорию, на «родину», в биологическом плане он выступает не только как враг-хищник, но и как конкурирующий вид. Он вторгается, чтобы убить, разрушить, но, возможно, и отобрать. Если его цель – ограбить и уничтожить, то он ведет себя как хищник. Если же помимо этого он претендует на территориальность нашей популяции, нашу родину, то он враг-конкурент.

У «Мы» как олицетворения Света и «Они» как порождения Тьмы есть некие границы и в Среднем мире, поэтому Священная война имеет и г**оризонтальное измерение,** она может вестись на границе Мидгарда и Утгарда или в них самих, герои и хтонические чудовища могут сообразно с тактикой обыкновенной войны оборо-

няться и наступать, то утрачивая контроль над территорией, то захватывая новую. Если Враг вторгся в Мидгард, то «Мы» обороняемся на своей территории и пытаемся победить его, изгнав в Утгард/ Нижний мир, это оборонительная тактика. «Мы» также можем и превентивно атаковать, пытаясь не допустить вторжения Врага на нашу территорию. Но горизонтальное измерение переплетено с вертикальным, поскольку местами трудно определить, где заканчивается Утгард и начинается Нижний мир.

Священная война противостоит инвазии инферно в виде актуализации архетипа Героя и здесь она обнаруживает свой **нисходящий вектор вертикального измерения –** Герой (герои, ведь Герой это олицетворенное «Мы») спускается в Нижний мир**.** В рамках христианского вероучения, самое важное нисхождение Героя, это догмат «Сошествие Христа в ад», когда Иисус разрушает ворота ада, «умертвляет смерть», освобождает души и выводит из ада ветхозаветных праведников.

Сакральное амбивалентно, поэтому и воин, отправляющийся на Священную войну выглядит и ведет себя не так, как обычный человек, идущий на обычную войну. Он и весел и агрессивно-угрожающ, он поет и танцует, его тело может быть покрыто краской, а внешний вид, костюм не иметь ничего общего с обычным повседневным убранством. Но он может быть и молчалив и недвижим и величественен, как бы показывая, что он перевоплощается в иное, нечеловеческое существо, находящееся в другом времени и пространстве.

Воин перевоплощается в сакральное существо, собирающееся биться со своими врагами. И Священная война – это когда воин бьется со своими реальными врагами так, как Перворгерой «во время оно» с хтоническими чудовищами, то есть Священная война это разыгрывание архетипического сюжета в ритуале поединка, позволяющего защитить и воспроизвести космологический порядок. Ритуальное очищение ему необходимо, чтобы перейти через границу между мирами и быть защищенным от воздействия инфернальных сил. Но, самое главное, оно необходимо для того, чтобы войти в образ бога\первопредка, чего нельзя сделать без очищения от профанного в себе.

Ритуальное символическое перевоплощение в богов и первопредков одно из важнейших условий Священной войны (см. ниже плакаты В. Иванова и Кукрыниксов). Война во имя божества, во

славу его, посвященная ему, инсценирующая его космогонический поединок с чудовищами Хаоса. Но это война и во славу сакральных Первопредков и вполне человеческих, непосредственных предков. Они незримо стоят за воинами, считают ли таковые себя «даждьбожими внуцами» или «внуками Суворова, детьми Чапаева».





Высшие силы с нами, мы как их продолжение и воплощение. Ритуальное символическое перевоплощение в богов и предков
«Пусть вдохновляет вас в этой войне мужественный образ наших великих предков!». Худ. Иванов В. 1942 г.[153]
«Бьемся мы здорово, колем отчаянно – внуки Суворова, дети Чапаева». Худ. Кукрыниксы. 1941 г.[154]

Для того чтобы в реальной войне победить чудовищ бессознательного (страх смерти), нашему Я надо опереться на Сверх-Я, привлечь его силы и ресурсы в виде культуры, этики и поддержки собственного народа. Кем в Священную войну предстаем «Мы», а кем наш Враг? «Мы» это собственно люди, живущие в человеческой культуре и придерживающиеся человеческой морали, за нами стоят высшие силы и поколения наших предков. Когда мы презентуем себя в языке и визуальных образах, мы проецируем на себя ценности нашей культуры и предстаем как коллективное могущественное Сверх-Я, мы

[153] Государственный центральный музей современной истории России. Номер в Госкаталоге: 20824290, Номер по КП (ГИК): ГЦМСИР ГИК 18682/158.

[154] Государственный музей истории Санкт-Петербурга. Номер в Госкаталоге: 33188529. Номер по КП (ГИК): ГМИ СПб 439021, Инвентарный номер: ГМИ СПб Инв.№-I-Б-6832 пл.

превращаемся в наших богов. Поэтому визуальные образы «Мы» в Священной войне – это образы сакральных существ Верхнего мира.

Священная война нужна для того, чтобы воспроизводить существующие космологические структуры, пробуждать в человеке и обществе лучшие качества и чувства и отодвигать эсхатологический финал. Священная война может быть встроена в регулярные природные ритмы и являть собой битву со смертью и хаосом в циклах природы и хозяйственной деятельности (к примеру, как указывали выше – в земледельческих культурах Европы и Евразии это сюжет победы солнца, жизни над смертью в период зимнего солнцестояния).

Враг в Священной войне архетипичен как старое зло, угроза, тьма, исходящая от Хаоса, появившееся вместе с творением. Он принимает разные личины и формы, но по сути, на этой войне мы всегда имеем дело с ним самим. Эта идея в изобразительном искусстве отражена во множестве произведений, подобных карикатуре Кукрыниксов «Наполеон потерпел поражение. То же будет и с зазнавшимся Гитлером!».



Враг в священной войне – это старое зло, периодически приходящее в мир живых
«Наполеон потерпел поражение. То же будет и с зазнавшимся Гитлером!». Худ. Кукрыниксы. 1941 г.[155]

[155] Государственный музей истории Санкт-Петербурга. Номер в Госкаталоге: 33189015, Номер по КП (ГИК): ГМИ СПб 439702, Инвентарный номер: ГМИ СПб Инв.№-I-Б-2633 пл.

Священная война может быть регулярной, основанной на архетипическом обыгрывании сакрального прецедента «во время оно», встроенного в природный и хозяйственный цикл. Но может быть и нерегулярной, неожиданной, носить исторический характер, то есть быть уникальной в историческом времени. Великая Отечественная война советского народа не была основана на религиозных метанарративах, но, тем не менее, являла собой актуализацию архетипа Священной войны во всей его глубине и мощи.

В заключении попытаемся обобщить признаки актуализации архетипа Священной войны (безотносительно более поздней религиозной картины мира, с опорой на имманентность мифа на всех стадиях развития нашего вида):

1. Конфликт с аутгруппой признается как вынужденный, как ответ на ее агрессию.
2. Естественная инфрагуманизация аутгруппы (Других, «Они») переходит в дегуманизацию.
3. Формируется образ врага.
4. Повышается уровень агрессии в коммуникациях.
5. Нарастает эмоциональность и категоричность во мнениях и оценках, поведении.
6. Формируется групповое мнение, резко повышается давления на нонконформистов.
7. Солидаризация с мнением группы, как подкрепление своей и ее правоты. Внутригрупповая мобилизация и интеграция.
8. Актуализируются групповые символы.
9. Сакрализация территории группы/общества. Актуализация образа родины, необходимости защиты и отстаивания ее границ.
10. Опора на предшествующие поколения (предков), как показавших истинность ценностей группы и правильности следования им.
11. Представление себя другим, носителем правды, уподобление героям и предкам.
12. Обращение к духовным основаниям, высшим силам и т.п.
13. Моральный мандат – категоричное и максималистское убеждение в правильности своей позиции, как выражающей («правильные», «настоящие» и т.п.) ценности и убеждения группы.
14. Моральная ригидность, жесткий моральный корсет – установка на защиту догматического ядра убеждений, «символа веры»,

которые не подвергается критике и отстаивается в споре/конфликте до конца.

15.Установка на разрешение конфликта только как победы своей стороны, как следствия применения правильных ценностей и правоты позиции.

16. Победа над Врагом как легитимация ценностей и убеждений группы.

17.Победа посвящается предкам, героям и высшим силам. Признается и провозглашается их определяющая роль в победе.

Враг в цифровой реальности: некоторые угрозы и риски обеспечения безопасности при развитии технологий «метавселенных» (metaverse)

В настоящее время принято считать, что термин «метавселенная» (*metaverse*) впервые появился в романе Нила Стивенсона «Лавина» в 1992 году. Через почти два десятка лет, в июле 2021 года основатель «Facebook» Марк Цукерберг провозгласил, что теперь эту сеть следует воспринимать как метавселенную. Метавселенную интерпретируют как сферу взаимопроникновения онлайна и офлайна, сочетающей виртуальную и дополненную реальность, как группу стабильных, общих 3D виртуальных сред, куда с помощью гарнитур виртуальной реальности, игровых консолей и мобильных устройств может погружаться индивид в виде своего цифрового аватара. Данная виртуальная реальность основывается на сочетании специализированного программного обеспечения, VR оборудования, технологий блокчейн и дата-центров.

В целом создание полноценных метавселенных дело не ближайших лет, но в существующих виртуальных мирах уже проводятся концерты, первые политические собрания, покупаются и арендуются рекламные площади. Метавселенная будет постепенно структурироваться как экосистема, сочетающая социальные сети, новые медиа, мир трехмерных развлечений, работу и личную жизнь.

Попробуем описать некоторые социальные новации и эффекты, которые проявятся как следствия генезиса и развития метавселенных:

1. Перемещение в метавселенные значительной части «экономики впечатлений».

2. Появление новых отраслей занятости и сегментов рынка труда, связанных с разработкой софта, контента, оборудования, цифрового банкинга и т.д., а также сфер занятости, связанных не только с внешним развитием и обслуживанием метавселенных, но и работой внутри цифровой реальности. Новые рабочие места внутри цифровой реальности первоначально будут связаны/связаны с индустрией развлечений и продаж: цифровые аниматоры, event-менеджеры, различные консультанты, рекламные агенты и т.п. Однако после с неизбежностью внутри метавселенных будут появляться профессии, которые воспроизводят существующую социальную структуру офлайн – цифровые полицейские, судьи, чиновники, депутаты и т.п.

3. Разделение на «социальную структуру/пространство офлайн» и «социальную структуру/пространство онлайн», где индивид будет иметь несколько социальных статусов, ролевых наборов и габитусов, несколько карьерных траекторий и т.д. Новые проявления публичности и гражданственности.

4. Возникновение и сосуществование социальных институтов с пересекающимися функциями в метавселенных (социальном пространстве онлайн) и социальном пространстве офлайн. Возможности параллельного и/или альтернативного обращения в данные инстанции. Как следствие – конкуренция между институтами реального и виртуального социальных пространст. Цифровые общественные места и присутственные места.

5. Перемещение в метавселенные каналов коммуникации, СМИ, институтов и практик управления и манипуляции массовым сознанием (а значит, с неизбежностью и самой власти).

6. Транзит власти и, шире – экспансия политического в цифровое пространство. В метавселенные будет перемещаться политическая активность и протест, электоральные институты и практики, представительные и законодательные органы власти, муниципальные и общедомовые собрания и т.д. «Цифровая агора», воплощение в виртуальной среде современных политических институтов и процессов, дискурсов и идеологем, их рефлексия и ревизия, генезис новых сущностей и форм. С неизбежностью – возникновение метавселенных с «цифровой демократией» и «цифровой диктатурой» и их противостояние. В метавселенных будут проходить выборы, вестись предвыборная агитация, аватары потянутся на виртуальные

избирательные участки. Как следствие – между альтернативными социальными пространствами помимо естественной конкуренции возникнет борьба за власть.

7. Новые образовательные институты и практики – обучение (кстати, и воспитание тоже) в теле цифрового аватара значительно эффективнее просмотра образовательного видео-контента (что зачастую понимается под цифровыми образовательными технологиями сегодня).

8. Появление цифровой этики и ценностно-нормативной сферы. С одной стороны, в метавселенных будут возникать/возникают свои отдельные ценности, правила и нормы, с другой стороны – они будут ретранслироваться из офлайн-реальности.

Масштаб возможных социальных изменений настолько значителен, что позволяет говорить о совершенной новой среде существования человечества, можно согласиться с метафорой М. Цукерберга: «Это будет прилив, который поднимет все лодки».

Современные специалисты в IT-сферы выделяют несколько проблем, связанных с развитием технологий метавселенных, их можно обобщить следующим образом:

1. Основная технологическая проблема: объединение в метавселенной AR и VR технологий.

2. Проблемы контроля. Кто может выступать в качестве контролера, государство или корпорации, производящие метавселенные? С одной стороны, естественным и логичным выглядит желание контролировать цифровой мир со стороны государства, оно оправдывает это соображениями безопасности. С другой стороны, возникает угроза тотального контроля государства над поведением граждан. К примеру, власти КНР ограничили детям время, которое в течение недели они могут потратить на компьютерные игры.

3. Проблемы, связанные с интеллектуальной собственностью.

4. Проблемы модерации контента.

5. Проблемы приватности поведения в цифровом мире и безопасности личных данных и т.д.

Выше мы попробовали описать некоторые социальные новации и эффекты, которые проявятся как следствия генезиса и развития метавселенных. Теперь мы попытаемся сформулировать некоторые угрозы и риски.

1. Разделение на «социальную структуру/пространство офлайн» и «социальную структуру/пространство онлайн», может с одной стороны, отражать, компенсировать и/или даже разрешать те противоречия, которые существуют перед современными обществами, а с другой стороны, их усиливать, грозя рисками социальной дестабилизации и переноса деструктивных процессов и явлений из метавселенных в реальный мир.

2. Возникновение и сосуществование социальных институтов с пересекающимися функциями в метавселенных (социальном пространстве онлайн) и социальном пространстве офлайн, будут порождать различные формы их конкуренции и борьбы. Представим себе противоречия, связанные с различающимися решениями реальных и цифровых судов. Или сообщества, считающие офлайн власть нелегальной и/или нелегитимной и присягающие властелину или парламенту одной из метавселенных.

3. Два мира будут с неизбежностью порождать проблемы, связанные с внутренней расколотостью индивида, существующего внутри этих миров и на границе между ними: многочисленные внутриличностные противоречия и конфликты, нонконформистские поиски себя и конфликты идентичностей, осмысление своего места в «малой цифровой группе» и т.п.

4. Появление в метавселенных антиструктур (по В. Тернеру), альтернативных контркультурных сфер жизнедеятельности, институтов и статусно-ролевых структур, вербующих своих сторонников среди цифровых аватаров. Антиструктур в виде как радикальных религиозных движений и политических групп, так и эскапистских. Некоторые антиструктуры (к примеру, подобные ливанской «Хезболла») будут создавать замкнутые системы человеческой жизнедеятельности и социальные институты, со своими школами, здравоохранением и социальной защитой, СМИ, судами и правоохранительными органами.

5. Проблемы переноса в виртуальный мир деятельности враждебных спецслужб, офлайн экстремизма и терроризма: «цифровое подполье» и радикальные «цифровые джамааты».

6. Метавселенные предоставляют новые возможности для вербовки, индоктринации и обучения неофитов и адептов радикаль-

ных, экстремистских и террористических организаций и групп. Новые возможности конспирации: обучение и собрания адептов в виде цифровых аватаров.

7. Цифровизация преступности и социальных отклонений. Это касается как уже известных видов делинквентности в офлайне и онлайне, так и предполагается возникновение новых.

8. Проблемы кражи личных данных и их использования в противоправных целях.

9. Теневая и серая цифровая экономика. Здесь же и возможности скрытого финансирования преступников и экстремистов.

10.Перенос в метавселенную технологий реальных и цветных революций. Распространение протестного контента, вербовка, подготовка и обучение активистов. Виртуальные формы протестной гражданской активности: цифровые флешмобы, митинги, забастовки и т.п. Формирование сетей гражданских активистов и подконтрольных НПО и т.д. Вплоть до появления альтернативных революционных лидеров, правительств и органов, оспаривающих результаты выборов офлайн-президента и т.п.

11.Проблема коммуникативного статуса личности в пространстве метавселенных с неизбежность порождает свою антитезу – проблему маркировки «других» и «врагов», находящихся за границами цифровых ин-групп. Как следствие, социотехнические решения этой задачи предполагают использование искусственного интеллекта для распознавания образов и внешних атрибутов цифровых аватаров и считывания лексических маркеров групповой дифференциации с использованием программ обработки естественного языка Natural Language Processing (NLP).

В рамках данной части работы мы позволили себе достаточную академическую свободу с определёнными футурологическими экскурсами. Это объясняется желанием к более полному раскрытию темы и тех форм новой социальной реальности, которые постепенно возникают, структурируются и институционализируются. Представляется важным не только воспользоваться теми новациями, которые несут с собой развивающиеся метавселенные, но и быть готовыми к сопутствующим этому процессу угрозам и рискам безопасности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Alon N., & Omer H. The psychology of demonization: Promoting acceptance and reducing conflict. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers. 2006.
2. Bardi U. Il libro della Chimera, Ed. Polistampa Firenze, 2008.
3. Berman N. The Devil's party: the discourse of demonisation in a fracturing world. London Review of International Law, Volume 6, Issue 1, 1 March 2018.
4. Bhatia M. Terrorism and the Politics of Naming (Third Worlds). Routledge, 2007.
5. Bruneau E., & Kteily N. The enemy as animal: Symmetric dehumanization during asymmetric warfare // PLoS ONE, 12(7). 2017.
6. Collected Works of C.G. Jung. vol. 8, par. 437.
7. Conserva H. T. Propaganda Techniques. San Francisco: 1stBooks, 2003.
8. Firestone R. Conceptions of Holy War in Biblical and Qur'anic Tradition // The Journal of Religious Ethics, 24 (1996).
9. Giner-Sorolla R., Leidner B., Castano E. Dehumanization, demonization, and morality shifting: Paths to moral certainty in extremist violence. In: Hogg, Michael A. and Blaylock, Danielle L., eds. Extremism and the psychology of uncertainty. The Claremont Symposium on Applied Social Psychology. Wiley–Blackwell, 2011.
10. Guthrie R. Dale. The Nature of Paleolithic Art. University of Chicago Press, 2006.
11. Haslam N. Dehumanization: An Integrative Review // Personality and Social Psychology Review 2006, Vol. 10, No. 3. P. 252–254.
12. Hatzfeld J. Machete Season: The Killers in Rwanda Speak. Holtzbrink. 2006.
13. Knightly P. The first casualty. London: Deutsch Press. 1975; Keen, S. Faces of the enemy [Video recording]. California News Reel. 1987.
14. Leyens J.-P., Demoulin S., Gaunt, R., Paladino M.P. Infra–humanization: The wall of group differences // Social Issues and Policy Review, 1 (1). 2007. P. 139–172.
15. Linnell JDC, Løe J, Okarma H, Blancos JC, Andersone Z, Valdmann H, Balciauskas L, Promberger C, Brainerd S, Wabakken P, Kojola I, Andersen R, Liberg O, Sand H, Solberg EJ, Pedersen HC, Boitani L, Breitenmoser U. The fear of wolves: a review of wolf attacks on humans. NINA Oppdragsmelding 2002.

16. Maiese M. Dehumanization. Beyond Intractability. Eds. Guy Burgess and Heidi Burgess. Conflict Information Consortium, University of Colorado, Boulder. Posted: July 2003. URL: https://www.beyondintractability.org/essay/dehumanization (дата обращения: 19.09.2018).

17. Martínez R., Rodríguez–Bailón, R., & Moya, M. Are they animals or machines? Measuring dehumanization // The Spanish Journal of Psychology, 15, Volume 15, Issue 3, November 2012.

18. Meyer, D. Selective Serotonin Reuptake Inhibitors and Their Effects on Relationship Satisfaction. The Family Journal, 2007. 15(4), p. 392–397.

19. Opotow S. Aggression and Violence, in The Handbook of Conflict Resolution: Theory and Practice, eds. M. Deutsch and P.T. Coleman. San Francisco: Jossey–Bass, 2000.

20. Pacilli M. G., Roccato M., Pagliaro S., Russo S. From political opponents to enemies? The role of perceived moral distance in the animalistic dehumanization of the political outgroup // Group Processes & Intergroup Relations. 2016. Volume: 19, Issue: 3. P. 360–373.

21. Pfeiffer John E., The Creative Explosion: An Inquiry into the Origins of Art and Religion, Harper and Row, New York, 1982.

22. Rowell D. The Power of Ideas: A Political Social–Psychological Theory of Democracy, Political Development and Political Communication. Universal–Publishers. 2011.

23. Rundle Clark R.T. Myth and Symbol in Ancient Egypt. London, 1959.

24. Scharer H. Ngaju Religion The Conception of Cod among a South Borneo People, tr by Rodney Needham, The Hague/ 1963.

25. Spencer D. M. Dehumanization and Demonization of the «Enemy». URL: https://sites.google.com/site/dustiespencer/dehumanization–and–demonization–of–the–enemy (дата обращения: 19.09.2018).

26. Steuter E., Wills D. Discourses of Dehumanization: Enemy Construction and Canadian Media Complicity in the Framing of the War on Terror // Global Media Journal – Canadian Edition ISSN: 1918–5901 (English) – ISSN: 1918–591X (Français) Volume 2, Issue 2.

27. The Humanitarian Impact of Drones. Women's International League for Peace and Freedom; International Disarmament Institute, Pace University. 2017.

28. Ward, William Hayes.The seal cylinders of western Asia. Washington: Carnegie Inst. 1910.

29. Аполлодор. Мифологическая библиотека, II, IV, 8-VII, 7.

30. Бахтин М. М. Франсуа Рабле и народная смеховая культура средневековья и Ренессанса. – М.: Эксмо, 2015.

31. Вейнберг И.П. Рождение истории. – М.; 1993.

32. Виолле-ле-Дюк Э. Э. Жизнь и развлечения в средние века / Культура Средних веков в памятниках исторической мысли Франции. Пер. с фр. Некрасова М. Ю.; статья о Виолле-ле-Дюке проф. Кирпичникова А. Н.; науч. ред. Милетенко М. И.; сост. Еременко С. Е. – СПб.: Евразия, 1997.

33. Гераклит-парадоксограф. Опровержение или исцеление от мифов, переданных вопреки природе // Вестник древней истории. 1992 г. №3.

34. Гигин. Мифы / Перевод и комментарии Торшилова Д. О. – СПб.: Алетейя, 2000.

35. Дементьев Ю.П. Кампучия: крах маоистского эксперимента. – М.: Международные отношения, 1979.

36. Деррида Ж. О грамматологии. – М.: Ad Marginem, 2000.

37. Деррида Ж. Письмо японскому другу // Вопросы философии, 1992, № 4. С. 53–57.

38. Дольник В. Р. Непослушное дитя биосферы. – СПб.: Петроглиф, 2009.

39. Дулуман Е., Лобовик Б., Танчер В. Современный верующий. Социально-психологический очерк. – М.: Политиздат, 1970.

40. Дулуман Е.К. Идея Бога. – М.: Наука, 1970.

41. Евзлин М. Космогония и ритуал. – М.: Радикс, 1993.

42. Евсюков В.В. Мифы о вселенной. – Новосибирск: Наука, 1988.

43. Жаколио Л. Парии человечества. Le Pariah dans l'Humanité. 1876.

44. Кассий Дион. Римская история. Книги LXIV-LXXX. LXXVIII 21(4).

45. Кашкин А.С. Концепция священной войны в книге Второзаконие // Христианское чтение. 2013. № 2. С. 170-189.

46. Кожинов В.В. Победы и беды России. – М.: Изд-во Алгоритм, Изд-во Эксмо, 2006.

47. Лапланш Ж., Понталис Ж.-Б. Словарь по психоанализу. – М.: Высшая школа. 1996.

48. Лефевр В. А., Смолян Г. Л. Алгебра конфликта. – М., 1967.

49. Лобовик Б.А. Религиозное сознание и его особенности. – Киев: Наукова думка, 1986.

50. Лоренц К. Агрессия, или Так называемое зло. – М.: Изд-во АСТ, 2020.

51. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2018.

52. Лушников Д.А. Дегуманизация и демонизация как механизмы формирования образа врага в кампаниях по негативному информационному воздействию // П.О.И.С.К. (Политика. Обществоведение. Искусство. Социология. Культура). – 2018, № 5. – С. 116–123.

53. Макиавелли Н. Государь; Размышления над первой декадой Тита Ливия / Н. Макиавелли; пер. с итал. К. А. Тананушко. – Минск: Харвест, 2004.

54. Михайлин В. Зверь как смерть //Отечественные записки, номер 5, 2013.

55. Мосяков Д. В. История Камбоджи. XX век. – М.: Институт востоковедения РАН, 2010.

56. Мошков В.А. Новая теория происхождения человека и его вырождения. Составлена по данным зоологии, геологии, археологии, антропологии, этнографии, истории и статистики. Варшава. Печатано в типографии губернского правления. 1907.

57. Нойманн Э. Происхождение и развитие сознания [Текст] / Э. Нойманн; пер. А. П. Хомик. - Москва: Рефл-бук; Киев: Ваклер, 1998.

58. Пастуро М. Охота на кабана. Как королевская дичь стала нечистым животным: история переоценки. 2010. № 72(4). С. 210–226.

59. Плиний Старший. Естественная история. Кн. VIII. (21), 55. / Текст приводится по изданиям: 1) Труды Кафедры древних языков. Вып. III. Труды Исторического ф-та МГУ: Вып. 53. Серия III. Instrumenta studiorum: 24. Индрик, Москва, 2012. С. 186-227 (§§ 1-141).

60. Плутарх. Сравнительные жизнеописания в двух томах, М.: издательство «Наука», 1994. Издание второе, исправленное и дополненное. Т. II. 9.

61. Поздняя латинская поэзия. Библиотека античной литературы. Москва, Художественная литература, 1982.

62. Поршнев Б.Ф. Социальная психология и история. – М.: Наука, 1966.

63. Семенов Ю.И. На заре человеческой истории. – М.: Мысль, 1989.

64. Солбриг О., Солбриг Д. Популяционная биология и эволюция. – М., Мир, 1982.

65. Стурлусон С. Круг Земной. Сага об Инглингах. – М.: Издательство «Наука», 1980.

66. Тайлор Э. Б. Первобытная культура. Пер. с англ. – М.: Политиздат, 1989.

67. Тацит Публий Корнелий. Анналы. Малые произведения. История. – М.: ООО «Издательство «АСТ»; «Ладомир», 2001.

68. Тодд М. Варвары. Древние германцы. Быт, религия, культура. – М.: Центрполиграф, 2006.

69. Топоров В.Н. О ритуале. Введение в проблематику // Архаический ритуал в фольклорных и раннелитературных памятниках. – М., 1988.

70. Фрэзер Д. Д. Золотая ветвь. – М.: Политиздат, 1986.

71. Хейзинга И. Осень Средневековья. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2018.

72. Элиаде М. Избранные сочинения: Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское. – М.: Ладомир, 2000.

73. Элиаде М. Избранные сочинения: Очерки сравнительного религиоведения. – М.: Ладомир, 1999.

74. Элиаде М. Тайные общества. Обряды инициации и посвящения. – М.- СПб.: Университетская книга, 1999.

75. Элиас Н. О процессе цивилизации. Социогенетические и психогенетические исследования. Том 1. Изменения в поведении высшего слоя мирян в странах Запада. – М.; – СПб.: Университетская книга, 2001.

Научное издание

Лушников Дмитрий Александрович

Образ Врага: технологии конструирования и деконструкции

Технический редактор, компьютерная верстка М.И. Толмачев

Подписано в печать 14.03.2023

Формат 60x84 1/16	Усл. печ. л. 15,81	Уч.-изд. л. 14,27
Бумага офсетная	Заказ 140	Тираж 500 экз.

Отпечатано в дизайн-бюро Школы креативных индустрий
ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»
355029, г. Ставрополь, пр-т Кулакова, 2