

Георгий Почепцов

ДОСУГ

ТЕЛЕСЕРИАЛЫ, ТЕЛЕНОВОСТИ, КИНО,
ВИДЕОИГРЫ В БОРЬБЕ ЗА УМЫ



Георгий Георгиевич Почепцов

Досуг: телесериалы, телености, кино, видеоигры в борьбе за умы

Издательский текст

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=57390635

Досуг: телесериалы, телености, кино, видеоигры в борьбе за умы:

Фолио; Харьков; 2020

ISBN 978-966-03-9023-2

Аннотация

Современный мир – это мир сериалов, кино, видеоигр, поскольку именно они стали заполнять досуг человечества. Обычный человек все больше времени проводит в виртуальном мире, теряя связь с миром реальным: погружается в инореальность, где действуют супермены или зомби, которые кажутся ему более реальными, чем все вокруг. Что же привлекает его в этот мир? Мы «транспортируемся» в виртуальный мир и живем в нем глазами и чувствами героя. Выходя из него, несем с собой в мир реальный полученное там. Фиктивное становится реальным, обретая новую плоть.

Содержание

Введение	5
Глава первая	7
1.1. Мир досуга растет и ширится	7
1.2. Мир досуга тоже оказывается политически и идеологически правильным	20
1.3. Телесериалы смотрят в будущее, как романы – в прошлое	44
Конец ознакомительного фрагмента.	54

Георгий Почепцов
Досуг: телесериалы,
телености, кино,
видеоигры в борьбе за умы

© Г. Г. Почепцов, 2020

© Т. А. Калужная, художественное оформление, 2020

© Издательство «Фолио», марка серии, 2019

Введение

Современный человек сегодня имеет много своего свободного времени, гораздо больше, чем раньше, поскольку работа перестала быть такой напряженной. При этом падает количество традиционных газет и читающих бумажные книги. И это также освобождает время. Очень многие вместо спортзала спешат к своему залу – уютному креслу перед экраном. И вот тут связь с реальным миром теряется напрочь: человек погружается в виртуальную инореальность, где действуют супермены или зомби, которые ему кажутся более реальными, чем все вокруг. Он сжимается в кресле от страха, в другом случае готов вступить в борьбу за чужой престол.

Мир все более переселяется в виртуальное пространство – там ему удобно и комфортно. Там есть страхи, но они не так страшны, как в реальной жизни. Зато герои там сильны, ведь они супермены. Героини прекрасны, ведь они голливудские красавицы.

Виртуальный мир дает видеоигры, о которых все спорят после очередного теракта, не приучают ли эти игры к насилию. Виртуальные герои и игры конкурируют за внимание зрителя. Но виртуальный мир кажется бесконечным – в нем для всех найдется место. Там принципиально строится мир альтернативный настоящему. Это не случившееся прошлое,

еще не пришедшее будущее. И в каждом мы неотрывно следим за героями.

Общая тенденция такова, что виртуальность и ее статус все время будут усиливаться по мере движения человечества вперед. Ведь во многих профессиях людей заменят роботы, и в физическом пространстве они потеснят людей. Что же остается делать людям? Отправляться в виртуальное пространство.

* * *

Автор выражает признательность сайтам *«Детектор медиа»*, *«Хвиля»* и газете *«Зеркало недели»* за публикацию отдельных материалов книги.

Глава первая

Делу досуга верны

1.1. Мир досуга растет и ширится

Мир досуга растет и ширится, поскольку новые «захватчики мозгов» полностью перешли на новое оружие – визуальные коммуникации. Это когда-то романы покоряли миры, сегодня это делают телесериалы. Вроде близко и похоже, но телесериал явно требует меньше интеллектуальных усилий для усвоения. Не нужно описывать, как изменилось лицо злодея? Я все это вижу своими глазами. Я увижу даже больше, чем мне могли описать на странице книги, если захочу.

Визуальное универсально и не требует перевода. Это исторически наш первый язык – вербальный язык появляется позже. Самые страшные или самые захватывающие фотографии прекрасно понятны без слов, и они хорошо хранятся в памяти. То, что мы видим, понимаем сразу, вербальный текст требует дополнительного осмысления.

Сегодня визуальная цивилизация уже вытесняет вербальную. Это телесериал вместо романа, это школьное обучение с помощью видеоигр, это продвижение новых смыслов визу-

альными, а не вербальными каналами. Новый день приносит новые свидетельства о победе визуальной цивилизации над вербальной.

Бывший аналитик ЦРУ М. Гарри пишет: «*Дигитальный век породил триумф изображения над печатным словом. Посмотрим на цифры. 100 часов видео грузится на YouTube каждую минуту, более 6 млрд часов видео ежемесячно просматривают на этой платформе, или около 685 тыс. часов. Фейсбук – это больше чем просто социальная сеть: это самое большое хранилище изображений в человеческой истории, которое содержит 250 млрд фотографий. Сервис Snapchat превратил личные коммуникации в большой визуальный опыт, где ежедневно передают 700 млн фото и видео. Весь этот поток визуальности производится почти полностью обычными людьми, держащими в руках свои телефоны. Правительство и промышленные производители, когда-то доминировавшие в этой сфере, отброшены в сторону. Результатом стала передача огромной убеждающей силы от авторитетных институтов в руки неуправляемой публики. Визуальные медиа неотразимы, поскольку создают иллюзию взгляда из окна в реальный мир. Мы реагируем как свидетели, эмоционально отключая критическое суждение. То, что мы видим, будет иметь решающее влияние на то, что мы думаем: фотографии издевательств в тюрьме Абу Грейб, возможно, нанесли больший ущерб американской операции в Ираке, чем поражение в любой битве» [1].*

Наверное, можно признать и то, что наши мечты и сны принципиально визуальны, то есть в неконтролируемой ситуации мы погружаемся автоматически в визуальную стихию.

Сфера досуга также в первую очередь визуальна. Это все – от видеоигр до телесериалов, в виртуальной реальности которых люди проводят ежедневно многие часы. Человек находится в игре, но деньги он приносит другим – разработчикам, поскольку даже бесплатные игры дают возможность зарабатывать на рекламе. Игры часто становятся базой для создания фильма, и тогда для них начинается другая жизнь.

Видеоигры являются мощной индустрией с растущей экономикой: *«Ожидается, что затраты на игры у пользователей к 2021 году увеличатся до 180 млрд долларов, а среднегодовой рост составит 10,3 %. Тихоокеанский регион станет наиболее доходным, на него будет приходиться порядка 71,4 млрд долларов, что составит больше 50 % всего мирового дохода. Больше всего на играх в 2017 году заработали в Китае – почти 38 млрд долларов. На втором месте – рынок США, принесший разработчикам суммарно 30 млрд долларов, третье место занимает Япония (19,9 млрд долларов)» [2].*

Правда, экономика сейчас качнулась, когда Трамп связал игры с массовыми расстрелами в США, хотя реально научные исследования такой связи не находят. Но слова Трампа привели к падению стоимости акций: *«Заявления господ*

Трампа и Патрика повлияли на стоимость крупнейших разработчиков видеоигр. Акции Take Two Interactive снизились на 6,3 %, Activision Blizzard – на 6,1 %, Electronic Arts – на 4,6 %, Zynga – на 3,9 %. Американская ассоциация производителей видеоигр (ESA) в ответ на слова господина Трампа заявила, что видеоигры популярны во всем мире, однако ни в одной другой стране с начала года не было более 250 массовых расстрелов. „Более 165 млн американцев наслаждаются видеоиграми, а во всем мире – миллиарды геймеров, – говорится в заявлении ESA. – Тем не менее, другие страны не сталкиваются с таким трагическим уровнем насилия, как в США”» [3].

Сегодня даже школы переходят на обучение с помощью видеоигр, поскольку только так могут удержать внимание современного школьника. В том числе этим занимаются и Институты серьезных игр в Великобритании [4] и США [5].

Исследователи отмечают множество позитива, который приносит игра, например, такой: «В игре стираются границы между авторитетами и серыми массами, каждый человек получает право высказаться. По своей сути, уверяют исследователи, видеоигра обладает тем же потенциалом, что и, например, кино, книга и даже театр. Видеоигра часто позволяет попробовать себя в роли кого-то другого, понять логику принятия решений [...] В большинстве игр в жанре „стратегия” человек занимается управлением ресурсами, постройкой городов. Исследователи видят в этом во-

площение простейшей логики капитализма: деньги – товар – деньги. Пусть этот опыт несколько упрощен, но он вполне соотносим с реальной жизнью» [6]

Ученые обнаружили положительное влияние игр на детей: *«Дети, достаточно много игравшие в различные компьютерные игры в одиночестве или в компании других школьников, в среднем были на 58 % умнее, чем их неиграющие сверстники, и на 67 % лучше проявляли себя в социальных задачах. Этот эффект был скромнее среди тех школьников, которые играли около одного-пяти часов в неделю – 25 % и 38 % соответственно» [7].*

Игры нашли свое применение в лечении посттравматического синдрома, здесь накоплен реально очень большой опыт применения [8–13]. Есть даже отдельный журнал, посвященный использованию игр в медицине [14].

Есть еще институт креативных технологий, созданный исходно на деньги Пентагона для разработок в сфере использования технологий Голливуда для армии [15]. И здесь тоже заняты играми [16].

Более того, здесь нам встретилась весьма примечательная идея, что дигитальные игры заполнили культурную нишу сказок: *«Инструментализация фантазийной среды с помощью математических конструктов создает живой переход жанра сказки из мира слов в мир чисел и далее в мир компьютеров. Сегодня фантазийный мир Толкина, как и новые сказки разработчиков игр, открылся в своей полной сла-*

ве с помощью „правильной магии клавиатуры”. Остается увидеть, как эти новые дигитальные сказки пройдут испытание временем, как это сделали их литературные двойники, но мы считаем, что они выполняют близкую и жизненно важную роль, предоставляя сегодняшним детям чувство ритуала и веры в путешествие своего собственного героя от детства до зрелости» [17].

И действительно, игра и сказки прошлого тренировали ребенка в получении навыков правильного поведения, причем на очень ярких запоминающихся примерах. Сюжет сказки идет через запрет и его нарушение, о чем писал В. Пропп, что и ведет к отрицательным и нежелательным в будущем последствиям. Типа «Не надо пить из копытца, козленочком станешь». Или запрет Красной Шапочке говорить с незнакомцем...

Япония проявила в играх свои собственные культурные особенности, так что мир делит игры на западные и японские [18–20]. Один из разработчиков игр так формулирует различие: «Японцы никогда не стремились к реалистичному изображению чего-либо. Я думаю, мы предпочитаем сюрреалистические и неясные художественные формы. В этом, по-моему, и заключается главное отличие между Японией и Западом» [21].

Серьезной проблемой для Японии стали хикикомори. Это уже огромное количество населения, не покидающее дом, ставшее социальными отшельниками, живя на средства ро-

дителей или пособие по безработице [22]. Именно они являются серьезными игроками, поскольку имеют уйму свободного времени. И это касается не только Японии, но и других стран, где также имеют место подобные процессы, когда молодежь исчезает с рынка труда, создавая тем самым сложности для развития экономики.

Французам пришлось разработать посещение рекрутерами пляжей, чтобы привлекать молодежь на работу в промышленность, работая, так сказать, по месту обитания молодежи летом [23].

Настоящие серьезные игры находятся в руках у военных. Впервые игры в виде штабных с фарфоровыми солдатиками применили прусские военные в XIX в. Они создали механизм решения в реальной обстановке на базе игрового обучения. Однако первые примеры такого моделирования военных действий были уже у древних греков [24–27].

Потом корпорация РЭНД поиграла в ядерное противостояние во времена холодной войны [28–30]. Сегодняшний Пентагон видит плюсы игр в том, что они:

- *«улучшают „понимание сложных, неопределенных сред и изменяющийся характер войны“;*
- *оценивают „оперативное влияние технологических трендов? Будущих вызовов и военного соперничества“;*
- *делают „вооруженные силы более успешными в будущих конфликтах“ с помощью развития „новых способностей“ и „оперативных и организационных понятий“;*

- „определяют, как использовать новые возможности, защищают от разрывности и создают долгосрочные конкурентные стратегии”;
- помогают разграничивать „разумные и неразумные” решения» [31–32].

Все это привело и к появлению феномена «военно-развлекательного комплекса» [33]. Игры используют даже для привлечения на службу в армию ([34–38], о разграничении сценарного и игрового подходов см. [39]).

И в заключение не очень приятная истина, что всемирная организация здоровья признала заболеванием зависимость от игр [40]. Как видим, игровая индустрия очень серьезна, правда, в игры иногда играют не очень серьезные люди, которые и портят красивую картинку.

Литература

1. Gurri M. Glamour and the Vision of Legitimate Power // www.cato-unbound.org/2014/07/14/martin-gurri/glamour-vision-legitimate-power
2. Треть населения планеты играет в видеоигры // iz.ru/757796/2018-06-20/tret-naseleniia-planety-igraet-v-videoigry
3. Дональд Трамп нашел причину массовых расстрелов в видеоиграх. Акции разработчиков упали после выступления американского президента // www.kommersant.ru/

doc/4053420?from=four_tech

4. Serious game institute // pureportal.coventry.ac.uk/en/organisations/serious-games-institute

5. Virginia serious game institute // vsgi.gmu.edu/

6. Лебедева Н. Игры демиургов. Как игровая индустрия превратила всех людей на планете в геймеров // rg.ru/2017/10/26/fom-kazhdyj-tretij-rossiiianin-igraet-v-kompiuternye-igry.html

7. Ученые: видеоигры могут оказывать положительный эффект на детей // ria.ru/20160309/1387290479.html

8. Робертс М. «Тетрис»-терапия: что можно лечить с помощью видеоигры? // www.bbc.com/russian/features-39423163

9. Glim M. Praise for Video Games as PTSD Therapy // www.mdmag.com/medical-news/praise-for-video-games-as-ptsd-therapy

10. Etter D. a.o. Modern Warfare: Video Game Playing and Posttraumatic Symptoms in Veterans // onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/jts.22172

11. Moore B.A. Video Game or Treatment for PTSD? // www.psychologytoday.com/us/blog/the-camouflage-couch/201005/video-game-or-treatment-ptsd

12. Senthilingam M. Playing Tetris can reduce onset of PTSD after trauma, study shows // www.cnn.com/2017/03/29/health/ptsd-tetris-computer-games-trnd/index.html

13. Offenhartz J. How Video Games Are Helping Young

Veterans Cope // www.complex.com/life/2016/11/veterans-day-millennials-video-games-ptsd

14. Games for Health Journal // www.liebertpub.com/toc/g4h/8/2

15. Games // ict.usc.edu/?s=games&site_section=site-search

16. Peck M. Video games: a learning tool for modern warfare? // ict.usc.edu/wp-content/uploads/2012/03/USA_Today_Video_Games-_A_learning_tool_for_modern_warfare.pdf

17. Morie J. a.o. The uses of digital enchantment: Computer games as the new fairy tales // ict.usc.edu/events/jacki-morie-celia-pearce-the-uses-of-digital-enchantment-computer-games-as-the-new-fairy-tales/

18. Шашкова Ю. Как фундаментальная культура влияет на японские видеоигры // kanobu.ru/articles/kak-fundamentalnaya-kultura-vliyaet-na-yaponskie-videoigryi-367856/

19. Эфендиев Ф. От «Донки Конга» до «Пикмин»: Как изменялись идеи Сигэру Миямото // www.lookatme.ru/mag/live/inspiration-lists/195093-shigeru-miyamoto

20. Пророков Г. Чем японские игры отличаются от западных // www.lookatme.ru/mag/live/opinion/202553-laytonwright

21. Верещагин А. Особенность и привлекательность японских игр можно сравнить с раменом // dtf.ru/gamedev/19918-osobennost-i-privlekatelnost-

yaponskih-igr-mozhno-sravnit-s-ramenom

22. Тебин Н. П. Спасти поколение «ледникового периода» // www.ng.ru/ideas/2019-08-07/5_7643_ideas.html
23. French industry hits the beach to woo future recruits // www.afp.com/en/news/3954/french-industry-hits-beach-woo-future-recruits-doc-1jf5223?fbclid=IwAR2Uv4L579jv7sTGU4oDFn7IauoEwECLlyP5Foes
24. McLeroy C. History of military gaming // www.army.mil/article/11936/history_of_military_gaming
25. A Brief History of Wargaming // faculty.virginia.edu/setear/students/wargames/page1a.htm
26. Homans C. War Games: A Short History // foreignpolicy.com/2011/08/31/war-games-a-short-history/
27. Kriegsspiel – How a 19th Century War Game Changed History // militaryhistorynow.com/2019/04/19/kriegsspiel-how-a-19th-century-war-game-changed-history/
28. Gaming and Public Policy: Q&A with David Shlapak // www.rand.org/blog/rand-review/2016/08/gaming-and-public-policy-qa-with-david-shlapak.html
29. Bartels E. M. Adding Shots on Target: Wargaming Beyond the Game // www.rand.org/blog/2017/10/adding-shots-on-target-wargaming-beyond-the-game.html
30. Wargaming // www.rand.org/topics/wargaming.html
31. Barzashka I. Wargaming: how to turn vogue into science // thebulletin.org/2019/03/wargaming-how-to-turn-vogue-into-science/

32. Document: Memo to Pentagon Leadership on Wargaming // news.usni.org/2015/03/18/document-memo-to-pentagon-leadership-on-wargaming

33. Lenoir T. a.o. Theaters of war: the military-entertainment complex // web.stanford.edu/class/sts145/Library/Lenoir-Lowood_TheatersOfWar.pdf

34. Derby J. Virtual realities: The use of violent video games in U.S. military recruitment and treatment of mental disability caused by war // dsq-sds.org/article/view/4704/4209

35. McMahon J. The US military is using video games and esports to recruit – it's downright immoral // www.independent.co.uk/voices/army-military-video-game-fortnite-battlegrounds-call-duty-esports-defence-a8648656.html

36. Garland C. Uncle Sam wants you – to play video games for the US Army // www.stripes.com/news/uncle-sam-wants-you-to-play-video-games-for-the-us-army-1.555885

37. Army turns to video gamers for new recruits // www.cbsnews.com/news/army-turns-to-video-game-conventions-for-new-recruits/

38. D'Anastasio C. The U.S. Army Has A New Plan To Recruit Gamers // kotaku.com/the-u-s-army-has-a-new-plan-to-recruit-gamers-1830850297

39. Augier M. a.o. Organizational persistence in the use of war gaming and scenario planning // *Long Range Planning*. – 2018. – 51(4).

40. ВОЗ признала заболеванием зависимость от компьютерных игр // iz.ru/756902/2018-06-18/voz-priznala-zabolevaniem-zavisimost-ot-kompiuternykh-igr

1.2. Мир досуга тоже оказывается политически и идеологически правильным

Мир досуга должен быть и политически, и идеологически правильным, иначе его не было бы, поскольку с ним бы активно боролись. Советский Союз, к примеру, имел максимально возможный идеологический «каркас» и в мире досуга. Каждый советский сакральный герой обязательно реализовывался и в художественных произведениях – это был не только Ленин, но и герои более «низкого» уровня.

Эти произведения становились обязательными для чтения и изучения – они тиражировались в разных жанрах, и таким образом мир досуга также был политическим. В художественных фильмах и литературе человек все равно получал «идеологические витамины», помогавшие ему понимать жизнь. Все было в определенной гармонии, поскольку новости также иллюстрировали идеологию. То есть энциклопедия и новости отличались только уровнем тактической информации, ибо стратегическая в них была едина.

Идеология и политика не любят изменений, поскольку тогда рушится стройный список правильных произведений. Литература и искусство заняты созданием «долгоиграющих» произведений, годных к употреблению на десятилетия, то

есть несут стратегическую информацию. Они не меняются в принципе. Это новости как тактическая информация ежедневно меняются, сохраняя свой стратегический каркас, где одной из аксиом было, например, «Партия – наш рулевой».

По этой причине в угоду «долговечности» стараются не вносить изменения в проверенные временем произведения. Так случилось, к примеру, с известным романом А. Фадеева «Молодая гвардия». Сегодня стало известным следующее: *«ЦК ВЛКСМ принял очень странное закрытое постановление: „Историю „Молодой гвардии” нет никакого смысла ворошить, переделывать в соответствии с некоторыми фактами, которые стали известны за последнее время. Считаем, что нецелесообразно ревизовать историю „Молодой гвардии” при выступлении в печати, лекциях, докладах. Роман Фадеева издан в нашей стране на 22 языках и на 16 языках зарубежных стран... На истории молодогвардейцев воспитываются и будут воспитываться миллионы юношей и девушек. Исходя из этого, считаем, что не следует предавать огласке новые факты, противоречащие роману „Молодая гвардия”» [1].*

Интересный пример выявляется, когда символическая система, стоящая за новостями, переносится на новый объект. Сначала в 2014–2015 гг. российское телевидение пользовалось для описания Украины ментальным форматом, которым Советский Союз пользовался для описания войны с Германией. Звучало почти со всех экранов: фашисты, нео-

нацисты, каратели... Тогда «силовики» были плохими, а население – хорошим.

Теперь для описания борьбы силовиков с московскими протестами используется та же символическая модель, только тут уже население «плохое», а «силовики» хорошие. К. Мартынов фиксирует эту трансформацию: *«Идет интенсивный импорт символического насилия – того, которое, с одной стороны, дегуманизирует оппонентов власти, превращает их в массу без лиц, „майдаунов”, а с другой – дает обоснования для любой жестокости в отношении этой массы. Полицейские вслед за телеведущими федеральных каналов характеризуют московский гражданский протест как группу заговорщиков, которые хотят устроить в Москве Майдан и засланы с этим заданием из враждебных западных стран. Задача патриотов и полицейских в этом контексте: любой ценой зачистить город от „заразы”. В прежние годы мы могли смеяться над глупостью российской пропаганды: истории про „фашистскую хунту” в Киеве, очевидно, предназначались для самых недалеких и нелюбопытных наших соотечественников. Теперь мифология российского ТВ оказывается прямым источником политических решений. Фактически именно на основании российского мифа о Майдане как иностранного заговора против легитимного Януковича людей сажают в тюрьмы за участие в митинге и оформляют происходящее в качестве „массовых беспорядков”»* [2].

Культура – это индустрия по выработке смыслов, в основ-

ном, конечно, занятая удержанием старых смыслов, а не созданием новых. Она позволяет видеть происходящее в какой-то осмысленной манере, поскольку человек нуждается в понятном и предсказуемом мире для проживания. Репрессии, к примеру, Сталина объяснялись происками врагов народа, и человек, знавший, что он, конечно, не враг народа, принимал такую интерпретацию как безопасную для себя, и даже страшный мир приобретал нужную правильность.

Культура – это структурированное пространство смыслов. Оно структурировано и идеологически, и национально, однако это достаточно тонкий инструментарий, где административные действия не несут желаемого результата. Поэтому создание «патриотического» кино типа «Спящих» или «Крымского моста. Сделано с любовью» может нести непредсказуемый результат. По сути, это равноценно забиванию гвоздей микроскопом...

Хотя фильм «Крымский мост» не вернул потраченных на него государственных денег, так как зрители на него не пошли, в этом, конечно, обвинили украинских ботов. «Спутник» написал: *«Боты, имитирующие действия добросовестных пользователей на интернет-портале „Кинопоиск“, обвалили рейтинг нового фильма Тиграна Кеосаяна „Крымский мост. Сделано с любовью!“*. Из 1300 проголосовавших более тысячи выставили картине 1 балл из 10 возможных, сообщает RT со ссылкой на анализ, проведенный изданием *Daily Storm*» [3–4]. Особенно раздражает критиков

фильма то, что он получил государственные деньги вообще без конкурса [5–7]. И это совершенно неважный штрих, но если бы фильм был хорошим.

Очень резкое высказывание прозвучало из уст А. Долина: *«Горячие головы могли бы назвать „Крымский мост” пропагандой. И зря. Пропаганда – это организованная машина, управляемая умным и циничным машинистом откуда-то сверху. Тут мы видим иное – безумную фантасмагорию, предельно далекую не только от реальности (это ладно), но и от элементарных законов сюжетосложения и правдоподобия; мир безнадежно искривлен благодушной фантазией влюбленных во власть лоялистов»* [8].

И это замечание более чем серьезно, поскольку пропаганда тоже может быть и плохой, и хорошей. Пропаганда, по сути, есть во всех странах, даже тех, которые стесняются употреблять этот термин. Однако чем жестче государство, тем важнее для него идеология, являющаяся лакмусовой бумажкой проверки на лояльность граждан. Идеология, наверняка, есть и в случае Британии, но там за нее не бьют по голове, и она более чем незаметна. Британский детективный сериал всегда отличается, например, от американского, а скандинавский – и от того, и другого.

Постсоветские страны отказываются пускать киноверсию крымского моста на свою территорию [8–9]. И это в принципе вновь говорит, что не вся пропаганда хороша. И раз разговор идет о финансировании, то государство должно было

бы пускать бесплатно зрителей на патриотическое кино, чтобы не было разговоров о впустую потраченных деньгах.

Но одновременно получается, что есть пропаганда долговременная и кратковременная. «Крымский мост» отнесем к последней, поскольку он удержал внимание только разово. Но, наверное, в пропаганде и это важно.

А. Долин не оставляет этот великий фильм в покое: *«Эта картина похожа на слегка спятившую машину времени. Говоря о событиях 2018 года, она переносит нас одновременно и в 1930-е, когда в отечественном кинематографе были приняты бодрые производственные кинороманы о больших стройках (по всему похоже, что в Крыму тоже строят коммунизм), и в 1990-е, когда в России делалось жизне-радостное, аляповатое и безразличное к каким-либо ожиданиям реального зрителя кооперативное кино. В 1990-е и вошла звезда Кеосаяна, снимавшего не только фильмы, но и видеоклипы для Натальи Ветлицкой, Ирины Аллегровой и Михаила Шуфутинского. На музыкальный и визуальный ряд „Крымского моста“ этот творческий опыт оказал решающее влияние»* [10].

В фильме даже Сталину досталось «спасибо» от крымского татарина, что вообще полная чушь: *«В мистической подоплеке фильма – не явленной, но подразумеваемой, – у России своя дорога, своя система координат, свои собственные компас и глобус, и нечего тут делать чужакам, пусть уматывают в свой Голливуд. История тоже своя, иностранцу*

не объяснишь ее парадоксов: почему, например, татарин Дамир еще в детстве говорит о собственной семье: „Выслали – значит, так надо было”, а в зрелые годы постоянно поминает добрым словом Сталина. В этих эпизодах исчезает даже добрый юмор – с такими темами не шутят. Как и с геополитикой. Недаром сталинист Дамир Надырович единственный из героев фильма регулярно смотрит телевизор и одобряет спикера из безвестной аналитической программы, бубнящего важное: „Демократия западного образца не может одинаково хорошо работать во всех странах...” В финале на достроенном мосту замирают в объятии Дамир и найденная им возлюбленная Рая („Обретенная Рая” – хорошее было бы название для фильма), а остальные вдруг исчезают, будто их и не было. Вместо них развеваются по ветру бесчисленные триколоры: люди, наконец, превратились в простые понятные символы, как в фантастическом рассказе, допустим, Владимира Сорокина. Выходя из зала, как после 3D-сеанса, машинально ищешь глазами коробку, чтобы сдать розовые очки».

Кстати, это высказывание А. Долина очень четко соответствует реальной модели «осажденной крепости», ставшей сегодня моделью идеологии России.

И. Чубайс видит в России определенную квазиидеологию, которая может быстро изменяться под нужный контекст: «На практике же у нас некая идеология существует – это идеология, которую можно было бы назвать „гибрид-

ной” или „идеологией винегрета”. Все зависит от ситуации. Вот сегодня нужно Сталина критиковать, значит, руководитель государства приезжает в Катынь и посылает полякам сигнал: „Это только банда Сталина могла расстрелять людей, это преступление!” Он встает на колени и просит прощения. А потом наступает другая ситуация, когда нужно Сталина хвалить. И оказывается: кто победу обеспечил, кто вождь нашего народа? Сталин! И вот эта ситуация все время крутится и вертится. Нынешняя идеология в том, что мы – то как россияне, то как антироссияне, то как советские, то как антисоветские, то как прозападные, то как антизападные. Нет системы ценностей, нет правил, нет истории, нет идентичности» [11].

Как видим, борьба ведется на чисто виртуальный объект, запрещенный в конституции, которого вроде бы и нет, но он есть – на идеологию. Это «шевеление» происходит по той причине, что потеряны все ценности, из которых и должна вырастать идеология. Сама идеология утеряна сознательно, поскольку больше всего ее любят тоталитарные государства, поэтому кричать о нужности идеологии стало неприлично.

Однако идеология не существует сама по себе, она также опирается на имеющиеся ментальные предубеждения. Вот как Э. Фромм говорит о психологии нацизма: «Почему же нацистская идеология оказалась столь привлекательной для низов среднего класса? Ответ на этот вопрос необходимо искать в социальном характере этой группы населе-

ния. Ее социальный характер заметно отличается от социального характера рабочего класса, верхов среднего класса и высших классов, в том числе аристократии. В сущности, некоторые черты, характерные для этой части среднего класса, видны на протяжении всей истории: любовь к сильному и ненависть к слабому, ограниченность, враждебность, скупость – в чувствах, как и в деньгах, – и особенно аскетизм. Эти люди всегда отличались узостью взглядов, подозрительностью и ненавистью к незнакомцу, а знакомый всегда вызывал у них завистливое любопытство, причем зависть всегда рационализировалась как презрительное негодование, вся их жизнь была основана на скудости – не только в экономическом, но и в психологическом смысле» [12].

Отсюда достаточно легко можно перейти к формулировке идеологии, которая не будет отвергнута, а принята на «ура». Перед нами закодированные ценности, которые можно и нужно раскодировать, чтобы успешно разговаривать с населением.

В одном из своих интервью Фромм говорит такие слова о ценностях: «Мы должны принять решение о ценностях. Если нашей высшей ценностью является развитие западной традиции – человека, для которого важнейшей является жизнь человека, а любовь, уважение и достоинство являются высшими ценностями, то мы не можем сказать: „Если так лучше для нашего выживания, то мы могли бы оста-

вить эти ценности". Если это высшие ценности, то живы мы или нет, мы не будем их менять. Но если мы говорим: „Ну, может быть, мы сможем лучше справиться с русскими, если тоже превратим себя в управляемое общество, если мы, как кто-то предложил на днях, будем обучать наших солдат, чтобы быть, как турки, которые так смело боролись в Корее..." Если мы хотим изменить весь наш образ жизни ради так называемого выживания, то я думаю, мы делаем именно то, что угрожает нашему выживанию. Потому что наши жизненные силы и жизнеспособность каждого народа основывается на искренности и на глубине веры в идеи, которые он объявляет. Я думаю, что мы в опасности, потому что говорим одно, а чувствуем и действуем по-другому» [13].

Кстати, в этом интервью есть красивые слова, которые вынесли в заголовок: «Если вы спросите людей про рай, они скажут, что это большой супермаркет». Правда, это справедливо потому, что для большинства людей характерны именно материальные трудности. И эта ситуация, к сожалению, будет только нарастать, а не падать. Один из исследовательских институтов продемонстрировал, что 90 % детей, рожденных в 1940-е, когда выросли, стали зарабатывать больше своих родителей [14–15]. Однако сегодня только половина детей, вырастая, получают больше родителей. Как видим, «американская мечта» тоже стала другой.

Ценности, смыслы определяют нашу жизнь. И это пло-

щадка культуры. А. Архангельский подчеркивает по этому поводу: «Культура – это не воронка, в которую утягиваются государственные и частные средства, это система смыслов, которая помогает человеку жить. И чем сложнее эпоха, чем сложнее депрессия, тем важнее культура. И тем выгоднее для государства вложения в нее. Выгода измеряется не отдачей финансовой, а социальным комфортом, снижением социального напряжения. Второе, культура так устроена во всем мире, что это культура малых индустрий, а не культ больших производств. Это культура быстро развивающихся индустрий, которые возникли, дали рабочие места, а через 2–3 года их нет, и люди пошли в другое место. Поэтому в эпоху кризисов добавляют деньги разумные политики» [16].

Культурное производство, с другой стороны, является таким же производством, как и все остальные, выдающим нагора свой продукт, но поскольку оно находится в развлекательной сфере, то борьба за внимание здесь важнее всего. И это эмоциональное требование вступает в противоречие с рациональными требованиями идеологов, которые в наше время «переоделись» в пропагандистов.

Очень много на тему этого синтеза идеологии – пропаганды – досуга писал Д. Дондурей. Правда, его интересовала даже более острая тема – формирование ценностей и смыслов дня сегодняшнего, особенно в аспекте того, кто и как это делает. Этих людей он обозначил как «смысловики», признав

их роль важнее роли «силовики»: «Крупнейшее, вездесущее и самое влиятельное производство современного мира – изготовление массовых, элитарных, групповых и индивидуальных представлений о происходящем – многократно усиливается сетевой природой этой деятельности. Тут в одних случаях есть, а в других нет жесткой организационной системы, штатного состава, закрепленных полномочий, процедур утверждения внедряемых идей. Нет субординации при их утверждении. Наряду с министрами и высшими чинами администрации, генеральными продюсерами телеканалов и знаменитыми ньюсмейкерами действует армия профессионалов „на местах“: ученые и прокуроры, журналисты и бизнес-аналитики, сценаристы сериалов и директора школ. Они делают свою работу как с ангажементом, так и без него. Предметы их оценок и суждений совсем не обязательно касаются каких-то глобальных тем. Они могут быть ожидаемыми, обиденными или причудливыми. Профессиональными или полулюбительскими. Прозорливыми, наивными или циничными. Но это всегда в конечном счете способствует созданию целостных „картин мира“ у большинства граждан или сопровождает специальные усилия, предпринятые в этом направлении» [17].

Он пытается отделить их от пропагандистов, говоря: «Смысловики в отличие от пропагандистов не получают специальные задания по работе с массовым сознанием. Они просто живут в своей естественной среде, у себя дома. Де-

лают то, что и всегда, – воспроизводят коды национальной культуры. Но именно это и есть их не объявляемые функции, можно сказать, миссия, которую они выполняют, перемещаясь в истории. Сохраняют сквозь все формы государственных перезагрузок (минимум пять только за последние 100 лет) родные протофеодальные матрицы. С их особым типом перемещения во времени: быстро вперед и сразу же – вспять. Именно они гаранты самого священного – усвоения гражданами российского „порядка вещей”. Не случайно же он точнее всего предстает только в искусстве».

Если они не пропагандисты, то тогда это определенные «смысловые картографы», демонстрирующие пропагандистам кратчайший путь к массовому сознанию. Они должны вывести современные «понимания» из корней, заложенных в прошлом. В результате современность кладется на «решетку» прошлых пониманий и реакций, поскольку проверены временем. Кстати, точно по этой модели идут современные создатели фильмов, базирующихся на старых комиксах. Простой супергерой, нашедший свое место в душе зрителя, повторяет этот же путь, но в другом формате.

Дондурей говорит: «Все те структуры, которые занимают самым важным, – а самым важным, на мой взгляд, является культурное программирование принципов устройства российской жизни – всячески скрывают свое величие. И это уникальная ситуация, поскольку обычно никакие структуры – ни Deutsche Bank, ни нефтяные компа-

нии – никогда не будут молчать о том, что они великие. Но российское телевидение, те люди, которые занимаются производством массовых представлений о жизни (я их называю „смысловики”, парафраз понятию „силовики”), и мне кажутся на сегодняшний день самыми могущественными, скрывают и свою работу, и технологию своей работы, и ее цели, эффективность, форму, и персональный состав этих виртуальных спецслужб, которые занимаются программированием массовой интерпретации современной российской жизни» [18].

И это не журналисты, поскольку журналисты идут по уже заданным «лекалам» фактической, а не стратегической информации, которую для них создают другие. Вот слова Дондуря о режиссере Рязанове: «Рязанов обладал фантастическим мастерством в двух профессиях, на мой взгляд. Он был замечательный сценарист, то есть рассказчик о жизни, автор второй реальности. Люди не могут не жить во второй реальности, им мало эмпирической – той, где они открывают двери, покупают продукты, ругаются, дерутся, выходят замуж. Они не могут не жить в той реальности, которая придумана авторами, – драматургами, режиссерами, операторами, актерами, продюсерами, инвесторами и так далее. Люди не могут жить без мифов, и Рязанов был величайший мифотворец, величайший рассказчик» [19].

Вспомним, что «Ирония судьбы...», как и первый фильм

Рязанова «Карнавальная ночь» были самыми обсуждаемыми лентами, по крайней мере, в момент их выхода. И в рамках этого обсуждения и рождались смыслы, поскольку, что очень вероятно, смыслы создаются не в монологе, а в диалоге, когда эти мысли обкатываются в дискуссиях на языке. Ведь и советскую идеологию студенты тоже осваивали на занятиях по марксизму-ленинизму, а не в жизни. Соглашаясь или не соглашаясь, они становились участниками этого обсуждения, чем облегчалось проникновение этих идей в индивидуальное и массовое сознание.

Еще мы можем назвать этот процесс «приручением мифов». У людей в сознании есть множество мифов, где герои прошлого восставали против богов и правителей. Советский Союз трансформировал эту матрицу, сделав героем того, кто, наоборот, отдает свою жизнь на защиту правителей. Это спрятано в формуле «защита родины», но, по сути, речь идет о защите правящего режима. И на наших глазах этот правящий режим несколько раз кардинально менялся, а родина при этом оставалась все равно.

В наших терминах речь все время идет о создателях и защитниках виртуальной реальности. Ее необходимость состоит в том, что она позволяет нам ориентироваться в подлинной реальности, и очень часто именно эти интерпретации жизни оказывают более сильное воздействие на массовое сознание, чем любая идеология, подкрепленная авторитетом государственных институтов. Последние поднаторели

только в наказаниях, никакой креативный подход им недоступен.

Т. Становая подметила такую особенность реагирования власти на протесты: *«Сейчас главная проблема – это аресты так и не состоявшихся кандидатов на выборах в Мосгордуму. Пока они сидят, уличный протест будет сохранять потенциал и повестку. Образуется парадокс: власть сажает лидеров (и не только), чтобы обезглавить протест, но протест воспроизводится, так как лидеры сидят»* [20].

Постсоветское пространство никак не выйдет из времени перемен, что делает жизнь человека беспокойной, поскольку он не знает, что ждет его завтра. Специалист по тоталитарным сектам А. Штайн пишет: *«Во времена частых перемен, огромных людских движений и общего чувства нестабильности люди, естественно, будут стремиться к безопасности и стабильности. В таких условиях процветают культы и тоталитарные режимы. Учитывая те же обстоятельства, почти каждый человек уязвим для психологического и ситуационного давления. Уважаемые ученые в этой области неоднократно повторяли, что единственный способ защитить себя от такого воздействия лежит в знании. В 1952 году Аш писал: „Чем меньше человек знает о принципах его социального окружения, тем больше он подвержен его контролю; и чем больше он осведомлен о действиях в его окружении и возможных последствиях, тем он свободнее“. Эти знания должны быть конкретными. Людям необ-*

ходимо знать, как осуществляется контроль и как лидеры внедряют психологические методы изоляции, поглощения и страха» [21].

Кстати, газета и телевидение все же работали на приобщение человека к какому-то общему взгляду на события. Они делали его частью большого коллектива. Соцмедиа, если и выполняют такую функцию, то, как правило, делают его частью малого коллектива, что является хорошим «стадионом» для тренировки в злости, буллинге и ненависти. Фейсбук объявил, кстати, что он теперь будет отслеживать и группы в борьбе с подобным агрессивным контентом [22–23]. То есть подобная закрытая группа будет открыта для контроля со стороны Фейсбука. Инстаграм тоже включился в борьбу с подозрительным контентом [24].

Д. Дондурей видит управление российским массовым сознанием в том, что в России смысловики сознательно тормозят пути перехода к рынку, хотя бы в мозгах: *«Каким-то внутренним чутьем, культурологическим „животом“, интуитивным классовым чувством проектанты массовых представлений о происходящем отторгают неотвратимо развивающуюся философию глобального рынка, генетически враждебную контролирующему все и вся государству. При этом хитрость современного программирования убеждений людей заключается в том, что благодаря креативным ресурсам таких мощнейших культурно-психологических механизмов, как двоемыслие и имитация, в нашей стра-*

не сохраняются практически все формы, приметы и стилистика существования полноценной рыночной системы западного образца. „Подавляющее большинство граждан” – здесь кроется секрет – не должны разбираться в том, как она устроена по своей сущности, куда со всем миром движется, какие новые испытания ее ждут. Но при этом призваны очень умело и с удовольствием пользоваться двойными стандартами: свободой приобретать и перемещаться, но твердо знать, что чиновничество и есть сегодня настоящая знать, новое дворянство, а коррупция вовсе не преступление, а повсеместный, несословный и негласно во все времена признаваемый в России оброк» [25].

Набор идеологических кирпичиков дня сегодняшнего типа «Россия – осажденная крепость», «Запад хочет напасть» имеет глубокие корни в прошлом. Поэтому он столь живуч и актуален и сегодня. И. Прохорова замечает: «Мы привыкли сопоставлять Россию и Европу. Есть довольно старая идеологическая конструкция, под влияние которой мы подпадаем: что Россия – нечто особое, неумопостигаемое, необъяснимое. Отсюда и проистекают вопросы, кто мы, куда мы идем, Европа мы или Азия, Восток или Запад. В зависимости от того, к какому лагерю вы принадлежите, вы либо оплакиваете тот факт, что Россия не Европа, либо, наоборот, раздуваете и говорите: „У нас свой путь, и Европа нам не указ”. Петру I приписывают фразу: „Нам Европа нужна на несколько дней, а потом мы повернемся к

ней задом”. Это метафора отношения к Европе, которая распространена в нашем обществе. Поэтому я думаю, что для того чтобы серьезно говорить о проблемах собственной страны, надо целиком сменить оптику и увидеть, что мы включены в общие процессы и очень часто бываем тренд-сеттерами иногда хороших, а иногда печальных явлений. Мне кажется, что развенчание мифа о нас самих – важнейшая задача как профессиональных историков, так и общества. Хватит трясти вот этим „да, скифы мы, да, азиаты мы”» [26].

Даже военные хотят поучаствовать в выработке идеологии, ощущая свою слабость именно в этой сфере: «Необходимо уже сейчас создавать стратегию идеологического перевооружения, ценностную политику, основанную на высвобождении внутренней энергии общества. Без такой стратегии, без активной идеологической политики войну сегодняшнего дня – информационно-гибридную войну, войну идеологий, не выиграть» [27]. И они говорят это в контексте борьбы с гибридными угрозами.

Увлекаясь патриотическим кино, государство может получить антипатриотический результат. Это связано с тем, что идеологический компонент в развлекательном модусе может быть только фоном. Когда он выходит на первое место, мы нарушаем это правило, что нарушает все законы развлекательности.

Власть любит, когда ругают ее врагов. Но хвалить своих

друзей она предпочитает выборочно. К примеру, Украина как государство не снимает фильмы о Стельмахе или Гончаре, об Амосове или Глушкове, даже Щербицком, предпочитая прятаться в глубины истории, где можно активировать беспроектную борьбу с врагами.

Мир досуга может иметь как прямую, так и скрытую идеологию. Но она обязательно будет, поскольку модель мира в голове режиссера, сценариста и продюсера всегда есть. И они будут выступать либо в подтверждение ее, либо в опровержение. Поэтому власть, особенно в случае своего финансирования, всегда будет контролировать этот процесс, ведь у нее в голове тоже есть своя картина мира. А расхождение картин мира ведет к тяжелым последствиям...

Литература

1. Кто был предателем в организации «Молодая гвардия»? // newsfast.ru/kto-byi-predatelem-v-organizacii-molodaia-gvardiia/

2. Мартынов К. От пропаганды к дубинке. Как Украина вернулась к нам // www.novayagazeta.ru/articles/2019/08/13/81596-ot-propagandy-k-dubinke

3. Боты обвалили рейтинг фильма «Крымский мост. Сделано с любовью!» // ee.sputniknews.ru/incidents/20181104/13533448/bot-obval-film-krimea-most.html

4. СМИ: «Кинопоиск» опроверг ата-

ку ботов на ромком про Крымский мост // www.infox.ru/news/282/culture/cinema/210196-smi-kinopoisk-oproverg-ataku-botov-na-romkom-pro-krymskij-most

5. Ростовцев А. Семейная халтура, или Почему провалился в прокате фильм про Крымский мост // www.politnavigator.net/semeyjnaya-khaltura-ili-pochemu-provalilsya-v-prokate-film-pro-krymskijj-most.html

6. Фохт Е. и др. На комедию «Крымский мост» дали деньги без конкурса. Зрителям она не нравится // www.bbc.com/russian/news-46129808

7. ВВС: Обруганный зрителями и провалившийся в прокате фильм «Крымский мост» безвозмездно получил из бюджета 100 млн рублей в обход конкурса // www.newsru.com/cinema/09nov2018/iz_budgeta.html

8. «Из проката выбыл»: почему в Казахстане не покажут фильм «Крымский мост» // ru.krymr.com/a/pochemu-v-kazahstane-ne-pokazhut-film-krymskiy-most/29611179.html

9. Почему фильм «Крымский мост» не покажут в Беларуси и Казахстане // www.currenttime.tv/a/29612651.html

10. Спятившая машина времени. Антон Долин – о патриотической комедии «Крымский мост. Сделано с любовью!» по сценарию Маргариты Симоньян // meduza.io/feature/2018/11/01/spyativshaya-mashina-vremeni

11. Кара-Мурза В. Введение единомыслия в России? // www.svoboda.org/a/2810617.html

12. Фромм Э. Психология нацизма // monocler.ru/psihologiya-natsizma-v-interpretatsii-erih-fromma/
13. Фромм Э. Если вы спросите людей про рай, они скажут, что это большой супермаркет. Интервью // www.chaskor.ru/article/erih_fromm_esli_vy_sprosite_lyudej_pro_raj_oni_skazhut_chno
14. The American dream is fading // opportunityinsights.org/national_trends/
15. Chetty R. a.o. The Fading American Dream: Trends in Absolute Income Mobility Since 1940 // opportunityinsights.org/paper/the-fading-american-dream/
16. Архангельский А. Культуру не выбирают, с ней живут и умирают // www.eedialog.org/ru/2019/08/13/aleksandr-arhangel'skij-kulturu-ne-vybirayut-s-nej-zhivut-i-umirayut/
17. Дондурей Д. Смысловики могущественнее политиков // www.vedomosti.ru/opinion/articles/2016/06/08/644510-smisloviki-moguschestvennee-politikov
18. Дондурей Д. О «смысловиках» и «виртуальных спецслужбах» // polit.ru/news/2016/09/02/donduey/
19. Дондурей Д. Рязанов был величайшим мифотворцем, творцом второй реальности // polit.ru/news/2015/11/30/ryazanov4/
20. Становая Т. Раздражение и недоверие: что доводит россиян до протеста. Интервью // www.gazeta.ru/comments/2019/08/12_a_12574201.shtml?fbclid=IwAR2BaJO6aHKJe2wlt6C8nj0ppOo_wR1NyXbN1rm

уX1FUSa7euOeJjqn-U&updated

21. Штайн А. Как работает тоталитаризм // monocler.ru/kak-rabotaet-totalitarizm/

22. Zadrozny B. Facebook has doubled down on groups – now it's looking to clean them up // www.nbcnews.com/tech/social-media/facebook-has-doubled-down-groups-now-it-s-looking-clean-n1042336?fbclid=IwAR1ALSZWOv-DP1EO5gXLLBfi5DIidkZU2XqBYIkIgV4H2fldwqEgb-n26ow

23. Paul K. Facebook's crackdown on dangerous content in groups could backfire, experts say // www.theguardian.com/technology/2019/aug/14/facebook-private-groups-rules-extremist-fake-news

24. Tardáguila C. You can now report a suspicious Instagram post and expect a certified U.S. fact-checker to verify it // www.poynter.org/fact-checking/2019/you-can-now-report-a-suspicious-instagram-post-and-expect-a-certified-fact-checker-to-verify-it/

25. Дондурей Д. Российская смысловая матрица // www.vedomosti.ru/opinion/articles/2016/06/01/643174-rossiiskaya-smislovaya-matritsa

26. Прохорова И. Как работать со сложным обществом, давая ему дышать, власть не знает. Интервью // www.eedialog.org/ru/2018/12/18/kak-rabotat-so-slozhnym-obshhestvom-davaya-emu-dyshat-vlast-ne-znaet/

27. Ильницкий А. Гибридные войны: вызовы, угрозы, уязвимости. У России мало времени, чтобы сформировать собственный образ будущего // yakutiafuture.ru/2019/08/02/gibridnye-vojny-vyzovy-ugrozy-uyazvimosti-u-rossii-malo-vremeni-chtoby-sformirovat-sobstvennyj-obraz-budushhego/

1.3. Телесериалы смотрят в будущее, как романы – в прошлое

Если романы систематизируют наше прошлое, то телесериалы проводят ту же ментальную операцию над нашим будущим. Мы можем увидеть то, чего нет, но что вполне может быть. И это тоже достаточно важный опыт.

Истоки романа нашли не только в Древней Греции, но и в Японии, где первый роман появился тысячу лет назад [1]. В его английском переводе 1300 страниц. Кстати, его написала женщина, и он был успешным, хотя художественная литература находилась внизу жанровой иерархии. Потом XVIII в. дал скачок любви к роману, появились буржуа, читавшие в послеобеденное время.

Роман, как и сказки до этого, приучили человечество к нарративной форме повествования, когда события выстраиваются линейно в причинно-следственной связи. И все они, по сути, создавали осмысленную модель мира, логично ложившуюся и на новую реальность.

Литература, как видят это психологи, учит людей эмпатии. Мы начинаем лучше понимать людей, видим причинно-следственные связи в их поведении. Литература дает опыт взаимодействия с другими людьми.

Телесериалы оказались более современной формой, для которой условности «прошлое – будущее» оказались не так

важны. Более важной была борьба за внимание. Именно так первые комиксы сделали массовым героем суперменов, поскольку новая технология подачи информации в виде рисованного рассказа нашла для себя «изюминку» в виде нового типажа.

В целом человек, не контролируемый культурой и пропагандой, проявляет свои собственные интересы. Это не только, условно говоря, бег или коллекционирование марок, это и другие ментальные интересы, которые не находят отклика в индустрии культуры.

Такой взлет от потребителя получила в советское время фантастика, которая явно не носила такой нудный характер, как произведение, собранное по кальке соцреализма. И тут многое зависело уже от тех или иных представителей индустрии, например, книгоиздания, если это не вступало в противоречие с идеологией. Так, в издательстве «Молодая гвардия» в 1958 году появилась редакция фантастики, которую возглавил писатель С. Жемайтис. Так распорядилось время оттепели, когда идеология временно отпустила свой надзор над здравым смыслом.

Выходили интересные книги, вокруг них формировалось молодое поколение, и все шло прекрасно. Когда позже люди идеологии нахмурили свои брови, все стало похуже. Тучи сгустились и над фантастикой, которая явно в принципе и всегда выпадает из обоймы, что всегда для надзирающих плохо, ибо внушает подозрение.

Этот новый период с новым заведующим редакцией описывают сегодня так: «В эти годы Стругацкие безуспешно пытались добиться в „МГ“ книжного издания „Пикника на обочине“, а редакция Щербакова чинила им всякие идеологические препятствия. „Для философской фантастики я вижу только два пути: первый – в корзину, второй – в КГБ“, – объяснял своим подчиненным Щербаков. В начале 1980-х я сам присутствовал на его выступлении перед молодыми авторами в Малеевке и осторожно оглядывался по сторонам: неужели только мне речи Владимира Ивановича кажутся бредовыми? Лишь в начале 1990-х, когда редакция фантастики в издательстве схлопнулась, Щербаков покинул „МГ“ и стал писать книги о своем происхождении от древних этрусков и о личных встречах с Богородицей. Тогда-то всем стало, наконец, ясно. Но поскольку он проводил правильную „партийную линию“, у вышестоящего начальства не было формальных причин снимать его с поста» [2].

Интересно, что определенные сферы между приватностью и публичностью старались уйти от идеологического нажима даже в советское время. И это, хоть и частично, но удавалось. Это, например, так называемая бардовская песня. Малочисленность аудитории, это не песня с экрана, позволяла таким явлениям уходить с радаров идеологии.

Хотя каждый руководитель скорее хотел перестраховаться и не разрешить, чем разрешить. Л. Шевцова вспоминала: «На заре своего комсомольского восхождения, будучи пер-

вым секретарем райкома ЛКСМ в Киеве, я получила выговор по партийной линии за то, что в Киеве, в ДК авиазавода мы провели Всесоюзный конкурс авторской песни. В Москве бардам не разрешали петь сомнительные песни, поэтому в Киев, на это „всесоюзное ЧП районного масштаба“, приехали все звезды-барды. Конкурс прошел успешно, а потом они дали концерт, где спели все, что хотели. Меня вызвали в КГБ, прокрутили бобину с записью концерта и дали соответствующую оценку моей идеологической недалёковидности. Потом по полной программе я получила разборку на бюро райкома партии. Досталось и за мой „поющий райком“ – барды были среди комсомольских работников. Короче, получила выговор под мольбу не запрещать этот проект. Запретили – мол, не ваше дело, пусть в Москве разбираются...» ([3], см. также [4–6]).

Еще одним таким вариантом, более приближенным к человеку, были так называемые разговоры на кухне. Это не 1937 год, когда люди боялись говорить даже с собственными детьми, поскольку те могли на людях сказать что-то не то. Это переход к позднему СССР, когда власть уже не стремилась так много слушать и знать. Нечто ироническое есть у Шварца, когда он говорит в своей пьесе, что начальник полиции надевает сапоги со шпорами, когда идет слушать в народ, поскольку потом можно такого послушаться, а так все говорят то, что нужно, и все хорошо.

И. Прохорова пишет об этом типе коммуникации: «Эти

кухни фактически были отдельным социальным институтом. Здесь в поисках выхода концентрировалась общественная мысль, здесь вырабатывалась особая этика. Кстати, в коллективной этике доноительство всегда презиралось, поэтому, несмотря ни на какие призывы Павликов Морозовых, доносов было не так много, как кажется сейчас. Эти жесткие этические императивы, которые вырабатывались в таком, казалось бы, фрагментированном обществе, в какой-то момент слились воедино. И зазор между старой партийной верхушкой, которая ментально осталась в тридцатых-сороковых годах, и очень динамично развивающимся обществом становился все шире. Во многом именно он привел к краху Советского Союза. Несмотря на все попытки государства давить полуподпольную частную инициативу, общество все равно ее жаждало. Сильное обуржуазивание общества шло и через культуру: тогдашние кумиры и лидеры общественного мнения транслировали идеи гуманности в противовес жесткой милитаристской доктрине. Так что за 25–30 лет, прошедших после войны, общество изменилось радикальным образом. Без этого не было бы 1991 года» [7].

Когда и если государство слушает, ему приходится моделировать народное счастье жесткими методами. Если же оно только догадывается, то и реагировать не нужно. Кстати, первые социологические службы в советское время появились у КГБ, все же государство захотело узнать, что о нем думают.

Интересно отслеживаются перестроечные изменения в

том, что можно и что нельзя в кино, на фильмах о школе, поскольку это не фильмы о вождях, то здесь смена границы разрешенности бросается в глаза еще сильнее.

Фильмами оттепели названы ленты 1956–1968 гг., перестройки – 1986–1991 гг. [8–9]. Об изменениях мировоззрения героев в фильмах времени перестройки говорится так: *«Мировоззрение практически всех героев фильмов школьной тематики созвучно тому времени. Идеологические запреты и ограничения, действовавшие в доперестроечный период, стали неактуальными в эпоху демократизации и плюрализма мнений. На смену им пришла новая идеология – идеология перестройки, которая неоднозначно сказалась на нравственных ориентирах и ценностях общества. Для одних она стала проверкой на прочность, для других – путевкой, сдвигающей все важные ориентации и представления о мире и заменяющей все только одним – материальным успехом. Таким образом, мировоззрение персонажей аудиовизуальных медиатекстов на тему школы и вуза периода „перестройки“ все чаще теряло оптимизм, в сюжетах фильмов возникали шокирующие натуралистические сцены. Еще недавно привычная череда „школьных“ лент, где доминировала привычная иерархия ценностей (коммунистическая идейность, коллективизм, трудолюбие, честность, готовность прийти на помощь хорошим или отступившимся людям), осталась в прошлом. Зато все чаще и чаще на экране возникали отражающие реальность факты».*

И о мировоззрении студентов времени оттепели: «Взгляды и убеждения героев медиатекстов о студенчестве связаны, прежде всего, с осмыслением и поиском своего места в жизни, с выбором жизненного пути, с желанием получить образование, с поиском истины. В большинстве случаев это романтики своего времени – молодые убежденные ученые, отстаивающие свои принципы [...] Ценностные ориентации людей „студенческого мира“ включают такие важные приоритеты в жизни героев как образование, профессия, самореализация, дружба, семья, уважение, счастье. Главным героям вузовской темы эпохи „оттепели“ – студентам (положительным персонажам) – свойственны честность, принципиальность, товарищеский дух и готовность прийти на помощь, целеустремленность, бескомпромиссность, вера в силу науки, стремление учиться и постигать истину. Они презирают стереотипы, комфортный быт и мещанство. Отрицательные персонажи медиатекстов о студенчестве – своего рода „антипримеры“ – молодые люди, юноши или девушки, „идущие по линии наименьшего сопротивления“, выбирающие наиболее легкие пути для достижения цели, избегающие жизненных трудностей, предающие науку ради престижа или карьерного роста, изменяющие своим идеалам и принципам. В целом, имиджи студентов в фильмах эпохи «оттепели» более или менее приближены к реалиям того времени, но главные положительные персонажи, призванные служить образцом для подражания, в большинстве

случаев, несколько идеализированы. Зачастую, „идеальный студент” эпохи „оттепели” – романтический персонаж, целеустремленный, мыслящий, непредсказуемый, бескомпромиссный правдоискатель, с сильным характером, – подлинный герой „мобилизационного проекта” своего времени».

Как видим, перед нами два типа прорыва, которые пытались совершить советское общество, и которые даже сегодня удалось лишь частично. Население хотело одного, но партия и государство, – а оно и сегодня является продолжателем дела партии, – хотело другого. Многие порывы к свободе погасили и получили то, что имеем сегодня.

Л. Гудков говорит, отвечая на вопросы интервью: *«Власть в очень большой степени восстановила ту централизованную систему подавления гражданского общества, которая была в позднее советское время. Вся технология господства сводится к разрыву возможностей гражданской солидарности, недопущения усложнения социальных связей между различными сегментами общества, подавлению чувства солидарности, взаимопонимания, сочувствия, морали. Это не относится к небольшой части общества, которая по-другому настроена, живет с совершенно другим пафосом, другой моралью. Но это примерно 12–15 % населения»* [10].

И еще: *«С одной стороны, это остатки или инерция имперских настроений, с другой – это проявления очень важной вещи – компенсаторного национализма: когда демон-*

страция силы вызывает некоторый рост самоуважения. Примерно такая логика: да, мы плохо живем, несопоставимо с гражданами западных обществ, но зато мы сильная и мощная держава. Нас уважают, потому что боятся. Такой синдром ипаны. И политика Путина направлена на то, чтобы восстановить статус и авторитет России как супердержавы. Вот это чувство принадлежности к великой державе, к империи греет душу среднего россиянина, который в своей повседневной жизни чувствует себя зависимым и униженным, испытавшим сильнейший комплекс коллективной неполноценности».

Мир строится и в мозгах, и в физической реальности. И в песне поется, правда, по другому поводу: «Как это часто не совпадает». И «не совпадает» оно не только по объективным причинам, но и по субъективным, ибо таково желание и удобство управления у правителей этого мира. Создается четкое ощущение, что правильность управляемого мира лежит в картинке кино сталинского периода: «Мировоззрение людей мира, изображенного в фильмах на школьную тему периода 1930-х – первой половины 1950-х годов, было весьма оптимистичным, направленным на построение „светлого коммунистического будущего“. Учащихся объединял успешный и счастливый коллектив, способный под руководством мудрых наставников (учителей, родителей, партийных работников) управлять своей судьбой, то есть самоотверженно становиться стандартным „винтиком“ самого луч-

шего в мире социалистического государственного механизма. Мировоззренческие установки персонажей рассматриваемого периода отличает твердость и непоколебимая вера в коммунистическую партию и правительство. Взгляды персонажей фильмов школьной тематики укладываются в строгие рамки общепринятых норм и правил общественно-го поведения, полностью соответствующих идеологии тех лет. Так, на одно из первых мест у персонажей-школьников наряду с активным участием в общественной жизни выходили высокие показатели успеваемости и примерное поведение. Отличная учеба и отсутствие замечаний по поведению стали ценностно значимыми для каждого ученика, его семьи и школы, выступали стимулом для участия школьника во внеурочных мероприятиях

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.