

Ирина Антанасиевич

Поп-культура и знаки войны

В статье рассматривается проблема военного шеврона как маркера в опознавательной системе «свой – чужой». Шеврон имеет двойственную природу, будучи обращен одновременно к категории «своих» и «чужих». Материалом для статьи послужили военные шевроны, бытовавшие в период югославских войн в конце 1990-х гг. на территории Балкан и использовавшиеся сербской и хорватской сторонами. Югославские шевроны этого периода активно заимствуют образы и персонажей из массовой (американской в первую очередь) культуры.

Ключевые слова: знаки войны, поп-культура, Югославия, шеврон

Коммуникативная система войны представляет собой особую систему, внутри которой нарушаются привычные в мирное время коммуникативные табу и прескрипции. Взамен формируется система, которая запускает новые смыслы и новые символы – неактивные или слабо активные в мирное время. Шевроны¹, являясь простейшими маркерами в опознавательной системе «свой – чужой», представляют собой базовую часть такой коммуникативной системы. Военный шеврон по сути дела представляет собой простейшую коммуникативную форму, в которую упаковывается «своя» информация: в таком виде она хорошо отличима от «чужого» текста. Для создания «своей» информации могут быть использованы знаки, с одной стороны, универсальной природы, то есть общие и понятные для всех воюющих сторон. С другой стороны, здесь могут активизироваться архаичные символы – как общей природы, так и местного, локального происхождения. И наконец может перениматься и чужая символика, которая, после перекодирования, включается в смысловое поле знака уже как «своя».

Помимо прочего, шеврон – это и информация, предназначенная для «чужих». И в этом качестве он даже важнее, чем маркер, по которому определяют «своих». Иными словами, шеврон необходим для базовой коммуникации войны как знак, который «мыслится воздвигнутым в гуще боя, на глазах у друзей и врагов, для воодушевления первых и для “ожесточения”

¹ Шеврон – в данной статье под шевроном понимается знак-нашивка, изображение, помещенное на одежде (на рукаве, груди т.д.) в качестве различительного знака разных военных групп. Обычно шевроном принято именовать графический знак, состоящий из двух отрезков, соединенных концами под углом, наподобие латинской буквы V.

вторых» (Кайуа 2003: 76). С учетом двойственной природы заключенного в нем сообщения, исследование символов, используемых шевроном, усложняется, поскольку в простой механизм «опознания» вкладывается текст, который требует более развернутого (про)чтения.

Кроме того, такой символ-знак во время войны обладает обязательно еще и социальной дополнительной функцией оберега – как коллективного, так и личного, поскольку коллективные функции обязательно трансформируются в лично-индивидуальные: люди начинают верить в исключительность знака-символа, считая его своим личным покровителем. По этой причине шеврон не просто маркер, обозначающий группу «своих», не просто сообщение, предназначенное для чужих, не просто знак, который использует общий универсальный код, перерабатывая его для своих нужд (конкретизируя, привязывая к национальным особенностям), но еще и оберег, что усложняет текст, заключенный в знаке.

Если мы при чтении подобного знака будем учитывать все указанные выше составляющие, то толкование военных шевронов даст нам возможность, во-первых, больше узнать о самом знаке войны, во-вторых, более детально рассмотреть процесс формирования подобных знаков и их семиотическую природу, и, в-третьих, исследовать текст сообщения, основной темой которого является тема смерти.

На шевронах югославских войн конца 1990-х годов² самым частым изображением является изображение черепа или «мертвой головы». Употребление этого символа, разумеется, включало в себя всю палитру значений, которые содержит в себе этот символ в мировой культуре, но при анализе сербско-хорватских столкновений – это прежде всего идея противостояния «четников³» и «усташей⁴».

Изображение черепа и костей (см. рис. 1)⁵, являясь символом сербского четнического движения, подчеркивало связь с его идеологией. Одновременно оно сообщало противнику, что в основе столкновений лежит исторический конфликт между сербами, которые воспринимали себя как четники, и усташами – непримиримыми религиозными и идеологическими врагами сербов. При этом у усташей изображение черепа встречается реже.

² Под этим термином мы понимаем серию вооруженных конфликтов на территории бывшей Югославии, приведших к ее распаду.

³ От сербского слова *чета* – взвод. Монархическое сербское националистическое движение, окончательно сформировавшееся в начале XX века, хотя первые четы появились намного раньше как группы бунтарей, борющихся за освобождение от власти турок.

⁴ От сербского слова *устати* – встать. Националистическое движение, сформировалось из группировок, составлявших в 1920-х ультранационалистическое крыло хорватской оппозиции против централизованного общественного устройства королевства Югославии.

⁵ Всегда сопровождалось лозунгом: «С верой в Бога! Свобода или смерть! За короля и Отечество!».



Рис. 1



Рис. 2

Их символом была стилизованная латинская буква «U» (см. рис. 2). Лишь немецкие нацисты, союзники хорватов в независимом государстве Хорватия⁶, использовали изображение мертвой головы. В полувоенных формированиях хорватов был распространен скорее «пиратский» вариант черепа – «веселый Роджер», а его более поздние поп-культурные модификации использовались на территории Боснии.

Существует мнение, что «мертвая голова», которую сербы избрали знаком четнического движения, связана с изображениями на форме прусских «гусар смерти» (*Totenkopfhusaren*). Гусарские части в прусской армии действительно часто набирались из балканских славян. В русской армии череп и кости появились в символике 5-го лейб-гвардии гусарского Александрийского полка. Тех, кто служил в нем, называли «черными» или «бессмертными» гусарами (гусарские подразделения в России также формировались из числа балканских славян). В данной статье мы не собираемся решать вопрос, кому принадлежит приоритет в использовании этого символа. Для нас в данном случае важнее его семиотическое наполнение.

Изображение черепа и костей, как правило, служит напоминанием о жизни и преображении, а с другой – указывает на близость смерти (*memento mori*)⁷. Во время войны эти значения нивелируются – ключевой становится идея презрения к смерти и готовности принять ее во имя

⁶ Независимое государство Хорватия или НДХ (*Nezavisna Država Hrvatska*) – марионетное государство, основанное усташами в 1941 г. с помощью стран Оси (нацистского блока) и их союзников.

⁷ Во многих традициях череп – это средоточие интеллекта, духа, жизненной энергии, а также часть тела, наиболее стойкая к разложению (символика, лежащая в основе языческого культа черепа в Европе). Отсюда концепция *vanitas*: не просто как знака эпохи барокко, но символическая отсылка к предыдущему культурному тексту.



Рис. 3



Рис. 4

победы. Кроме того, актуализируется восприятие себя как силы, несущей гибель врагам⁸. Здесь, таким образом, используется сочетание маркера для «своих», устрашающего маркера для «чужих» и функция оберега. Символ черепа и костей мог включаться в изображение, делая его более военизированным, более наступательным и агрессивным. Например, в символике государственной армии Югославии обнаруживаем присутствие четнического знака. Как видим, «военная» интерпретация символа не совпадает с его исходной семантикой. Условия военного времени модифицируют смысл знака, подчиняя его собственным нуждам. Сходным образом обстоит дело и с другими мортальными символами⁹.

Например, наряду с изображениями черепа и костей, использовались символы агрессии: мечи, молнии, кинжалы. Так, пикирующий сокол, выпускающий молнии, олицетворяет собой внезапность нападения и поражающую силу. Изображения мечей в единстве с хищными животными акцентирует смертоносность когтей или клыков¹⁰. Но и здесь есть спрятанные цитаты, отсылки к истории и идеологии. Например, стилизаторский характер молний на нашивках хорватских боевых отрядов – это прямая отсылка к нацистским изображениям (см. рис. 3). Но не только: они могут

⁸ Подобный смысл вкладывался и название одного из конных полков Петербургского ополчения, который в качестве своего обозначения имел «серебряный череп над скрещенными костями» и носил именование «Смертоносного» или «Бессмертного» полка.

⁹ Более подробно см. Антанасиевич, И. (2015). Мортальный код в реалиях югославских войн. В: *Мортальность в литературе и культуре*. Москва: Новое литературное обозрение. С. 54–71.

¹⁰ Более подробно см. Антанасиевич И. (2011). Зооморфные символы в военных реалиях югославских войне. В: *Временник Зубовского института. Грозное время. Война в зеркале человеческого восприятия*. Вып.: 6. Санкт-Петербург.: Российский институт истории искусств. С. 33–44.



Рис. 5



Рис. 6а

быть в то же время и цитатой из корпуса массовой культуры (стилистика комикса) (см. рис. 4) или просто содержать семантику угрозы (см. рис. 5).

Образы мечей, кинжалов, кроме того, часто использовались и в тех случаях, когда было необходимо подчеркнуть оборонительный характер войны: например, эти орудия использовались как мусульманской стороной (см. рис. 6а), так хорватской (см. рис. 6б) и сербской сторонами.

В основе визуального сообщения могло лежать и изображение смерти, выраженное в виде ее визуальных «креатур» (см. рис. 7). Эти изображения – яркий пример психологического воздействия на противника, заключающегося в идее запугивания, подавления его воли. Но чаще всего смертность подавалась в символике поп-культуры, что «включало» в себя игровой механизм войны, подчеркивало ее иррациональное начало. Подобные изображения делятся на две категории. Первая категория – это изображения, которые призваны только лишь подчеркнуть исключительность группы, к которой они принадлежат. Это особенность, которая является



Рис. 6б



Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9

базовой для всех военных знаков. Например, использование образа героя комикса Фантома или такого образа, как лесной дух (см. рис. 8). Важно подчеркнуть, что эта исключительность сознательно заземляется. Делается это с целью приблизить игровое содержание реальности: например, даже при выборе комикс-героя из всего ряда супергероев выбирается именно Фантом, творение художника Ли Фалька, – единственный супергерой, который собственно говоря не имеет никаких сверхъестественных сил, а в бою опирается лишь на собственные ловкость и смекалку.

В свою очередь, вторая категория изображений, кроме базовой, имеет еще и дополнительную семантическую наполненность: именно ту, игровую, о которой мы уже упомянули. Следует отметить, что такие «игровые» изображения были довольно редки и характеризовали лишь первый, начальный период войны. В этом ряду можно, например, упомянуть изображения маленьких ведьм (см. рис. 9). Подобные изображения – несомненная калька, заимствованная из частого использования слова «ведьма» военной авиацией периода Второй мировой войны – «ночные ведьмы», «крылатые ведьмы» и пр. Сюда же можно отнести гремлинов, которые также являются наследием легенд периода Второй мировой войны¹¹. Впрочем, рассматриваемое изображения гремлинов очевидно все же ближе не историческому периоду Второй мировой войны, а кинематографическому варианту: популярному в конце 1980-х годов фильму режиссера Джо Данте «Гремлины»¹².

¹¹ Принято считать, что само название гремлин впервые появилось в 1940 году в среде английских летчиков. Первой публикацией о них считается рассказ в журнале *Royal Air Force Journal* от 18 апреля 1942 года, а в 1943 писатель Роальд Даль пишет повесть «Гремлины».

¹² См. <https://www.imdb.com/title/tt0087363/>



Рис. 10



Рис. 11

Кинематографический образ становится определяющим и для появления изображения «Духи» (см. рис. 10). Он взят из американского фильма «Охотники за привидениями» режиссера Айвана Райтмана (в переводе на сербский фильм звучит как «Истеривачи духова»). Данный, конечно же игровой, образ, несомненно, базовый: он подчеркивает неуловимость его носителя, его неуязвимость. С одной стороны, характер изображения некоторым образом «переключает» механизм военного соперничества, внося в него элемент соперничества игрового (на уровне игры в «партизан – немец», «ковбой- индеец», «полицейский – вор» и пр.). Это, с одной стороны, определенным образом «сближает» воюющие страны, уравнивает их в рамках реальности войны, которая, таким образом, превращается в игру, в охоту, но, с другой стороны, в который раз подчеркивает их непримиримость и идеологические различия.



Рис. 12

Схожим образом обстоит дело и с символами, взятыми из мультфильмов. В качестве примера можно привести образ тасманского дьявола по имени Таз (см. рис. 11) – персонажа мультфильмов компании Warner Bros. Основой для его выбора послужили такие его характеристики, как быстрота и наличие клыков, угрожающего вида. Таким образом, он, как и изображения хищных животных, должен был манифестировать то, что он несет смерть любому, против кого он выступает. Приблизительно в этом

же контексте употребляется изображение Крокодила – персонажа из детской книги Корнея Чуковского, которая была довольно популярна на территории Балкан: телефонная трубка, которую персонаж держит в руке – знак связи, поскольку изображение использовали связисты (см. рис. 12).

Как мы видим, в исследовании феномена шеврона как знака войны огромную роль играет исследование символа, поскольку тогда становится возможен процесс считывания культурных кодов. Это в результате дает возможность описать функционирование самого военного сообщества и механизм воздействия знака на эту структуру, которая предстает перед нами как целостная и самоорганизующаяся система. Кроме того, мы видим, что знаки войны всегда исходят из универсальных смыслов, но обогащают их локальными, иногда довольно архаичными культурными смыслами.

Литература

Кайуа, Р. (2003). Война и сакральное. В: *Миф и человек. Человек и сакральное*. Москва: ОГИ. С. 76–91.

Popkultūra un kara zīmes

Rakstā aplūkotas kara piedurkņu uzšuves kā pazīšanās sistēmas *savs-svešais* marķieri. Piedurkņu uzšuvēm ir duāla daba, jo tās vienlaicīgi attiecas uz divām kategorijām – *savējiem* un *svešajiem*. Izpētes materiāls ir Dienvidslāvijas kara beigu piedurkņu uzšuves, ko Balkānu teritorijā izmantoja serbi un horvāti (20. gadsimta 90. gados). Šī laika posma uzšuvēs aktīvi izmantoti masu kultūras (galvenokārt amerikāņu) tēli un personāži.

Pop-culture and Signs of War

The article focuses on the problem of military chevron (insignia) as an “our” – “other” semiotic marker. Chevron has a dual nature. It simultaneously addresses both categories: “ours” and “others”. The research is based on the corpus of Yugoslavia’s chevrons used in the period of Yugoslavia’s war and military conflicts at the end of 1990s on the territory of Balkan region. The research specifically targets chevrons of Serbian and Croatian military forces. The analysis allows concluding that Yugoslavian chevrons of that period actively borrow images and characters from (American first of all) pop-culture.