Б. В. Лебедева

Санкт-Петербургский государственный университет

ДИХОТОМИЯ «СВОЙ-ЧУЖОЙ» В МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ: ПРОБЛЕМА ИДЕНТИЧНОСТИ

Исследование ставило целью проследить развитие и черты дихотомии «свой-чужой» в русском визуальном творчестве на примере отражения вооруженных конфликтов. В ходе исследования автор пришел к следующим выводам.

Контраст при противопоставлении «своего» и «чужого» (дома и чужбины, героя и врага и т.п.) был выражен ярко и в устном, и в визуальном искусстве. Этому способствовало в какой-то мере отсутствие антропоморфного персонажа трикстера в русском фольклоре. Свое начало контрастные унификации берут из уличного театра, лубочной графики, сказок, былин и песен, что позже традиционно заимствовалось авторским искусством.

Карикатура в России появилась в ответ на наступление Наполеона. Новое визуальное искусство укрепилось на почве социально-политической драмы. Новый вид творчества был поддержан россиянами: несмотря на отсутствие красок, использовался понятный язык − знакомая техника лубка; главным героем изображался мужик (крестьянин/ партизан/ солдат), врагом – Наполеон, изредка – французский солдат.

Границы противопоставлений, их краски и смыслы начинают расплываться к Первой мировой войне. Искусство карикатуры тогда подверглось разнообразному давлению: модернизм возвеличил мятущегося человек, а многочисленные политические внутренние и внешние силы идентифицировать становилось все сложнее. Если верить плакатам того времени, враги и трикстеры были повсюду: любая победа на фронте иллюстрировалась и часто эксплуатировала узнаваемые персонажи из устного творчества, таким образом до неузнаваемости локализуя или, напротив, абстрагируя образ врага. В отличие от народного и авторского творчества русская карикатура всего XX в. фокусировалась на мире врага, а не героя.

Социально-политическая сила карикатуры в последнее время обнажает разницу мировоззрений не только в России, но и в мире. А врагов и героев сегодня формируют аудиовизуальные средства массовой коммуникации.