DOI: 10.17805/zpu.2026.3.13

Тезаурус уничтожения: на примере эдита Белого дома (США)

А. М. Вафин

Финансовый университет при Правительстве РФ

В статье рассматривается феномен эдита как современной формы монтажного высказывания на примере видеоролика, опубликованного на официальной странице Белого дома в социальной сети и связанного с репрезентацией военного уничтожения через эстетику компьютерной игры. Автор показывает, что монтаж способен не только организовывать визуальный материал, но и радикально трансформировать его смысл, формируя новые идеологические и эмоциональные рамки восприятия. Особое внимание уделяется сопоставлению игрового действия и физического насилия, в результате которого уничтожение реального объекта кодируется как развлекательный, технически нейтральный и эмоционально облегченный акт. С опорой на теорию монтажа, концепцию «мягкой силы», тезаурусный подход братьев Валерия Андреевича и Владимира Андреевича Луковых, а также идеи Жана Бодрийяра и исследователей цифровой войны анализируется процесс нормализации дистанционного насилия в условиях клиповой и виральной культуры. Вводится понятие «тезаурус уничтожения», обозначающее систему образов, значений и когнитивных связей, в рамках которой разрушение и ликвидация Другого воспринимаются как допустимые или нормативные формы действия.

Ключевые слова: эдит; монтаж; эффект Кулешова; пропаганда; «мягкая сила»; цифровая война; дистанционное насилие; тезаурус уничтожения; Белый дом; операция «Эпическая ярость»

ВВЕДЕНИЕ

Проблема статьи состоит в выявлении того, каким образом формально развлекательная, игровая и клиповая форма цифрового политического сообщения может участвовать в нормализации репрезентации реального военного насилия. В условиях, когда документальные кадры уничтожения монтируются с узнаваемыми образами видеоигры, между игровым действием и физическим разрушением устанавливается смысловая связь, способная изменить рамку интерпретации происходящего. Возникает исследовательский вопрос: какие монтажные и тезаурусные механизмы позволяют включить образ реального уничтожения в систему привычных игровых кодов и представить его как технически нейтральное и эмоционально облегченное действие? Цель статьи: показать, каким образом такое монтажное сопоставление конструирует систему образов и значений, которую предлагается определить как «тезаурус уничтожения».

Методологическую основу исследования составляет тезаурусный подход Вал. А. и Вл. А. Луковых, в рамках которого тезаурус понимается как субъектно организованная система знаний, представлений, ценностей и интерпретационных схем, обеспечивающих ориентацию человека в окружающей реальности. Существенное значение для тезаурусного подхода имеет структурирование мира в категориях «своего», «чужого» и «чуждого». «Свое» соотносится с освоенным, понятным и ценностно близким, «чужое» — с находящимся за пределами привычного культурного и смыслового пространства, тогда как «чуждое» воспринимается как принципиально несовместимое со «своим», вызывающее отторжение и способное становиться объектом отрицания (Луков Вал. А., Луков Вл. А., 2013; Луков Вал. А., 2018; Луков Вл. А., 2018). Такая оптика позволяет рассматривать репрезентацию

военного насилия в медиа не только как способ конструирования образа «чужого», но и как механизм его преобразования в «чуждое», по отношению к которому уничтожение может представляться допустимым или нормативным действием. Для анализа конкретного эдита тезаурусный подход дополняется теорией монтажа, концепцией «мягкой силы», а также исследованиями дистанционной и цифровой войны.

МОНТАЖ КАК МЕХАНИЗМ СМЫСЛОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ

Эдит (от англ. edit — «редактировать») — это короткий видеоролик, созданный путем монтажа. Монтаж — метод известный. В Советской России активно применялся как в эстетических, так и пропагандистских целях.

Так, эксперимент Льва Кулешова, проведенный ориентировочно в 1917–1918 гг., стал ключевым этапом в формировании теории монтажа. Работая с актером Иваном Мозжухиным, режиссер использовал один и тот же нейтральный крупный план лица, последовательно сочетая его с различными кадрами (тарелка супа, ребенок в гробу, женщина на диване). Зрители интерпретировали выражение лица актера по-разному в зависимости от контекста, приписывая ему голод, печаль или плотский интерес. Данный эксперимент, получивший название «эффект Кулешова», продемонстрировал, что смысл и эмоциональная интерпретация кадра формируются не изолированно, а в результате монтажного сопоставления. Это открытие стало фундаментом для развития теории монтажа и оказало значительное влияние на дальнейшее развитие кинематографа (Проценко, 2015).

Пропаганда также использовала метод монтажа. Немецкий фильм «Дантон» (1921), снятый русским эмигрантом первой волны Дмитрием Буховецким, в советском прокате был подвергнут радикальному перемонтажу, в результате которого изменился его исходный идейный смысл. Если в оригинале Робеспьер представлялся жестоким тираном, а Дантон — положительным героем, то в новой версии акценты были смещены: действия Робеспьера интерпретировались как продиктованные революционной необходимостью. Особенно показателен эпизод, описанный Сергеем Эйзенштейном, где смысл сцены был полностью трансформирован за счет минимального вмешательства в исходный материал:

«Пришла из-за границы картина с Яннингсом “Дантон”. У нас она стала “Гильотиной”. (Сейчас вообще вряд ли кто этот фильм помнит.) В советском варианте была сцена: Камилл Демулэн отправлен на гильотину. К Робеспьеру вбегает взволнованный Дантон. Робеспьер отворачивается и медленно вытирает слезу. Надпись гласила что-то вроде: “Во имя свободы я должен был пожертвовать другом...”

— Все благополучно.

Но кто же догадывался о том, что в немецком оригинале Дантон, гуляка и бабник, чудный парень и единственная положительная фигура среди стаи злодеев, что этот Дантон вбегал к злодею Робеспьеру и... плевал ему в лицо? Что Робеспьер платком стирал с лица плевок? И что титром сквозь зубы звучала угроза Робеспьера, угроза, становившаяся реальностью, когда в конце фильма на гильотину всходил Яннингс-Дантон?!

Два маленьких подреза в пленке извлекли кусочек фильма — от момента плевка до попадания. И оскорбительность плевка стала слезой сожаления по павшему другу...» (Эйзенштейн, 1968: 69–70).

Приведенный пример подтверждает, что даже минимальное изменение монтажной структуры способно радикально изменить интерпретацию происходящего, превращая один и тот же визуальный материал в противоположное по смыслу высказывание.

ЭДИТ БЕЛОГО ДОМА: ИГРОВАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ УНИЧТОЖЕНИЯ

В запрещенной на территории России социальной сети Instagram на официальной странице (sic!) Белого дома мы можем обнаружить следующий эдит от 12.03.2026, связанный с пропагандой антииранской военной кампании США под названием операция «Эпическая ярость» (война с Ираном началась 28.02.2026 совместно с Израилем; израильская операция имеет название «Рев льва»): идут видео из серии Wii Sports, чередуемые с видео уничтожения объектов, которые взрослый зритель предположительно считывает как военные объекты. Поясним: Wii Sports — это простые спортивные игры для консоли Nintendo Wii, игра вышла в 2006 г. В Wii Sports есть несколько видов спорта: теннис, боулинг, бокс, гольф, бейсбол. Позднее появилась игра, где можно управлять самолетом (есть в эдите Белого дома). Главная особенность Wii Sports в том, что игрок управляет персонажем движениями руки через контроллер Wii Remote: машете рукой — персонаж бьет ракеткой, делает бросок — персонаж кидает шар в боулинге и т. д. Из игры нам показывают, например, удар персонажа по мячику, а далее цель переходит в реальный мир, мячик превращается в реальную бомбу, которая уничтожает объект.

В данном случае важно учитывать не только собственно монтажную технику, но и более широкий контекст американской «мягкой силы». В аналитическом докладе «Зарубежные институты, практики, инструменты и система организации государственной политики в сфере “мягкой силы”» подчеркивается, что институциональная архитектура «мягкой силы» США представляет собой многоуровневую и хорошо финансируемую государственную систему, направленную на продвижение американских интересов и ценностей путем несилового воздействия. При этом особое значение в докладе придается индустрии развлечений как одному из инструментов трансляции политических ценностей, культуры, образа жизни и моделей поведения (Зарубежные институты, практики, инструменты, 2026).

В этом смысле рассматриваемый эдит Белого дома оказывается не случайным: элементы игровой культуры, визуальный язык развлечения и образы дистанционного уничтожения соединяются в единую пропагандистскую форму. «Мягкая сила» здесь работает как нормализация определенного способа восприятия реальности: военное действие кодируется через привычные развлекательные формы, а уничтожение объекта предстает как продолжение игры. США, используя индустрию развлечений и цифровые платформы, не только транслируют собственную политическую оптику, но и формируют у аудитории эмоционально облегченный режим восприятия насилия, где война становится частью клиповой, игровой и виральной[1] культуры.

Подобный монтаж создает эффект стилистического и смыслового сближения игрового и реального насилия, формируя у зрителя ощущение их сопоставимости. Видео носит виральный характер и ориентировано не только на взрослую аудиторию, но и на более молодых пользователей.

ДИСТАНЦИОННОЕ НАСИЛИЕ И ГЕЙМИФИКАЦИЯ ВОЙНЫ

Монтаж соотносится с более широкой проблемой трансформации восприятия насилия в условиях технологизации войны. Еще Эрнст Юнгер в эссе «Тотальная мобилизация» указывал, что индустриальная война лишает конфликт прежнего героического измерения, превращая его в обезличенный технический процесс: «Страны превращались в гигантские фабрики, а производство армий было поставлено на конвейер, чтобы и днем и ночью посылать их на поля сражений, исполнявшие роль потребителя, столь же механически поглощавшего кровавые жертвы. Сколь бы мучительной именно для героического духа не была монотонность этого зрелища, напоминающего выверенную работу питаемой кровью турбины, все же не может оставаться никакого сомнения в том, что здесь присутствует свойственное ему символическое содержание. Тут обнаруживается строгая логическая последовательность, жесткий оттиск времени на воске войны», — рассуждает Юнгер о Первой мировой войне (Юнгер, 2000: 441–470).

Эта логика получает развитие в практике дистанционного уничтожения: уже опыт атомных бомбардировок Японии показывает, что участие в подобных актах не исключает, а зачастую провоцирует тяжелые психологические последствия. Так, майор ВВС США Клод Изерли, пилот разведывательного самолета, обеспечивавшего атаку на Хиросиму, в послевоенные годы страдал от выраженного чувства вины, совершал правонарушения и неоднократно проходил психиатрическое лечение. Впрочем, сбросивший бомбу Пол Тиббетс чувствовал себя прекрасно и был готов повторить свой «подвиг» (Kuznick, 2008).

Но совсем другое дело тотальная географическая дистанция и дальность нахождения от врага. Ламбер Рояккерс и Рини ван Эст ссылаются на книгу Питера Сингера «Война, подключенная к сети: роботизированная революция и конфликты в XXI веке», в которой приводятся следующие высказывания американского солдата, служившего в Ираке: «По правде говоря, все оказалось не таким, каким я это себе представлял. Я думал, что убийство человека станет каким-то переломным, судьбоносным опытом. Но когда я это сделал, я просто подумал: “Ну ладно, и что?” Убивать людей — это как раздавить муравья. То есть ты убиваешь кого-то и думаешь: “Ладно, пошли за пиццей”» (Royakkers, van Est, 2010: 292).

В этом контексте монтаж рассматриваемого эдита производит так называемый тезаурусный щелчок (в терминологии братьев Луковых): зритель бессознательно связывает игровое действие с реальным уничтожением, усваивая установку на легкость и допустимость насилия. Для усиления этого эффекта массовая культура систематически демонстрирует разрушение как зрелище, например, в супергеройском кино, где целые города обрушиваются в ходе битв без акцента на человеческие последствия. Хочется спросить, а живут ли в этих вымышленных домах люди? Или они уходят на время внезапных супербитв? В реальности все хуже: кому «повезло», тот сидит в бомбоубежище, кому совсем не повезло, тот бежит по улице или находится в своей квартире, своем доме, который уничтожает бездумный человек, сидящий в кресле геймера, американский оператор дрона.

Игры вкупе с уничтожаемыми безлюдными объектами в псевдореальности — это пустое означающее (Laclau, 1996), которое всегда можно заполнить значимым Другим в виде врага. Если Жан Бодрийяр (Бодрийяр, 2016), критикуя США и весь западный мир, писал, что войны в Заливе в 1991 г. не было, потому что западному

потребителю не сообщалось о жертвах среди иракцев, то сегодня можно утверждать, что сознательно воспитываются новые солдаты, которые не воюют, а играют. Эти новые солдаты не воспринимают жертву ни как человека, ни даже как животное — это просто NPC (аббревиатура от английского Non-Player Character, то есть «неигровой персонаж»; это персонаж в видеоигре, которым не управляет игрок; NPC управляется игрой (программой) и выполняет заданную роль (врага, торговца, случайного прохожего и т. д.): виртуальный, еле видимый персонаж, подлежащий уничтожению.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. ОТ «ЧУЖОГО» К «ЧУЖДОМУ»

Почему я говорю про тезаурус уничтожения? Тезаурус — это не только слово, но и образ, кодирующий реальность. Тезаурус уничтожения — это тип тезауруса, в котором образы, значения и когнитивные связи организованы таким образом, что насилие, разрушение и ликвидация Другого воспринимаются как допустимые, нейтральные или даже нормативные формы действия. Тезаурус, направленный не просто на формирование образа «чужого», а на конструирование образа «чуждого» до такой степени, что вы перестаете замечать своего оппонента и низводите его до уровня микроба.

Здесь, в случае с эдитом, реальность кодируется явно не на подарок цветочков оппоненту. Это сигнал не только Ирану, но и всему миру, по крайней мере, той его части, которая понимает, что США готовят будущее поколение, которое будет убивать играючи. Впрочем, это поколение уже готово, оно уже есть.

ПРИМЕЧАНИЕ

[1] «Виральный» (от англ. viral — «вирусный») — это прилагательное, которое описывает контент, быстро и активно распространяющийся в информационной среде (в соцсетях, мессенджерах и т. п.) подобно вирусной инфекции.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Бодрийяр, Ж. (2016) Дух терроризма; Войны в заливе не было. М. : РИПОЛ классик. 222 с.

Зарубежные институты, практики, инструменты и система организации государственной политики в сфере «мягкой силы»: аналитический доклад (2026) / под общ. ред. О. И. Габа, Р. Р. Садуни. М. : АНО «Экспертный институт стратегического анализа и прогнозного моделирования социальных процессов». 126 с.

Луков, Вал. А. (2018) Тезаурусная социология : в 4 т. М. : Изд-во Моск. гуманит. ун-та. Т. 1. 608 с.; Т. 2. 576 с.; Т. 3. 608 с.; Т. 4. 640 с.

Луков, Вал. А., Луков, Вл. А. (2013) Тезаурусы II: Тезаурусный подход к пониманию человека и его мира. М. : Изд-во Нац. ин-та бизнеса. 640 с.

Луков, Вл. А. (2018) Европейская культура в русском тезаурусе: Энциклопедические очерки : в 3 т. М. : Издательство Московского гуманитарного университета. Т. 1. 560 с.; Т. 2. 640 с.; Т. 3. 544 с.

Проценко, Е. Г. (2015) Методика проведения занятия «эффект монтажа» по курсу «Психолого-педагогические основы формирования монтажного мышления режиссера-постановщика» // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. № 2. С. 166–173.

Эйзенштейн, С. М. (1968) Избранные произведения : в 6 т. Т. 5. М. : Искусство. 599 с.

Юнгер, Э. (2000) Рабочий. Господство и гештальт: Тотальная мобилизация; О боли. СПб. : Наука. 539 с.

Kuznick, P. J. (2008) Defending the Indefensible: A Meditation on the Life of Hiroshima Pilot Paul Tibbets, Jr. // The Asia-Pacific Journal: Japan Focus. Vol. 6. No. 1.

Laclau, E. (1996) Why Do Empty Signifiers Matter to Politics? //

Emancipation(s). London: Verso. P. 36-46.

Royakkers, L., van Est, R. (2010) The Cubicle Warrior: The Marionette of Digitalized Warfare // Ethics and Information Technology. Vol. 12. № 3. P. 289–296.

Дата поступления: 14.07.2026 г.

THESAURUS OF DESTRUCTION: THE CASE OF THE WHITE HOUSE EDIT (USA)

A. M. Vafin

Financial University under the Government of the Russian Federation

The article examines the phenomenon of the edit as a contemporary form of montage-based expression, using as its example a video posted on the official White House social media page and associated with the representation of military destruction through the aesthetics of a computer game. The author shows that montage is capable not only of organizing visual material but also of radically transforming its meaning, creating new ideological and emotional frameworks of perception. Particular attention is paid to the comparison between gameplay and physical violence, as a result of which the destruction of a real object is encoded as an entertaining, technically neutral, and emotionally lightened act. Drawing on the montage theory, the concept of soft power, the thesaurus approach of the Lukov brothers, as well as the ideas of Jean Baudrillard and scholars of digital war, the article analyzes the process of normalizing remote violence in the context of clip-based and viral culture. The concept of the «thesaurus of destruction» is introduced to denote a system of images, meanings, and cognitive associations within which destruction and the elimination of the Other are perceived as permissible or normative forms of action.

Keywords: edit; montage; Kuleshov effect; propaganda; soft power; digital warfare; remote violence; thesaurus of destruction; White House; Operation Epic Fury

REFERENCES

Baudrillard, J. (2016) *Dux terrorizma; Vojny` v zalive ne by`lo* / transl. from France by A. Kachalov. Moscow, RIPOL klassik. 222 p.

Zarubezhnye instituty, praktiki, instrumenty i sistema organizacii gosudarstvennoj politiki v sfere «myagkoj sily»: analiticheskij doklad (2026) / ed. by O. I. Gaba and R. R. Saduni. Moscow, ANO «Ekspertnyj institut strategicheskogo analiza i prognoznogo modelirovaniya social'nyh processov». 126 p.

Lukov, Val. A. (2018) *Tezaurusnaya sociologiya: v 4 tomah.* Moscow, Izd-vo Mosk. Gumanit. Un-ta, vol. 1, 608 p.; vol. 2, 576 p.; vol. 3, 608 p.; vol. 4, 640 p.

Lukov, Val. A. and Lukov, Vl. A. (2013) *Tezaurusy II: Tezaurusnyj podhod k ponimaniyu cheloveka i ego mira.* Moscow, Izd-vo Nac. In-ta biznesa. 640 p.

Lukov, Vl. A. (2018) *Evropejskaya kul'tura v russkom tezauruse: Enciklopedicheskie ocherki: v 3 tomah*. Moscow, Izd-vo Mosk. Gumanit. Un-ta, vol. 1, 560 p.; vol. 2, 640 p.; vol. 3, 544 p.

Procenko, E. G. (2015) Metodika provedeniya zanyatiya «effekt montazha» po kursu «Psihologo-pedagogicheskie osnovy formirovaniya montazhnogo myshleniya rezhissera-postanovshchika». *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psihologo-pedagogicheskie nauki,* no. 2, pp. 166–173.

Eizenshtein, S. M. (1968) *Izbrannye proizvedeniya: v 6 tomah*. Vol. 5, Moscow, Iskusstvo. 599 p.

Jünger, E. (2000) Total`naya mobilizaciya. In: *Rabochij. Gospodstvo i geshtal`t* / transl. from Germ. by A. V. Mixajlov. St. Petersburg, Nauka. 539 p.

Kuznick, P. J. (2008) Defending the Indefensible: A Meditation on the Life of Hiroshima Pilot Paul Tibbets, Jr. *The Asia-Pacific Journal: Japan Focus*, vol. 6, no. 1.

Laclau, E. (1996) Why Do Empty Signifiers Matter to Politics? *Emancipation(s)*. London, Verso, pp. 36–46.

Royakkers, L. and van Est, R. (2010) The Cubicle Warrior: The Marionette of Digitalized Warfare. *Ethics and Information Technology*, vol. 12, no. 3, p. 289–296, 391–392.

Submission date: 14.07.2026.

Вафин Артур Мансурович — кандидат политических наук, доцент факультета социальных наук и массовых коммуникаций кафедры массовых коммуникаций и медиабизнеса Финансового университета при Правительстве Российской Федерации. Адрес: 125167, Российская Федерация, г. Москва, Ленинградский проспект, 51, корпус 1, кабинет 0416. Тел.: +7 (499) 553-11-90. Эл. адрес: arthur.vafin@mail.ru

Vafin Artur Mansurovich, Candidate of Political Science, Associate Professor, Faculty of Social Sciences and Mass Communications, Department of Mass Communications and Media Business, Financial University under the Government of the Russian Federation. Postal address: 51, Leningradsky Ave., Bldg. 1, office 0416, Moscow, Russian Federation, 125167. Tel.: +7 (499) 553-11-90. E-mail: arthur.vafin@mail.ru