

Библиография

Федор Николаи

Вторая мировая война и локальные конфликты в оптике американского военного кино 1990—2010-х гг.

DOI: 10.53953/08696365_2023_179_1_309

A Companion to the War Film / Ed. by D.A. Cunningham, J.C. Nelson.
Malden, MA: John Wiley & Sons, Inc., 2016. — XII, 460 p.

**Allison T. Destructive Sublime: World War II
in American Film and Media.**

New Brunswick, NJ; Newark, NJ; L.: Rutgers University Press, 2018. —
X, 250 p. — (War Culture).

**Disappearing War: Interdisciplinary Perspectives on Cinema and
Erasure in the Post-9/11 World** / Ed. by C. Hellmich, L. Purse.

Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017. — XIV, 202 p.

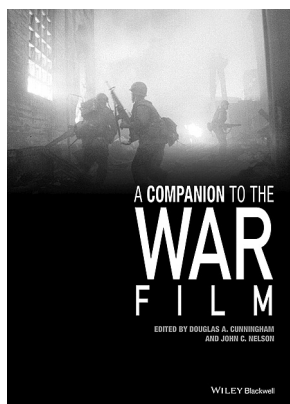
Вторая мировая война не только стала одним из ключевых событий XX в., но и во многом определила формирование военного кино как жанра. Этой проблематике в англоязычных cinema studies посвящено множество ярких и известных исследований¹. Л. Суид, Т. Догерти, К. Коппс и Г. Блэк подробно описывают взаимоотношения американского военного комплекса и Голливуда². Сегодня эти книги инте-

1 См., например: *Basinger J.* The World War II Combat Film: Anatomy of a Genre. Middletown: Wesleyan University Press, 2003; *Hollywood and War: The Film Reader* / Ed. by D. Slocum. N.Y.: Routledge, 2006; *The Hollywood War Film* / Ed. by R. Eberwein. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

2 См.: *Suid L.H.* Guts and Glory: The Making of the American Military Image in Film. Lexington: University Press of Kentucky, 2002; *Doherty T.* Projections of War: Hollywood, Ameri-

ресны не только в академическом контексте, но и в качестве примеров рефлексии о взаимосвязи прошедших и продолжающихся конфликтов. Как отмечает один из самых известных исследователей военного кинематографа Р. Эбервейн, «история войны — это во многом и история ее репрезентации»³. И вопрос об отказе от военных конфликтов как средства достижения тех или иных политических целей неразрывно связан с анализом стратегий их репрезентации в кинематографе, СМИ и исследованиях культуры.

От «Перл-Харбора» к «Поколению убийц» и «Трансформерам»: трансформации военного кино как жанра



В этом контексте «Путеводитель по военному кино» под редакцией Дугласа Каннингема и Джона Нельсона особенно интересен анализом трансформаций американского военного кинематографа в 2000-е гг. Авторы первой половины книги идут по уже проторенной дороге социальной критики и не очень оригинальны в теоретическом плане. Феминистки и сторонники постколониальных исследований проблематизируют маскулинную гегемонию и европоцентризм в описаниях Второй мировой. Так, Анна Фрула в главе «Заговор молчания»: подчинение женщин-военнослужащих в кинохронике и короткометражных фильмах о Второй мировой войне» пишет о забвении судеб четырехсот тысяч американских женщин, принимавших

участие в боевых действиях и существенно изменивших гендерную нормативность своего времени. Такое забвение оказывается актуальным для послевоенного поколения, выступающего за реставрацию традиционных гендерных ролей, в том числе в кинематографе. «Американская женщина в кино военного времени: солдат домашнего фронта» Джанин Бейсингер, «Ангелы Батаана и Коррегидора»: репрезентация медсестер в фильмах о войне на Тихом океане» Дебры Уайт-Стэнли, «Трансформации войны в Алжире в транснациональном кинематографе» Кристи Джонс, «Гендер в воспоминаниях об интернировании американцев японского происхождения: “Приходите узреть рай” и “Заснеженные кедры”» Юки Обаяси — уже сами названия глав четко обозначают оптику взглядов их авторов. Многие главы построены как сравнение двух или нескольких фильмов; так, глава «Бремя Антилоха: риторика кризиса и катарсиса в сообщениях о потерях» Дэвида Райана посвящена сравнению социальных форм траура (прямого и ритуализированного) в фильмах «Спасти рядового Райана» (С. Спилберг, 1998) и «Посланник» (О. Моверман, 2009), а в главах «“Дрезден” (2006): маркетинг бомбардировок Дрездена в Германии, Великобритании и США» Линды Робертсон и «Ужасы войны как нарратив в “Спасти рядового Райана” и “Мюнхене” С. Спилберга» Сандры Сингер исследуются различия в восприятии этих фильмов европейской и американской аудиториями.

can Culture, and World War II. N.Y.: Columbia University Press, 1993; *Koppes C., Black G. Hollywood Goes to War: How Politics, Profits, and Propaganda Shaped World War II Movies*. Berkeley: University of California Press, 1990.

3 Eberwein R. *The Hollywood War Film*. Chichester: Malden Wiley-Blackwell, 2010. P. 52.

Авторы второй части книги рассматривают проблемы структурной трансформации канона военного кино и изменения социальных представлений о «новых войнах» конца XX — начала XXI вв.⁴ По сути, речь идет о формировании новых культурных и социальных рамок для описания природы «постгероических» военных конфликтов в условиях, когда старые (связанные со Второй мировой) рамки памяти все меньше подходят для их репрезентации. *Танин Эллисон* в главе «Как распознать фильм о войне: современный научно-фантастический блокбастер как милитаристский рекрутинг» (одной из наиболее ярких в книге) на материале фильмов компании «Марвел» «Капитан Америка (Первый Мститель)» (Дж. Джонсон, 2011), «Железный человек» (Дж. Фавро, 2008) и их продолжений анализирует гибридизацию, или специфический синтез, военного кино и современной научной фантастики — комиксов, сериалов, телешоу, анимации и видеоигр. Эллисон выдвигает сразу несколько оригинальных тезисов.

Во-первых, она отмечает распространение ностальгии в военных драмах рубежа 1990—2000-х гг., усиленной через противопоставление «своего» (отсылающего к фронтовому опыту солдат Второй мировой войны и памяти об этом ключевом для XX в. событии) — «чужому» (фантастической технике циничных и дегуманизированных пришельцев). Такая ностальгия во многом апеллирует к канону военных фильмов, для которого характерна героизация образов военных как доблестных и храбрых патриотов, готовых к самопожертвованию во имя товарищей. Драматический эффект создается здесь при помощи метафоры фронтового братства — отказа от индивидуализма в пользу коллективного выживания. Специфическая фабула предполагает рассмотрение масштабного исторического события через миметическую идентификацию с главными персонажами, которые последовательно проходят одни и те же фазы: довоенную жизнь, тяжелые тренировки в армии, приобретение боевого опыта в первых сражениях и «закалку духа» после потерь товарищей, победу в решающей битве, возвращение домой и воссоединение с близкими. Такие фильмы рубежа 1990—2000-х гг., как «Спасти рядового Райана» (С. Спилберг, 1998) или «Говорящие с ветром» (Дж. Ву, 2002), можно рассматривать как эстетическое обыгрывание известных кадров хроники и художественных фильмов 1940—1950-х гг. с использованием спецэффектов и компьютерных технологий.

В 2010-е гг. эта ностальгия и апелляция к канону оказались радикально трансформированы в фантастических боевиках, которые перенесли акцент на сами спецэффекты и воображаемую технику дегуманизированных «других» — киборгов, монстров, пришельцев и т.д. Вместо драматического эффекта фильмы конца нулевых делали ставку на развлечения зрителя. «Эти фильмы правильное рассматривать не как наполненные пафосом военные драмы, а как “кино-попкорн” [rorcogn movies]. Показательно, что “Морской бой” отсылает к настольной игре, а “Трансформеры” — к линии игрушек и серии мультфильмов. Война в этих фильмах откровенно становится игрой. <...> При этом предшествующий канон ее репрезентации, включая память о Второй мировой войне, сменяется набором игровых правил, нацеленных на развлечения и отсылающих к другим играм» (с. 255). Вторая мировая война метонимически появляется в современных научно-фантастических фильмах, среди которых «Инопланетное вторжение: битва за Лос-Анжелес» (Дж. Либсман, 2011), «Морской бой» (П. Берг, 2012), франшиза «Мстители» и др. Их создатели делают ставку на отдельные узнаваемые образы прошлого или вещи, которые помещаются в новый (игровой) контекст. Например, в фильме «Морской бой», для

4 О них см.: *Калдор М.* Культура новых войн // *Логос.* 2019. № 3. С. 1—21.

того чтобы победить технологически более «продвинутых» пришельцев, офицеры флота используют старый линкор «Миссури», на борту которого 2 сентября 1945 г. был подписан акт о капитуляции Японии. Хотя сюжет фильма относится скорее к жанру научной фантастики, отдельные его сцены откровенно отсылают к классике военного жанра — «Сержанту Йорку» (Г. Хоукс, 1941), «Касабланке» (М. Кёртис, 1942), «Военно-воздушным силам» (Г. Хоукс, 1943). Эта переключка призвана увеличить аудиторию (и, соответственно, кассовые сборы) за счет фанатов обоих жанров.

Как показывает Эллисон, такое сближение двух жанров активно поддерживается Пентагоном, поскольку меняет отношение общества к войне — изображает ее в позитивном ключе, вызывает сильные эмоции и аффекты в молодежной среде, тогда как ностальгические военные драмы рассчитаны скорее на возрастную аудиторию и семейный просмотр. Помощь военных позволяет продюсерам экономить на бюджете фильма — выгодно использовать армейскую инфраструктуру, задействовать государственные институты в рекламной поддержке и маркетинге, играющим все более важную роль в современном кино. Предельно показательной можно считать поддержку всех родов войск, которую получил Майкл Бэй, режиссер «Перл-Харбора» (2001) и «Трансформеров» (2007). Второй фильм франшизы — «Трансформеры: месть павших» (2009) — смог показать максимальное количество новейших орудий, а также организовать съемки сразу на нескольких военных базах. Условием для такого сотрудничества становится согласование сценария в отделе по связям с общественностью министерства обороны. В основанном на реальных событиях фильме «Падение Черного ястреба» (Р. Скотт, 2001) представители армии настояли на изменении имени одного из героев, прототип которого был осужден за сексуальное насилие над детьми. Командование морской пехоты добились удаления из сценария фильма «Говорящие с ветром» (Дж. Ву, 2002) сцены, в которой морпех вырывает золотые зубы у мертвых японских солдат. Формально такие требования мотивируются заботой об историческом реализме, однако по факту оказывается элементом цензуры.

Важно отметить, что подобная стратегия репрезентации существенно меняла распространенную в фантастике 1960—1990-х гг. установку на критику эгоизма мировых корпораций и милитаризма, ярко проявившуюся в фильмах «Бегущий по лезвию» (Р. Скотт, 1981), «Вспомнить все» (П. Верховен, 1990), «Отель “Новая Роза”» (А. Феррара, 1998) и др. Пол Верховен так описывал оптику своего фильма «Звездный десант» (1997): «Как работает это кино? Оно втягивает зрителя в себя, заставляет его сначала симпатизировать персонажам, потом идентифицироваться с ними, а потом, когда слияние становится полным, — бац! — оказывается, что герои-то — фашисты. Я использовал много цитат из “Триумфа воли” Лени Рифеншталь, у героев была отчетливо нацистская форма. Конечно, многие зрители этого просто не заметили, но их поставили перед выбором: или вы начинаете сомневаться, или следуете за логикой героев дальше и начинаете убивать. Это фильм о том, что некоторые аспекты американского империализма могут привести к новой разновидности фашизма»⁵.

Позитивный образ «будущих войн» в научно-фантастических боевиках нужен военным для того, чтобы отодвинуть в общественном сознании моральную критику современных конфликтов, и прежде всего боевых действий в Ираке и Афга-

5 *Верховен П.* «Публика измучена Суперменом»: Пол Верховен о закате Голливуда, новой холодной войне, «Азазеле» и Иисусе Христе: [Интервью с М. Кувшиновой] // Афиша Воздух. 2013. 11 сентября (<https://daily.afisha.ru/archive/vozdudh/archive/paul-is-in-moscow/>).

нистане в фильмах 2000-х. Такие картины, как «Отредактировано» (Б. Де Пальма, 2007), «Версия» (Г. Худ, 2007), «Битва за Хадиту» (Н. Брумфилд, 2007), «В долине Эла» (П. Хаггис, 2007), «Стоп-Лосс» (К. Пирс, 2008) и «Поколение убийц» (С. Уайт, 2008), не получали поддержки от военных, а сотрудничество Пентагона с создателями оscarоносного «Повелителя бури» (К. Бигелоу, 2008) было прекращено после того, как режиссер отказалась вырезать сцены, в которых американские войска представлены в нелестном виде. Посвященные «новым войнам» кинофильмы активно меняют прежний канон: солдаты здесь убивают друзей («Стоп-Лосс», «В долине Эла»), пытаются гражданских и совершают военные преступления («Отредактировано», «Версия»); офицеры оказываются некомпетентны («Поколение убийц»); война вызывает разрушение личности и аффективную жажду повторения — воспроизводства насилия («Повелитель бури»). Даже там, где идея фронтового братства не оказывается фейком, подчеркивается моральная амбивалентность оппозиции «свои — чужие». Эти фильмы делают ставку на иной тип репрезентации, чем военные драмы 1990-х: в противовес романтизму и ностальгии по «славному прошлому» они проблематизируют политические манипуляции общественным мнением в отношении актуальных событий.

Подчеркнем, что речь идет не просто о трех разных типах сюжета (событиях Второй мировой, «новых войнах» и фантастических вторжениях инопланетян), а о различных темпоральных установках. Ностальгические драмы конца 1990-х используют аффективное стремление вернуться в прошлое; критика современных «новых войн» делает ставку на проблематизацию настоящего; научно-фантастические боевики можно рассматривать как премедиацию возможного будущего, — признание неизбежности военных конфликтов с «другими» и стремление смягчить неопределенность их исхода. «Сеттинг гибридных военных / фантастических фильмов о ближайшем будущем или альтернативном настоящем, — пишет Эллисон, — позиционирует военную сферу как важнейшую часть этого будущего. <...> Ирония в том, что именно премедиация будущего позволяет военно-индустриально-развлекательному комплексу обращаться к прошлому. Такой ретроспективный взгляд, совмещающий вымысел с авторитетным и популярным военным жанром, превращает войну в игру, редуцированную к конвенциональным клише и игнорирующую сложность истории» (с. 254, 269). В целом можно согласиться с автором в том, что военное кино в США активно трансформируется в 2000-е гг., причем научно-фантастические боевики превращают войну в игру, которая кажется «интересной» и вполне возможной в ближайшем будущем.

Проблематизации боевых действий в Афганистане и Ираке в американском кинематографе 2000-х гг. посвящены сразу несколько глав второй части «Путеводителя...». *Дебора Джарамилло* рассматривает выпущенный сетью «НВО» сериал «Поколение убийц» (С. Уайт, 2008), ставящий под вопрос главное клише военного кино — идею фронтового братства. Кроме того, в фильме показываются сложные отношения солдат как с офицерами, так и с местными жителями; акцент переносится с бинарной оппозиции «мы — они» на индивидуальный этический выбор. Диалоги персонажей содержат множество специфических терминов, неясностей и амбивалентных высказываний, включающих в себя мачизм, расизм и гомофобию. В отличие от новостей телеканала «CNN» (где зрителю должно быть все предельно понятно), они требуют расшифровки и затрудняют миметическую идентификацию с главными героями сериала. Э. Райт в своей книге, по которой снят этот фильм, писал: «В культурном отношении эти морпехи были бы практически неузнаваемы для своих предков из “величайшего поколения” [победителей Второй мировой]. Они воспитаны на хип-хопе, Мэрилине Мэнсоне и Джерри Спрингере. Для них “ублюдок” — скорее выражение симпатии. <...> Большинству из них бли-

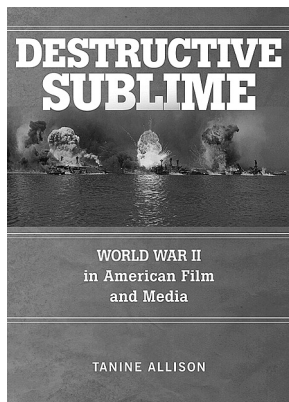
же видеогры, реалити-шоу и интернет-порно, чем собственные родители»⁶. Дистанция здесь выстраивается посредством амбивалентности морального выбора: персонажи сериала вынуждены либо систематически использовать насилие в интерсубъективных отношениях, либо отказываться от коллективной идентификации с военной сферой. Клише фронтового братства при этом становится как минимум прикрытием для разногласий и внутренних конфликтов, а в конечном итоге — попыткой оправдания военных преступлений.

Кэйсон Мерфи в главе «Театр абсурда в “Морпехах”» анализирует фильм С. Мендеса (2005) и разницу в восприятии его американской и британской аудиториями. Автор показывает влияние модернистской литературы (прежде всего «В ожидании Годо» С. Беккета) на режиссера, для которого конвенциональная репрезентация «новых войн» после всех совершенных военных преступлений просто невозможна. Сначала Хиросима и Нагасаки, затем безумие войны во Вьетнаме, — повторение этих преступлений (морпехи в фильме Мендеса смотрят «Апокалипсис сегодня» Ф.Ф. Копполы) показывает безуспешность осмысления уроков прошлого современным обществом. В этом контексте многочисленные отсылки к «Цельнометаллической оболочке» С. Кубрика, «Рожденному четвертого июля» О. Стоуна, «Постороннему» А. Камю не столько являются критикой цинизма войны, сколько обозначают размывание границ между прошлым и настоящим. В Великобритании эти коннотации считываются зрителями, поэтому фильм вызвал у них интерес, тогда как в США он был встречен прохладно и кинокритиками, и широкой публикой.

Неопределенность интерпретации многих военных фильмов об Ираке и Афганистане 2000-х гг. находится в центре внимания и *Дэна Хассона* в главе «Война для всех: амбивалентность драм о “внутреннем фронте”»: по мнению исследователя, их можно прочесть как антивоенные, а можно — как провоенные. Драматический эффект фильма всегда строится на конструировании определенного баланса. Для фильмов о Второй мировой войне всегда принципиально важна тяжесть противостояния конкретной группы солдат огромной нацистской машине. В условиях же «новых войн», когда представить победу армии Ирака над США и их союзниками просто невозможно, этот баланс смещается в моральную плоскость. «Я считаю, что американские военные драмы 2006—2009 гг. использовали эту политику амбивалентности, чтобы получить отклик как противников, так и сторонников войны в ситуации, когда общественное мнение оказалось расколото», — пишет Хассон (с. 385). Речь при этом идет в равной степени о конструировании драматического эффекта и о прагматической конкуренции за кассовые сборы в условиях, когда поддержка войны в американском обществе снизилась в 2003—2007 гг. с 72 до 43%, а 70% прибыли голливудские фильмы стали получать за рубежом, где изначально преобладало критическое отношение к действиям США в Афганистане и Ираке (с. 389). Следствием этого становится частичная ревизия кинематографического канона: принципиальное разделение судеб конкретных солдат и интересов политиков, отказ от ностальгических воспоминаний и идеализации победоносного возвращения домой, внимание к проблемам ресоциализации ветеранов. Однако даже признание амбивалентности войны служит в конечном счете укреплению консервативной гегемонии, превращая войну в зрелище, подталкивая зрителя к смирению и не предлагая ему путей сопротивления сложившейся системе или ее изменения.

6 *Wright E.* Generation Kill: Devil Dogs, Iceman, Captain America, and the New Face of American War. L.: Corgi, 2009. P. 5.

«Деструктивное возвышенное»: образ vs. нарратив



Ревизия романтического канона репрезентации войны подробно исследуется в монографии уже упоминавшейся выше Танин Эллисон «Деструктивное возвышенное: Вторая мировая в американских кино и медиа». По мнению автора, кинематографический канон изначально предполагал избыточную эстетизацию военных сражений по сравнению с рефлексией о смысле войн. Визуализация насилия и убийств провоцирует сильные эмоции зрителя, притом что вне связи со Второй мировой столь масштабные разрушения могут показаться избыточными, а насилие малооправданным. Эллисон называет эту стратегию репрезентации *деструктивным возвышенным*: война изображается как иррациональная и хаотичная, но в то же время завораживающая,

вызывающая восторг стихия. По аналогии с понятием возвышенного у Э. Бёрка и И. Канта речь идет о противоречивом чувстве ужаса и (одновременно) удовольствия от созерцания сил природы (шторм) или социальных катаклизмов (Французская революция). «Эта эстетическая стратегия комбинирует противоречащие друг другу репрезентации войны как, с одной стороны, рациональной, контролируемой и познаваемой, а с другой — алогичной, непоследовательной и необъяснимой» (с. 5).

Такой эстетический эффект достигается в кинематографе двумя взаимосвязанными средствами: во-первых, разведением апеллирующих к эмоциям визуальных образов войны как стихии и отрефлексированного нарратива самоотверженного служения своей стране; во-вторых, частой сменой планов — крупных и панорамных, взгляда от первого лица и масштабных съемок батальных сцен сверху. Гетерогенность войны нивелирует любые усилия по преодолению хаоса и выстраиванию какой-либо устойчивой тактики индивидуального выживания. Такая стратегия репрезентации появилась уже в пропагандистских фильмах союзников периода Второй мировой войны, которые посмотрели десятки миллионов американских зрителей; среди них — «Остров Уэйк» (Дж. Фэрроу, 1942), «Батаан» (Т. Гарнет, 1943), «Дневник Гуадалканал» (Л. Сейлер, 1943), «Цель — Бирма» (Р. Уолш, 1945). Эллисон отмечает их взаимосвязь с жанром вестерна, который также активно использовал ориенталистские клише, поляризацию образов «своих» и «чужих», распространенный сюжет объединения разных в культурном и этническом плане людей перед лицом общего врага, тезис о важности лидерства в коллективе, валоризацию боевого опыта и патриархальные гендерные стереотипы (мужчина как защитник, женщина как объект его заботы).

Значительная часть подобных клише сохранялась на протяжении всей второй половины XX в. и в 2000-е перекочевала в компьютерные игры. Кульминации этот канон репрезентации достиг в военных драмах конца 1990-х с их спецэффектами, стремительной сменой планов и четко структурированным сюжетом, который затем стал систематически воспроизводиться в видеоиграх «Medal of Honor», «Call of Duty», «Brothers in Arms: Road to Hill 30» и др. Однако канон все же менялся в зависимости от политической обстановки, трансформации общественного мнения и технических возможностей работы с видео. Кроме того, зрители просто привыкали к старым клише, которые со временем уже не вызывали прежнего отклика и потому требовали обновления. Эллисон выделяет несколько ключевых периодов общей трансформации военного кинематографа.

В фильмах 1940-х гг., часто включавших в себя документальные кадры и редко — панорамные съемки, солдаты и офицеры выступали главными актерами: они принимали волевые решения, которые вели к общей победе, даже если для этого приходилось жертвовать своей жизнью. Начавшаяся холодная война подталкивала к сохранению бинарного противопоставления «своих» (продолжавших борьбу с фашизмом на новых фронтах) и «чужих», а сами боевые действия изображались как вполне рациональные и управляемые.

В 1950—1960-е гг. в фильмах, снимавшихся по книгам известных писателей-фронтовиков, ключевое значение приобретает не документальный элемент, а драматический нарратив. Связь с опытом прошлого визуально подчеркивалась черно-белой пленкой, вставками из кинохроники, использованием военной техники, консультациями с известными экспертами и участниками событий. Вместе с тем все большую роль приобретала рефлексия — размышление о природе войны в ее тотальности, выстраивание аналитической и темпоральной дистанций. Снятый по документальной книге К. Райана «Самый длинный день» (Э. Мартон и др., 1962), «Битва в Арденнах» (К. Эннакин, 1965), «Тора! Тора! Тора!» (Р. Флейшер, К. Фукасаку, 1970) — эти и другие фильмы признавали разрыв между прошлым и настоящим, хотя и стремились заполнить его избытком мелких деталей. Эллисон пишет: «Исторические детали скрывают разрыв в знаниях и опыте между прошлым и настоящим, который не может быть заполнен памятью. Останки прошлого и реалистичные копии заслоняют эту дыру своим присутствием...» (с. 23). С другой стороны, именно в 1960-е гг. появляются широкие возможности для панорамных съемок с кранов и вертолетов. «Панорамное зрение» накладывается на формирование общего нарратива Второй мировой как тяжелейшего испытания, но одновременно и «золотого века» — победы социальной справедливости, равенства и единства нации, отказа от гендерной и расовой дискриминации, а также классовых конфликтов. Такая картина все меньше соотносилась с реальностью и все больше выступала «ретротопией» (З. Бауман) — спроецированным в прошлое общественным идеалом. При этом метафорика фронтового братства вбирала в себя (и подчиняла) идеи равенства и социальной солидарности.

К 1970-м гг. романтизация войны стала вызывать резкую критику со стороны нового поколения режиссеров и продюсеров. Боевые действия во Вьетнаме воспринимались как бессмысленная и несправедливая война, провоцирующая насилие в отношении гражданского населения, способствующая коррупции политиков и заканчивающаяся моральным поражением. В «Охотнике на оленей» (М. Чимино, 1978), «Апокалипсисе сегодня» (Ф.Ф. Коппола, 1979), «Взводе» (О. Стоун, 1986) и «Рожденном четвертого июля» (О. Стоун, 1989) главным врагом была сама война, а не вьетнамцы и не коммунисты. Канон военного фильма как жанра был подвергнут ревизии, на передний план вышла критическая составляющая нарратива.

Набирающая силу ностальгия рубежа 1990—2000-х гг., ярче всего проявившаяся в таких фильмах, как «Спасти рядового Райана» (С. Спилберг, 1998), «Перл-Харбор» (М. Бэй, 2001) и «Флаги наших отцов» (К. Иствуд, 2006), делала ставку на визуальную эстетизацию прошлого: максимально использовала цифровые спецэффекты, стилистически цитировала ставшие классикой документальные кадры 1940-х гг., интегрируя их в мелодраматический сюжет, апеллирующий к эмоциям зрителя. В отличие от фильмов 1940-х гг. солдаты в этих военных драмах оказывались не активными действующими лицами, а пассивными жертвами обстоятельств и бесчеловечности войны, которая ведется не ради победы, а для того, чтобы выжить.

Вторжение США в Ирак и Афганистан вернуло режиссеров и создателей фильмов к наследию Вьетнама и важности рефлексии о природе войны, которая пока-

зывается весьма амбивалентно в «Американском снайпере» (К. Иствуд, 2014), «Повелителе бури» и других упоминавшихся выше картинах. Вторая мировая теперь не столько противопоставляется «новым войнам», сколько ретроактивно проблематизируется, что ведет к дальнейшей ревизии канона, — появлению сюжетов, посвященных расизму в армии 1940-х гг. («Красные хвосты» Э. Хемингуэя, 2012), избыточной жестокости войны («Бесславные ублюдки» К. Тарантино, 2009), значению индивидуальных усилий и самостоятельной позиции в условиях провоцируемого войной ресентимента («Ярость» Д. Эйера, 2014; «Тихий океан» Д. Подесва и др., 2010). Такая амбивалентная репрезентация отчасти сохраняла эффект возвышенного, но и провоцировала большую рефлексию зрителя, который получил возможность выбора интерпретации.

Валоризация личного выбора и индивидуальных усилий оказывается предельно важна и для компьютерных игр 2000-х гг. Значительная их часть предполагает поддержание баланса сил (спецназа и террористов в «Counter Strike», двух команд игроков в «Call of Duty» и «World of Tanks» и т.д.), а действия игрока должны склонить чашу весов на выбранную им сторону. Война при этом вновь превращается в контролируемую и рациональную активность, управляемую через повторение прежних сценариев. Ключевую роль в ней приобретает не романтический «боевой дух», а опыт и телесные навыки, «сыгранность» и натренированность. Вовлеченность в действие однозначно преобладает над выстраиванием аналитической дистанции и рефлексией о смысле нарратива⁷.

Таким образом, трансформация канона в военном кино и видеоиграх работает как пересборка успешных на предыдущих этапах элементов с поправкой на меняющуюся ситуацию. Эллисон подчеркивает, что во все отмеченные периоды изменения нарратива — переход от героизации славного прошлого к критике несправедливости современных конфликтов и далее к признанию их амбивалентности — оказываются неразрывно связаны с трансформацией визуальной эстетики. «Включенное зрение» (embedded vision) предполагает взгляд от первого лица, крупные планы, размытый фокус, использование ручной камеры, которую трясет при взрывах. Такая оптика призвана воспроизвести эстетику документальных военных фильмов, таких как «Битва за Мидуэй» (Дж. Форд, 1942) или «Битва за Сан-Пьетро» (Дж. Хьюстон, 1945), подчеркивая их индексальность, непосредственное присутствие военных операторов на полях боевых действий. С конца 1960-х гг. начинает преобладать «панорамное зрение», которое делает акцент на демонстрации хаоса войны. Военные драмы 1990-х и даже игры 2000-х гг. стремятся, с одной стороны, реконструировать исходную документальность, а с другой — соединить ее с масштабной эстетической стилизацией и украсить современными спецэффектами.

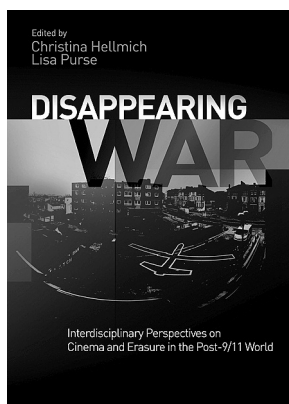
По мнению Эллисон (и известного исследователя военно-промышленного комплекса П. Вирилио⁸), эта преемственность разных режимов зрения не только носит эстетический характер и отражает коммерческие интересы создателей фильмов, но еще и функционально воспроизводит военную стратегию, цель которой — повысить эффективность координации боевых подразделений разных родов войск (пехоты и авиации, артиллерии и электронной разведки). Медиатизированное дистанционное управление и выживание личного состава оказываются

-
- 7 На наш взгляд, Эллисон сильно недооценивает принципиальное различие между кинематографом и видеоиграми, которое подчеркивают «людологи» — противники нарративного подхода в game studies. Подробнее см.: Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. № 1. С. 61—78.
 - 8 Virilio P. War and Cinema: The Logistics of Perception. L.; N.Y.: Verso, 1989.

неразрывно взаимосвязаны, что вслед за Ф. Джеймисоном можно назвать «диалектикой войны»⁹.

Стремление к теоретической рефлексии, то есть анализ не просто отдельных особенностей военного кинематографа, но и трансформации функциональных режимов зрения, выгодно отличает книгу Эллисон от многих монографий и сборников по этой проблематике, которые тиражируют весьма предсказуемые сюжеты и конвенциональную оптику их интерпретации¹⁰.

Забвение в военном кинематографе



Авторы сборника «Исчезающая война: междисциплинарные исследования умолчания в кинематографе после 9/11» рассматривают кинематограф как экран памяти — динамическую систему репрезентации, которая что-то выдвигает на передний план (например, солдатский опыт), а что-то скрывает или замалчивает (жертвы среди гражданского населения, долгосрочные последствия войны, прибыли связанных с ВПК элит). «Что же исчезает в медиатизированном взгляде на войну с террором? Каковы интенциональные и произвольные процессы стирания, характерные для такой медиатизации?» — так составители сборника, Кристина Хеллмич и Лайза Перс, обозначают главную его проблему (с. 3).

Прежде всего исчезает идеологическая составляющая сконструированной дистанции. Напоминающий оптику дронов панорамный взгляд сверху благодаря кинематографу формирует устойчивые стратегии нарративизации и дистанцирования. Война вытесняется на окраины «цивилизованного мира», приписывается ориентализированным «другим» — «террористам», «боевикам», «наемникам», «националистам», — чья жизнь не считается достойной скорби. СМИ сообщают лишь общие цифры статистики, стараются не показывать тела погибших и раненых, особенно если дело касается гражданского населения. Этой проблеме посвящены сразу несколько статей сборника.

Кора Голдитейн в статье «Хорошее убийство? Американские солдаты и убийства гражданских в кинематографе» рассматривает репрезентацию гибели гражданского населения от бомбардировок в фильмах 1950—2015 гг. В посвященных Второй мировой лентах первого послевоенного десятилетия потери среди гражданских подразумевались, но почти не показывались. Фильмы о войнах в Ираке и Афганистане изображают убийства гражданских как личное решение отдельных солдат (преступное или же относительно оправданное, если речь идет о пособниках террористов), но массовая гибель людей после бомбардировок по-прежнему замалчивается. Война здесь рационализируется как непосредственная борьба солдат за выживание, а не гетерогенная активность, включающая в себя артиллерийские и авиационные

9 См.: *Jameson F. War and Representation* // *Publications of the Modern Language Association of America*. 2009. Vol. 124. № 5. P. 1532—1547.

10 В качестве примеров таких не очень оригинальных исследований можно назвать кн.: *Mediated Terrorism in the 21st Century* / Ed. by E. Caoduro, K. Randell, K.A. Ritzenhoff. N.Y.: Palgrave Macmillan, 2021; *New Perspectives on the War Film* / Ed. by C. Thomas, J.L. Goldie, K.A. Ritzenhoff. N.Y.: Palgrave Macmillan, 2019.

обстрелы целей, полученных благодаря данным со спутников или дронов. Подобная стратегия репрезентации лишь отчасти связана с реальностью — так ее видят прикомандированные журналисты и солдаты на блокпостах. Коллективная социальная ответственность за гибель гражданского населения при этом вытесняется через редукцию проблемы к индивидуальной ответственности «плохих» солдат или офицеров. Лишь отдельные фильмы, такие как «Хорошее убийство» (Э. Никкол, 2014), выходят за рамки сложившегося канона и потому вызывают интерес автора.

Томас Грегори в статье «Исчезающие тела: визуализируя убийства в округе Мэйванд» анализирует документальный фильм Дэна Краусса «Команда убийц» (2013)¹¹, посвященный совершенным американскими солдатами военным преступлениям в Афганистане 2009—2010 гг., включая позирование с телами убитых для фотографий, напоминая снимки из тюрьмы «Абу-Грейб». По мнению Грегори, в основе таких преступлений лежит описанное Дж. Батлер разделение жизни на достойную и не достойную скорби¹², косвенно присутствующее не только в репрезентации войны в СМИ, но и в военном кинематографе. В центре военных фильмов оказывается солдатский опыт выживания, — их жизни наделяются ценностью в отличие от судеб местного населения, которое мало интересует режиссеров и зрителей: «Страдания гражданских замещаются вниманием к опыту солдат и насилию, направленному против них» (с. 89). Такая иерархия конструируется на бессознательном или аффективном уровне и воспроизводится в очередных локальных конфликтах теми, кто вырос на сложившейся стратегии репрезентации войны. Важной причиной убийств автор считает расхождение между образом войны в кино и гетерогенным опытом солдат, сталкивающимися вместо возвышенной киношной картинкой со скукой и монотонностью службы, с недоверием к офицерам, с тяжестью боевых операций и сбоем моральной рефлексии на войне.

В схожем ключе *Джессика Октер* анализирует репрезентацию в кино и СМИ убийств Муаммара Каддафи и Усамы бен Ладана. Лайза Перс обсуждает ликвидацию бен Ладена и пытки в фильме К. Бигелоу «Цель номер один» (2012). Джанет Харрис сравнивает нейтральную и этически ангажированную репрезентации военных действий и оккупации Ирака в британском документальном сериале «Служба Энди Макнаба» (Т. Пеппиат, 2008). *Роберт Бергойн* в статье «Постгероические войны / рискованные тела» показывает ограниченность двух наиболее распространенных стратегий репрезентации «новых войн»: как прямого солдатского опыта (для которого индивидуальные ошибки неизбежны) и как высокотехнологических действий с использованием высокоточного оружия — почти хирургической (спец)операции, исключаяющей гражданские жертвы. Автор анализирует серию видеинсталляций Харуна Фароки «Образы войны (на расстоянии)» (2011) и документальный фильм о войне в Афганистане «Рестрепо» (Т. Хетерингтон, С. Юнгер, 2010). Первая стратегия делает ставку на изображение солдат крупным планом, вторая — на панорамный взгляд сверху, но обе они в равной степени игнорируют судьбы гражданских. При этом инсталляция Фароки сама задействует элементы компьютерной симуляции — технологической реконструкции войны или ее геймификации, забывающей о реальном насилии: «Инсталляция изображает современную войну как от начала до конца окутанную цифровыми медиа» (с. 57). По мнению Бергойна, обе эти стратегии репрезентации подчинены сложившейся гегемонии, использующей эмоции зрителей для оправдания войны и для собственной легитимации. Культурная память — отсылка к знаменитым фотографиям Дона Маккалина из Вьетнама (1968) или гравюрам Гойи — способствует привыканию

11 В 2019 г. вышел одноименный художественный фильм об убийствах в Мэйванде.

12 См.: *Butler J. Frames of War: When is Life Grievable?* L.: Verso, 2009.

к войне, нормализует ее посредством апелляции к канону и ницшеанскому времени «вечного возвращения».

Следование канону военного кино стирает вопрос и о других последствиях боевых действий: о вызванных оккупацией проблемах с продовольствием, об отсутствии медицинской помощи, о разрушении социальной инфраструктуры, которые также ведут к страданиям и гибели гражданского населения. Снимаются и вопросы об эффективности «постгероических войн»: насколько устойчивы и демократичны новые органы власти, как местное население относится к ним и оккупационным войскам, каковы последствия боевых действий для самих солдат. В отношении всех этих проблем кино фактически воспроизводит официальную пропаганду, игнорирующую какие-либо отличия «новых войн» от Второй мировой. Показательно, что многие комбатанты — участники этих конфликтов — фиксируют эти отличия, но их голоса чаще всего игнорируются и политиками, и общественным мнением¹³.

Однако кинематограф может не только воспроизводить, но и преодолевать дистанцию, нарушать распространяющееся в обществе молчание, — показывать то, о чем многие зрители хотели бы забыть. К сожалению, поиск альтернативной оптики для военного кинематографа интересует лишь одного автора сборника — *Шохи́ни Чаудхури*, которая анализирует документальные фильмы «Ирак во фрагментах» (Д. Лонгли, 2006) и «Грязные войны» (Р. Роули, 2013), сравнивая их с фильмами о деколонизации в Африке, в частности с картиной «О насилии» (Г. Олсон, 2014). Речь идет о более активной, политически ответственной и вовлеченной позиции режиссера, использующего тексты Ф. Фанона и отсылающего к концепции «божественного насилия» В. Беньямина. С этой точки зрения, циничное институционализированное насилие, используемое для сохранения гегемонии, все же отличается от сопротивления угнетенных. Однако основной вопрос касается даже не самого насилия, а его *оправдания* или *критики* в разных стратегиях репрезентации, побуждающих к повторению войн и преступлений либо требующих отказа от них. Именно в этом контексте автор вспоминает известный вопрос создателя «Апокалипсиса сегодня» Ф.Ф. Копполы: насколько сегодня вообще возможны антивоенные фильмы, учитывая, что они тоже содержат элемент мимесиса и вызывают симпатию к действиям тех или иных солдат?

* * *

Что объединяет рецензируемые книги? На наш взгляд, они интересны рефлексивной дистанцированностью по отношению к актуальным конфликтам и использованию канона военного кинематографа для легитимации насилия. Скорее всего, эта проблематика будет востребована в ближайшие годы и в российских исследованиях культуры, которые пока редко обращались к подобным вопросам.

Первым шагом в отношении военного кино может стать признание аффекта, который оно производит. Далее стоит говорить о выстраивании темпоральной и критической дистанций по отношению к существующему канону репрезентации насилия и романтизации войны. И лишь затем — о переосмыслении природы «воображаемого сообщества» и коммуникативной образности кинематографа как пространства «общего чувства» (*sensus communis*).

13 Подробнее см.: *Николаи Ф.* Мнемозина и Марс: «новые войны» и старые рамки памяти: (Рец. на кн.: Woodward R., Jenkins N. *Bringing War to Book*. L., 2018; *War and Memory in Russia, Ukraine and Belarus*. Cham, Switzerland, 2017; *Collective Memories in War*. L.; N.Y., 2016) // Новое литературное обозрение. 2019. № 159. С. 353–364.