

RU

Репрезентация холодной войны в советском игровом кино: конъюнктура и историческая память

Колесникова А. Г.

Аннотация. Цель статьи - охарактеризовать механизмы репрезентации в советском игровом кинематографе 1950-1980-х гг. такого сложного и длительного противостояния, как холодная война. Научная новизна обусловлена тем, что, с одной стороны, текущие события современности диктуют необходимость выделять и интерпретировать те механизмы репрезентации военных конфликтов, которые происходят в мировом сообществе. С другой стороны, исследования проблемы исторической памяти в отечественной историографии носят выборочный, фрагментарный характер и затрагивают в основном тему Великой Отечественной войны, не касаясь вопросов возникновения и функционирования образа холодной войны. В статье выделяются и рассматриваются механизмы репрезентации (способы и средства) холодной войны, которые имели место быть в советском игровом «шпионском» кино. Кроме того, кратко характеризуется тот многогранный образ, который был создан при помощи художественных средств киноискусства; в статье исследуется и то, как события холодной войны преломляются в фильмах актуально (сиюминутно) и ретроспективно, задействуя механизмы исторической памяти. В результате был определен образ холодной войны, представленный в игровом «шпионском» кино, а также способы и средства его репрезентации, часть из которых апеллирует к исторической памяти.

EN

Representation of the Cold War in Soviet Live-Action Films: Conjuncture and Historical Memory

Kolesnikova A. G.

Abstract. The paper aims to characterise mechanisms by which such a complex and prolonged confrontation as the Cold War is represented in Soviet live-action films of the 1950s-1980s. Scientific novelty is accounted for by the fact that on the one hand, the present-day events dictate the need to identify and interpret the mechanisms of representation of military conflicts that occur in the global community. On the other hand, research on the issue of historical memory in Russian historiography is selective, fragmentary and mainly touches on the topic of the Great Patriotic War, without addressing the matters of the emergence and functioning of the Cold War image. The paper identifies and examines the mechanisms of representation (ways and means) of the Cold War found in Soviet live-action “spy” films. In addition, the researcher briefly characterises the multifaceted image that was created with the help of artistic means of cinematic art; the paper also explores how the events of the Cold War are interpreted in films in a current (in the moment) and retrospective manner, involving historical memory mechanisms. As a result, the researcher has determined the Cold War image presented in live-action “spy” films, as well as the ways and means of its representation, some of which appeal to historical memory.

Введение

Актуальность темы исследования во многом обусловлена необходимостью определять и интерпретировать различные способы репрезентации военно-политических конфликтов как в средствах массовой информации, так и в источниках так называемой долговременной пропаганды, коими могут являться игровые художественные фильмы. Выявленные механизмы репрезентации не только помогают приблизиться к пониманию специфики явления холодной войны, но и выделить те ее фрагменты, которые соотносятся с исторической памятью общества.

Теоретическая база исследования представляет собой совокупность зарубежных и отечественных междисциплинарных изысканий. Она включает работы в области исторической науки, культурологические и социологические исследования. Во-первых, это собственно литература, посвященная холодной войне как военно-политическому противостоянию (Ванден Берге, 1996; Данилов, Пыжиков, 2001; Евсеева, 2004; Ржешевский, 2008), в которой исследуются причины возникновения этого явления и анализируется советская внешняя и внутренняя политики эпохи холодной войны. Во-вторых, это труды по военно-исторической антропологии, в которых изучается феномен человека на войне, и исследования по проблеме исторической памяти (Голубев, 2005; Неvejeин, 2007). В этих работах подчеркивается специфика общества и человека военного времени, поднимается имагологическая проблематика. В-третьих, историография статьи включает и работы непосредственно по имагологии, в которых дается ключ к изучению многокомпонентных образов, возникающих в массовом сознании во время войн и военных конфликтов; образов, внедряемых в сознание общества при помощи разнообразных средств пропаганды (Фатеев, 2002; Keen, 1986; Гудков, 2005).

Однако практикам репрезентации холодной войны в советских художественных кинофильмах «шпионского» жанра, вышедших на большие экраны в 1950-1980-х гг., до сих пор не было посвящено отдельного теоретического исследования, кроме уже имеющихся наработок автора статьи.

Холодная война – это глобальное политическое, идеологическое и экономическое противостояние двух блоков: США и стран Запада, с одной стороны, и СССР и государств социалистического лагеря – с другой. Данная конфронтация длилась с 1946 г. (одной из наиболее «хрестоматийных» нижних границ периода является речь У. Черчилля «Мускулы мира» в г. Фултон 5 марта 1946 г.) по 1991 г. (верхний предел холодной войны в отечественной историографии чаще всего маркирован датой распада Советского Союза). События холодной войны разделили международное сообщество на два лагеря: органы идеологии и пропаганды как СССР, так и США, действуя в русле собственных стратегий развития, предлагали стройные схемы репрезентации (под которой следует понимать представление одного объекта действительности в глазах другого) потенциального противника.

Советский кинематограф, наряду с другими средствами долговременной пропаганды, отражает основные репрезентативные характеристики, из которых и складывается комплексный образ холодной войны. Одной из ключевых, основополагающих характеристик является образ врага (противника) в холодной войне. Эта дефиниция чаще всего представлена в детективно-приключенческих игровых фильмах. В соответствии с сюжетной канвой данных кинолент, потенциальный враг многолик, опасен и действует как на своей, так и на советской территории. Те «исторические декорации», в которых происходит действие фильмов, также отсылают нас к событиям холодной войны. Эти события отражены в кинолентах как актуально (событие продолжается в то время, когда снимается кинофильм), сюжетами и ключевыми характерами главных героев, так и ретроспективно, активируя механизмы исторической памяти, включая в образ холодной войны дополнительные черты более ранних военных конфликтов.

В статье наряду с общенаучными методами (анализ и синтез, теоретическое обобщение) использовались методы исторического исследования (историческое описание). Кроме того, были задействованы методы смежных гуманитарных дисциплин (методы военно-исторической антропологии, методы визуальной антропологии, искусствоведческие методы).

Практическая значимость данного исследования диктуется его общественной актуальностью и возможностью использования его основных результатов в научно-педагогической деятельности, например, для проведения практических занятий со студентами исторических специальностей.

Основная часть

В советском игровом «шпионском» кино можно выделить механизмы репрезентации (под которыми в данном исследовании подразумеваются художественные способы и средства) холодной войны.

Во-первых, это непосредственно *жанр* и *сюжет* ряда анализируемых кинокартин. Такие художественные фильмы, как «Серебристая пыль» (Мосфильм, 1953), «Судьба барабанщика» (К/ст. им. М. Горького, 1955), «Тайна двух океанов» (СССР, 1956), «Мертвый сезон» (Ленфильм, 1968), кинотетралогия о Резиденте (фильмы сняты на К/ст. им. М. Горького с 1970-го по 1986-й год), «Выстрел в тумане» (Мосфильм, 1963), телесериал «ТАСС уполномочен заявить...» (К/ст. им. М. Горького, 1984) и многие другие, сняты в детективно-приключенческом жанре, отличаются остротой и высокой динамикой сюжета. Сами сюжетные линии картин определяются «шпионскими играми», противостоянием разведок (которое является одним из основных признаков холодной войны), деятельностью диверсантов на территории СССР или включают в себя целые художественно интерпретированные линии внешней политики (например, в сериях фильма «ТАСС уполномочен заявить...» речь идет о вымышленной Нагони, стране третьего мира, где происходит борьба за сферы влияния между СССР и США). Жанр помогает включить в сюжет самые разные моменты холодной войны, расставить маркеры приоритетов (на высоком уровне – политических, на бытовом – моральных) для советского зрителя; непосредственно сюжетная канва киноповествования актуально либо ретроспективно формирует типично пропагандистские схемы воздействия на массовое сознание. Эффективность кинематографа как инструмента советской пропаганды сложно недооценивать: произведения киноискусства обладают эмоционально-образной составляющей, оказывают значительное воздействие на зрителя, донося до него те или иные

идеи и образы (Колесникова, 2017). При обострении международной обстановки, в периоды военно-политических конфликтов, художественные фильмы становятся мощным идейно-пропагандистским подспорьем действующей власти. В советских художественных фильмах тема холодной войны занимает одну из приоритетных позиций: за весь период снято в общей сложности 67 фильмов, художественно отражающих события и обстановку этого периода.

Во-вторых, одним из мощнейших механизмов репрезентации холодной войны в советском игровом кино является сложный и многокомпонентный **образ врага**. Под образом врага следует понимать комплекс негативных характеристик, которые проявляются в персонажах художественных кинокартин детективно-приключенческого жанра. Фигура врага, противника в холодной войне объединяет в себе целый ряд негативных персонажей советских фильмов: шпионы и диверсанты западногерманской, английской и американской разведок, бывшие эмигранты, военные стран НАТО, западные торгово-промышленные магнаты и др. Некоторые черты образа врага холодной войны пришли из более ранней эпохи – эпохи Великой Отечественной войны. Они чаще всего преломляются в персонажах бывших нацистских преступников (как в фильмах «Серебристая пыль», «Мертвый сезон», «Ошибка Резидента») и несут в себе схемы агрессивной военной пропаганды 1941-1945 гг. (Колесникова, 2017).

Стоит отметить, что именно на фоне персонажей образа врага положительные герои фильмов (советские разведчики, военные, сотрудники правоохранительных органов, простые советские граждане) героизируются и являются потенциальным примером для подражания, обращенным к рядовому советскому зрителю.

Одним из ключевых способов репрезентации холодной войны в игровом кино является механизм **противопоставления** (антитеза), который в качестве художественного приема используется фактически в каждом игровом фильме периода холодной войны, помогая проявить негативные характеристики одной противоборствующей стороны и выделяя высокие моральные качества другой. Противопоставление присутствует буквально во всем. Например, если в «исторических декорациях» фильма даны городские трущобы, шикарные особняки и дорогие автомобили западных буржуа «по ту сторону», то сразу же кадрово организован показ простых и доступных, универсальных для любого советского гражданина, жилых интерьеров и автомашин. Антитеза работает и на негативизацию персонажей образа врага: им противостоят настоящие герои советской реальности, стоящие на страже интересов страны и покоя рядовых граждан. Противопоставляется буквально все: манера говорить, одеваться, общаться с окружающими людьми, проводить досуг. Венцом механизма противопоставления является столкновение именно моральных качеств «своих» и «чужих».

Четвертый важный механизм отражения холодной войны в советском игровом кино – это постоянно присутствующий **фантом будущей войны**, реального прямого военного противостояния между СССР и США.

Если в фильмах 1950-1960-х гг. образ возможной «горячей» войны представлен закулисно, скупыми штрихами (отдельными фразами пойманных диверсантов на допросах в КГБ, перехваченными радиogramмами БНД, МИ-6 и ЦРУ), то в кинокартинах конца 1970-х – 1980-х гг. фантом войны обретает вполне реальные черты. Действительно, непосредственные военные действия представляются пугающе реалистичными, чему способствует экстремальность сюжетов игровых фильмов. После нескольких лет «разрядки» в международных отношениях, относительно мирного времени, характеризующегося рядом международных договоров (мирный договор СССР и ФРГ, ПРО-72, Заключительный пакт Хельсинкского совещания ОБСЕ) и мирных инициатив (космическая программа «Союз-Аполлон»), СССР и США вновь вступают в период конфронтации. Стоит отдельно отметить, что за период с 1972 по 1979 г. в Советском Союзе вышло всего два игровых фильма, отражающих тематику холодной войны: «Пятьдесят на пятьдесят» (Мосфильм, 1974) и «Жизнь и смерть Фердинанда Люса» (Мосфильм, 1976) (Колесникова, 2017). После ввода советских войск в Республику Афганистан в международных отношениях наступает резкое «похолодание»: в начале 1980-х гг. США начинают размещение своих ракет средней дальности в Европе, СССР активизирует атомный подводный флот. Такие события сразу же отражаются в советском киноискусстве: выходит значительное количество фильмов детективно-приключенческого жанра и жанра «боевик». В этих фильмах отчетливо проявлен фантом будущей войны: сюжетная канва таких кинокартин, как «Одинокое плавание», «Перехват», «Случай в квадрате 36-80», содержит сознательные военные провокации американских военных и их союзников на суше и на море. Эти провокации в соответствии с сюжетом умело урегулируются советскими военными и разведчиками. Однако потенциальный зритель погружается в чрезвычайные ситуации, которыми характеризуется в том числе и военное положение. Зритель видит войну, которой еще нет в реальности, но на больших экранах ее образ передан с пугающей реалистичностью.

В комплексе перечисленные механизмы репрезентации холодной войны максимально реалистично рисуют ее образ на советских киноэкранах.

Причем, фильмы разных лет дают как актуальный, так и ретроспективный образ. Например, в истории спецслужб 1960-е гг. озаменованы постоянными шпионскими скандалами, взаимными разоблачениями разведчиков-нелегалов. Советские игровые фильмы 1960-х гг. достаточно полно отражают эти события средствами киноискусства. Период ухудшения международной обстановки и обострения отношений между СССР и США в начале 1980-х гг. также попадает на экраны: в 1980-е гг. активно снимаются советские остросюжетные фильмы в жанре «боевик». В них отражены аспекты реального противостояния СССР и США, сдерживания друг друга на приграничных территориях, на море и при конфликтах за сферы влияния.

Ретроспективно холодная война отражена, например, в кинофильмах 1980-х гг., затрагивающих события 1960-х и начала 1970-х гг. (Иванян, 2001). Это, главным образом, скандалы с высылками английских и американских дипломатов, журналистов, сотрудников посольств. Внушительный ряд кинокартин образует целое

направление так называемого «шпионского» кино. Примером могут послужить такие фильмы, как «Досье человека в “мерседесе”» (К/ст. им. М. Горького, 1986), «Канкан в английском парке» (Киевская к/ст. им. А. Довженко, 1984), «Смерть на взлете» (Мосфильм, 1982) и др.

Коллективная историческая память – результат некоторого компромисса между обществом и властью, улавливающей интенции массового сознания. Общество стремится построить консенсусное представление о своем прошлом (Кознова, 2003).

Любая война и военно-политическое противостояние даже после своего окончания продолжают жить в памяти людей долгие годы, укрепляясь в историческую память конкретного общества. Игровые кинофильмы, снятые и вышедшие на экраны в период холодной войны, войны неясной, имеющей информационные лакалы, содержат элементы памяти о конфликтах прошлого. Чаще всего, это «наследие» Великой Отечественной войны. Так, например, такая ключевая дефиниция, как образ врага, в шпионских фильмах 1950-1980-х гг. содержит негативные черты немца-фашиста, гитлеровца, нациста. Негативные персонажи таких фильмов по сюжету часто имеют нацистское прошлое, работали в «лагерях смерти», воевали на Восточном фронте. Кроме того, в их изображении используются штампы советской военной пропаганды: демонизация противника, лишение его гуманистической составляющей, наделяние отталкивающей внешностью и/или качествами.

Эти черты в кинофильмах о холодной войне являются неотъемлемой частью образа врага как механизма репрезентации на протяжении всего периода с 1950-х до 1980-х гг. включительно. Так, в образ холодной войны на советских больших экранах попадают элементы и памятные детали Великой Отечественной войны, утяжеляя этот образ, делая его более узнаваемым, проводя более четкий водораздел между «своими» и «чужими» в кинофильмах детективно-приключенческого жанра.

Заключение

В статье удалось рассмотреть, какими способами советское киноискусство 1950-1980-х гг. отражало сложный комплекс международных событий под названием «холодная война». Механизмы кинорепрезентации холодной войны помогали деятелям киноискусства создать на больших экранах максимально симбиотичный со схемами советской пропаганды образ. Холодная война преломляется в сюжетах кинокартин «шпионскими играми», художественно интерпретированными событиями внешней политики, постоянной борьбой советской и западных разведок.

События международной политики отражены в рассмотренных кинофильмах как актуально, так и ретроспективно. Задействованы основные художественные приемы киноискусства, в первую очередь, постоянное противопоставление СССР, советской действительности, советских людей и их моральных ценностей с такими же категориями у потенциального противника – США и стран Запада.

Относительно выводов, стоит отметить, что советское кино оказалось одним из так называемых средств долговременной пропаганды, используемых действовавшей властью в интересах создания необходимого ей образа холодной войны, коррелирующего с идеологической доктриной советского государства. Сама холодная война представала на советских экранах реалистичной, масштабной, касающейся любого отдельно взятого гражданина советского общества. Некоторые элементы образа взяты из более ранних эпох и восходят, например, к наиболее агрессивным и жестким образцам советской пропаганды периода Великой Отечественной войны. Сам образ холодной войны, особенно в кинокартинах начала 1980-х гг., обладает эсхатологическими чертами, заставляет потенциального зрителя задуматься о вероятной «горячей» войне между СССР и США. В дальнейшем, тема холодной войны постепенно уходит из топ-листа советского киноискусства, постепенно сменяясь более актуальными темами, отвечающими требованиям эпохи 1990-х гг. (среди этих тем, например, борьба с преступностью, мировой терроризм, художественные интерпретации проблем становления рыночной экономики на территории бывшего СССР и т.д.).

Перспективы дальнейшего исследования данной проблемы стоит искать в сравнительном изучении образцов американского киноискусства эпохи холодной войны, в глубоком анализе самых разнообразных средств и механизмов киноискусства СССР и США в их влиянии на советское и американское общества.

Источники | References

1. Ванден Берге И. Историческое недоразумение? Холодная война, 1917-1990 / пер. с нидерл. М., 1996.
2. Голубев А. В. «Враги второй очереди»: советское общество и образ союзников в годы Великой Отечественной войны // Проблемы российской истории. Магнитогорск, 2005. Вып. V. К 60-летию Победы.
3. Гудков Л. Идеологема «врага»: «враги» как массовый синдром и механизм социокультурной интеграции // Образ врага: сборник статей / сост. Л. Гудков. М., 2005.
4. Данилов А. А., Пыжиков А. В. Рождение «сверхдержавы»: СССР в первые послевоенные годы. М., 2001.
5. Домашняя синематека: отечественное кино, 1918-1996: каталог игровых фильмов СССР (1918-1991), стран бывшего СССР (1991-1996) / сост. С. Землянухин, М. Сегиди. М., 1996.
6. Евсеева Е. Н. СССР и «холодная война» (1945-1953) // Новый исторический вестник. 2004. № 10.
7. Иванян Э. А. Энциклопедия российско-американских отношений. XVIII-XX века. М., 2001.

8. Кознова И. Е. Историческая память и основные тенденции ее изучения // Социология власти. 2003. № 2.
9. Колесникова А. Г. «Бой после победы»: образ врага в советском игровом кино периода холодной войны. М., 2017.
10. Невежин В. А. «Если завтра в поход...». Подготовка к войне и идеологическая пропаганда в 30-х - 40-х годах. М., 2007.
11. Ржешевский О. А. У истоков «холодной войны» // КЛИО. 2008. № 3 (42).
12. Фатеев А. В. Советский вариант образа врага: 1945-1954 гг. // Россия и мир глазами друг друга: из истории взаимовосприятия. М., 2002. Вып. 2.
13. Keen S. Faces of the enemy: Reflections of the hostile imagination. San Francisco, 1986.

Информация об авторах | Author information



Колесникова Александра Геннадьевна¹, к. ист. н.

¹ Российский государственный гуманитарный университет, г. Москва



Kolesnikova Alexandra Gennadevna¹, PhD

¹ Russian State University for the Humanities, Moscow

¹ kolesnikova.alex@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 23.10.2021; опубликовано (published): 20.11.2021.

Ключевые слова (keywords): холодная война; советское игровое кино; историческая память; механизмы репрезентации военных конфликтов; The Cold War; Soviet live-action films; historical memory; mechanisms of military conflicts representation.