

УДК 94(7)

Ромашин М. И.¹

**ДОКУМЕНТАЛЬНОЕ И ИГРОВОЕ КИНО В СТРУКТУРЕ ИСТОРИЧЕСКОГО
ПОЗНАНИЯ: VS / &**

Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого

Romashin Matvei I.

**DOCUMENTARY AND FEATURE FILMS IN THE STRUCTURE OF HISTORICAL
KNOWLEDGE: VS / &**

Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University

Аннотация: в статье рассмотрены взаимосвязи и взаимовлияние документальных и игровых фильмов о локальных войнах второй половины XX в.; показано, что сегодня знание о прошлом функционирует в сложном трансмедийном информационном пространстве.

Ключевые слова: документальное кино, игровое кино, исторический источник, медиапространство

Abstract: the article examines the relationships and mutual influence of documentary and feature films about local wars of the second half of the 20th century; it is shown that knowledge of the past today functions in a complex transmedia information space.

Keywords: documentary films, feature films, historical source, media space

Визуальный поворот в культуре детерминировал интерес историков к экранным средствам фиксации, реконфигурации и трансляции информации. В современных условиях пространство знания о прошлом (как академическое, профессиональное, так и обыденное, профанное) является трансмедийным: факты, явления, способы их интерпретации и оценки находятся в непрерывном и постоянном движении – циркулируют, подвергаются перепрофилированию, опосредуются мультимедийной информационной средой. Границы между различными источниками данных не просто размыты, они целенаправленно преодолеваются, превращая исторический контекст в сложный гипертекст. Фотографии, кинохроника, документальные и художественные фильмы, видео-игры, сайты с юмористическими и фейковыми изображениями, анимация Lego с воспроизведением

¹ Ромашин Матвей Игоревич, кандидат исторических наук, старший преподаватель института туризма и креативных индустрий, Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого matvei.romashin@mail.ru

исторических сцен и т.п. ресурсы не функционируют изолированно, но пересекаются, дополняют и / или противоречат друг другу, формируя единое и, вместе с тем, сильно диверсифицированное поле фактических и мифологических представлений о прошлом [5, р. 3; 7, р. 198]. Экономические и творческие связи в рамках креативной индустрии способствуют постоянному обращению «культурных обломков» и превращают их в «строительные блоки» будущих текстов [7, р. 199].

Мы уделим внимание всего одному подобному «пересечению границы» – взаимосвязям и взаимовлиянию американского документального и игрового кино о локальных войнах второй половины XX в.

По словам писателя, ветерана Вьетнама Тима О'Брайена, в любом рассказе о войне «ничто не бывает абсолютно правдивым»: «порядок сливается с хаосом, любовь с ненавистью, уродство с красотой, закон с анархией, вежливость с дикостью», а потому единственный способ рассказать «правдивую» военную историю – это *продолжать* ее рассказывать [6, р. 78-80]. Рассмотрев, как формируются трансмедийные мнемонические структуры на пересечении кинохроник и художественных фильмов, постараемся сделать именно это.

Визуальные реконструкции войн второй половины XX в. основаны на сложном единстве фото-, кинодокументов и технических средств. К середине XX в. в обществе было достаточно сформировано «представление о том, как может выглядеть и звучать война» [3, р. 9]. Эта эпоха была ознаменована технологическими достижениями в полиграфии и фотографии, включая появление более дешевой фотобумаги и легких камер, что сделало возможным еженедельную публикацию высококачественных снимков. В 1936 г. в США были созданы *Life* и *Look*, которые коренным образом изменили способ использования фотографий в журналистике. Приоритет визуальной информации выразился также в увеличении зрительской аудитории кинематографа: в годы Второй мировой войны еженедельная посещаемость кинотеатров в США возросла на 33% [7, р. 38-39]. Многие из них были открыты круглосуточно и приобрели новые социальные функции: они стали площадками проведения акций военных облигаций, местом, где можно было послушать радио, пунктами сбора вещей для фронта и др.

Высокий уровень «насмотренности» зрителей породил двоякую проблему. С одной стороны, создатели игрового кино вынуждены были учитывать «узнаваемость» военных событий и для сохранения достоверности придавать игровым фильмам сходство с реальными кадрами из газет и кинохроник. Кинематографистам приходилось либо стилизовать конструируемые ими сцены, либо встраивать в канву фильма документальные

материалы. С другой стороны, редакции начали требовать от военных операторов и корреспондентов «студийной войны» – зрелищной, эффектной, с хорошим качеством звука и изображения, похожей на художественное кино и через «инъекции зрелищности» превращающей обыденность в экстраординарность [8, р. 71; 7, р. 69]. Кроме того, те и другие пытались создать «авторский продукт» – разработать визуальную эстетику войны, которая не повторяла бы чей-то, уже существующий образ.

Таким образом, одной из особенностей визуальной культуры середины – второй половины XX в. стало взаимовлияние и смешение на экранах реальных и вымышленных войн. Материал, снятый военными фотографами и операторами активно использовался Голливудом: использовать ранее снятые кадры было гораздо дешевле, чем создавать их заново. Особенно часто заимствовались изображения общего плана масштабных морских и воздушных сражений. «Беспшовный» монтаж хроники в канву художественного фильма придавал последнему «беспрецедентное ощущение подлинности» [7, р. 68]. Однако подобное смешение порождало и новые смыслы, превращая жизнь в кино, а кино – в жизнь.

Существенным моментом в этом контексте является выявление и учет технологических возможностей, ограничений и рисков кинопроизводства. Не стоит забывать о том, что идеи реализуются только «во плоти» – способами съемки, конструированием мизансцен, музыкой, параметрами изображения и т.д. Итоговое творческое решение – это всегда компромисс между замыслом режиссера (оператора, актера и т.д.) и доступными фильмическими средствами. В области исторического кино это особенно важно. Достаточно часто кинематографисты стилизуют аудио-визуальный ряд современного произведения под параметры «той эпохи», либо используют монтажные приемы сочетания игрового и документального кино. То и другое требует особых технологических решений и накладывает ряд определенных ограничений на производство ленты. Особо подчеркнем, что зачастую используемые архивные фото-кино-материалы военных сцен отличаются техническим несовершенством и обладают особенностями (и дефектами), являющимися результатом сложных взаимодействий между условиями боя, реальными обстоятельствами работы с камерой и пленкой и доминирующими стратегиями визуальных репрезентаций того или иного времени. Хорошо известен сюжет о том, что эффект «не в фокусе» на знаменитых фотографиях «Дня D» Роберта Капы стал результатом технических проблем при проявке, а вовсе не итогом творческого замысла или условий съемки [1, с. 167-187]. Желая использовать оригинальные материалы, режиссеры игрового кино сталкиваются со множеством проблем и преодолевают их с большим или меньшим успехом.

Во второй половине XX в. Голливуд широко использовал документальные кадры для создания «аутентичных» сцен боевых действий. Однако в данном случае остро стоит вопрос достоверности и соответствия исторической реальности. В фильмах периода Корейской войны достаточно широко использовалась кинохроника времен Второй мировой. Часто этот прием оправдывало то, что по сюжету герой (особенно старший офицер) оказывался участником двух войн. Например, в фильме «Небесный командос» (*Sky Commando*, 1953, реж. *Fred F. Sears*) герой – пилот испытывал чувство вины за пережитое им на фронтах Второй мировой и старался преодолеть его на полях сражений в Корее. Такой прием позволял сценаристу и режиссеру сосредоточить внимание на опытном офицере как источнике конфликта, и одновременно давал возможность использовать ранее снятые эффектные кадры боевых действий [4, p. 35].

Отметим, что зачастую, пытаясь усилить реализм изображения, режиссеры использовали малоподходящие фрагменты: в том же *Sky Commando* общий вид пикирующих бомбардировщиков сменялся крупным планом и зритель видел, что самолет приводится в действие винтом. Вместе с тем, в картинах были и удачные, эмоционально сильные решения использования хроники. Так, «Прекратить огонь!» (*Cease Fire!*, 1953, реж. Оуэн Крамп / *Owen Crump*) был целиком снят в зоне боев, на месте действия, где реальные солдаты изображали сами себя. Граница между хроникальными и постановочными кадрами была размыта. Фильм «Зона боевых действий» (*Battle Zone*, 1952, реж. Лесли Селандер / *Lesley Selander*) также включал кадры, снятые фотографами морской пехоты во время высадки в Инчхоне, движения к Ялу и эвакуации беженцев.

О Вьетнамской войне в США были сняты более четырехсот документальных фильмов («Сайгон», 1970; «Вьетнам: голоса оппозиции», 1970; «Где мы находимся в Камбодже», 1971; «Линдон Джонсон говорит о политике», 1972; «Индокитай 1975: конец пути?», 1975; «Линия фронта: кровь Вьетнама», 1986 г. и др.). Их видеоряд позднее использовался в качестве исходного материала в игровом кино.

Так, в 1992 г. вышла в свет книга «Мы были солдатами... И были молоды» (*We were Soldiers Once... and Young*), написанная офицером армии США, ветераном Корейской и Вьетнамской войн Гарольдом Грегори Муром-младшим (*Harold Gregory Moore Jr.*) и журналистом Джозефом Л. Гэлловэем (*Joseph L. Galloway*). В предисловии авторы сетовали, что любой «дрянной голливудский фильм», может исказить их первоначальный замысел. Режиссёр Рэндалл Уоллес заявил, что вдохновлен этим комментарием и полон решимости «разобраться с этим» [9]. Фильм вышел на экраны в 2022 г., Гарольд Мур позитивно оценил его и утверждал, что показанное – очень близко к реальности.

Режиссером были использованы кадры фотохроники, снятые в ходе одного из самых знаменитых сражений Вьетнамской войны в долине Йа-Дранг. 14-16 ноября 1965 г. там велись оборонительные бои в посадочной зоне X-Ray против превосходящих сил регулярной северо-вьетнамской армии, американские подразделения оказались на грани полного уничтожения, но выстояли. В фильме Уоллеса черно-белые кадры вмонтированы в цветную ленту в кульминационных моментах боя, что создает эффект «стоп-кадра»: зритель понимает, что это «пишется история». По сюжету съемку ведет журналист, находящийся в эпицентре событий. Именно он, Джозеф Гэлловэй, в реальности и написал книгу, а затем сценарий кинофильма.

Авторы художественных фильмов использовали документальные кадры также для создания бытовых сцен военной повседневности. Так, мини-сюжеты ленты «Прибытие и отъезд из Вьетнама» (*Coming and going to Vietnam*) режиссера Майка Волласа (*Mike Wallace*, 1970) практически буквально были воспроизведены затем в таких фильмах, как «Взвод» (*Platoon*, 1986) Оливера Стоуна (*Oliver Stone*), «Глаз орла» (*Eye of the Eagle*, 1987), Сирио Х. Сантьяго (*Cirio H. Santiago*), «Высота “Гамбургер”» (*Hamburger Hill*, 1987), Джона Ирвина (*John Irvin*) и др. Начало документальной ленты «Вьетнам: тихий мятеж» (*Vietnam: The Quiet Mutiny*, 1970), первого в серии из 58 фильмов Джона Пильгера (*John Pilger*), легло в основу и ключевого рефрена, и самого названия комедии «Доброе утро, Вьетнам» (*Good Morning, Vietnam*, 1987) Барри Левинсона (*Barry Levinson*).

Близки сюжетно и визуально документальный фильм «Ирак во фрагментах» (*Iraq in Fragments*, 2006) Джеймса Лонгли (*James Longley*) и художественный фильм «Повелитель бури» (*The Hurt Locker*, 2009) Кэтрин Бигелоу (*Kathryn Bigelow*).

Такое сочетание правды и вымысла оказывает значительное давление на репрезентации военных конфликтов в медиапространстве. Конечно, игровые фильмы не являются собственно историческим источником. Однако разграничительные признаки экранных версий истории были определены еще С. М. Эйзенштейном: «факт или фиксация представления [о факте]» [2, с. 56]. Игровое кино в отличие от документального фиксирует и репрезентирует не столько исторические реалии, сколько отношение к ним. Но, вместе с тем, по выражению Эйзенштейна, обе эти линии перед объективом «как перед богом» равны [2, с. 56], и потому кино – не только художественная практика, но и инструмент исторического анализа и социальной реконструкции.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Капа Р. Скрытая перспектива : [иллюстрированные воспоминания легендарного

фотографа о Второй мировой войне] / Роберт Капа ; предисл. К. Капы, вступ. Р. Уэлана ; пер. с англ. В. Шраги. – СПб. : Клаудберри, 2021. – 276, [3] с. : ил.

2. Эйзенштейн С. М. Средняя из трех // Эйзенштейн С. М. Избранные произведения: – М.: Искусство, 1964-1971. – Т. 5 / [Сост. П. М. Аташева и др.], 1968. – С. 53-78.

3. Clarke J. War Films / J. Clarke. – London: Virgin, 2006. – 295p.

4. Edwards P. M. Guide to Films on the Korean War. – Westport; London: Gardners Books, 1997. – 149 p.

5. Landsberg A. Engaging the past: mass culture and the production of historical knowledge / Alison Landsberg. – New York: Columbia University Press, 2015. – 213 p.

6. O'Brien T. The Things They Carried. – London: Penguin Books, 1991. – 236 p.

7. Ramsay D. American media and the memory of World War II / Debra Ramsay. – New York: Routledge, 2015. – 213 p.

8. The Columbia companion to American history on film: How the movies have portrayed the American past / Ed. by Peter C. Rollins. – New York: Columbia University Press, 2003. – 671 p.

9. Schwarzbaum L. «We Were Soldiers» // Entertainment Weekly. – 2002. – 28 February. – URL: <http://ew.com/article/2002/02/27/we-were-soldiers-4/> (accessed 19 December 2025).

REFERENCES (transliteration from Russian to English)

1. Капа R. Skry`taya perspektiva : [illyustrirovanny`e vospominaniya legendarnogo fotografa o Vtoroj mirovoj vojne] / Robert Капа ; predisl. K. Капу`, vstup. R. Ue`lana ; per. s angl. V. Shragi. – SPb. : Klaudberri, 2021. – 276, [3] s. : il.

2. E`jzenshtejn S. M. Srednyaya iz trex // E`jzenshtejn S. M. Izbranny`e proizvedeniya: V 6 t. – M.: Iskusstvo, 1964-1971. T. 5 / [Sost. P. M. Atasheva i dr.], 1968. – S. 53-78.

Рецензент: Маркова Светлана Михайловна, кандидат исторических наук, доцент кафедры истории и археологии ТГПУ им. Л.Н. Толстого.