

УДК 791.43

DOI: 10.21209/1996-7853-2021-16-5-77-86

**Максим Валерьевич Кирчанов,**  
 Воронежский государственный университет  
 (г. Воронеж, Россия),  
 e-mail: [maksymkyrchanoff@gmail.com](mailto:maksymkyrchanoff@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0003-3819-3103>

### Фантастический кинематограф как одна из форм локализации военных образов в американской массовой культуре

Война относится к числу наиболее популярных тем современной массовой культуры. Автор в статье анализирует особенности восприятия войны в современном фантастическом кинематографе. Анализ репрезентации войны в американской кинофантастике как форме исторической памяти массовой культуры является целью статьи. Автор использует инвенционистские методы, позволяющие анализировать образы войны в кинопродукции массовой культуры как «изобретённые традиции» общества потребления. Проанализированный диапазон восприятия войны и военного опыта в массовой культуре разнообразен. Современная глобальная киноиндустрия и национальные киноиндустрии регулярно обращаются к военной тематике в мировых или национальных контекстах, предлагая фильмы, затрагивающие исторический военный опыт наций и государств. Сегменты киноиндустрии, специализирующиеся на производстве фантастических и фэнтезийных фильмов, также не игнорируют военную тематику. Предполагается, что массовая культура предлагает различные образы войны, включая проблемы милитаризма, насилия, военной коллективной травмы и военного политического психоза. По мнению автора, военная тема в массовой культуре возникла как результат рефлексии, восприятия реальных военных конфликтов, а создатели поп-культурного проекта могли отторгнуть войну или её идеализировать. Автор полагает, что военная кинофантастика в современной американской массовой культуре актуализирует ценности пацифизма или милитаризма как отражение левых или правых предпочтений создателей такого культурного продукта для общества потребления. Фантастические фильмы актуализируют различные формы войны, включая глобальные военные столкновения, гражданские конфликты, агрессии, интервенции и геноцид. Массовая культура становится основной сферой существования памяти о войне, потому что военные конфликты фантастических сериалов могут восприниматься в обществе потребления как более реальные, чем исторические войны прошлого. Предполагается, что военные образы массовой культуры актуализируют различные формы памяти о войне, включая память как травму, память как маргинализацию, а также память-ностальгию, идеализирующую войны.

**Ключевые слова:** массовая культура, кинематограф, сериалы, война, военные фильмы, милитаризм, пацифизм

**Maksym W. Kyrchanoff,**  
 Voronezh State University  
 (Voronezh, Russia),  
 e-mail: [maksymkyrchanoff@gmail.com](mailto:maksymkyrchanoff@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0003-3819-3103>

### SciFi Cinema as one of Spatial Localizations of Military Images in American Mass Culture

War is one of the most popular topics in modern mass culture. The author analyzes the features of the perception of war in modern science fiction cinema. The purpose of this article is to analyze the representation of war in American science fiction as a form of historical memory in mass culture. The author uses inventionism methods to analyze the images of war in the film production of mass culture as "invented traditions" of the consumer society. The range of perception of war and military experience in popular culture is analyzed. Modern global film industry and national film industries regularly address military themes in the world or national contexts, producing films that actualize military experience of nations and states. The film industry segments that specialize in the production of science fiction and fantasy films also do not ignore the military theme. It is supposed that popular culture offers a variety of images of war, including militarism, violence, military collective trauma, and military political psychosis. The author believes that military theme in popular culture arose as a result of reflection on real military conflicts, and the creators of the pop-cultural project could reject the war or idealize it. The author believes that military science fiction in modern American mass culture actualizes the values of pacifism or militarism as reflections of the left or right preferences of the creators of such cultural product for the consumer

© Кирчанов М. В., 2021





society. Science fiction films actualize various forms of war, including global military clashes, civil conflicts, aggression, intervention and genocide. Popular culture is becoming the main sphere of existence of the memory of war because military conflicts of science fiction series can be perceived in the consumer society as more real than the historical wars of the past. Military images of mass culture are supposed to actualize various forms of war memory, including memory as trauma, memory as marginalization, and memory as nostalgia which idealize war.

**Keywords:** mass culture, cinema, TV series, war, war films, militarism, pacifism

**Введение.** Войны играют особую роль в истории цивилизации, историографии и популярной литературе. Действительно, история в определённой степени может быть редуцирована до истории войн и военных политических, этнических, гражданских, религиозных конфликтов, которые неизбежно сопровождалась актами массового насилия, в ряде случаев перераставшего в политику геноцида, направленного уничтожения одних групп и сообществ другими. Нарративные источники фиксируют описания многочисленных войн и конфликтов локального, регионального и мирового (глобального) уровней. Война стала одним из популярных коллективных героев литературы, и практически каждая национальная литература обеспечивает её историков многочисленными примерами текстов, которые в той или иной степени актуализируют военную тематику и проблематику. Война также стала и популярным героем профессиональной академической историографии.

Популярные, предназначенные для массового читателя и потребителя истории войн хорошо и успешно продаются. Международные и национальные издательства регулярно выпускают книги самого разного качества по военной тематике. К настоящему времени война в историографии может быть определена и описана в категориях «изобретённой традиции» или очередного историографического «большого нарратива». XX столетие внесло определённые коррективы в культурные локализации войны, несколько сместив её из формально «высокой» культуры в культуру массовую.

Массовая культура, предназначенная для удовлетворения культурных потребностей общества потребления, не могла обойти вниманием военную проблематику. Поэтому война – военные образы, мотивы реальных и воображаемых войн, рецидивы культурной и социальной памяти о милитаризме и коллективных военных травмах побед и поражений – в значительной степени присутствуют в продукции современной массовой культуры. Тема войн – их хода и течения, последствий, военных социальных

травм, насилия – заметна в большинстве культурных продуктов современности, которые возникают в рамках сериальной и/или франшизной парадигмы функционирования массовой культуры общества потребления.

Во-первых, военная тематика неизбежно становится основой в «исторических» сериалах, актуализируя образы войн прошлого, от условной древности до не менее условной современности. Во-вторых, военная тема в определённой степени представлена и в таком жанре, как «медицинский сериал», варьируясь от комедийной («Чёртова служба в госпитале Мэш», 1972–1983) до драматической («Скорая помощь», 1994–2009; «Трансплантация», 2020) подачи и (ре)интерпретации. В-третьих, война стала и одной из «изобретённых традиций» фантастического и фэнтезийного сериала и полнометражного фильма как направления современной массовой культуры. Именно военные образы, созданные в рамках этого субжанра, и будут в центре авторского внимания в данной статье.

Целью статьи является анализ форм и методов репрезентации войны в американской кинофантастике, ставшей формой исторической памяти в обществе массовой культуры. В число задач статьи входит анализ культурного значения репрезентации войны в фильмах и сериалах в жанре фантастики и фэнтези; изучение актуализации военных образов в этих сегментах кинематографа в контекстах функционирования социальной, культурной и исторической памяти; выявления специфики отражения войны, её симуляции и имитации в современных фантастических и фэнтезийных кинопроектах.

**Методология и методы исследования.** Методологически статья относится к числу текстов, актуализирующих достижения инвенционистского поворота в западной междисциплинарной историографии, отражение войны в кинопродукции массовой культуры воспринимается как «изобретение традиций», а сама война анализируется в категориях «изобретённой/изобретаемой традиции».

Изобретение традиций – конструктивистская и модернистская социокультурная и историческая концепция, предложенная британскими историками Эриком Хобсбаумом и Тэрэнсом Рэйнжером [1]. Центральным положением теории является гипотеза, что не только подлинно древних и архаичных политических и культурных традиций не существует (традиции, которые в глазах представителей тех или иных групп выглядят древними, в действительности являются социальными, культурными и политическими конструктами, возникшими в результате модернизации традиционных групп в нации), но современное общество потребления в состоянии воспроизводить и предлагать свои собственные изобретённые традиции, связанные, например, с продвижением тех или иных политических и культурных идентичностей при помощи визуальных средств, в первую очередь – кинематографа, который актуализирует те пространства исторической памяти, прерогатива формирования образов которых ранее принадлежала сферам интеллектуальной активности (академическая историография, искусство кино), отнесённым к «высокой культуре».

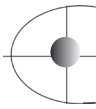
Российский историк М. Кром, комментируя особенности историографической ситуации, подчёркивает, что «деконструкция базовых понятий, на которых строилась вся концепция истории и историографии, поставила современных исследователей в очень непростое положение: хотя они по-прежнему могут разрабатывать частные сюжеты, пользуясь языком источников для построения нарратива, им явно не хватает понятийного аппарата для серьёзных обобщений» [2, с. 110], что, в том числе, относится и к альтернативным сферам бытования и функционирования памяти о войне, к числу которых принадлежит и массовая культура.

**Историография.** Историческая память отражена в современной историографии, но большинство имеющихся текстов по этой проблематике отличаются рядом особенностей, а именно: анализируются войны, эмоционально значимые для того или иного сообщества; военная тема, поднимаемая в военных фильмах, периодически оказывается в центре дискуссий в контекстах исторической памяти о реально имевших место событиях; отражение войны на экране воспринимается как часть исторической политики или различных тактик и стратегий,

используемых элитами и направленных на «проработку прошлого» [3] путём корректирования памяти в соответствии с политической конъюнктурой [4] и предпочтениями элит [5]. В этой ситуации проблемы, связанные с восприятием и переосмыслением войн в массовой культуре, могут восприниматься как маргинальные сюжеты, а пересечения между различными модусами восприятия войны и работы коллективных памятей о военном опыте фактически отсутствуют. Анализ киноотражений войны как части идентичности и военные мотивы в массовой культуре общества потребления изучаются в лучшем случае параллельно, но, как правило, отдельно, для их анализа используются различные модусы описания, что существенно фрагментирует современный гранд-нарратив войны в российской историографии.

**Особенности источникового корпуса.** Источниковый корпус данной статьи обладает рядом особенностей. Военная тема может быть признана уже традиционной в современном кинематографе, что вынуждает автора редуцировать возможные источники, анализируя одни и игнорируя другие. Сосредоточившись на фильмах, актуализирующих образы войны в масс-культуре (в его фантастическом сегменте), автор, с одной стороны, не рассматривает фильмы, снятые по текстам, которые исторически принадлежали к масс-культуре, но к началу XX века стали элементом классического наследия современной культуры. По такой логике в качестве источников не рассматриваются экранизации произведений Г. Уэллса. С другой, не анализируются условно «военные» фильмы с явной антивоенной компонентой (например, «На последнем берегу» С. Крамера, 1959 и Рассела Малкэхи, 2000), что, по мнению автора, позволяет рассматривать подобные произведения в большей степени в контексте политической истории, а не истории масс-культуры.

**Результаты исследования и их обсуждение.** *Делигитимация войны в массовой культуре, 1960–1980-е гг.* Первым успешным научно-фантастическим проектом американской массовой культуры по ассимиляции памяти о военном опыте стал сериал «Звёздный путь», породивший многочисленные ответвления, но тема войны ни в одном из них никогда не была основной, будучи второстепенной на фоне продвиже-



ния идей толерантности, сотрудничества, мультикультурализма и идеологии, которую можно условно определить как гражданский национализм с устойчивым гуманистическим (и поэтому – утопическим) подтекстом. Проект «Звёздных войн» был запущен на несколько лет позже, будучи рассчитанным не несколько другую аудиторию.

«Оригинальный сериал», созданный умеренными левыми или либеральными американскими интеллектуалами [6], в значительной степени обращался к утопическим элементам в идентичности [7], предлагая мир без войн, где конфликты решались бы преимущественно при помощи дипломатии [8]. Среди центральных идей «Звёздного пути» была утопическая вера его создателей в возможность построения будущего справедливого мира без войн, насилия и военных конфликтов – войны, которые присутствуют в большинстве проектов «Звёздного пути», представляют собой чуждые и инопланетные конфликты, в которые вынуждены вмешиваться земляне из технологически развитого будущего, хотя политические контуры его устройства в сериале и фильмах остаются туманными и неопределёнными, а «первая директива» предписывает им оставаться пассивными наблюдателями чужих войн как элементов чужой истории. В этой ситуации массовая культура фактически взяла на себя не свойственные ей задачи, начав «деконструировать – критиковать и заново определять те смыслы, которые теряются в результате деполитизации политического мира, декультурализации культуры и нигилизации мышления» [9].

По мнению исследователей, «осознание и признание коллективной ответственности за травматическое прошлое связаны с огромными трудностями проработки и его преодоления» [10], но массовая культура существенно упрощает этот процесс, позволяя трансплантировать политические и психологические комплексы и травмы в фантастический дискурс, освобождая общество от дискуссии относительно реального исторического наследия или откладывая эти дебаты на неопределённое будущее. В этом контексте «Звёздный путь» стал в определённой степени антивоенным и пацифистским проектом, частично порождённым недовольством от военных действий во Вьетнаме, и чувство этого культурного

раздражения и недовольства милитаризмом было принесено в проект.

Американский историк кино Эйч Брюс Франклин, комментируя роль вьетнамской войны в генезисе концепции и идеологии «Звёздного пути», подчёркивает, что проект был «задуман, создан и показан во время одного из самых глубоких кризисов в американской истории, от которого мы до сих пор не оправились... война во Вьетнаме радикально изменила американское сознание во время первого показа сериала. В разгар катастрофической войны... Star Trek показывал будущее, когда Земля построила процветающий, гармоничный мир без войн и социальных конфликтов» [11]. «Звёздные войны», в свою очередь, успешно использовали политически актуальные мотивы противостояния двух систем, перенося нереальную для двупольного мира войну в фантастические декорации, хотя в отношении «Звёздного пути» также высказывались мнения о том, что военный конфликт между землянами и клингонами фактически символизировал столкновение между США и СССР. «Звёздные войны», вышедшие в тот период, когда худшие события, связанные с участием США во Вьетнамской войне, были уже позади, предлагали пространственно удалённые конфликты в космосе в качестве психотерапии для американского зрителя, который ещё пребывал под впечатлением от реальной войны.

Земные герои сериалов и полнометражных фильмов 1960–1980-х гг., в той или иной мере актуализирующих образы войны за пределами Земли, охотно играют роли гуманистов и пацифистов, оставляя право актуализировать ужасы войны менее развитым, с политической точки зрения, инопланетным расам, что фактически стало попыткой формирования и продвижения образов Другого (что стало одной из миссий современной научной фантастики [12]), но последние оказались зависимы от политической и идеологической ситуации и конъюнктуры 1960–1980-х гг. Что касается «Звёздных войн», то этот проект нередко воспринимался и интерпретировался в заранее заданной политической и идеологической парадигме [13]. В частности, в СССР он получил откровенно идеологически мотивированные оценки [14], воспринимаясь как апология милитаризма и империализма [15]. В целом и «Звёздный путь», и «Звёздные войны», несмотря на

либеральные симпатии их создателей или позиционирование этих фильмов как коммерческих проектов, оказались не свободны от стереотипов холодной войны [16], воспроизводя и тиражируя их в пространствах массовой культуры.

Многочисленные и гетерогенные «Другие» [17] в проекте «Звёздный путь», которые актуализируют ценности милитаризма и насилия, чрезвычайно гетерогенны, а их образы представлены в ряде эпизодов как оригинального сериала, так и более поздних продолжений и фильмов, что в целом соотносится с доминированием «либерально-гуманистического дискурса» [18]. В «Оригинальном сериале» и «Следующем поколении» земляне фактически монополизируют роль или сторонних наблюдателей, или культуртрегеров, которые не очень активны в навязывании ценностей победившего земного пацифизма.

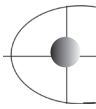
*Война в массовой культуре: от художественного приёма к легитимации механизма принятия решений, 1990-е гг.* В «Вояджере» проблемы войны оказались третьестепенными в контекстах других вызовов, которые актуализировали создатели сериала, обратившись в проблемам феминизма, толерантности и мультикультурализма. Война в «Вояджере» в целом представлена в той же парадигме неприятия и отстранения, что и в «Оригинальном сериале» и «Следующем поколении». Несколько иные векторы актуализации темы войны были выбраны создателями сериала «Дискавери», и, хотя военный конфликт между Федерацией Планет и Клингонской империей – один из центральных элементов сюжета – он тем не менее ассимилирован другими проблемами, включая феминизм и гомосексуальность, оказавшиеся на повестке дня западного общества 2000–2010-х гг., что привело к их неизбежной проекции в научно-фантастический киноsegment массовой культуры [19].

Если для создателей «Оригинального сериала» и «Следующего поколения» ценности милитаризма были непривлекательны или даже неприемлемы, то последующие проекты, включая «Глубокий космос 9» и «Энтерпрайз» склонны продвигать ценности интервенционизма, в большей степени актуализируя образы и эстетику войны: если в «Глубоком космосе 9» земляне уже отказываются от невмешательства, фактически беря на себя миссию поствоенного урегу-

лирования и сами оказываясь втянутыми в войну, то в «Энтерпрайзе» зритель сталкивается уже с военной операцией землян.

Американский сериал «Вавилон 5» в своём восприятии и позиционировании войны занимает фронтальное положение между «Глубоким космосом 9» и «Энтерпрайзом». Если создатели таких проектов, как «Глубокий космос 9» и «Энтерпрайз», в определённой степени стремились избежать крайностей, то «Вавилон 5» отразил как идеалистические иллюзии, так и эйфорию 1990-х гг., при этом его авторы фактически попытались проецировать в пространство массовой культуры стереотипы в отношении войн, которые доминировали в общественно-политическом дискурсе США 1990-х гг. Комментируя особенности восприятия и позиционирования войн в «Вавилоне 5», исследователи проекта полагают, что его создатели в качестве реальных исторических прототипов использовали карибский ракетный кризис, советское вторжение в Прагу и американскую операцию против Ирака [20]. Проект Джозефа Майкла Стражински отразил несколько модусов восприятия войны от условно отечественной (война Земли и Минбара) до войны геноцидальной (уничтожения хайак-до), от войны гражданской за права и свободы человека (конфликт Вавилона 5 и президента Кларка) до крестового похода (экспедиция в поисках лекарства от чумы дракхов).

Комментируя обилие войн в проекте, Дж. М. Стражински подчёркивал, что его «интересовала возможность изучить проблемы, эмоции и события, которые предшествуют войне, ускоряют начало войны, показывают последствия самой войны после её завершения... война – это основа истории, и люди оказываются в её центре» [21]. Диапазон военных конфликтов и форм из урегулирования в сериале настолько широк, что отражает основные парадигмальные подходы в изучении теории международных отношений, которые доминировали в западной политологии 1990-х гг., от реализма до институционализма. Если создатели целого ряда сериалов от «Звёздного пути» до «Звёздных войн», от «Звёздных врат» до «Звёздного десанта» ориентировались на запросы потребителей и законы кинорынка, то проект Дж. М. Стражински оказался перегружен дополнительными смыслами, фактически став попыткой изложить основные идеи теории



дипломатии, международных отношений и политологии (от военного конфликта до ведения переговоров, от легитимации насилия до государственного строительства) визуальными средствами массовой культуры.

*Массовая культура как сфера проекции военных стереотипов современности, 2000-е гг.* Если образы и военные мотивы «Глубокого космоса 9» в некоторой степени восходят к активизации военного присутствия США на Балканах в 1990-е гг., то пацифистский и антивоенный контент «Энтерпрайза» возник под вероятным влиянием военных операций США после террористических актов 11 сентября. Западными критиками неоднократно подчёркивалась зависимость частотности визуализации войны в проектах франшизы «Звёздный путь» от внешнеполитической ситуации [22]. Если холодная война стимулировала пацифистское культурное послание, то события 11 сентября стали стимулом для реабилитации милитаризма. «Энтерпрайз» сделался попыткой фактической реабилитации ценностей милитаризма в сравнении с более ранними проектами: герои сериала вынуждены принимать участие как в реальном военном конфликте после нападения на Землю (что вызывает прямые аналогии с террористическими актами 11 сентября), так и в войне иного плана – «временной холодной войне», ставшей фактически сражением за идентичность, сохранение культурной и исторической памяти, войной за невозможность внесения изменений и корректив в исторический процесс.

В этом контексте массовая культура также оказывается участником «битв за историю», ассимилируя ценности и принципы исторической политики, делая её более понятной и доступной для общества потребления. Трансформация образов войны в «Звёздном пути» фактически актуализирует зависимость массовой культуры от политической повестки дня, показывая степень вовлечённости киноиндустрии в решение идеологически мотивированных задач легитимации применения военной силы или преодоления коллективной военной травмы общества, вызванной участием в конфликте. Анализируя проявление темы войны в «Звёздном пути» и «Звёздных войнах», во внимание следует принимать и то, что они футуристичны, отсылают зрителей к хронологически не определённым или отдалён-

ному будущему, поэтому визуально фантастичны, что лишает возможности провести параллели с существующей военной формой и реальной символикой, используемой в вооружённых силах или в ходе войн XX в.

*Война в массовой культуре и проблемы популяризации недемократии, 2010-е гг.* Другие проекты – «Звёздные врата» и «Звёздный десант» – в этом отношении более реалистичны, и их версии войны и связанных с ней атрибутов милитаризма вполне узнаваемы и читаемы/понимаемы современными зрителями-потребителями. В «Звёздных вратах» герои и вовсе носят американскую военную форму, в то время как форма, символика и атрибутика «Звёздного десанта» [23] актуализируют ценности институционализированного неравенства [24] и принципы милитаризма [25], отсылая зрителя к форме Третьего рейха или (в лучшем случае) стран Латинской Америки [26].

К моменту запуска проекта «Звёздного десанта» военные атрибуты Германии 1933–1945 гг. столь часто были замечены в западном кино, что научная фантастика предприняла попытку их ассимиляции, а сюжетная линия фильма и вовсе содействует героизации тех, чья форма и символика напоминают снаряжение вермахта. Подобные визуализации войны в фантастической киноиндустрии стали, вероятно, следствием особенностей литературного первоисточника, который в американской критике нередко интерпретировался как текст, идеализирующий милитаризм и фашизм. Тем не менее «Звёздный десант» и его продолжения стали социальными и культурными сигналами, которые указывают как привлекательность идеи войны и ценностей милитаризма (визуально отсылающих зрителя к опыту авторитаризма) в формально демократическом мире, так и фактическую готовность общества потребления принять их.

Вероятно, без визуализации военной атрибутики, связанной с вермахтом, проекты типа «Человек в высоком замке» или «Британские СС» были бы менее успешны и заметны: если «Звёздный десант» предлагал фантастическое общество будущего, основанное на милитаризме и культе войны, то альтернативно-исторические проекты актуализировали поствоенный мир победившего нацизма, что свидетельствовало как о способности массовой культуры к ассимиляции многоуровневых и полисмысловых текстов

Ф. Дика, так и о её фактическом втягивании в политику идеологически мотивированных «проработок прошлого» и её превращении в инструмент для манипуляций с исторической памятью.

Фактором, который в XXI в. повлиял на функционирование культурной памяти о прошлом, стала смена поколений. Вместо памяти живых носителей коллективной/индивидуальной памяти и нарративов о прошлом, включая войны, появились новые формы памяти, формируемые в меньшей степени институтами националистической социализации (школа, националистические мифы, партии), в большей – массовой культурой общества потребления. По мнению Н. Копосова, модернизация «привела к радикальным изменениям социальной структуры и исчезновению групп – носителей естественной памяти» [27, с. 61]. В условиях, когда массовой культуре общества потребления тесно в границах современных идентичностей современных наций и их памяти, оно само генерирует, воображает и изобретает свои версии памяти, предусматривающие формы коммеморации войны, наилучшим пространством для чего выступает кинематограф. Массовая культура и производимые в ее рамках фантастические военные фильмы смогли предложить такой исторический нарратив, который «фокусируется на построении героического исторического канона» [28] прошлого/будущего, чего никогда не существовало.

**Заключение.** Война в современной массовой культуре успела стать одновременно её общим и узким местом, актуализируя родовые травмы как генезиса, так и последующего развития фантастического и фэнтезийного жанров в кинематографе. Генезис войны в анализируемой кинопродукции в определённой степени разнообразен, но социально и культурно образы и мотивы войны восходят к тем урокам, которые западные интеллектуалы были вынуждены извлечь из опыта Второй мировой войны. В этом контексте война в анализируемых фильмах может восприниматься как рефлексия реального исторического, политического, культурного и социального опыта.

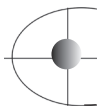
Военные образы в кинематографии массовой культуры также актуализируют различные версии и формы памяти о войне, которые могут варьироваться от памяти как травмы и памяти как вытеснения и маргина-

лизации до памяти как ностальгии и идеализации войны.

В этой культурной и интеллектуальной ситуации авторы и создатели анализируемых фильмов могли руководствоваться самыми разными мотивами – от коммерческой логики и рыночной рациональности до политически и идеологически мотивируемых и стимулируемых рефлексий относительно войны. В данном контексте рассматриваемые фильмы могут быть аполитичными (что, впрочем, крайне редко даже для массовой культуры); способны открыто культивировать идеи, принципы и ценности милитаризма («Звёздный десант»), гражданского национализма («Вавилон 5»), гуманитарного интервенционизма («Звёздные врата»), невмешательства в конфликт («Звёздный путь») или пацифизма и антивоенного протеста («Британские СС», «Человек в высоком замке»).

Вместе с тем анализируемые формы кинопродукции массовой культуры в значительной степени подвержены унификации и развиваются в соответствии с логикой серийности, что отражается и на особенностях воспроизводства военных образов в их рамках. Война в подобной версии культуры имитируется и симулируется через глобальный конфликт разных биологических видов или вселенское политическое и идеологическое противостояние, но и в этой культурной ситуации образы войны несут политическую и идеологическую нагрузку, актуализируя различные версии идентичности и самости, формируя образы Другости, Чужести и Инаковости, что фактически является проекцией опыта новейшей истории в воображаемые миры и вселенные, созданные в рамках массовой культуры.

Если до начала 1990-х гг. образы войны в анализируемых фильмах актуализировали реальные проблемы противостояния двух систем («Звёздный путь», «Звёздные войны»), то на протяжении 1990–2010-х гг. военные мотивы в фантастических и фэнтезийных проектах служили визуализации иных проблем, в том числе – опасности гражданского политического конфликта («Вавилон 5»), столкновения с универсальными Другими («Звёздные врата», «Звёздный десант») или ответственности внешнего, человеческого, вмешательства во внутренние дела воображаемых Других, включая их военные конфликты («Звёздный путь»).



Военная тема стала одной из основных и магистральных линий как развития, так и функционирования современной массовой культуры, представленной, в том числе, и многочисленными фантастическими проектами, фактически являющимися рефлексиями относительно реального исторического военного опыта XX в., отражающими попытки преодоления или примирения с наследием милитаризма или локализацией пацифизма в пространствах современной массовой культуры, склонной использовать универсальный язык имитации и симуляции даже в тех случаях, когда в центре рефлексий оказывается война.

Современная массовая культура Северной Америки развивается крайне динамично,

регулярно появляются новые полнометражные фильмы и сериалы, продолжающие ранее запущенные проекты. В 2021 г. в США должна выйти новая экранизация классического романа Фр. Херберта «Дюна», продолжают съёмки новых проектов в рамках сериала «Звёздный путь». Планируются съёмки второго сезона сериала «Воспитанные волками». Кроме того, новая администрация США может пересмотреть свою внешнюю политику, внося коррективы в проведение военных операций, на что неизбежно отреагирует и массовая культура. Таким образом, военная тематика в современной американской поп-культуре нуждается в дальнейших исследованиях, основанных на принципах междисциплинарности.

#### Список литературы

1. The Invention of Tradition / eds. E. Hobsbawm, T. Ranger. Cambridge: Cambridge University Press; New York, 1983. 324 p.
2. Кром М. Использование понятий в исследованиях по истории допетровской Руси: смена вех и новые ориентиры // Как мы пишем историю / отв. ред. Г. Гаррета, Г. Дюфо, Л. Пименова. М.: РОССПЭН, 2013. С. 94–125.
3. War and Memory in Russia, Ukraine and Belarus / eds. J. Fedor, M. Kangaspuro, J. Lassila, T. Zhurzhenko. Cham: Palgrave Macmillan, 2017. 506 p.
4. Woodward R., Jenkins N. Bringing War to Book: Writing and Producing the Military Memoir. London: Palgrave Macmillan, 2018. 285 p.
5. Franklin H. B. Star Trek in the Vietnam Era // Film and History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies. 1994. Vol. 24, no. 1–2. Pp. 36–46.
6. The Ultimate Star Trek and Philosophy: The Search for Socrates / eds. K. S. Decker, J. T. Eberl. London: Wiley, 2016. 368 p.
7. O'Connor M. Liberals in space: the 1960s politics of Star Trek // The Sixties: A Journal of History, Politics and Culture. 2012. Vol. 5, no. 2. Pp. 185–203.
8. Gupta A. Star Trek and International Relations. Текст: электронный // E-International Relations Journal. 2013. June 2. URL: <https://www.e-ir.info/2013/06/02/star-trek-and-international-relations/> (дата обращения: 16.07.2021).
9. Баркоўскі П. Інтэлектуальны маніфест: тут і цяпер // Палітычная сфера. 2013. № 21. С. 93–96.
10. Енев З. За ползите и вредите от «историята». Текст: электронный // Либерален преглед. 2013. Септември 16. URL: <http://www.librev.com/index.php/prospects-science-publisher/2171-nutzen-und-nachteil-1> (дата обращения: 16.07.2021).
11. Franklin H. B. Star Trek in the Vietnam Era // Film and History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies. 1994. Vol. 24, no. 1–2. Pp. 36–46.
12. Aliens R Us: The Other in Science Fiction Cinema / eds. Z. Sardar, S. Cubitt. London: Pluto Press, 2002. 186 p.
13. Гаков Вл. Четыре путешествия на машине времени. Научная фантастика и её предвидения. М.: Знание, 1983. 192 с.
14. Разлогов К. Конвейер грёз и психологическая война: кино и общественно-политическая борьба на Западе: 70–80-е годы. М.: Изд-во полит. лит., 1986. 240 с.
15. Кукаркин А. В. Буржуазная массовая культура: Теории. Идеи. Разновидности. Образцы. Техника. Бизнес. М.: Политиздат, 1985. 399 с.
16. Sarantakes N. Cold War Pop Culture and the Image of U. S. Foreign Policy: The Perspective of the Original Star Trek Series // Journal of Cold War Studies. 2005. No. 4. Pp. 74–103.
17. Kwan A. Seeking New Civilizations: Race Normativity in the Star Trek Franchise // Bulletin of Science, Technology & Society. 2007. No. 1. Pp. 59–70.
18. Bernardi D. Star Trek and history: Raceing toward a white future. New Brunswick; New Jersey: Rutgers University Press, 1998. 264 p.



19. Kac-Vergne M. Sideline Women in Contemporary Science-Fiction Film. Текст: электронный // Miranda. Revue pluridisciplinaire du monde anglophone. 2016. No. 12 (Mapping gender. Old images; new figures). March 2. URL: <http://journals.openedition.org/miranda/8642> (дата обращения: 16.07.2021).
20. Straczynski M. Coming of Shadows. Текст: электронный // JMS News. 1995. February 6. URL: <http://jmsnews.com/messages/message?id=16470> (дата обращения: 16.07.2021).
21. Straczynski M. Great Job (as usual). Текст: электронный // JMS News. 1997. February 2. URL: <http://www.jmsnews.com/messages/message?id=9894> (дата обращения: 16.07.2021).
22. Relke D. Drones, clones and alpha babes: retrofitting Star Trek's humanism, Post 9/11. Calgary: University of Calgary Press, 2006. 190 p.
23. Suvin D. Of Starship Troopers and Refuseniks: War and Militarism in U. S. Science Fiction // Extrapolation. 2007. Vol. 48, no. 1. Pp. 9–34.
24. Sousa Causo R. de, Citizenship at War. Текст: электронный // O Jornal da Tarde. 1998. February 21. URL: <http://www.wegrokit.com/causost.htm> (дата обращения: 16.07.2021).
25. Peterson R. Militarism and Utopia in "Starship Troopers". Текст: электронный // SPACE.com. 2000. June 9. URL: [http://www.space.com/sciencefiction/books/troopers\\_book\\_000610.html](http://www.space.com/sciencefiction/books/troopers_book_000610.html) (дата обращения: 16.07.2021).
26. Theisoehn Ph. The suits of invasion. Extra-terrestrial warfare and the clothing of the "body politic" in 20th century space fiction. URL: <https://www.ds.uzh.ch/dam/jcr:00000000-6e26-7731-0000-00005a8e6495/thesuitsofinvasion.pdf> (дата обращения: 16.07.2021).
27. Колосов Н. Исторические понятия в мире без будущего // Как мы пишем историю / отв. ред. Г. Гаррета, Г. Дюфо, Л. Пименова. М.: РОССПЭН, 2013. С. 57–93.
28. Енев З. За ползите и вредите от «историята». Текст: электронный // Либерален преглед. 2013. Септември 16. URL: <http://www.librev.com/index.php/prospects-science-publisher/2171-nutzen-und-nachteil-1> (дата обращения: 16.07.2021).

**Статья поступила в редакцию 25.06.2021; принята к публикации 30.07.2021**

#### **Сведения об авторе**

*Кирчанов Максим Валерьевич*, доктор исторических наук, доцент, Воронежский государственный университет; 394000, Россия, г. Воронеж, ул. Пушкинская, 16; e-mail: [maksymkyrchanoff@gmail.com](mailto:maksymkyrchanoff@gmail.com); <https://orcid.org/0000-0003-3819-3103>.

#### **Библиографическое описание статьи**

*Кирчанов М. В.* Фантастический кинематограф как одна из форм локализации военных образов в американской массовой культуре // Гуманитарный вектор. 2021. Т. 16, № 5. С. 77–86. DOI: 10.21209/1996-7853-2021-16-5-77-86.

#### **References**

1. The Invention of Tradition / eds. Hobsbawm E., Ranger T. Cambridge – NY: Cambridge University Press, 1983. (In Engl.)
2. Krom, M. The use of concepts in research on the history of pre-Petr Russia: a change of landmarks and new landmarks. How we write history / eds. G. Garrett, G. Dufo, L. Pimenova. M: ROSSPEN, 2013: 94–125. (In Rus.)
3. War and Memory in Russia, Ukraine and Belarus / eds. J. Fedor, M. Kangaspuro, J. Lassila, T. Zhurzhenko. Cham: Palgrave Macmillan, 2017. (In Engl.)
4. Woodward, R., Jenkins, N. Bringing War to Book: Writing and Producing the Military Memoir. L: Palgrave Macmillan, 2018. (In Engl.)
5. Franklin, H. B. Star Trek in the Vietnam Era. Film and History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies, no. 1–2, pp. 36–46, 1994. (In Engl.)
6. The Ultimate Star Trek and Philosophy: The Search for Socrates / eds. K. S. Decker, J. T. Eberl. L: Wiley, 2016. (In Engl.)
7. O'Connor M. Liberals in space: the 1960s politics of Star Trek. The Sixties. A Journal of History, Politics and Culture, no. 2, pp. 185–203. 2012. (In Engl.)
8. Gupta A. Star Trek and International Relations. E-International Relations Journal. 2013. June 2. URL: <https://www.e-ir.info/2013/06/02/star-trek-and-international-relations/> (In Engl.)
9. Barkowski, P. Intellectual manifesto: here and now. Political sphere, no. 21, pp. 93–96, 2013. (In Bel.)
10. Enev, Z. The Reworking of the Past – Bulgaria, 2013. Liberal Review. 2013. June 9. URL: <http://www.librev.com/index.php/2013-03-30-08-56-39/discussion/bulgaria/2081-2013>. (In Bulg.)



11. Franklin, H. B. Star Trek in the Vietnam Era. *Film and History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies*, no. 1–2, pp. 36–46, 1994. (In Engl.)
12. Aliens, R Us: The Other in Science Fiction Cinema / eds. Z. Sardar, S. Cubitt. L: Pluto Press, 2002. (In Engl.)
13. Gakov, V. I. Four travels in a time machine. *Science fiction and its foresight*. Moscow: Knowledge, 1983. (In Rus.)
14. Razlogov, K. Conveyor of dreams and psychological warfare: cinema and socio-political struggle in the West: 70–80s. Moscow: Political Literature Publishing House, 1986. (In Rus.)
15. Kukarkin, A. V. *Bourgeois Mass Culture: Theories. Ideas. Varieties. Samples. Equipment. Business*. Moscow: Politizdat, 1985. (In Rus.)
16. Sarantakes, N. Cold War Pop Culture and the Image of U. S. Foreign Policy: The Perspective of the Original Star Trek Series. *Journal of Cold War Studies*, no. 4, pp. 74–103, 2005. (In Engl.)
17. Kwan, A. Seeking New Civilizations: Race Normativity in the Star Trek Franchise. *Bulletin of Science, Technology & Society*, no. 1, pp. 59–70, 2007. (In Engl.)
18. Bernardi, D. *Star Trek and history: Racing toward a white future*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1998. (In Engl.)
19. Kac-Vergne, M. Sidelineing Women in Contemporary Science-Fiction Film. *Miranda. Revue pluridisciplinaire du monde anglophone*, no. 12, 2016. (Mapping gender. Old images; new figures). March 2. Web. 16.07.2021. <http://journals.openedition.org/miranda/8642>. (In Engl.)
20. Straczynski, M. Coming of Shadows. *JMS News*. 1995. February 6. Web. 16.07.2021. <http://jmsnews.com/messages/message?id=16470>. (In Engl.)
21. Straczynski, M. Great Job (as usual). *JMS News*. 1997. February 2. Web. 16.07.2021. <http://www.jmsnews.com/messages/message?id=9894>. (In Engl.)
22. Relke, D. Drones, clones and alpha babes: retrofitting Star Trek's humanism, Post- 9/11. Calgary: University of Calgary Press, 2006. (In Engl.)
23. Suvin, D. Of Starship Troopers and Refuseniks: War and Militarism in U. S. Science Fiction. *Extrapolation*, no. 1, pp. 9–34, 2007. (In Engl.)
24. Sousa Causo R. de, Citizenship at War. *O Jornal da Tarde*. 1998. February 21. Web. 16.07.2021. <http://www.wegrokit.com/causost.htm>. (In Engl.)
25. Peterson, R. Militarism and Utopia in 'Starship Troopers'. *SPACE.com*. 2000. June 09. Web. 16.07.2021. [http://www.space.com/sciencefiction/books/troopers\\_book\\_000610.html](http://www.space.com/sciencefiction/books/troopers_book_000610.html). (In Engl.)
26. Theisohn, Ph. The suits of invasion. Extra-terrestrial warfare and the clothing of the 'body politic' in 20th century space fiction. Web. 16.07.2021. <https://www.ds.uzh.ch/dam/jcr:00000000-6e26-7731-0000-00005a8e6495/thesuitsofinvasion.pdf>. (In Engl.)
27. Kopusov N. Historical concepts in a world without a future. *How we write history* / eds. G. Garrett, G. Dufo, L. Pimenova. M: ROSSPEN, 2013: 57–93. (In Rus.)
28. Enev, Z. On the benefits and harms of "history". *Liberal Review*. 2013. September 16. Web. 16.07.2021. <http://www.librev.com/index.php/prospects-science-publisher/2171-nutzen-und-nachteil-1>. (In Bulg.)

**Received: June 25 2021; accepted for publication July 30, 2021**

#### **Information about author**

*Kyrchanoff Maksym W.*, Doctor of History, Associate Professor, Voronezh State University; 16 Pushkin-skaya st., Voronezh, 394000, Russia; e-mail: [maksymkyrchanoff@gmail.com](mailto:maksymkyrchanoff@gmail.com); <https://orcid.org/0000-0003-3819-3103>.

#### **Reference to the article**

*Kyrchanoff M. W.* SciFi Cinema as one of Spatial Localizations of Military Images in American Mass Culture // *Humanitarian Vector*. 2021. Vol. 16, No. 5. PP. 77–86. DOI: 10.21209/1996-7853-2021-16-5-77-86.