

Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

*Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова, Москва, Россия
Государственный центральный музей кино, старший научный сотрудник
Кандидат философских наук*

*All-Russian State Institute of Cinematography named after S. A. Gerasimov, Moscow, Russia
The State Central Film Museum, Senior Research Fellow
PhD in Philosophy
mkazuchitz@gmail.com*

АМЕРИКАНСКОЕ ДОКУМЕНТАЛЬНОЕ КИНО И АНИМАЦИЯ КАК СРЕДСТВА РЕШЕНИЯ ПРОПАГАНДИСТСКИХ ЗАДАЧ В ПЕРИОД II МИРОВОЙ ВОЙНЫ

Статья посвящена изучению формирования художественно-выразительных возможностей анимации США 1940-х годов и ее интеграции с хроникально-документальным кинематографом. Особое внимание уделено периоду 1940-х годов с момента вступления Америки во Вторую мировую войну, которая оказала значительное влияние на развитие ее кинопромышленности, включая производство анимационных фильмов. В статье сделана попытка типологизировать художественные приемы анимации и определить особенности их применения в историко-культурной ситуации Второй мировой войны; выявить наиболее эффективные способы пропаганды, информирования средствами анимации и неигрового кино в условиях военного времени. Данные механизмы подробно анализируются на материале анимационных и документально-пропагандистских фильмов (производство студий «Disney», «WB» и др.), киноцикла «Рядовой Снафу». Таким образом, реалии культурного контекста США 1940-х годов – Вторая мировая война, необходимость пропаганды и информирования военного состава и гражданского населения создают спрос у аудитории на универсального персонажа, способного динамично адаптироваться к изменяющемуся культурному и историческому контексту. Маркером подобных поисков удовлетворительных эстетических моделей является, например, введение классических персонажей в пропагандистскую анимацию (Дональд Дак). Другим важным обстоятельством стало новое поколение персонажей-масок, персонажей-знаков (Снафу). Последние при

этом интегрированы в традиционную художественную систему анимации. Однако в силу изначальной оторванности от какого-либо художественного контекста данный новый тип не способен продолжительное время функционировать в границах жанровой анимации и элиминируется из нее со временем. Стратегия использования условного персонажа-функции во время войны получила дальнейшее развитие: возникли различные типы заведомо абстрактных объектов, которым предцировался пластический рисунок, жест, эстетика в целом известных анимационных персонажей (Микки Маус, Багз Банни, Дональд Дак, Попай-моряк и пр.).

Ключевые слова: неигровое кино, документальное кино, анимация, пропаганда, Вторая мировая война, Дисней, «Рядовой Снафу».

AMERICAN DOCUMENTARIES AND ANIMATED CARTOON AS TOOLS FOR PROPAGANDA IN THE PERIOD OF THE II WORLD WAR

The article analyzes development of narrative and rhetoric of animation in the USA in the 1940s, as well as the ways of convergence of animation and documentaries. Special attention is paid to the period of the 1940s, when the USA entered the World War II. It had a huge impact on the development of the film industry and the animation film industry. The author attempts to build the typology that could describe the techniques of visual rhetoric in animation films and to



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

research what role they played in popular culture during the World War II. He researches the most effective strategies for propaganda, delivery of information messages in animation films and documentary films of the World War II. The author studies these strategies on the example of animated films and documentary films (Disney, WB, etc.) and the “Private Snafu” film series. Thus, the realities of the US cultural context of the 1940s – World War II, the need to promote and inform the military and civilian population create a demand for a universal character that can dynamically adapt to the changing cultural and historical context. A marker of such searches for satisfactory aesthetic models is, for example, the introduction of classic characters in propaganda animation (Donald Duck). Another important circumstance was the new generation of

characters-masks, characters-signs (snafu). The latter are integrated into the traditional art system of animation. However, due to the initial isolation from any artistic context, this new type is not able to function for a long time within the boundaries of genre animation and is eliminated from it over time. The strategy of using a conditional character-function during the war was further developed: various types of deliberately abstract objects appeared, which were predicated on plastic drawing, gesture, and the aesthetics of generally known animated characters (Mickey Mouse, Bugs Bunny, Donald Duck, Popeye the Sailor, etc.).

Key words: non-fiction film, documentaries, animated cartoon, propaganda, World War II, Disney, “Private Snafu”.

Вторая мировая война оказала значительное влияние на развитие кинопромышленности США. Анимация не стала исключением, именно на данный сектор экранной культуры пришлось колоссальное идеологическое давление: анимационные фильмы различного метра, выпущенные американскими крупными («Disney», «WB», «Paramount») и сравнительно небольшими (студия Л. Шлезингера) студиями были призваны удовлетворить острую потребность в условиях военного времени и решить ряд важных задач, центральной из которых была пропаганда. Так, о многократно возросшей загруженности производителей кинопродукции свидетельствует тот факт, что студия У. Диснея в 1943 году использовала до 94% «пленочного метража на государственные заказы, преимущественно армии и флота»¹. Германия и страны Оси при-

давали большое значение пропаганде, как среди населения завоеванных стран, так и стран антигитлеровской коалиции: дезинформации, формированию положительного представления о действиях верховного командования, систематической подрывной деятельности (саботаж, провокации, диверсии, шпионаж) среди населения стран антифашистского блока и т. д. Данная деятельность третьего рейха оценивалась в США как чрезвычайно эффективная и представляющая значительную угрозу. Показательно, что в документально-хроникальном фильме «Разделяй и властвуй» («Divide and Conquer», 1943) из широко известного цикла «Почему мы сражаемся?» («Why We Fight?» 1942–1945) Ф. Капры и А. Литвака было специально отведено место острой критике саботажа, провокаций, распространения ложных сведений среди населения стран, противостоящих нацизму. Выдающийся немецкий историк кино З. Кракауэр подчеркивал: «Вместо того чтобы опираться на информацию, нацистская пропаганда скрывала или низводила ее

¹ Barrier, M. (2003). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press, 2003, 372.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

всего лишь до инструмента пропагандистского воздействия. Целью этой пропаганды было психологическое подавление и манипулирование людьми. Отсюда и сравнительно большой объем экранных средств (монтаж, анимация и др. – М. К.). Они были необходимы для дополнительного воздействия, от которого зависел успех нацистской кинопропаганды»².

Американская система производства мультипликации к началу Второй мировой войны стала важнейшим сектором киноиндустрии, оказывая заметное влияние на культуру страны. Тесная связь анимации не только с искусством плаката, традиционным чрезвычайно эффективным инструментом пропаганды, но и графическим романом (комиксом), получившим широкое распространение, как в США, так и в европейских странах, определила ее важное место в противостоянии не только государств, но и систем ценностей.

Уже в период 1941–1943 годов в США активно выпускаются анимационные фильмы различных поджанров, непосредственно связанные с нуждами военного времени: инструктажные для военнослужащих различных родов войск и вспомогательных служб (training shorts); пропагандистские (propaganda) анимационные фильмы (разнообразные своим художественным решением, выразительными средствами); просветительские (educational), разъясняющие населению различные социальные государственные программы, связанные с войной, и другие. За годы войны в американской анимации в целом были сформированы известные эстетические регулятивы для репрезентации различных технически и графически

сложных механизмов (самолеты, танки, корабли и пр.), промышленности (заводы, станки, конвейеры). В перспективе, уже, к примеру, к 1950-м годам, с развитием атомной отрасли, началом космического машиностроения, широкомасштабных исследований космоса указанные наработки дали возможность органично репрезентировать новые технологии, а также приступить к футуристическим экспликациям в анимации и научно-популярном кино, а затем и на телевидении. В качестве иллюстрации следует указать на известные фильмы студии Диснея о космосе («Человек в космосе» / «Man in space», 1955, «Завтра – Луна» / «Tomorrow the Moon», 1955), созданные для телевидения. Производство пропагандистской анимации различных типов 1940-х годов, разработка способов репрезентации технически сложных процессов и явлений 1950-х открыло в перспективе возможности для развития научно-популярных фильмов, а позже – сериалов, в которых отдельные темы (астрономические явления, теоретические объекты, иллюстрация сложных физических теорий) невозможно реализовать без иллюстративных возможностей анимации (в будущем – компьютерной анимации).

В статье сделана попытка типологизировать художественные приемы анимации и определить особенности их применения в историко-культурной ситуации Второй мировой войны; выявить наиболее эффективные способы пропаганды, информирования средствами анимации и неигрового кино в условиях военного времени. Данные механизмы анализируются на материале анимационных и документально-пропагандистских фильмов (производство студий «Disney», «WB» и др.), киноцикла «Рядовой СШАФУ».

² Kracauer, S. (2004). *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Princeton University Press, 2004, 278.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

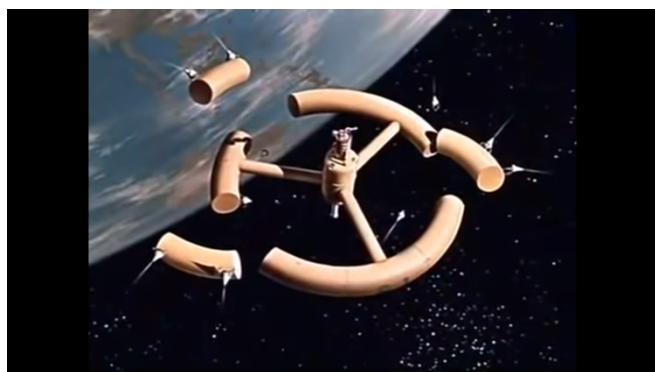
| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

Рис. 1. Кадр из анимационного фильма («Человек в космосе» (1955, «Disney»)).



Рис. 2. Кадр из анимационного фильма «Завтра – Луна» (1955, «Disney»).

Высокий коммуникативный потенциал анимации (репрезентация разнородных сведений, эстетическое воздействие) во многом обусловлен чистотой формы, особенно в случае плоской анимации (рисованная, перекладки), которая позволяет создавать весьма сложные системы знаков, знаковых комплексов, обладающих универсальностью и делающих анимационные образы доступными самой широкой аудитории. Следует напомнить, что в России 1920-х годов, периода Гражданской войны и интервенции, в ходе активного формирования новой социальной и политической культуры пропагандистская анимация активно используется, например КИНОКаами во главе с выдающимся отечественным режиссером и

теоретиком Дзигой Вертовым. Так, в знаменитой «Ленинской Киноправде» (№ 21) анимация используется в сочетании с хроникальным материалом. Вместе с тем, появляются и весьма условные персонажи-маски, назначение которых сводилось к декларированию конкретных, прямых политических или культурных директив. Их образы не предполагали психологизма, сложного художественного устройства: они суть чистая функция, например, известный Братишкин, персонаж А. Птушко³.

В то же время, наряду с пропагандистской традицией в период 1920-1930-х годов происходит активное развитие анимация в рамках киноавангарда. Такие фигуры как Ф. Леже, В. Рутман, О. Фишингер, Г. Эгеллинг, Э. Гросс, С. Воркапич и направления (дадаизм в кино) оказали значительное влияние на формирование выразительных возможностей жанровой анимации, а также открыли пути для ее интеграции непосредственно с экранным киноизображением (анимация в кино).

Формирование студийной системы и дальнейшее становление американской кинопромышленности, функционирующей в условиях свободного рынка, позволили создать мощную базу и в области анимации. За предвоенное десятилетие складывается эффективная система механизмов репрезентации анимационного материала (художественные приемы, драматургия, дифференцированная разработка персонажей и т.д.) в рамках крупных студий («Disney», «WB», «Paramount» и др.). Стоит указать лишь на такие распространенные концепции, как двенадцать принципов изображе-

³ Спутницкая, Н. Ю. Птушко. Роу: Мастер-класс российского кинофэнтези. – Москва-Берлин: Директ-Медиа, 2018. – С. 9–11.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

ния персонажа у Диснея и др. США вступают во Вторую мировую войну, располагая сильнейшей анимацией.



Рис. 3. Кадр из анимационного фильма «Дональда призвали» (1943, «Disney»).

Пропаганда в анимации, таким образом, опиралась на значительные художественные достижения (темы, образы героев, эстетика). Широкую популярность, например, приобретают мультфильмы с известными персонажами (Дональд Дак, Багз Банни, Бэтти Буп, Даффи Дак), которые, однако, действовали в границах сюжетов, связанных с реалиями военного времени. Так, в серии мультфильмов с Дональдом знаменитый персонаж сталкивается с особенностями строевой службы: он идет добровольцем в армию, но вместо вожденной авиации оказывается на армейской кухне («Дональда призвали» / «Donald Gets Drafted», 1943), неудачно прыгает с парашютом из-за боязни высоты («Парашютист» / «Sky Trooper», 1942) и многие другие.

Пропагандистские анимации стран-участниц Второй мировой войны⁴ столкнулись с необходимостью мотивировать аудиторию к

⁴ Об отдельных аспектах кинопропаганды СССР и США см. Каптерев, С.К. Отношение американского кинематографа периода Второй мировой войны к советскому союзнику // Образ войны на экране. – М.: ВГИК, 2015. – С. 264–287.

выполнению различных обязательств на фронте или в тылу, поддерживать моральный дух в армии мирного населения, обращаться к эмоциональной сфере зрителей и т.д. Поэтому такие типичные аспекты жанрового кино или анимации как зрелищность изобразительного решения, действенная драматургия, яркость персонажей, ясность, доступность авторской идеи (особенно на уровне закадрового комментария), требовали компромиссов и адаптации сложившихся эстетических доминант в анимации к нуждам страны в состоянии войны.

Однако перед создателями анимации в странах-участницах Второй мировой войны возникла специфическая задача не только эмоционально воздействовать на зрителя, но и предоставлять *в наглядном, доступном виде* большие объемы разнородной и быстро изменяющейся информации (виды новых вооружений и их технические возможности; численность собственных войск и противника; оценка событий и явлений в требуемом пропагандой ключе; победы и поражения на фронте и т. д.). Данным обстоятельством обусловлено появление в кадре ряда необходимых объектов, связанных с военным временем (топографические карты, стрелки-указатели перемещения войск, другие графические элементы картографии, схематические обозначения вооружений, транспортов, армий, флотов, данные статистики).

Таким образом, к служебным выразительным элементам, отвечающим за репрезентацию информации и ее пояснение (адаптацию) аудитории целесообразно отнести стрелки-указатели направления передвижения войск, различные числовые значения (нередко анимированные), иконические знаки кораблей,



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

самолетов, тяжелой сухопутной военной техники (танки, пушки); художественно обработанные вспомогательные материалы (физические и политические карты мира, фрагменты карт с изображением стран, их отдельных регионов), окрашивание или иное маркирование областей, относящихся к разным воюющим сторонам и др.

Вполне естественно, что кинематография Германии первой столкнулась со столь сложной коммуникационной проблемой. Режиссер С. Нольдан в известном нацистском пропагандистском фильме «Победа на Западе» («Sieg im Westen», 1941) должен был не только информировать аудиторию об успехе blitzkriega, оккупации Голландии, Бельгии и Франции, но и сформировать и укрепить у аудитории представление о мощи немецкой армии, чтобы «гитлеровские войска были показаны как триумфаторы»⁵. Значительный объем анимированных карт в фильме, ставших основным содержанием кадра наряду с хроникально-документальными съемками, объяснялся также и соображениями секретности, которые ограничивали возможности применения кинохроники. Нольдан использовал схематичные стрелки-указатели, окрашивание областей на карте по мере движения войск, флажки, обозначающие результаты боевых операций. Эстетическое воздействие здесь достигалось не столько за счет зрелищности самой анимации, сколько вертикального монтажа с дикторским текстом и музыкой, а также различных монтажных столкновений с хроникальным материалом. Кракауэр⁶ специально подчеркивал

двойственность использования анимированных карт в этом фильме: «Эти карты не только иллюстрируют стратегические комментарии, но появляются, когда необходимо символическое выражение... Они подчеркивают пропагандистскую функцию высказываний о стратегических действиях, поскольку иллюстрируют с помощью множества движущихся стрелок и линий... Эти элементы, подобно графикам физических процессов, показывают, как все прежние области на карте разрушены, пробиты, оттеснены и поглощены новыми, поразительным образом демонстрируя свое абсолютное превосходство»⁷.

Теоретические достижения коллектива студии под руководством У. Диснея в области семиотики жеста, пластики персонажей оказали достаточное влияние и на информационную анимацию. Так, одними из наиболее продуктивных для эстетики диснеевской анимации оказались стрелки-указатели передвижения войск и, разумеется, свастика. Стрелки, символизирующие войска союзников или германские войска, нередко сталкиваются друг с другом деформируются, изгибаются, что близко принципам анимации, выработанным на студии Диснея художниками Ф. Томасом и О. Джонстоном (сжатие-растяжение, движение по кривым, выразительность). Анимированная карта (как и всякое иное изображение), наложенная за счет двойного экспонирования на

Nazi war film), специально посвященный художественным и выразительным особенностям нацистского пропагандистского кино, не был включен в классическое русскоязычное издание: Кракауэр, З. Психологическая история немецкого кино: от Калигари до Гитлера. – М: Искусство, 1977.

⁷ Kracauer S. (2004). From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film. Princeton University Press, 2004, 279.

⁵ Hoffmann, H. (1996). The triumph of propaganda. Providence and Oxford: Berghahn Books, 1996, 235.

⁶ Раздел «Приложение: пропаганда и нацистский военный фильм» (Supplement: propaganda and the



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

действие в кадре является старым приемом, хорошо освоенным еще европейским кино-авангардом, встречается в довоенном кино, ярким примером является двойная экспозиция в фильме Хичкока «39 ступеней» (1939), карта местечка в Шотландии, где находятся шпионы, совмещается с лицом только что убитого агента.

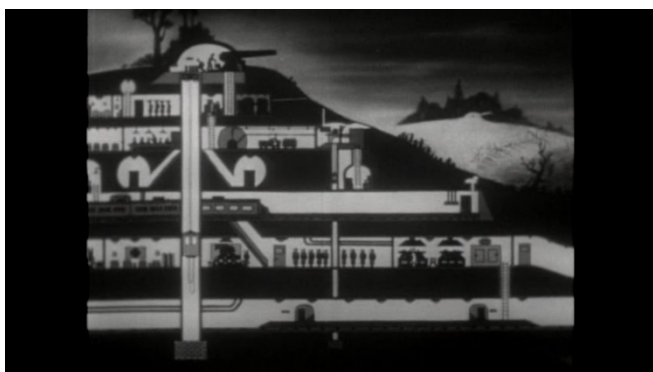


Рис. 4. Кадр из документального фильма «Разделяй и властвуй» (1943, Ф. Капра, А. Литвак, «Special service division army service forces»).

Задача пояснить, проиллюстрировать какие-либо явления военного времени для аудитории также во многих отношениях возлагалась на анимацию. Подобный материал, более сложный с точки зрения изобразительного решения, мог быть представлен в виде полноценного мультфильма (например, фильм-инструктаж «Останови танк!» («Stop that Tank!», 1942), о стрельбе из противотанковой винтовки) или включался непосредственно в кинохронику. Так, в фильме «Разделяй и властвуй» («Divide and Conquer», 1943) поясняется внутреннее устройство укреплений линии Мажино.

Для этого в монтажную фразу из документального материала включался анимационный фрагмент, в котором демонстрировался продольный срез многоэтажного подземного укрепления: внутри перемещается лифт, пере-

двигаются люди и пр. Отметим, что крупнейший государственный пропагандистский проект США Второй мировой войны (семь фильмов) «Почему мы сражаемся?» (Why We Fight? 1942-1945) Ф. Капры и А. Литвака является прекрасным примером того, насколько сложным в организационном и идеологическом отношении было создание подобных произведений. В отношении выразительных возможностей постановщики прибегают к синтезу экранных искусств: «Капра использовал хроникальные кадры из киножурналов; при необходимости снимал новый киноматериал; включал анимацию, задействовал комментаторов и прибегал к реконструкции. Он использовал для монтажа фрагменты из пропагандистских фильмов стран Оси, таких как киноленты национал-социалистической партии, снятые Лени Рифеншталь и прославляющие гитлеровский режим...»⁸.

Широкую известность в годы второй мировой войны приобрел фильм студии студии Диснея «Победа с помощью воздушных сил» (Victory through Air Power, 1943), который фактически являлся экранизацией теоретического труда известного летчика, военного теоретика и конструктора А. Прокофьева-Северского⁹. Во многом благодаря его усилиям были заложены основы для развития авиации США (в особенности бомбардировщиков дальнего действия) в качестве ведущей силы

⁸ Manning, M. J. (2004). Historical dictionary of American propaganda. Westport, Conn.; London: Greenwood press, 320.

⁹ Libbey, J. K. Alexander, P. (2013) de Seversky and the Quest for Air Power. University of Nebraska Press, 212–231.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

Второй мировой войны¹⁰. Структура полнометражного мультфильма Диснея в популярной форме воспроизводит содержание книги в целом. Фильм представляет интерес не только благодаря оригинальной идее – экранизация историко-научного сочинения, – но и широкому применению различных художественных элементов, позволивших достичь компромисса – доступно изложить доктрину и добиться эмоционального вовлечения аудитории¹¹.



Рис. 5. Кадр из анимационного фильма «Победа с помощью воздушных сил» (1943, «Disney»).

С точки зрения художественного замысла перед постановщиками стояла задача найти в достаточной степени обобщенные образы Америки и стран Оси. Показательно, что в итоге был выбран компромиссный вариант, включавший как самостоятельных персонажей, так и различные способы репрезентации авиатехники. Так, кульминационной сценой «Победы с помощью воздушных сил» стал поединок орла (символ герба США) с гигантским спрутом (карикатурный собирательный образ стран Оси). Однако поскольку центральная тема фильма – аргументация в пользу развития

авиации дальнего действия, в фильме представлен широкий спектр различных изображений самолетов. Боевые машины здесь показаны не только с эстетической точки зрения (выразительность линий, форм), но и эффективно.



Рис. 6. Кадр из анимационного фильма «Победа с помощью воздушных сил» (1943, «Disney»).

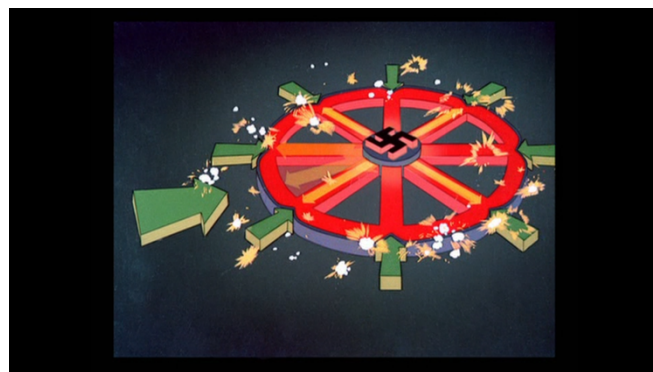


Рис. 7. Кадр из анимационного фильма «Победа с помощью воздушных сил» (1943, «Disney»).

С этой целью в фильм введены многочисленные и разнообразные сугубо зрелищные сцены, демонстрирующие потенциал авиации США в бою (поединки самолётов в воздухе, сцены авиационных ударов, экспрессивные ракурсы (вид через лобовое стекло самолета и пр.), демонстрация сброса бомб с подробным показом механизма их разрушительного действия (пробивает перекрытия подземных укреплений; взрывается глубоко под землёй,

¹⁰ Seversky, A. P. (1942) *Victory Through Air Power*. New-York: Simon and Schuster, pp. 254–292.

¹¹ Barrier, M. (2003). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press, pp. 371–372.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

вызывая тем самым микроземлетрясения и т.д.).



Рис. 8. Кадр из анимационного фильма «Победа с помощью воздушных сил» (1943, «Disney»).



Рис. 9. Кадр из анимационного фильма «Победа с помощью воздушных сил» (1943, «Disney»).

Следует выделить ряд элементов, которые отвечают за зрелищность, определяя тем самым эффективность воздействия художественного образа на зрителя. Разнообразные способы репрезентации свастики, центрального символа нацизма, стали важным аспектом антигерманской пропаганды. Так, в фильме «Победа с помощью воздушных сил» свастика символизирует Берлин, который окружен красным кольцом оборонительных сооружений, это кольцо атакуют зеленые стрелки союзнических войск. По мере того, как давление союзнических войск возрастает, красный круг сужается вплоть до свастики, затем свастика

превращается в передний план кадра с хроникальной съемкой военно-морских Судов США и т. д.

Необходимость создания зрелищного материала, имеющего достаточный потенциал, чтобы воздействовать на эмоции аудитории (еще в 1930-е годы крупный советский режиссер и теоретик С. Эйзенштейн установил зависимость между строением фильма на уровне монтажа, отбора материала и формированием известных эмоций у зрителя) требовала от постановщиков выходить за пределы чистой анимации и интегрировать ее непосредственно в хроникально-документальный материал. Например, в фильме «Разделяй и властвуй» в эпизоде оккупации Бельгии комментатор за кадром поясняет, как немецко-фашистское командование использовало потоки «беженцев в качестве оружия войны»: авиаудары по населенным пунктам вынуждали жителей двигаться по дорогам в поисках убежища, самолеты с помощью пулеметов вынуждали людей двигаться в определенном направлении и создавать столпотворение на дорогах. Мирное население таким образом мешало продвижению собственной армии. Эпизод открывается адресными планами беженцев.

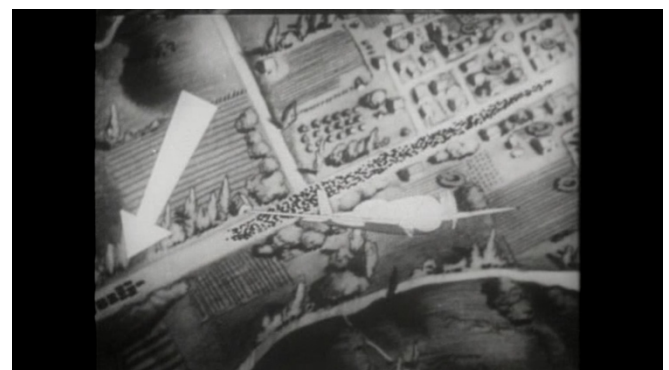


Рис. 10. Кадр из документального фильма «Разделяй и властвуй» (1943, Ф. Капра, А. Литвак, «Special service division army service forces»).

Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

Далее монтируется анимационный фрагмент: рисованные самолеты бомбят строения, видны скопления человеческих фигур, которые самолеты обстреливают и гонят в нужном направлении (один кадр без монтажа). Затем следует фраза из кадров с беженцами, авианалетами (взрывы, горящие здания), истребителями (общий план самолета и вид из кабины). Таким образом, достаточно условно выполненная анимация контрастно сталкивается с реальностью документальной съемки. В эпизоде об оккупации Франции задача достижения зрелищности становится еще более очевидной: страна уподобляется средневековому замку, перед его крепостной стеной рука, символизирующая Германию, разбрасывает, словно паразитов многочисленные свастики, которые ползут по стенам и поражают замок.

В фильме «Война приходит в Америку» (War Comes to America, 1945)¹² также активно используются выразительные символические образы. Диктор говорит о гораздо большем военном и экономическом потенциале гитлеровской коалиции по сравнению с США, в кадре демонстрируется силуэт немецкого солдата на фоне земного шара.

В фильме «Битва Британии» («The Battle of Britain», 1943)¹³ анимация также используется для достижения большей зрелищности материала. В эпизоде об успехах британской авиации несколько дней боев показаны посредством кинематографического клише, к которому до войны прибегал руководитель проекта Капра, например в известном фильме «Познакомьтесь с Джоном Доу»: на фоне ри-

сованных летящих британских самолётов показан отрывной календарь, на котором меняются числа.



Рис. 11. Кадр из документального фильма «Война приходит в Америку» (1945, Ф. Капра, А. Литвак, «Special service division army service forces»).



Рис. 12. Кадр из документального фильма «Битва Британии» (1943, Ф. Капра, А. Литвак, «Special service division army service forces»).

Взаимодействие командования с армией, военнослужащими требовало также активного применения различных коммуникационных технологий. Значение анимации в этом отношении трудно переоценить. Аудитория представителей действующей армии требовала также удовлетворения различных потребностей: создания сугубо инструктажных фильмов (обращение с различными видами вооружения, навыки управления техникой и т. д.); фильмов общей пропагандистской направленности (как

¹² Фильм из киноцикла «Почему мы сражаемся?» (Why we fight? 1942-1945) Ф. Капры и А. Литвака.

¹³ Фильм из киноцикла «Почему мы сражаемся?» (Why We Fight? 1942-1945) Ф. Капры и А. Литвака.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

и для гражданского населения); специальных просветительно-пропагандистских фильмов, значимых в пределах армии. Последний тип анимационной продукции представляет особый интерес, поскольку перед создателями анимации возникла необходимость сформировать механизмы эффективной репрезентации специализированного материала (положения устава, общеармейского этикета и пр.) для целевой аудитории. Так, для репрезентации уставных отношений редко использовались широко известные анимационные персонажи различных американских студий, поскольку с ними уже были связаны определенные зрительские ожидания. Вполне естественным стало обращение к персонажам-резонансам, специально разработанным для транслирования специфической информации, важной для военнослужащих.



Рис. 13. Кадр из фильма «Познакомьтесь с Джоном Доу» (дата, Ф. Капра, WB).

Сравнительно небольшой цикл (киносерию) «Рядовой СНАФУ» («Private SNAFU» 1943-45) интересен, прежде всего, сравнительно жесткими требованиями к «каноничности», которые накладывали условия целевого заказа департамента ВВС и ВМФ США: тематика сюжетов серий, тип закрытого показа (только для военнослужащих), ограни-

ченный диапазон поступков / функций главного героя. Персонаж СНАФУ интересен в рамках междисциплинарных исследований как пример вторичной моделирующей системы и ее функций в контексте современной массовой культуры.

СНАФУ – чистая функция. Само его имя является аббревиатурой (SNAFU (SNAFU: Situation Normal: All F***d Up¹⁴), при этом, акроним не является неологизмом, выражение взято из обыденной речи. Исходя из варианта расшифровки аббревиатуры, можно отметить наличие в различных языках нарицательных имен, которые образованы сходным образом¹⁵. Функционально данный персонаж обладает специфическим поведением: в каждой серии из-за его действий происходит разрушение официального пространства, как правило, связанного с армейскими буднями военного времени.

При подобном рассмотрении уже типологически персонаж может быть соотнесен с хронотопом шута, плута и дурака из русской народной сказки и романом в его историческом развитии, как они были сформулированы Бахтиным в рамках его теории романа еще в 30-х годах. Его линия исторической эволюции персонажей хорошо известна. Ключевой признак даже после трансформации в ходе исторической эволюции такого персонажного типа – резонирование, репрезентация авторской инстанции. То есть, потенциально, как и в сказке,

¹⁴ Эквивалентный приблизительный перевод: «Все нормально: всем конец».

¹⁵ В отечественной языковой картине многие слова давно приобрели устойчивый характер и, по сути, не воспринимаются как аббревиатуры, как-то: зэк (ЗК, заключенный), чекист (ЧК, чрезвычайная комиссия), омоневец (ОМОН, отряд милиции особого назначения) и др.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

направленного *против пространства официального*.

«Очень важный момент при этом – не прямое, переносное значение всего образа человека, сплошная иносказательность его»¹⁶, – отмечает Бахтин. Благодаря этой функции данный тип «существенного героя», героя-маски как известно, становится «носителем авторских точек зрения». При этом важнейшая функция подобной авторской инстанции – тотальная критика конвенциональности, официального дискурса: «Все идеологические формы – институтов – становились лицемерными и ложными, а реальная жизнь, лишённая идеологического осмысления, становилась животнотупой», – подчеркивает Бахтин. При этом способами осуществления такой функции становятся различные формы разрушения пространства официального: подобные герои стремятся «не понимать, путать, передразнивать, гиперболизовать жизнь... говорить, пародируя, не быть буквальным, не быть самим собою...»¹⁷. Таким образом, драматургический конфликт, в известной степени, обусловливался функциональной чужеродностью подобного персонажа по отношению к прочему массиву линий, персонажей, описаний и т. д.

Однако СНАФУ – также формально восходя к карнавальной архаической традиции, разрушая официальные пространства, действительно оказывающийся источником/двигателем драматургического сюжета, – принадлежит, разумеется, к типологически совершенно иному типу персонажа.

¹⁶ Бахтин, М. М. Собрание сочинений в 7 тт. – М.: Русское слово, 1996–2012. Т. 3: Теория романа (1930–1961 гг.). – С. 414.

¹⁷ Там же. С. 415.

Прежде всего, очевидно, что, несмотря на формальное сходство с бахтинскими типами, его ближайшие структурные истоки лежат не в архаической культуре и не в сатирической (иронической) литературной традиции, а в смежном поле экранных искусств: анимация и комической слэпстик¹⁸. В частности, с современной анимацией 1940-х годов его объединяет общность эстетики и стилистики: в сериях «Рядовой СНАФУ» часто используются многочисленные цитаты из мультфильмов тех лет. Так, серия «Снафупермен» является аллюзией на серийный фильм «Супермен» (1941).



Рис. 14. Кадр из анимационного сериала «Супермен» (1941, Д. Флейшер, Fleischer Studios, Famous Studios).



Рис. 15. Кадр из анимационного фильма «Рядовой СНАФУ» (1943–1945, Ч. Джонс, WB).

¹⁸ От англ. slapstick (фарс, буффонада): эксцентрическая кинокомедия.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

Производством СНАФУ занималась Студия Леона Шлезингера (позже была поглощена WB¹⁹) и «Warner Bros.». К моменту выхода «Рядовой СНАФУ» в известных анимационных киносериалах «Looney Tunes»²⁰ была успешно создана узнаваемая аудиторией аудиовизуальная стилистика (изображение, графические элементы, типы и пластика персонажей; голоса персонажей, лексически устойчивые выражения героев и т.д.). Например, заставка серий о СНАФУ стилистически выполнена по единому с «Looney Tunes» шаблону.



Рис.16. Открывающая заставка к анимационным фильмам «Looney tunes» (1938–1940, Ч. Джонс, WB).

В серии «Шпионы» появляется собирательный образ иностранного агента Германо-Атальянско-Японского блока Оси, и в частности – японского шпиона. Однако подобный персонаж появляется раньше – в фильме «The Ducktators» (WB, 1942), реж. Джон Кэрри и др. Агрессивность героя есть и в созданном WB кроликом Багзом Банни, но имеется и в классическом персонаже Микки Маусе. Еще В. Б. Шкловский, характеризуя Микки, под-

¹⁹ Maltin, L. (1980). Of mice and magic. New York, McGraw Hill Higher Education, 219–275.

²⁰ «Безумные, сумасшедшие мелодии», однако, название обычно не переводится.

черкивал его перманентную агрессию. Вместе с тем истоки агрессии Микки, а вместе с ним и обширный пантеон, ансамбль персонажей «WB», «Paramount», «Disney» целесообразно выявить в границах экранных искусств, не обращаясь к традициям цирка, буффонады и пр.



Рис.17. Открывающая заставка к анимационным фильмам «Рядовой СНАФУ» (1943–1945, Ч. Джонс, WB).

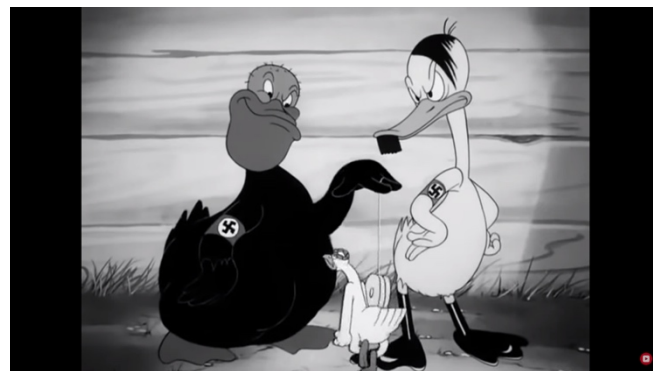


Рис.18. Кадр из анимационного фильма «The Ducktators» (1942, Н. Маккейб, WB).

Ближайшим источником анимационной трюковой эстетики в структурном плане является ранняя комическая фильма, американская комедия слэпстик – ее персонажи обладают рядом специфических признаков, изоморфным Микки. Напомним, что для ранних комических фильмов, например с участием Чаплина, ха-

Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

характерна весьма высокая агрессивность поведения главного героя. В ряде короткометражек герой Чарли является инициатором конфликта и тем самым – в сущности единственным двигателем сюжетно-фабульной конструкции. Таковы известные короткометражные фильмы «Ринк», «Женщина у моря», «Банк» и др.

Вместе с тем, и Маленький бродяга²¹, и Микки Маус, и Багз Банни, и Даффи Дак, и многие другие персонажи WB, как правило, не обладают достаточным психологизмом и мало изменяются, двигаясь от начала к финалу произведения, а следовательно, их происхождение структурно изоморфно традиции бахтинского шута, плута и дурака.

СНАФУ, однако, – и это его основной формальный отличительный признак, – *никогда не выступает победителем в своих историях*. Более того, его линия выстроена «от противного» и демонстрирует то, как не следует действовать. Иными словами, герой Чаплина, или Китона, анимационные персонажи в финале обычно обретают особый статус – они или изгой, верные себе, или победители, посрамившие антагонистов.

Однако СНАФУ не соответствует ни первой, ни второй функции. Основными же его функциональными признаками следует считать следующие:

1. Его действия не соответствуют нормативным. Обычно в экспозиции он может вступать в диалог с закадровым голосом или другими персонажами (однопольчанами, своей девушкой, даже Технической феей первого класса). Его поведение подчеркнуто бытовое: его atti-

тюд постоянно ориентирован на мирную жизнь;

2. Его действия, как правило, заведомо демонстративны, не вызывают сомнений: ошибки СНАФУ часто очевидны в силу своей нелепости в военных условиях;

3. Все бытовые намерения, мотивации и вообще поступки СНАФУ, поскольку они приводят к ужасающим последствиям, относятся к сфере гротеска, гипертрофирования, а следовательно, принадлежат к сатирической (комической) разработке темы и идеи;

4. Наконец поражение и посрамление СНАФУ, наступающее в финале, носит не только структурный (сюжетообразующий) характер, но и смыслообразующий. Из его поражения извлекается вполне конкретная, достаточно ясно сформулированная моральная директива (цензурируй письма, не доверяй врагу, поддерживай оружие в боеспособном состоянии и пр.). Таким образом, СНАФУ всегда проигрывает, уступая дискурсу официального – то есть нормам, обязанностям военнослужащего армии США в условиях военного времени.

В этом смысле, СНАФУ, несмотря на общность некоторых структурных элементов и функций, объединяющих его с традициями романа или экранных искусств (анимации, слэпстик), тем не менее, является персонажем-знаком, предельно очищенным и редуцированным. Его намерения и желания гротескно «слишком человеческие», категорически невозможны в пространстве армии, войны. Так, в серии «Шпионы» показаны все те материалистические искушения, которыми возможно скомпрометировать рядового армии США: в основном это, разумеется, секс (герой во сне и наяву грезит о трафаретных красотках с обложки журнала и становится добычей красоток-

²¹ В титрах обычно герой Чаплина именуется как: The Tramp, Charlie the Tramp, The Little Tramp. – прим. авт.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

шпионки). Поэтому подобная гиперболизированность, даже на уровне имени говорит о том, что область *означаемого*²² СНАФУ как персонажа-маски сугубо схоластическая: информировать, служить антипримером, демонстрировать последствия, которые повлекут нарушения официального дискурса – конкретных инструкций, уставов, актов, регулирующих жизнь военнослужащего в военное время. Таким образом, демонстрация «от противного» последствий ненормативного поведения – основная функция СНАФУ.



Рис.19. Кадр из анимационного фильма «Рядовой СНАФУ» (1943–1945, Ч. Джонс, WB).

Условность образа заметна и в связи с деформацией драматургической композиции, обусловленной заменой реального персонажа – чистой функцией (напомним, для серий о СНАФУ, по-видимому, использовались готовые сюжетно-игровые шаблоны, наработки из коммерческой прокатной анимации). В сериях проекта присутствуют, как правило, антагонисты, – обычно, немецкий солдат, офицер или японские или секретные агенты других стран Оси, даже Гитлер, – все они умнее, хитрее

²² Означаемое как составляющая знаковой системы (наряду с означающим) и комплекса вторичной моделирующей системы, согласно Р. Барту, см. Барт, Р. (2008) Мифологии. – М.: Академический Проект, – С. 274–279, 291–299.

СНАФУ. При этом подобный антагонист носит безусловный характер, поскольку маркирует реального врага.



Рис. 20. Кадр из анимационного фильма «Рядовой СНАФУ» (1943–1945, Ч. Джонс, WB).

Однако интересно подчеркнуть, что в систему персонажей киносериалов включен и другой герой – Техническая фея, благодаря которой (которому) СНАФУ совершает ошибки с ужасающими последствиями. Так, в серии «Снафупермен» (аллюзии на анимационный фильм Супермен (1941)) по мановению волшебной палочки, СНАФУ приобретает способности, достойные криптонца²³.

Встречаются и иные персонажи, толкающие СНАФУ к ненормативному поведению – Голдбрик, поющая фея, похожая на Техническую, которая напевает в буквальном смысле панегирики герою и предлагает избегать нормативных форм поведения (тренировки, стрельбы и пр.), оказывается в финале японским агентом.

Киносериалы о СНАФУ в свете сказанного целесообразно отнести к так называемым вторичным моделирующим системам, которые используют для построения собственной области смыслов (в нашем случае пропаганды в армии, донесения простых идей в простой

²³ Супермен – пришелец с планеты Криптон.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

форме до новобранцев) элементы другой знаковой системы²⁴. В качестве таковых элементов выступает эстетика анимации, включающая стилевые, жанровые признаки, эстетику персонажей (пластика) и изображение предметного мира.

Таким образом, реалии культурного контекста США 1940-х годов – Вторая мировая война, необходимость пропаганды и информирования военного состава и гражданского населения – создают спрос у аудитории на универсального персонажа, способного динамично адаптироваться к изменяющемуся культурному и историческому контексту. Маркером подобных поисков удовлетворительных эстетических моделей является, например, введение классических персонажей в пропагандистскую анимацию (Дональд Дак). Однако очевидная нагруженность таких образов (означаемое) различными зрительскими ожиданиями, причем к началу войны – уже нескольких поколений зрителей, не позволяли достаточно эффективно транслировать пропагандистское содержание. Закономерным решением стало новое поколение персонажей-масок, персонажей-знаков (Снафу). Последние при этом интегрированы в традиционную художественную систему анимации (собственно мотивация героя, художественное пространство, пластика персонажей, изображение предметного мира и т.д.). Однако в силу изначальной оторванности от какого-либо художественного контекста данный новый тип не способен продолжительное время функционировать в границах хронотопа жанровой анимации и со временем элиминируется.

²⁴ Барт, Р. Мифологии. – М.: Академический Проект, 2008. – С. 274–279, 291–299.

Вместе с тем, стратегия использования условного персонажа-функции за сравнительно короткий период войны получила дальнейшее развитие: возникли различные типы заведомо абстрактных объектов (указатели, цифры, иконические знаки каких-либо денотатов, такие как самолет, танк и пр.), которым предцировался пластический рисунок, жест, эстетика в целом известных анимационных персонажей (Микки Маус, Багз Банни, Дональд Дак, Попай-моряк и пр.). Возникшие в результате подобного компромисса персонажи очевидно не имели перспектив в будущем, однако оказались достаточно эффективными для реализации локальных задач пропагандистской анимации в условиях войны.

Список литературы

1. Барт Р. Мифологии. М.: Академический Проект, 2008. 351 с.
2. Бахтин М. М. Собрание сочинений в 7 тт. М.: Русское слово, 1996-2012. Т. 3. 877 с.
3. Каптерев С. К. Отношение американского кинематографа периода Второй мировой войны к советскому союзнику // Образ войны на экране. М.: ВГИК, 2015. 447 с.
4. Спутницкая Н. Ю. Птушко. Роу: Мастер-класс российского кинофэнтези М.-Берлин: Директ-Медиа, 2018. 373 с.
5. Barrier M. Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age. Oxford University Press, 2003. 672 с.
6. Hoffmann H. The triumph of propaganda. Providence and Oxford: Berghahn Books, 1996. 258 с.
7. Kracauer S. From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film. Princeton University Press, 2004. 348 с.
8. Libbey J. K. Alexander P. De Seversky and the Quest for Air Power. University of Nebraska Press, 2013. 368 с.



Максим Федорович КАЗЮЧИЦ / Maksim F. KAZYUCHITS

| Американское документальное кино и анимация как средства решения пропагандистских задач в период II Мировой войны / American Documentaries and Animated Cartoon as Tools for Propaganda in the Period of the II World War |

9. Maltin L. *Of mice and magic*. New York, McGraw Hill Higher Education, 1980. 470 с.
10. Manning M. J. *Historical dictionary of American propaganda*. Westport, Conn.; London: Greenwood press, 2004. 394 с.
11. Seversky A. P. *Victory Through Air Power*. Simon and Schuster, 1942. 354 с.

References

- Bahtin M. M. *Sobranie sochinenij v 7 tt (collected works in 7 vols.)*. Moscow, Russkoe slovo Publ., 1996-2012. Vol. 3. 877 p. (in Russian).
- Barrier M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford, Oxford University Press Publ., 2003. 672 p.
- Barrier M. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press Publ., 2007. 91 p.
- Bart R. *Mifologii (Mythologies)*. Moscow, Akademicheskij Proekt Publ., 2008, 351 p. (in Russian).
- Bashara D. *Cartoon Vision: UPA Animation and Postwar Aesthetics*. Oakland, California, University of California Press Publ., 2019. 296 p.
- Bryant M. *World War II in Cartoons*. Boston, Grub Street Publishing Publ., 1989. 160 p.
- Frank H. *Frame by Frame: A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons*. Oakland, California, University of California Press Publ., 2019. 256 p.
- Goldmark D. Keil C. (eds.) *Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio-Era Hollywood*. Berkeley, University of California Press Publ., 2011. 344 p.
- Hoffmann H. *The triumph of propaganda*. New York, Berghahn Books, 1996. 258 p.
- Kapterev S. K. *The attitude of American cinema during the World War II to the Soviet Ally. Obraz vojny na ekrane (The image of War on the screen)*. Moscow, VGIK Publ., 2015. 447 p. (in Russian).
- Katz M. B. *Drawing the Iron Curtain: Jews and the Golden Age of Soviet Animation*. New Brunswick, New Jersey, London, Rutgers University Press Publ., 2016. 304 p.
- Kazyuchits M. F. *Eksperimental'nyj i dokumental'nyj fil'm v SSHA, Kanade i Rossii 1950-2000-h gg. (Non-featured. Experimental and documentary film in the USA, Canada and Russia of the 1950-2000s.)*. Moscow, Academy media industry Publ., 2016. 166 p.
- Kracauer S. *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Oxford, Princeton University Press Publ., 2004. 348 p.
- Lawson T., Persons A. *The Magic Behind the Voices: A Who's Who of Cartoon Voice Actors*. Jackson, University Press of Mississippi Publ., 2004. 304 p.
- Lenburg J., Bailey C. *The Encyclopedia of Animated Cartoons*. New York, Facts on File Publ., 2008. 738 p.
- Libbey J. K. *Alexander P. De Seversky and the Quest for Air Power*. Lincoln, Nebraska, University of Nebraska Press Publ., 2013. 368 p.
- Maltin L. *Of mice and magic*. New York, McGraw Hill Higher Education Publ., 1980. 470 p.
- Manning M. J. *Historical dictionary of American propaganda*. Westport, Conn., London, Greenwood press Publ., 2004. 394 p.
- Seversky A. P. *Victory Through Air Power*. New York, Simon and Schuster Publ., 1942. 354 p.
- Sputnickaya N. Y. *Rou: Master-klass rossijskogo kinofentezi (Ptushko. Rowe: Master Class of Russian Fantasy cinema)*. Moscow-Berlin, Direkt-Media Publ., 2018. 373 p. (in Russian).

