



DOI: <https://doi.org/10.15688/jvolsu4.2026.2.17>

UDC 94:77.09

LBC 63.3(0)63:85.16

Submitted: 05.06.2025

Accepted: 01.12.2025

THE POSSIBILITY OF APOCALYPSE: THE NUCLEAR THREAT AS A PHENOMENON OF MASS CONSCIOUSNESS IN PETER WATKINS' THE WAR GAME (1965)

Olga S. Davydova

ITMO University, Saint Petersburg, Russian Federation;
HSE University – Saint Petersburg, Saint Petersburg, Russian Federation

Abstract. *Introduction.* This article analyses the representation of the nuclear threat in Peter Watkins's *The War Game* (1965) in the context of mass consciousness of the Cold War period. Unlike non-documentary films, where the event of a nuclear explosion is located in the zone of fiction, *The War Game* offers a hybrid form, combining fact and fiction. The film is seen as a response to historical events such as the Cuban Missile Crisis and the Vietnam War, as well as a critique of public indifference and rigidity in the perception of the nuclear threat. *Methods and materials.* The methodological basis of the article is non-fiction film theory. Additionally, the analytics of apocalyptic thinking, collective trauma, and paranoid states developed in social psychology and psychoanalysis are applied. The material of the study is Watkins' film itself, read as a critical artifact that questions regimes of knowledge and visual representation of the nuclear threat. *Analysis.* The analysis follows the structure of the film: conflict escalation, nuclear strike, and post-apocalyptic survival. Each part demonstrates different forms of perception of the nuclear threat, from informational ignorance to the breakdown of social norms. Particular attention is paid to cinematic techniques that create the effect of presence and "television authenticity" that insists on documentation. The film creates a tension between fantasy and fact, demonstrating the combination of these elements in mass representations of the nuclear threat. *Results.* The article demonstrates that *The War Game* functions not only as an anti-war statement but also as a form of critical inquiry into collective representations of the nuclear threat. Watkins uses cinematic hybridity as a metaphor for the hybrid nature of public perception, where scientific data, fact, and fantasy are intertwined. Through the juxtaposition of fiction and documentary, the film is embedded in a cultural critique of the nuclear age and acts as a significant visual document of the Cold War period. *Funding.* The study was funded by RSF, Grant No. 22-18-00305-P, "The images of the enemy in Cold War popular culture: their content, contemporary reception, and usage in Russian and U.S. symbolic politics."

Key words: Cold War, nuclear threat, docudrama, Peter Watkins, nuclear paranoia.

Citation. Davydova O.S. The Possibility of Apocalypse: The Nuclear Threat as a Phenomenon of Mass Consciousness in Peter Watkins' the War Game (1965). *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 4. Istoriya. Regionovedenie. Mezhdunarodnye otnosheniya* [Science Journal of Volgograd State University. History. Area Studies. International Relations], 2026, vol. 31, no. 2, pp. 201-211. (in Russian). DOI: <https://doi.org/10.15688/jvolsu4.2026.2.17>

УДК 94:77.09

ББК 63.3(0)63:85.16

Дата поступления статьи: 05.06.2025

Дата принятия статьи: 01.12.2025

ВОЗМОЖНОСТЬ АПОКАЛИПСИСА: ЯДЕРНАЯ УГРОЗА КАК ФЕНОМЕН МАССОВОГО СОЗНАНИЯ В ФИЛЬМЕ ПИТЕРА УОТКИНСА «ВОЕННАЯ ИГРА» (1965)

Ольга Сергеевна Давыдова

Национальный исследовательский университет ИТМО, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация;
Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» – Санкт-Петербург,
г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

Аннотация. *Введение.* В статье анализируется репрезентация ядерной угрозы в фильме Питера Уоткинса «Военная игра» (1965) в контексте массовых представлений периода холодной войны. В отличие от игрового кино, где событие ядерного взрыва находится в зоне вымысла, «Военная игра» предлагает гибридную форму, совмещающую факт и вымысел. Фильм рассматривается как отклик на Карибский кризис и войну во Вьетнаме, а также как критика общественного равнодушия и ригидности восприятия ядерной угрозы. *Методы и материалы.* Методологическую основу статьи составляет теория неигрового кино. Дополнительно применяется аналитика апокалиптического мышления, коллективной травмы и параноидальных состояний, развиваемая в социальной психологии и психоанализе. Материалом исследования служит сам фильм Уоткинса, прочитанный как критический артефакт, ставящий под вопрос режимы знания и визуальной репрезентации ядерной угрозы. *Анализ.* Анализ строится в соответствии со структурой фильма: эскалация конфликта, ядерный удар и постапокалиптическое выживание. Каждая часть демонстрирует различные формы восприятия ядерной угрозы – от информационной неосведомленности до распада социальных норм. Особое внимание уделяется кинематографическим приемам, создающим эффект присутствия, и «телевизионной достоверности», настаивающей на документации. Фильм создает напряжение на стыке фантазии и факта, демонстрируя сочетание этих элементов в массовых представлениях о ядерной угрозе. *Результаты.* Статья демонстрирует, что «Военная игра» функционирует не только как антивоенное высказывание, но и как форма критического исследования коллективных представлений о ядерной угрозе. Уоткинс использует кинематографическую гибридность как метафору гибридного характера общественного восприятия, где сплетаются научные данные, факты и фантазии. Через совмещение вымысла и документальности фильм встраивается в культурную критику ядерной эпохи и выступает как значимый визуальный документ периода холодной войны. *Финансирование.* Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-18-00305-П «Образы врага в массовой культуре холодной войны: содержание, современная рецепция и использование в символической политике России и США».

Ключевые слова: холодная война, ядерная угроза, докудрама, Питер Уоткинс, ядерная паранойя.

Цитирование. Давыдова О. С. Возможность апокалипсиса: ядерная угроза как феномен массового сознания в фильме Питера Уоткинса «Военная игра» (1965) // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 4, История. Регионоведение. Международные отношения. – 2026. – Т. 31, № 2. – С. 201–211. – DOI: <https://doi.org/10.15688/jvolsu4.2026.2.17>

Введение. Случаи репрезентации ядерной угрозы в кинематографе широко известны: достаточно вспомнить фильмы «На берегу» (реж. С. Крамер, 1959), «Доктор Стрейнджлав, или Как я перестал бояться и полюбил атомную бомбу» (реж. С. Кубрик, 1963) и «Система безопасности» (реж. С. Люмет, 1964). С. Крамер, С. Кубрик и С. Люмет работают с разными жанрами: научная фантастика, черная комедия и политический триллер, но во всех трех случаях событие ядерного взрыва располагается строго на территории вымысла. В неигровом кино проблематика ядерной угрозы разворачивается, во-первых, в рамках работы с хроникой: например, в советской документалистике кадры взрывов в Хиросиме и Нагасаки становятся составляющей антиамериканской холодновоенной риторики. Во-вторых, тема ядерной угрозы воплощается в обучающих и пропагандистских фильмах, нацеленных на информирование зрителя о действиях в случае атомной войны. В частности, из фрагментов именно таких

американских картин смонтировано знаменитое «Атомное кафе» (реж. Дж. Лоудер, К. Рафферти, П. Рафферти, 1983) – компиляционный фильм, деконструирующий параноидальную логику американской пропаганды. Телевизионный фильм «Военная игра», снятый британским режиссером П. Уоткинсом в 1965 г. для телеканала BBC, располагается на границе между игровым и документальным кино: Уоткинс смешивает режимы вымысла и достоверности, концентрируя свое (и зрительское) внимание на восприятии ядерной угрозы как «потенциальной» и на опасности такого восприятия. «Военная игра» предлагает тщательно сконструированную стратегию критики общественного сознания и состояния культуры, отмеченных параноидальным страхом перед атомной войной. Кроме того, «Военная игра» в значительной степени представляет собой реакцию на события Карибского кризиса и войны во Вьетнаме, что позволяет рассматривать фильм в том числе в контексте холодновоенного противостояния СССР и США.

В истории кино Питер Уоткинс известен как режиссер-мистификатор, одним из первых принявшийся совмещать факт и вымысел в кино. Его первый фильм, «Каллоден» (1964), в документальной манере показывал события битвы при Каллодене 1746 г., результатом которой стало поражение мятежников-якобитов силами правительственных британских войск. Исследователи отмечают, что фильм можно рассматривать в контексте осмысления событий во Вьетнаме: «Когда в конце 1960-х “Каллоден” начали показывать по американскому общественному телевидению, многие американские комментаторы прочли его как аллегорическую критику политики США во Вьетнаме и идеи “пацификации” территорий Центрального плато. Уоткинс продолжает отстаивать эту параллель в текстах на своем персональном веб-сайте» [5, с. 230]. «Военная игра» тоже является реакцией режиссера на мировые события: «По его собственным словам, он задумывал фильм как жест против “замалчивания причин обладания ядерным оружием” и для того, чтобы “заставить человека с улицы остановиться и задуматься о себе и своем будущем”» [4, с. 78]; «В течение двух лет [он] думал о фильме, который, по его словам, “разрушил бы текущее молчание” о последствиях применения ядерного оружия» [14, с. 1357]. Исследователи связывают кинематографическое высказывание Уоткинса с его симпатиями в отношении действий CND (Campaign for Nuclear Disarmament – Кампания за ядерное разоружение) и прослеживают истоки замысла фильма в реакции Уоткинса на взрывы в Хиросиме и Нагасаки, а также на кульминацию гонки вооружений в ситуации Карибского кризиса [4, с. 79; 14, с. 1357–1358]. Таким образом, «Военная игра», не являясь примером легитимации идеологических максим времен холодной войны, встраивается в риторику этого периода. Судьба фильма позволяет проследить отношение к ядерной угрозе как феномену массового сознания со стороны властей и медиа; сам фильм обеспечивает критический взгляд на ситуацию ядерной угрозы, увеличивающееся международное напряжение и состояние общественного сознания.

Сюжет фильма прост. В результате эскалации международного напряжения между СССР и США и сочувствующими им блока-

ми стран русские и восточногерманские войска входят в Западный Берлин. Напряжение между коммунистическим и западным блоками растет, и в итоге на территорию Британии обрушиваются бомбы. Камера Уоткинса следит за ядерным ударом в графстве Кент, а затем задерживается на последствиях ядерной войны.

Этот краткий пересказ вполне мог бы относиться к классической версии постапокалиптической фантастики, популярной в игровом кино, но Уоткинс делает свой фильм в форме телерепортажа. Ручная камера и резкий, как будто случайный зум создают эффект присутствия оператора в точке событий, указывая на спонтанность съемок – как и прямые интервью с людьми на улицах. Закадровый комментарий вторит стилистике и логике привычных для 1960-х гг. телевизионных репортажей и конвенционального документального кино. В 1966 г. «Военная игра» получила специальный приз фестиваля в Венеции, а в 1967 г. – «Оскар» за лучший документальный фильм. «Военная игра» фиксирует несколько аспектов ядерной угрозы как элемента коллективных представлений периода холодной войны: страх перед ядерным взрывом, невозможность представить его последствия из-за тотального ужаса, неготовность обывателей столкнуться с этими коллективными аффектами, ригидность массового сознания. Рассмотрим, как фильм работает с каждым из этих аспектов, подробнее.

Методы и материалы. Фильм «Военная игра» обладает гибридной природой, поскольку режиссер объединяет стратегии игрового и документального кино. Исследователи гибридных форм неигрового кино отмечают, что их появление и растущая популярность связаны в том числе с ослаблением связи между фактическим дискурсом и определенным, закрепившимся исторически способом его репрезентации, а также с подрывом привилегированного статуса документального кино как достоверного источника информации [13, с. 3–4]. Даже на этой территории жанровая природа «Военной игры» – смешанная. Этот фильм обладает чертами двух разных жанров: мокьюментари и докуд-рамы. Первое понятие описывает круг фильмов, сюжеты которых оперируют очевидно

вымышленными событиями, а стилистика выдержана в документальной манере; характерной чертой этого жанра является ироническая или сатирическая интонация. Докудрама, напротив, воспроизводит реальные события, задействуя инструментарий игрового кино (актеры, декорации), но тоже в документальной стилистике. Формально фильм Уоткинса должен был бы относиться именно к мокьюментари, ведь ни ядерная война, ни ее последствия не обладают статусом реальности. Вместе с тем «Военная игра» отнюдь не сатирична, и иронии здесь тоже нет. Фильм претендует на документацию событий, которые располагаются на территории действительности, но не эмпирической, а иной – мышления и представлений.

Докудрама маркирована особым «документальным видом» (documentary look), который «конструирует социальное пространство вымысла» и создает «“документ”, который должен быть драматизирован» [3, с. 26]. Такие фильмы опираются на визуальный код неигрового кино; мир в них подлежит наблюдению и конструированию одновременно. «Если классический реалистический фильм в большей или меньшей степени зависит от иллюзии непосредственного видения, от прозрачности формы и стиля, то документальная драма оперирует риторикой опосредованного медиумом стиля, который четко обозначен, но заранее ассоциируется с правдой и нейтральностью» [3, с. 27]. Смешивая два противоположных модуса репрезентации, Уоткинс создает напряжение между двумя формами высказывания о ядерной войне: как потенциальном событии (вымысел) и как уже свершившемся (факт). При этом используемая информация тоже принадлежит двум разным модусам: где-то это факты, уже известные по научным исследованиям и по наблюдениям за последствиями взрывов в Хиросиме и Нагасаки, а где-то – предположения, проективные утверждения, коллективные страхи, воплощенные в документальной стилистике. Вымысел и факт в фильме не противостоят друг другу, как не противостоят друг другу и потенциальное и актуальное. Уоткинса не интересует разрыв или несовпадение между двумя этими режимами знания о ядерной угрозе; скорее, он направляет свое внимание на их сосу-

ществование. Такая стратегия обеспечивает критическую дистанцию по отношению к нескольким дискурсивным режимам существования ядерной угрозы. Уоткинс фиксирует и осмысляет ее на уровне холодновоемной идеологии, в рамках критики государственной политики информирования (и роли СМИ в холодной войне в целом) и как элемент общественных представлений.

Фильм «Военная игра» работает и с психической составляющей представлений о ядерной угрозе – состоянием паранойи и страха. Эти скорее бессознательные и проявляющиеся в культуре коллективные состояния в значительной степени связаны с отсутствием различия между событием как возможным (то есть вымыслом) и событием как уже свершившимся (то есть фактом) – что коррелирует с фильмической структурой, выбранной Уоткинсом. Среди теоретиков кино, социальных психологов, историков существование ядерной угрозы в общественном сознании осмысливается в терминах паранойи, апокалиптического мышления, катастрофических фантазий. Например, Синди Хендершот, обращаясь к репрезентации ядерного оружия в американской кинофантастике, отмечает свойственный этим фильмам аисторизм и мифологизацию. Аисторизм представляется Хендершот реакцией американской культуры на травматический опыт, связанный с переживанием коллективной ответственности за применение ядерного оружия. «Центральным элементом этого аисторизма является перевод проблемы в нечто универсальное, мифологическое – или, что более уместно, травма превращается в паранойю. Мир параноика – это иллюзорный мир, в котором исторические проблемы разыгрываются как мифические битвы между добром и злом» [7, с. 76]. Травматические переживания, впрочем, не обязательно связаны с чувством вины за содеянное. Речь идет о травме вообще – о невозможном, невыносимом переживании непредставимого. Сопоставляя психические реакции людей на природные катаклизмы с реакцией на постоянное присутствие потенциальной ядерной катастрофы, Уильям Майсснер пишет: «Обычные эмоциональные реакции на ошеломляющую катастрофу были налицо: отрицание, апатия, чувство вины и стыда за пережитое. Но у

ядерной катастрофы были свои уникальные характеристики, которые отличали ее от обычных бедствий. Лифтон (1964) описал «синдром катастрофы», который включает в себя элементы стыда и вины, разрушающие доверие к неопределенному и жестокому миру. Психическое закрытие способности к эмоциональному реагированию выполняет защитную функцию – человек может вынести только некоторое количество боли и потерь» [11, с. 98]. То, что игровое кино воплощает в вымышленных мирах, создавая в том числе метафорические или аллегорические образы современности, Уоткинс в «Военной игре» делает предметом прямой документации.

В параноидальном сознании мир конструируется как целостный: паранойя представляет собой «создание тотализующей системы. <...> Систематизация и теоретизирование, характерные для параноика, побудили многих комментаторов ассоциировать паранойю со знанием и системами производства знания *per se*» [8, с. 9]. Создавая фильм на границе игрового и неигрового кинематографа, Уоткинс проблематизирует способы производства знания о ядерном оружии и последствиях его применения наравне с более очевидным и частым сюжетом о природе страха, спровоцированного появлением ядерной бомбы. Этот аффект описывается социальными психологами и психоаналитиками как деперсонифицированный, несистематизированный, схожий с тревогой перед бактерией или вирусом, а также как рудиментарный страх перед неизвестностью [1; 9; 10]. Невозможность ни увидеть, ни помыслить объект этого страха, ни тем более укрыться от него создает поле для конструирования коллективных фантазий. В итоге в массовом сознании ядерная угроза существует как странный мыслительный объект, вбирающий в себя фантазийные конструкции, хроникальные образы, выдержки из научных данных и одновременно представления о закрытости, запретности этой информации. Комбинация этих элементов задает специфику «знания» о ядерной угрозе, которое деконструирует Уоткинс.

Гибридность этого знания, основанного как на фантазиях, так и на реальных данных, связана в том числе с особым типом мышления, которое психоаналитики называют «апо-

калиптическим». Мортимер Остоу сопоставляет апокалиптическое мышление в ядерную эпоху с древними апокалиптическими фантазиями о том, что все живые существа уничтожены, и указывает на то, что ставшая значительно более реальной угроза апокалипсиса «может создать впечатление не только жуткости, но и почти неизбежности» [12, с. 66]. Характерная для паранойи тотализующая схема объяснения мира в таком случае начинает инкорпорировать фундаменталистские идеи как политического, так и религиозного толка: «Отождествляя ядерную войну с Армагеддоном как “последней войной”, те из нас, кто ее боится, получают уверенность в том, что мы выживем и что то, что приведет к уничтожению всех остальных, приведет к нашему спасению, чем бы оно ни определялось. Это будет война, ведущаяся для нашего блага; мы будем победителями» [12, с. 68]. Эти настроения переживаются не столько индивидуально, сколько коллективно; более того, они становятся чем-то вроде социального клея, объединяя индивидов с варьирующимися взглядами в псевдосообщество. Уильям Майсснер отмечает, что параноидальные конструкции могут обеспечивать субъекту что-то вроде рамки, в которой возможно обретение «чувства принадлежности, соучастия, сопричастности, значимой вовлеченности и актуальности» [11, с. 94]. Правда, в таком случае и сообщество само окажется параноидальным; Майсснер использует слово «псевдосообщество», и здесь снова возникает напряжение между фактом и вымыслом, подлинностью и фантазией.

Таким образом, гибридность кинематографической формы «Военной игры» вторит двойственной природе общественных представлений о ядерной угрозе. В такой оптике отказ телеканала BBC включать работу Уоткинса в эфирную сетку можно рассматривать как свидетельство опасений, испытываемых медиа и, шире, властями по отношению к возможному изменению знаний и представлений о ядерной угрозе.

Анализ. Фильм Уоткинса можно условно разделить на три смысловые части, которые последовательно разворачиваются перед зрителем: эскалация международного напряжения и существование ядерной угрозы в ка-

честве потенциальной; актуализация угрозы (сама ядерная война); жизнь после апокалипсиса. В рамках каждой из этих частей Уоткинс документирует разные способы существования представлений о ядерной угрозе, постоянно совмещая логику потенциального и актуального. Первая часть представляет собой экспозицию причин начала ядерной войны. Китай вторгается в Южный Вьетнам, США планирует применить против первого тактическое ядерное оружие. С целью поддержки коммунистических сил русские и восточногерманские власти перекрывают подступы к Берлину и грозятся оккупировать западную часть города в течение 48 часов, если американцы не отменят свое решение. В Британии объявляют чрезвычайное положение, вместо централизованного управления власть передается местным чрезвычайным комитетам. Организована эвакуация граждан в более безопасные части страны. Большую часть деталей, как и положено в телерепортаже, нам сообщает закадровый голос (Уоткинс сам озвучивал фильм), вторя логике конвенционального документального кино, где в отношениях визуального и вербального последнее всегда оказывается более авторитетным, закрепляя смысл первого. Интересно, что, описывая внешнеполитические события, Уоткинс использует названия стран или обобщенные существительные вроде «правительства» или «силы»; понятно, что иначе и быть не могло, учитывая вымышленный характер повествования – но вместе с тем такие формулировки лишний раз указывают на распыление ответственности и десубъективацию действия по применению ядерного оружия. Камера не фокусируется ни на одном из событий надолго: Уоткинс использует быструю монтажную нарезку, и темп монтажа вторит стремительному развитию конфликта. Событийный ряд – только обрамление для основного сюжета этой части. Мнимый репортер с камерой обращается к (мнимым же) прохожим и спрашивает, что им известно о ядерном оружии, углероде-14, об их отношении к потенциальному вступлению Британии в ядерную войну. Граждане демонстрируют предельную инертность: что-то слышали, но толком ничего не знают. Уоткинс снимал по сценарию [4, с. 80], а на роли прохожих выбрал актеров-любителей, участ-

ников местных драматических кружков (фильм снимался в Довере, Грейвсенде и Тонбридже) [4, с. 82–83]. Детальный режиссерский контроль, совмещенный с эффектом спонтанности – метод, который Уоткинс декларировал в своих интервью [4, с. 80]. В итоге в первой части «Военной игры» ядерная угроза фигурирует как нечто, во-первых, неизменно присутствующее, а во-вторых – парадоксальным образом – отсутствующее в качестве объекта реального знания. Контраст между нарастающей вероятностью бомбардировок и своеобразным отказом от реальности, на который указывают ответы респондентов мнимого репортера, провоцирует еще большую тревогу и одновременно создает зону критического высказывания: кажется, что никто не в силах справиться с ядерной угрозой. Правительства стран не могут сдержать наступление войны, а местные комитеты терпят неудачи в организации эвакуации – и все это в том числе потому, что осознание ядерной войны как реального события со своими физическими, химическими, социальными и другими характеристиками отсутствует в массовом сознании.

Исследователи отмечают, что при подготовке сценария Уоткинс опирался на информацию, которую получил на консультациях с учеными, врачами, психологами, стратегами, специалистами по гражданской обороне; кроме того, режиссер основывался на руководствах по гражданской обороне и отчетах о бомбардировках британских, немецких и японских городов во время Второй мировой войны [4, с. 82]. Озвученные в фильме факты призваны не просто заполнить лакуну знания, которую Уоткинс обнаруживает в массовом сознании, но указать на ядерную бомбу как конкретную, измеримую, рационально описываемую реальность. Однако, как мы помним из исследований психоаналитиков и социальных психологов, природа ядерной угрозы такова, что никакое знание не может освободить субъекта от параноидального страха или деконструировать апокалиптическое мышление. Усилия режиссера располагаются, скорее, в этической плоскости: указывая на разрыв между ригидной системой общественных представлений, лишенной важных фактических данных, и реальностью, ими описываемой, Уоткинс фиксирует несво-

димось этих двух пластов знания друг к другу и вместе с тем запускает имплицитное антивоенное высказывание. Например, закадровый голос сообщает: «Если бы была война, то по меньшей мере 20 % территорий, использованных для эвакуации людей, стали бы полностью непригодными для жилья из-за выпадения радиоактивных осадков». Визуальный ряд очевиден: нужная в процентном соотношении часть карты небрежно зачирикана. Как уже было показано выше, тотальный апокалипсис почти непредставим; апокалиптическое мышление предполагает надежду на собственное выживание. Факты же эту надежду очевидно подрывают. Так, ядерная угроза на стадии войны как потенциального события оборачивается феноменом реальным, но немыслимым, и поэтому невозможным для осмысления в терминах осознанной ответственности за возможные последствия.

Вторая часть фильма представляет собой репрезентацию событий ядерной бомбардировки, как если бы они происходили здесь и сейчас. Уоткинс начинает репрезентацию удара с использования негативов и кадров с переэкспозицией: засвеченные изображения демонстрируют, как люди, корчась от боли, закрывают рукой глаза. Комментатор поясняет: бомба взорвалась в шести километрах от места съемки, и на этом расстоянии тепловое излучение обладает достаточной мощностью, чтобы выжечь глазные яблоки, вызвать ожоги третьей степени и воспламенение мебели. Двенадцать секунд спустя места достигает ударная волна: слышен грохот, камера трясется, моментально перемещаясь от дверного проема к потолку с качающейся люстрой, а затем – на крупный план искаженного гримасой ужаса и обожженного лица одного из героев. Все это длится секунд двадцать, не больше. Встык Уоткинс монтирует черный экран со следующим текстом: «Во время недавнего Вселенского Собора в Ватикане английский и американский епископы высказали мнение о необходимости церкви сообщить верующим, что они должны учиться жить, хотя бы и без любви, с ядерной бомбой, при условии, что она “чиста” и “из хорошей семьи”». Следующая монтажная склейка – и мы снова слышим крики боли и ужаса, из дыма взрыва кристаллизуется фигура ребенка, закрывшего лицо ладонями: коммента-

тор поясняет, что мальчик получил серьезные ожоги сетчатки глаза. Вставка титров с упоминанием церковных властей как будто напрямую иллюстрирует тезис о соотносительности апокалиптического мышления с фундаменталистскими призывами. Невозможная как объект рационального мышления и непредставимая в изображении (не случайно Уоткинс нарушает правила кинорепрезентации, пересвечивая пленку), ядерная война здесь размещается на территории публичной риторики, которая оправдывает военные действия, тем самым стремясь «перекрыть» травматическое переживание, и вместе с тем отвечает на характерную для апокалиптического мышления надежду на спасение. Эта логика будет продолжаться и далее – в словах о «праведности» войны в случае ответного удара, в сопоставлении современной ситуации с ритуалами ацтеков, которые приносили в жертву богам по двадцать тысяч человек, веря, что это позволит им сохранить вселенную в надлежащем порядке.

«Военная игра» продолжает «фиксировать» событие ядерного удара в реальном времени (динамичный монтаж и ручная камера, совмещенные с аутентичными звуками взрывов и криками настаивают на логике документации), однако закадровый комментарий переключается сначала на сослагательное наклонение, а затем – на повествование в прошедшем времени. «Это то, что могло бы произойти в Великобритании после ядерного удара по нескольким нашим городам. Так было после бомбежек Гамбурга, Дрездена, Токио и Хиросимы. Такое явление известно как огненный шторм». Уоткинс соединяет три модуса высказывания: о настоящем (манера съемки), о прошлом (отсылка к событиям Второй мировой войны) и о возможном (сослагательное наклонение в начале фразы). Гибридная природа ядерной угрозы как феномена массового сознания здесь становится очевидной: в документальном режиме Уоткинс воплощает на экране коллективные фантазии, основанные в том числе на визуальных артефактах Второй мировой войны и на привычных для зрителя кинематографических стратегиях репрезентации войны. На экране множатся кадры ужасающих последствий: разрушенные дома, извлекаемые из-под обвалов останки, увечья и ожоги, люди, страда-

ющие от неврозов и психических расстройств. Зритель вынужден балансировать между двумя режимами восприятия. С одной стороны, мы слушаем закадровый комментарий, в режиме информирования сообщаящий различные факты. С другой стороны, манера съемки создает эффект присутствия, предлагая зрителю позицию внутри репрезентируемого события. Паранойя, факты и образная система сцеплены до такой степени, что отделить фантазию от действительности больше не представляется возможным, что отражает специфику существования ядерной угрозы в виде гибридного феномена, где переплетены действительность и вымысел, рациональное и иррациональное.

Постепенно звуки взрывов затихают, и фильм начинает повествовать о том, что будет после ядерной войны. Невротические посттравматические реакции не пропадут, и люди не смогут забыть того, чему оказались свидетелями. Правительство решает вопрос с телами погибших: их массово сжигают, не пуская родственников к месту сожжения – так, по словам комментатора, было в Германии во время Второй мировой. В одном из эпизодов герой фильма, глядя прямо в камеру, рассказывает: «После бомбежек Дрездена немцы снимали с погибших обручальные кольца. Они пытались идентифицировать их по надписям внутри колец. Мы тоже так делаем. Мы держим кольца в этом ведре» – и камера переключается на жестяное ведро, на треть заполненное обручальными кольцами. Уткинс здесь продолжает ту же логику, что и в комментариях с упоминанием бомбежек времен Второй мировой, но на этот раз точкой сопоставления становится не визуальный образ войны, а стратегия репрезентации травмы. Частый сюжет в исследованиях – тезис о том, что она не подлежит прямой демонстрации и часто проявляется через фигуры отсутствия. В «Военной игре» мы, напротив, имеем дело с манифестированным присутствием, интенсифицированным тем фактом, что на экране разворачивается документация событий, которые не произошли, но так, как если бы они уже существовали. В предисловии к сборнику «Травма: пункты» С. Ушакин пишет: «...Ни мастерство в развитии “чувства боязни”, ни совершенствование навыков замещения не могут устранить исходной ситуации –

пережитой утраты. Невозможность восполнить утрату ритуалами выживания, как отмечает Кэти Карут, может означать только то, что “само выживание... становится кризисом”» [2, с. 16]. Такой и оказывается третья часть «Военной игры»: сцены выживания в условиях ядерной зимы манифестируют неизбежное присутствие травмы. Так, кадр с изображением ведра, наполненного обручальными кольцами, маркирует присутствие жуткой смерти и невозможности исполнения традиционных погребальных ритуалов.

В «Военной игре» мир после ядерных бомбардировок – это мир необратимых изменений не только в тканях человеческого тела, но и в тканях социальных, экономических и политических. Люди впадают в апатию и безразличие, не хватает еды и лекарств, начинаются голодные бунты. Ожидаемый результат – активизация репрессивных аппаратов государства и перераспределение ресурсов внутри общества. Закадровый голос поясняет: «Возможно, что в ситуации голодных бунтов сокращающиеся запасы пищи будут сохранены для поощрения тех, кто выполняет грязную работу в интересах всего общества». Следующий шаг – конфликты между бунтующими и полицией, расстрелы несогласных, мародерство. Постъядерный мир – это мир распада социальных связей, моральных норм, сведение человеческого к инстинктивному. Таков ответ Уткинса на логику апокалиптического мышления: деконструкция фантазии о спасении.

В конечном итоге «Военная игра» Уткинса оказывается мощным антивоенным высказыванием. На протяжении фильма вводятся мысли о личной ответственности (один из персонажей, священнослужитель, говорит о том, что, передавая правительству право на убийство в ходе войны, гражданин тоже несет ответственность), о критике общества потребления, инертного к внешнеполитическим событиям («Как смогли бы жить американцы после ядерного нападения на Соединенные Штаты, если они привыкли к автомобилям, большим домам, телевидению, морозильникам и так далее?»), а ближе к финалу звучит фраза: «В течение следующих пятнадцати лет еще двенадцать стран, возможно, обзаведутся ядерным оружием. Так что... более чем

возможно, что все, увиденное вами в этом фильме, случится еще до 1980-го года».

Компания BBC не выпустила фильм в телевизионный эфир, но в 1966 г. он вышел в ограниченный прокат в кинотеатрах и кино клубах [14, с. 1353]; на телеэкранах «Военная игра» появилась двадцать лет спустя, в 1985 году. Причины цензурирования фильма подробно обсуждаются в исследованиях Тони Шоу и Джеймса Чэпмена [4; 14]; авторы опираются на архивные документы, ставшие доступными через несколько десятилетий после запрета. В официальном заявлении телекомпании говорилось, что «Военная игра» «является “слишком ужасающей для телевещания” и поэтому не будет показана» [14, с. 1365]. Сам режиссер связывал решение о запрете фильма с тем, что телекомпания BBC поддалась давлению со стороны правительства [14, с. 75]; представители BBC это отрицали. В 2017 г. была опубликована статья, где с опорой на рассекреченные архивные документы прослеживается взаимодействие разных институциональных и правительственных агентов, результатом которого стал запрет. Автор рассматривает эту ситуацию как пример тонко организованной, не прямой цензуры: «Цензура... может быть более вездесущей и эффективной, когда она интернализирована, то есть когда действуют условия, которые заставляют институциональных субъектов подчиняться по собственной воле, без необходимости потенциально неловких прямых действий со стороны самой правящей власти» [6]. Эта ситуация наглядно отражает природу холодновоемного конфликта – войны, ландшафтом которой оказывается не только эмпирический мир, но и само человеческое сознание. Запрет фильма связан с тем, что в ленте увидели действительность, а не вымысел. Таким образом, «Военная игра» – с проблематикой, отражающей содержание массового сознания 1960-х гг., с гибридной структурой, соответствующей двойственности ядерной угрозы как феномена массового сознания, со специфической судьбой – воплощает в себе логику мышления как зрителей, так и властей, захваченных холодной войной как специфическим состоянием сознания. Документальная составляющая в выбранной Уоткинсом гибридной кинематографической форме относится, таким образом, не толь-

ко к стилистике и использованию конкретных киноприемов, но и к содержанию. Локация фильма – не территория Великобритании, а человеческое сознание. Перемещая событийность из эмпирической действительности в область мыслимого и представимого, Уоткинс направляет камеру на холодную войну как особое состояние сознания, подразумевающее как определенные образы и идеи, так и мораль и систему ценностей. Именно это состояние сознания, надо полагать, и становится основным объектом критики режиссера.

Результаты. Итак, в тексте статьи было показано, что фильм «Военная игра», снятый в 1965 г., не просто создает образ мира непосредственно перед ядерной войной, во время нее и после, но работает с ядерной угрозой как феноменом массового сознания. Представления о ядерной угрозе отмечены своеобразной парадоксальной гибридностью: в них сочетаются реальные факты, научные данные и знания, основанные на последствиях применения ядерного оружия в Хиросиме и Нагасаки, и коллективные фантазии, сформированные в рамках апокалиптического мышления, характерного для мира, переживающего тревогу ядерной угрозы. Аффективная составляющая представлений о ядерной угрозе связывается с параноидальным страхом. Выбирая для фильма гибридную кинематографическую форму, объединяющую привычную для конвенциональной документалистики и телерепортажа опору на фактичность и достоверность с характерной для игрового кино категорией вымысла, Уоткинс решает сразу несколько задач. Во-первых, сама форма вторит специфике ядерной угрозы как феномена массового сознания. Во-вторых, режиссер выстраивает критическую дистанцию по отношению как к действиям средств массовой информации и политике информирования о потенциальной ядерной угрозе, так и к ригидности массового сознания. Указывая на непредставимость ужаса, который повлечет за собой ядерная война, и одновременно демонстрируя именно этот ужас в документальном режиме, Уоткинс обращает внимание на зону потенциального формирования травматического опыта, сопоставляя событие возможной ядерной войны с травматическими событиями Второй мировой. Наконец, благодаря своей

гибридной природе, фильм позволяет осмыслить холодную войну не только как геополитическое событие, но и как особый тип мышления, влекущий за собой определенную систему ценностей и мораль. Таким образом,

«Военная игра» вписывается в культурную критику ядерной угрозы, воплощает логику мышления периода холодной войны и одновременно документирует холодную войну как особое состояние сознания.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Салецл Р. О страхе. М.: Дело, 2014. 192 с.
2. Ушакин С. «Нам этой болью дышать?»: О травме, памяти и сообществах // Травма: пункты. М.: Нов. лит. обозрение, 2009. С. 5–41.
3. Caughie J. Progressive Television and Documentary Drama // *Screen*. 1980. Vol. 21 (3). P. 9–35.
4. Chapman J. The BBC and the Censorship of The War Game (1965) // *Journal of Contemporary History*. 2006. Vol. 41 (1). P. 75–94.
5. Cook J. R. Making the Past Present. Peter Watkins's Culloden // *Documenting the Documentary*. Detroit : Wayne State University Press, 2014. P. 217–236.
6. Cook J. R. Who Banned the War Game? A Fifty Year Controversy Reassessed // *Journal of British Cinema and Television*. 2017. Vol. 14, № 1. P. 39–63.
7. Hendershot C. From Trauma to Paranoia: Nuclear Weapons, Science Fiction, and History // *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*. 1999. Vol. 32, № 4. P. 73–90.
8. Hendershot C. *Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films*. Bowling Green, Bowling Green State University Popular Press, 1999. 163 p.
9. Lifton R. J. *The Life of the Self: Toward a New Psychology*. N. Y.: Simon and Schuster, 1976. 190 p.
10. May R. *The Meaning of Anxiety*. N. Y.: W. W. Norton & Company, 1977. 408 p.
11. Meissner W.W. Impending Nuclear Disaster. Psychoanalytic Perspectives // *Psychoanalysis and the Nuclear Threat: Clinical and Theoretical Studies*. Hove; L.: The Analytic Press, 1988. P. 89–110.
12. Ostow M. Apocalyptic Thinking in the Nuclear Age // *Psychoanalysis and the Nuclear Threat: Clinical and Theoretical Studies*. Hove; L.: The Analytic Press, 1988. P. 59–70.
13. Roscoe J., Hight C. *Faking It: Mock-Documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester: Manchester University Press, 2001. 232 p.
14. Shaw T. The BBC, the State and Cold War Culture: The Case of Television's The War Game (1965) // *English Historical Review*. 2006. Vol. CXXI, № 494. P. 1351–1384.

REFERENCES

1. Salecl R. *O strakhe* [On Anxiety]. Moscow, Delo Publ., 2014. 192 p.
2. Oushakine S. “Nam etoj bolju dyshat?”: O travme, pamjati i soobshhestvakh [“Shall We Breath This Pain?”: On Trauma, Memory and Communities]. *Travma:punkty* [Trauma: Centers]. Moscow, Nov. lit. obozrenije Publ., 2009, pp. 5-41.
3. Caughie J. Progressive Television and Documentary Drama. *Screen*, 1980, vol. 21 (3), pp. 9-35.
4. Chapman J. The BBC and the Censorship of The War Game (1965). *Journal of Contemporary History*, 2006, vol. 41 (1), pp. 75-94.
5. Cook J.R. Making the Past Present. Peter Watkins's Culloden. *Documenting the Documentary*. Detroit, Wayne State University Press, 2014, pp. 217-236.
6. Cook J.R. Who Banned the War Game? A Fifty Year Controversy Reassessed. *Journal of British Cinema and Television*, 2017, vol. 14, no. 1, pp. 39-63.
7. Hendershot C. From Trauma to Paranoia: Nuclear Weapons, Science Fiction, and History. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 1999, vol. 32, no. 4, pp. 73-90.
8. Hendershot C. *Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films*. Bowling Green, Bowling Green State University Popular Press, 1999. 163 p.
9. Lifton R.J. *The Life of the Self: Toward a New Psychology*. New York, Simon and Schuster, 1976. 190 p.
10. May R. *The Meaning of Anxiety*. New York, W. W. Norton & Company, 1977. 408 p.
11. Meissner W.W. Impending Nuclear Disaster. Psychoanalytic Perspectives. *Psychoanalysis and the Nuclear Threat: Clinical and Theoretical Studies*. Hove, London, The Analytic Press, 1988, pp. 89-110.

12. Ostow M. Apocalyptic Thinking in the Nuclear Age. *Psychoanalysis and the Nuclear Threat: Clinical and Theoretical Studies*. Hove, London, The Analytic Press, 1988, pp. 59-70.
13. Roscoe J., Hight C. *Faking It: Mock-Documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester, Manchester University Press, 2001. 232 p.
14. Shaw T. The BBC, the State and Cold War Culture: The Case of Television's The War Game (1965). *English Historical Review*, 2006, vol. CXXI, no. 494, pp. 1351-1384.

Information About the Author

Olga S. Davydova, Candidate of Sciences (Cultural Studies), Associate Professor, Institute of International Development and Partnership, ITMO University, Prosp. Kronverksky, 49, Bld. A, 197101 Saint Petersburg, Russian Federation; Grant Contractor, HSE University – Saint Petersburg, Soyuz Pechatnikov St, 16, 190121 Saint Petersburg, Russian Federation, Ol.davydova@inbox.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6513-6505>

Информация об авторе

Ольга Сергеевна Давыдова, кандидат культурологии, доцент, Институт международного развития и партнерства, Национальный исследовательский университет ИТМО, просп. Кронверкский, 49, стр. А, 197101 г. Санкт-Петербург, Российская Федерация; исполнитель по гранту, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» – Санкт-Петербург, ул. Союза Печатников, 16, 190121 г. Санкт-Петербург, Российская Федерация, Ol.davydova@inbox.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6513-6505>