

## Введение

Тема школы выступает неизменно важным сегментом игрового кинематографического искусства. На современном этапе проблема игрового кинематографа школьной тематики обсуждается в междисциплинарном контексте и исследуется в научных работах следующих авторов: Л. Ю. Аркус, Н. И. Васильевой, Н. И. Лубашовой, Н. И. Нусиновой, А. А. Сальниковой, А. П. Бурмистрова, А. В. Федоровым, А. А. Левицкой, И. В. Чельшевой и др. Н. И. Лубашова отмечает неразрывную связь детского кино рассматриваемого периода с «новыми политическими и социально-культурными условиями и задачами советского государства, а именно: разработкой принципов активного идейно-эстетического осмысления и переосмысления мира на экране, стремлением к жизненной достоверности изображения советских людей и исторических событий молодого советского общества» [Лубашова, 2007, с. 31].

Появившийся на рубеже XIX-XX веков кинематограф вызывал немало дискуссий практически с момента своего рождения. И хотя первые игровые кинофильмы были больше похожи на театральные постановки, новое техническое изобретение постепенно обрело свои художественные особенности. Условность кодовых значений определила отношение к кинематографу как новому виду искусства, а борьба между восприятием кинозрелища как реальности и понимания, что происходящее на экране – вымысел, стало основой для существования нового вида искусства [Чельшева, 2017, с. 89-90]. Философские подходы к киноискусству тесно связаны с рассмотрением феномена медиакультуры в целом, которая, в свою очередь, выступает транслятором и важным агентом социальной среды.

В разные периоды развития советского, а затем российского кинематографа фильмы, в том числе, и на тему школы по-разному интерпретировали это отношение. В свою очередь, это сопровождалось трансформационными процессами, происходящими в обществе в целом, т. к. отражение процесса обучения в искусстве всегда неизменно было взаимосвязано с процессами, которые происходят в обществе.

В целом отечественная кинематография представляет собой «огромное культурное поле, позволяющее рассматривать его с точки зрения культурфилософии, т.к. именно кинематография играла значительную роль в формировании культурного пространства общества и культуры человека, в особенности в советский исторический период. Советский кинематографический экран был заполнен знаками, символами, текстами и кодами, художественно отражающими цель и смысл жизни человека» [Дубашова, 2013].

Основным материалом настоящего исследования выступают игровые аудиовизуальные медиатексты школьной тематики, снятые в нашей стране в разные периоды, а также научные исследования, посвященные художественным произведениям кинематографического искусства.

Цель настоящего исследования – осуществление герменевтического анализа художественных фильмов на тему школы, включая: анализ стереотипов, идеологический анализ, идентификационный анализ, иконографический анализ, сюжетный анализ, анализ характеров персонажей и др. Вслед за А. В. Федоровым мы считаем, что герменевтический анализ культурного контекста (Hermeneutic Analysis of Cultural Context) – «исследование процесса интерпретации медиатекста, культурных, исторических факторов, влияющих на точку зрения агентства/автора медиатекста и на точку зрения аудитории. Герменевтический анализ предполагает постижение медиатекста через сопоставление с исторической, культурной традицией и действительностью; проникновение в его логику; анализ медиатекста через сопоставление медийных образов в историко-культурном контексте. При этом вполне возможно сочетание исторического, герменевтического анализа со структурным, сюжетным, этическим, идеологическим, иконографическим/визуальным, анализом медийных стереотипов и персонажей медиатекста» [Федоров, 2012, с. 47].

Соответственно, основные методы данного исследования – теоретический анализ и синтез, сравнение и классификация, описательно-аналитические методы, базовым положением которых выступает опора на герменевтический анализ. Осуществ-

ление герменевтического анализа базируется на использование ключевых понятий медиаобразования: «медийные агентства» (media agencies), «категории медиа/медиа текстов» (media/media text categories), «медийные технологии» (media technologies), «языки медиа» (media languages), «медийные репрезентации» (media representations) и «медийные аудитории» (media audiences).

В данном издании будет предпринята попытка представить герменевтический анализ отечественных художественных фильмов школьной проблематики, созданных на разных этапах в советском, а позже – в российском кинематографе.

Как свидетельствует наше исследование, школьная тема в разные годы развития отечественного игрового кино звучала с акцентом на те или иные идеологические, социальные, нравственные, мировоззренческие и другие аспекты. Если говорить об игровых фильмах школьной тематики советского периода, то мы, вслед за А. В. Федоровым, А. А. Левицкой и О. И. Горбатковой можем представить основные этапы их создания следующим образом:

- 1) фильмы периода немого кино (1919-1930);
- 2) фильмы звукового периода кино сталинской эпохи и первых постсталинских лет (1931-1955);
- 3) фильмы периода «оттепели» (1956-1968); 4) фильмы периода «стагнации» (1969-1984);
- 5) фильмы периода «перестройки» (1985-1991)
- 6) современные фильмы школьной тематики (1992-2017) [Федоров, Левицкая, Горбаткова, 2017].

Материалы, представленные в данном издании, подготовлены при финансовой поддержке гранта Российского научного фонда (РНФ). Проект № 17-18-01001 «Школа и вуз в зеркале советских, российских и западных аудиовизуальных медиатекстов», выполняемый в Ростовском государственном экономическом университете.

## Примечания

Лубашова Н. И. «Кинематография» как категория теории и истории культуры // Аналитика культурологии. 2013. № 25. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kinematografiya-kak-kategoriya-teorii-i-istorii-kultury> (дата обращения: 25.10.2018).

Федоров А. В. Анализ аудиовизуальных медиатекстов. М.: МОО\ «Информация для всех», 2012. 182 с.

Федоров А.В., Левицкая, А.А., Горбаткова, О. И. Школа и вуз в зеркале аудиовизуальных медиатекстов: основные подходы к проблеме исследования // Медиаобразование. 2017. № 2. С. 187-206. \ Челышева И. В. Трансформация медиаобразов в эволюции экранных искусств // Искусство и образование. 2017. № 2 (106). С. 88-100. <http://www.art-in-school.ru/art/index.php?page=201702> (дата обращения – 14.06.2017 г.).

## ГЛАВА 1

### Тема школы в отечественном игровом кинематографе первой половины XX века

#### 1.1. Анализ философских, антропологических подходов к теме школы в советских и российских аудиовизуальных медиатекстах на материале игрового кино

С момента появления фотографии, а позже кинематографа, движущиеся кинообразы стали активным средством познания действительности и отражением отношения к ней: «Эволюция кинематографа предстает как сложно детерминированный процесс, предполагающий корреляцию объективных, историко-культурных и собственно художественных факторов, пересечением которых становится личность» [Гожанская, 2006].

Попытаемся представить основные философские и антропологические подходы к игровому кинематографу по рассматриваемой тематике с точки зрения современных исследователей. Основным материалом для нашего исследования выступают теоретические труды по философии, культурологии, антропологии, семиотике, герменевтике, игровые фильмы по исследуемой проблематике.

С момента своего зарождения кинематограф не перестает быть предметом научных дискуссий, связанных с проблемами отражения реальности в кинематографическом повествовании, подходами к художественным средствам отражения времени, пространства и др. Проблема философских и антропологических подходов к произведениям игрового кинематографа рассматривается в научных трудах целого ряда исследователей: Ж. Делеза, Ю. Лотмана, А. Базена, В. Беньямина, Б. Балаша, З. Кракауэра и др.

Анализ произведений игрового кинематографа открывает широкое поле научных исследований, касающихся различных аспектов сложного функционирования данного синтетического искусства. Сюда можно отнести культурологические, философские, социологические, исследования Р.Барта, Ю. Б. Борева, А. С. Брейтмана, В. А. Ядова, И. В. Гожанской,

Н. Б. Кирилловой, И. П. Смирнова, Ж. Т. Тощенко,  
Н. А. Хренова, С. К. Шайхитдиновой и др.

Характеризуя феномен игрового кинематографа, мы вслед за Н. А. Хреновым обратимся к сложным трансформационным процессам, происходящим в культуре последних десятилетий, когда порывая с традицией, искусство неизбежно провоцирует теоретическую рефлексию, т.е. потребность в объяснении того, почему появляются принципиально новые формы. Именно это продиктовало необходимость союза возникающей искусствоведческой теории с философией, естественными науками, историей, эстетикой, психологией, социологией, семиотикой, герменевтикой, культурологией и др. Иначе говоря, как определил XX в., теория искусства вынуждена всё больше превращаться в междисциплинарную науку. «Искусствознание входило в экстенсивный, а не интенсивный этап развития, о чем и свидетельствовало появление новых научных стратегий, а также развертывание междисциплинарных исследований» [Хренов, 2008, с.9–10]. В свою очередь, И. П. Смирнов подчеркивает, что эволюция мира, отраженная на киноэкране, тесно взаимосвязана с проблемами эволюционных процессов киноантропологии, семиотикой кинематографа [Смирнов, 2009].

Кинематограф выступает в качестве исторического феномена, занявшего «прочную нишу в советской социокультурной модели в качестве «важнейшего из искусств». К основным свойствам кинематографа, также являющегося результатом «двойного мимесиса» (Г. Лукач), относится создание «экранной реальности» (опосредованное «экраном» восприятие мира), множество актуализированных «эстетик», смешение «высокого» и «низкого», элитарного и массового.

В советские времена «особая значимость придавалась высокому нравственному пафосу кино. Среди опасностей советской кинематографии называлось создание монокультуры, отсутствие жанрового разнообразия, чрезмерная идеологизированность и мифологичность» [Еланская, 2007]. Е. Н. Савельева полагает, что сложность и противоречивость подходов к кинематографическому искусству обусловлена тем, что «кинематограф предстает как новая модель художественно-

символического преобразования действительности, ключевым моментом которой является применение самой действительности в качестве материала. Для работы с подобным материалом киноискусство применяет собственную стратегию – стратегию выбора и искажений, необходимую в условиях тотального охвата мира» [Савельева, 2007].

Д. В. Босовым на примере мейнстрим-кинематографа выделяется целый ряд теоретических подходов, среди которых: структурный функционализм, рассматривающий кинематографическое произведение как один из элементов масскульта, выполняющий важную социальную роль транслятора ценностей в обществе; социокультурный подход, характеризующий кинематограф «в контексте ценностных, символических, стилевых параметров массовой культуры и молодежных, студенческих субкультур, механизмов символического закрепления нормативных для молодежи моделей и социальных паттернов»; социально-критический подход, выполняющий важную функцию «легитимации существующего нормативного порядка в массовом сознании» и рассматривающий «социально-экономические аспекты его функционирования в обществе потребления»; подход, когда с точки зрения теоретического отношения к социальной идентичности раскрываются «социально-психологические и социокультурные механизмы воздействия мейнстрим-кинематографа на зрителей через отождествление с киногероями»; визуальный подход, одной из важных характеристик которого выступает информационная функция кинематографического искусства; концепция репрезентативной культуры, позволяющей рассматривать кинематограф в качестве транслятора и специфичного механизма «репрезентации индивидуальных образцов поведения реципиентов»; подход с точки зрения теории информационного общества кинематограф выступает важным коммуникационным каналом и одновременно становится фактором социального риска; концепция креативного консюмеризма, которая «позволяет расценивать мейнстрим-кинематограф как средство массовой коммуникации, навязывающее реципиентам образцы потребления и дублирующее свое содержание в сети Интернет, предоставляющее

зрителям возможность выступать в роли критиков, превращающих культурный продукт в отправную точку для дискуссии и для аргументации своей точки зрения» [Босов, 2017]. К тому же, по мнению С. Н. Еланской «популярное советское кино выполняло в том числе и функцию моделирования повседневности, предлагало выход, готовый путь. Поэтому в конструировании обыденного «жизненного мира» продолжают немалую роль играть штампы и стереотипы, социально обусловленные и сконструированные советским кинематографом, в котором каждая эпоха вносила свои коррективы в социальный заказ на «лица экрана» [Еланская, 2007].

Философские подходы к кинематографическим произведениям, по мысли С. Штейн, можно представить в следующем виде: конструирование и на основе диалектического принципа методологическое обоснование иерархической структуры, включающей онтологию кино (теоретический фундамент), творческий метод (практическое развертывание теоретических принципов), а также киногносеологию (познавательный инструментарий); в качестве опытного примера действительности созданной структуры системного функционирования отбор, анализ и приведение в соответствие друг с другом определенным образом содержательно наполненных киноонтологии, киногносеологии и творческого метода, образующих частное направление философии кино; описание и аналитическое сопоставление наиболее распространенных частных направлений философии кино [Штейн, 2009, с. 60].

М. А. Куртов отмечает, что проблемы взаимосвязи кинематографа и философии имеют разные основания: «В основе первой лежит идея антропокосмоморфизма, в основе второй – идея бергсоновской длительности» [Куртов, 2011]. Основной функцией онтологического подхода к кинематографическому искусству, по мнению М. А. Куртова, выступает построение фундаментальной базы, которая составляет собственно онтологию кинематографа.

М. А. Куртов подчеркивает, что «в отличие от всех иных подходов к изучению кинематографа (семантическому, структурно-семиотическому, феноменологическому), которые по



большому счету являются подходами гносеологически-познавательными, онтологический ракурс не есть собственно подход в том смысле, что он может быть применим как метод познания в отношении всего кинематографа в целом» [Куртов, 2011]. С. Штейн представляет основные признаки онтологии кинематографического искусства следующим образом: имеет структурно-целостный, но в тоже время содержательно-вариативный характер; предшествует познавательным подходам; допускает их множество; посредством диалектической связи включается в их функционирование в качестве исходного концепта; таким же образом может быть связана непосредственно с тем или иным творческим методом; имея изначально обособленный характер по отношению к познавательным и творческим подходам, может выступать как стержневой элемент целостной кинотеории – философии кино [Штейн, 2009].

В результате проведенного анализа Н. И. Лубашовой выделен ряд аспектов, предопределивших основные направления изучения кинематографии, среди которых – «исторические, искусствоведческие, семиотические, семантические, архетипические, интертекстуальные, социальные и др.» [Лубашова, 2007, с. 18]. В исследовании И. В. Лепиховой многообразие исследовательских подходов к кинематографическому искусству увязывается с тем что «современное кино крайне сложная семантическая система, многомерная и поликодовая» [Лепихова, 2014].

Обзор основных подходов к игровому кинематографу был бы неполным без обращения к проблемам визуальной антропологии, т. к. ее теоретические основания, как полагает Е. Ю. Трушкина, «с одной стороны, оказываются теснейшим образом связаны с развитием культурной (социальной) антропологии, кинематографической теории, а с другой стороны, формируются в ходе развития магистральной линии философской антропологии и философии культуры, а также теории познания» [Трушкина, 2013]. В этой связи автором выделяются три основных уровня реализации визуальной антропологии: концептуальный уровень; сфера рефлексии базовых дефиниций; сфера принципов визуалистики.

С. С. Аванесовым визуальное (изобразительное) начало определяется с точки зрения онтологии человека и культуры как один из важнейших и специфических экзистенциальных параметров антропологии. На данном уровне должны быть задействованы ресурсы философии. Далее на методологическом уровне определяются когнитивные подходы и методы, ориентированные на релевантное постижение визуальных реалий в различных сферах «конкретной» антропологии – в этнологии, археологии, истории, социологии и др. Наконец, на инструментальном уровне ставятся и решаются задачи «прикладного» характера, связанные с использованием технических средств регистрации, консервации, рубрикации и трансляции визуальных феноменов культуры. Для каждого из названных уровней характерен свой тип дискурса: теоретический, методологический, операциональный [Аванесов, 2013].

Рассматривая произведения медиакультуры с точки зрения антропологического подхода, нужно иметь в виду, что «в антропологическом измерении медиакультурный текст представляет собой печатный, аудиальный, аудиовизуальный продукт массовой коммуникации, который совершенствует читателя, слушателя, зрителя, пользователя в моральном, интеллектуальном, физическом плане, утверждает в общественной атмосфере высокие духовные ценности и культивирует в био-социопсихогенезе человека способность к мыслям, чувствам и поступкам в рамках конструктивного общения и поведения. В медиатексте аккумулируется практическая (жизненная) философия, которая внедряется в массовое сознание методом убеждения и направляет процесс образования и воспитания человека по вектору повышающей социализации» [Луговая, 2013, с. 10].

При всем многообразии историко-антропологических подходов к кинематографу необходим анализ различных сегментов, средовых характеристик медийной культуры. Подтвердим это анализом научной литературы по теме нашего исследования. Среди основных философских подходов к кинематографу в целом, и игровому кинематографу в частности, можно выделить: семантический; структурно-семиотический; феноменоло-

гический; антропологический герменевтический подходы [Челышева, 2018]. Анализ художественных фильмов рассматриваемой нами тематики базируется на ряде ключевых понятий медиаобразования: «медийные агентства» (media agencies), «категории медиа/медиа-текстов» (media/media text categories), «медийные технологии» (media technologies), «языки медиа» (media languages), «медийные репрезентации» (media representations) и «медийная аудитория» (media audiences)» [Федоров, 2013, с. 49].

С точки зрения антропологического подхода к отечественному художественному кинематографу школьной тематики, можно констатировать значительное внимание, уделяемое воспитательному контексту, который наиболее ярко проявлялся в фильмах советского периода (так называемое «правильное мировоззрение» с опорой на идеологические акценты). Еще в 20-е – 30-е гг. XX века на воспитательные задачи кинематографа для детей указывала Ю. И. Менжинская [Менжинская, 1927], а А. С. Макаренко выступал со специальным радиолекторием для родителей, подчеркивая воспитывающее воздействие кино на подрастающее поколение. Позже об этом в разные годы писали многие киновееды и кинопедагоги: О. А. Баранов, Е. В. Жаринов, Н. М. Зоркая, И. С. Левшина, З. С. Смелкова, С. Н. Пензин, Г. А. Поличко, Ю. Н. Усов и др.

Формирование общепринятой жизненной философии, связанной с мировоззренческими, нравственными установками массового зрителя нашло отражение в советских фильмах разных лет: «Путевка в жизнь», «Брат героя», «Тимур и его команда», «Аттестат зрелости», «Педагогическая поэма», «Республика ШКИД», «Три с половиной дня из жизни Ивана Семёнова, второклассника и второгодника», «Большая перемена», «Ключ без права передачи», «Розыгрыш», «Школьный вальс», «Не болит голова у дятла», «Пацаны», «Чучело», «Дорогая Елена Сергеевна» и др.

Кинообразы большинства главных героев советских фильмов о школе создавались либо в ярко выраженном положительном ключе, либо были вплетены в сюжетные линии, которые даже резко отрицательных персонажей (к примеру, бывших беспризорников в «Республике ШКИД») ставили на

путь исправления и понимания важности и нужности общепринятых социальных и моральных норм и правил. Этому способствовали не только интересные и захватывающие сюжеты, привлечение самых популярных на данном этапе актеров, но и неизменный интерес, который проявляло молодое поколение, не имевшее в советские времена доступа ко многим зарубежным и отечественным продуктам в виде художественных фильмов.

Семантический подход к кинематографу связан с исследованиями Р. Барта, Ю. Лотмана и др. Так, в контексте семантического подхода к художественным фильмам мы можем осуществить анализ слов и действий персонажей и их интерпретацию с опорой на ключевые понятия медиаобразования. Например, при семантическом анализе фильмов с опорой на ключевое понятие «языки медиа» (media languages) можно выявить, что в подавляющем большинстве кинопроизведений советского периода рассматриваемой тематики наблюдается яркое проявление идеологического контекста. Об этом, в частности, может свидетельствовать семантический анализ названий советских художественных фильмов первой половины XX в.: «Ванька – юный пионер» (1924), «Красный галстук» (1948) и др.

С точки зрения социокультурного контекста осуществление семантического анализа речевой составляющей фильмов школьной тематики с опорой на понятия «медийные репрезентации» (media representations) позволяет определить доминирующие понятия: «пионеры», «юные ленинцы», «коммуна» и др.

Структурно-семиотический подход к кинематографу связан с трудами Р. Барта, Ю. Лотмана, У. Эко, К. Метца и др. Изучение кинопроизведения с семиотических позиций системы знаков, как полагает И. В. Гожанская, может быть охарактеризовано с нескольких позиций: «в их отношении с отправителем и реципиентом; в отношении кодов, обладающих генерализующими характеристиками для отправителя и для получателя, а также в связи с контекстом, в котором происходит коммуникация» [Гожанская, 2006].

Семиотика кино находит свое отражение в моделях анализа кинопроизведений. В числе ключевых проблем семиотического анализа выделяются следующие: проблема минимального зна-

чащего элемента или мельчайшего означающего; проблема роли кинематографического движения кадров, заключающаяся в том, что семиотический анализ кадра не способен дать ответ о сообщении, передаваемом самим фильмом; комплексная проблема коммуникации посредством кинематографа, связанная с тем, как исследователь отвечает на вопрос о возможности кодирования нового смысла языком кино [Сербин, 2014, с 210].

Семиотический подход к анализу игровых фильмов анализируемой нами тематики с опорой на ключевые медиаобразовательные понятия позволяет выявить ряд доминирующих образов, представленных в кинолентах разных лет. Так, например, опора на ключевые понятия «медийные технологии» (media technologies), «языки медиа» (media languages), «медийные репрезентации» (media representations) и «медийная аудитория» (media audiences)» дает возможность представить сравнительную характеристику образов учителя (вузовского преподавателя) и учеников (студентов).

К примеру, в период доминирования подхода «социалистического реализма» институт образования, нашедший свое отражение в кинематографе, часто апеллировал к образам строгого учителя и старательных учеников, где все устремления участников образовательного процесса были нацелены на достижение задач строительства нового общества, где образовательные задачи неразрывно переплетались с идеологическими устремлениями. Это достаточно ярко демонстрируется в ряде советских фильмов: «Путевка в жизнь» (1931), «Первоклассница» (1948) и др. Например, к характерным аудиовизуальным символам и знакам фильма «Первоклассница» можно отнести спокойную, размеренную и четко выверенную речь учительницы, ее строгий внешний образ, неизменно безупречное поведение в любой жизненной ситуации. Если говорить о кинематографических образах школьниц, то здесь также можно заметить четко расставленные акценты на строжайшую дисциплину, выполнение всех правил школьной жизни, отвечающих статусу советского школьника (начиная от школьной формы и заканчивая трепетным отношением к учебе).

Опираясь на положение Ю. М. Лотмана о том, что «в основе киноязыка лежит наше зрительное восприятие мира» [Лотман, 1973], отметим: в процессе семиотического анализа аудиовизуального медиатекста можно выявить нравственную, эстетическую, социальную составляющие игрового фильма путем анализа образов, знаков и символов. Например, семиотический анализ советских игровых фильмов школьной тематики периода «оттепели» («Весна на Заречной улице» (1956), «Доживем до понедельника» (1968) и др. и последующего периода так называемого «застоя», позволяет говорить о доминировании нравственных, мировоззренческих проблем, обращении к природе чувств, эмоций, человеческих ценностей героев. К примеру, по фильму «Весна на Заречной улице», наряду с темой необходимости получения знаний практически в любом возрасте, «красной нитью» проходит тема личных взаимоотношений героев, полных противоречий и столкновений, связанных с переоценкой ценностей главных героев – молодой учительницы, поклонницы классической музыки и литературы (о чем свидетельствуют сосредоточенное слушание С. Рахманинова и аккуратно сложенные книги) и простого рабочего (небрежный внешний вид, нарочитая ухмылка, неуклюжие знаки внимания). В фильме «Школьный вальс», повествующем о первой любви школьников и трудностях нравственного выбора, с которыми они сталкиваются, символичны лирическое музыкальное сопровождение, черный фартук школьной формы героини на выпускном балу, тяжелые рабочие сапоги рано повзрослевшей главной героини и др. [Чельшева, 2018].

Как свидетельствует проведенный историко-педагогический анализ исследуемых периодов в контексте развития отечественного медиаобразования [Чельшева, 2014; 2017 и др.], острые проблемные фильмы, такие как «Ключ без права передачи», «Розыгрыш», «Школьный вальс», «Не болит голова у дятла», «Пацаны», «Чучело» и др., задали семантику будущих событий рубежа 1980 – начала 1990-х гг., осуществив взрыв массового сознания. Их влияние было ощутимо и в последующий период развития школьной темы в кинематографе. Так, например, анализ фильмов рассматриваемой тематики, снятых в «перестро-

ечный» период, а также фильмов, вышедших на киноэкраны на рубеже XX и XXI вв. («Курьер» (1986); «Плюмбум, или Опасная игра» (1986); «Дорогая Елена Сергеевна» (1988); «Куколка» (1988); «Авария – дочь мента» (1989); «Сделано в СССР» (1999) и др.), приводит к выводу о превалировании социальных проблематики, нашедшей отражение в образах и символах, характерных для становления нового поколения в совершенно иных, отличных от советского системного подхода отображению школы условиях.

Например, фильм «Куколка» повествует о драматической судьбе юной спортсменки, которая уходит из большого спорта и попадает в новую и непривычную для себя обывательскую жизнь, которой живет большинство ее обычных сверстников. Основные символы, сопровождающие ее прошлую жизнь и ставшие одновременно знаками ее несбывшихся надежд – спортивные снаряды, бесконечные повторы сложных элементов, пьедесталы почета, города и страны, медали, интервью, поездки... И только маленькая куколка, ставшая, пожалуй, единственным ярким знаком детства, оставшимся из прошлой жизни, напоминает главной героине о детстве и символизирует незащищенность хрупкой девочки перед суровой реальностью. Эти символы, несмотря на новую жизнь, сопровождают бывшую спортсменку практически весь фильм. Попав в родной город, героиня сталкивается с серыми унылыми улицами и такого же цвета стенами школы, одинаковыми формами одноклассников, равнодушными лицами учителей. Кстати, в данный период острая социальная проблематика выходит на первый план не только в отечественном игровом, но и в документальном кинематографе. Взять хотя бы нашумевший и получивший широкий резонанс документальный фильм «Легко ли быть молодым?». И хотя фильм не касался напрямую темы школы, он оказал серьезное влияние на кинопроцесс данного периода, так как поднимал важные проблемы молодежного социума, трудного пути нравственного становления молодого человека.

Феноменологический подход к кинематографическим произведениям представлен в трудах М. Мерло-Понти, З. Кракауэра, А. Базена и др. О. С. Давыдова считает, что данный подход

к кинематографу «позволяет взглянуть на многие, ставшие привычными понятия – например, монтаж или крупный план – по-новому. В частности, в рамках феноменологического подхода может быть снята оппозиция означаемого и означающего, обойдено понимание монтажа как языка или грамматики кино и в конечном итоге пересмотрено противоречие между реальным и вымышленным (или документальным и художественным). А теория фотогении, понятая и прочитанная в рамках феноменологической парадигмы, оказывается в таком случае удобным и удачным инструментом аналитики визуального материала» [Давыдова, 2015].

На примере сравнительного анализа отечественных игровых фильмов, снятых в разные периоды, можно увидеть неоднородные подходы к использованию выразительных средств: музыкального оформления, монтажа, крупных планов и др. Неслучайно в процессе анализа кинематографического произведения на одно из первых мест выходит герменевтический подход к кинопроизведению, выступающий исследовательским методом, выявляющим взаимосвязь между произведением и его общественно-историческим контекстом. Согласно определению Д. А. Салынского, герменевтика как метод работы с кинематографическим произведением, ориентирован «на работу с иррациональными данными и на тексты с избыточной семантикой. В условиях избыточного семантического поля, когда среди противоречащих друг другу значений выбор единственно верного невозможен, задачей становится считывание таких внутренних контекстов, где каждое значение найдет свое законное место» [Салынский, 2009]. Отсюда вытекает основная цель герменевтической интерпретации, которая заключается в том, чтобы «создать систему взаимосвязи контекстов, т.е. образ целостного художественного мира, заключенного в произведении [Салынский, 2009].

Герменевтический подход, обеспечивающий осуществление всех уровней анализа кинематографического произведения, выступает интегрирующим инструментарием, обеспечивающим целостное интерпретирование кинематографического произведения, соединяющим «результаты покадрового, планового,



монтажного, цветового, звукового и других уровней режиссерского решения [Лепихова, 2014, с. 65]. В этой связи герменевтика рассматривается как особый инструмент, предназначенный для осмысления и интерпретации произведения медиакультуры «посредством образно-аналитической рефлексии, где присутствует типизация и моделирование реалий в виде художественных концепций, образов и символов». В «художественной герменевтике» процесс понимания текста и его интерпретации формируется на уровне автора (или коллектива авторов), которые ограничены рамками конкретного исторического времени и продолжается бесконечно в интерпретации реципиентов (потребителей) разных эпох с разными социокультурными контекстами [Куртов, 2011]. Создание герменевтического круга предполагает активную связь автора с медиатекстом «за счет восприятия, понимания и интерпретации текста со стороны реципиента. Модель круга в конечном счете формируется в следующей схеме: автор – текст – реципиент. Эта схема является наиболее традиционной и популярной. Есть вариант этой схемы: автор – текст – реципиент – автор. Это замкнутая схема, и связана она с ситуацией, когда речь идет о тексте, автор и реципиент которого взаимодействуют в одно и то же историческое время. У каждой из этих герменевтических кругов есть свои особенности [Куртов, 2011].

Ю. А. Симаковой были выделены следующие методологические требования к герменевтическому анализу:

- диалогичность как необходимое условие герменевтической деятельности;
- установка на интерпретацию как основное средство наделения смыслом текстов;
- контекстуальность; сочетание рациональных методов исследования с интуитивными; необходимость динамической составляющей в герменевтических практиках, которая подразумевает, что живой организм культуры изучается и описывается с учетом его движения, становления и развития;
- стремление к пониманию культуры (и отдельных ее феноменов) как целостности практически реализуется в герменевтическом подходе через дихотомию рациональных и

интуитивных методов, с помощью которых постигается единство материального – созданных человеком событий и артефактов, и духовного – наполнение внутренней жизни человека, побудительные мотивы, способствующие реализации ее вовне в определенных формах [Симакова, 2014].

Данные позиции достаточно близки медиаобразовательным подходам к герменевтическому анализу медиатекста, под которым понимается «исследование процесса интерпретации медиатекста, культурных, исторических факторов, влияющих на точку зрения агентства/автора и на точку зрения аудитории. Герменевтический анализ предполагает:

- постижение медиатекста через сопоставление с культурной традицией и действительностью;
- проникновение в логику медиатекста;
- анализ медиатекста через сопоставление художественных образов в историко-культурном контексте, когда предмет анализа – система медиа и ее функционирование в обществе;
- взаимодействие с человеком, язык медиа и его использование [Федоров, 2013, с. 49].

Разумеется, использование данного алгоритма возможно и на материале игровых фильмов рассматриваемой нами тематики. Так, при изучении отечественных кинематографических произведений, созданных на разных этапах, возможно представить контент-анализ исторического и культурного контекста фильмов разных жанров. К примеру, фильмы, созданные в первой половине XX в., пронизаны нравственным пафосом, идеологическими символами, образами и стереотипами. «Оттепельные» фильмы анализируемой тематики характеризуются типичным для данного времени обращением к личности, нравственным и мировоззренческим проблемам. Острые социальные фильмы этапа «перестройки», предвестники будущих событий, которые произошли в стране в ближайшие годы, буквально шокировали зрителей, коренным образом изменили массовое сознание кинозрителей. Это прослеживается в общей драматургии фильмов, сюжетных линиях, характерах главных и второстепенных героев.

Итак, на современном этапе существует многообразие философских, антропологических подходов к анализу произведений кинематографического искусства. В качестве теоретического фундамента философских подходов к кинотекстам выступает онтология повествования. Это универсальный метод познания в отношении кинематографа в целом: исследуются исторические, антропологические, искусствоведческие, семиотические, семантические, архетипические, интертекстуальные, социальные и другие аспекты.

Среди основных философских подходов к кинематографу в целом, игровому кинематографу в частности, выделяются: семантический, структурно-семиотический, феноменологический, герменевтический подходы.

Герменевтический подход выступает инструментом осмысления и интерпретации произведения медиакультуры с точки зрения анализа культурных, исторических факторов, влияющих на точку зрения агентства/ автора и на точку зрения аудитории.

Постижение аудиовизуального медиатекста на примере игрового кинематографа в процессе герменевтического анализа включает исследование социокультурной среды, логических построений, художественных образов.

Предметом герменевтического анализа выступает система медиа и ее функционирование в обществе, взаимодействие с человеком, язык медиа и его использование. Осуществление различных подходов к исследованию кинотекстов анализируемой нами тематики обуславливает многообразие методик и технологий анализа произведений игрового кинематографического искусства, связанных с процессами, происходящими в обществе в целом, идеологическими и ценностными представлениями.

## Литература

1. Аванесов С. С. Визуальная антропология, как исследовательская дисциплина // Томский журнал лингвистических и антропологических исследований. 2013. № 1 (1). С. 68-74. URL:

[http://ling.tspu.edu.ru/files/ling/PDF/articles/  
avane-  
sov\\_s\\_s\\_68\\_74\\_1\\_1\\_2013.pdf](http://ling.tspu.edu.ru/files/ling/PDF/articles/avane-<br/>sov_s_s_68_74_1_1_2013.pdf) (дата обращения: 24.10.2018).

2. Борев Ю. Б. Эстетика. М. Высшая школа, 2002. 511 с.

3. Босов Д. В. Мейнстрим-кинематограф как фактор формирования ценностных ориентаций студенческой молодежи: Автореф. дис. ... канд. соц. наук. СПб., 2017. <https://dissert.spbu.ru/files/dissert2/dissert/rddPg48k3C.pdf>

4. Гожанская И. В. Кино как объект культурологического исследования. Автореф. ... дис. канд. культурологии. Саратов, 2006. URL: <http://www.dissercat.com/content/kino-kak-obekt-kulturologicheskogo-issledovaniya> (дата обращения: 11.06.2017).

5. Давыдова О.С. «Фотогения» Л. Деллюка: опыт феноменологического прочтения // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). 2015. №4 (37). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fotogeniya-l-dellyuka-opyt-fenomenologicheskogo-prochteniya> (дата обращения: 25.10.2018).

6. Еланская С. Н. Социально-философский анализ советского кинематографа как средства конструирования социальной реальности. Автореф. ... дис. к.ф.н. Тверь, 2007. 22 с. URL: [https://new-dissert.ru/\\_avtoreferats/01003381559.pdf](https://new-dissert.ru/_avtoreferats/01003381559.pdf) (дата обращения: 2.09.2018).

7. Куртов М. А. Кино как социальный опыт. Автореф. ... дис. к.ф.н., СПб., 2011. URL: <http://cheloveknauka.com/kino-kak-sotsialnyy-opyt> (дата обращения: 15.10.2018).

8. Лепихова И. В. Герменевтика кинореальности // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2014. № 5. С. 64–85. <http://www.publishing-vak.ru/file/archive-philosophy-2014-5/4-lepikhova.pdf>

9. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин: Ээсти Раамат, 1973. 92 с.

10. Лубашова Н. И. «Кинематография» как категория теории и истории культуры // Аналитика культурологии. 2013. № 25. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kinematografiya-kak-kategoriya-teorii-i-istorii-kultury> (дата обращения: 25.10.2018).

11. Лубашова Н. И. Кинематография России XX в.: культурологический аспект: Автореф. дисс. ... д-ра культурологии. Краснодар, 2007. <http://www.dslib.net/teorja-kultury/>

kinematografija-rossii-xx-v-kulturologicheskij-aspekt.html (дата обращения: 20.08.2017).

12. Луговая Ю. А. Семиотика медийного текста в культурно-философском измерении. Автореф. ...дис. к.ф.н., М.: РАНХиГС, 2013. 28 с. URL: <https://www.ranepa.ru/obyavlenia/oktyabr2013/lugovaya.pdf> (дата обращения: 16.05.2018)

13. Менжинская Ю. И. Ближайшие задачи в области кино для детей // На путях к новой школе. 1927. № 3. С. 5-15.

14. Савельева Е. Н. Специфическая природа киноискусства: возвращение к проблеме // Вестник Томского гос. ун-та. 2007. № 298. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsificheskaya-priroda-kinoiskusstva-vozvrashchenie-k-probleme> (дата обращения: 25.10.2018).

15. Сальнский Д. А. Киногерменевтика Тарковского. М.: Продюсерский центр «Квадрига» Год: 2009. 576 с.

16. Сербин В. А. Проблемы семиотической интерпретации значения в кино // Вестник Томского государственного университета. 2014. № 4 (28). С. 202–210.

17. Симакова Ю. А. Герменевтический потенциал анимации в исследовании культуры. Автореф. дис. ... канд. культурологии. Екатеринбург, 2014. <http://lib.urfu.ru/mod/data/view.php?id=51&rid=181975>].- Екатеринбург, 2014 URL: <http://diss.seluk.ru/av-kulturologiya/5848-1-germenevticheskij-potencial-animacii-issledovanii-kulturi.php> (дата обращения: 22.08.2018).

18. Смирнов И. П. Видеоряд. Историческая семантика кино. СПб.: Петрополис, 2009. 402 с.

19. Трушкина Е. Ю. Визуальная антропология: границы и перспективы. Автореф. дис. ... к.ф.н.. М.: МГУ, 2013. 34 с. URL: [https://new-dissert.ru/\\_avtoreferats/01006717301.pdf](https://new-dissert.ru/_avtoreferats/01006717301.pdf) (дата обращения: 10.08.2018).

20. Федоров А.В. «Маленький школьный оркестр»: опыт герменевтического анализа медиатекста на занятиях в студенческой аудитории // *Magister Dixit*. 2013. № 2.

21. Хренов Н. А. Образы «Великого разрыва». Кино в контексте смены культурных циклов. М.: Прогресс-Традиция, 2008. 536 с.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)