

## РЕЦЕНЗИЯ

официального рецензента

на диссертацию докторанта Казахской Национальной академии искусств им. Т.К.Жургенова, Хакимова Азата Сериковича на тему: «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана (1945-2019)», представленную на соискание степени доктора философии (PhD) по специальности 6D040600 – Режиссура

Диссертация Азата Хакимова затрагивает аспекты целого среза казахстанского игрового кинематографа, тяготеющего к авторской форме выразительности посредством использования неигровых приемов. Об этом мало, кто писал или, кто отдельно исследовал. И тем приятнее, что Азат, ставя столь сложные для себя задачи и цель: «теоретического описания и систематизации приемов документальности в игровом кино Казахстана за период с 1945 по 2019 гг.», - смело, пламенно и со знанием материала отправился в этот путь дальше намеченной цели, в этом смысле нащупав морфологию тенденции использования неигрового в игровом в фокусе отечественной кинокультуры. Ведь по утверждению автора: «Кинематограф, с одной стороны, работает с физическими предметами, знаками, которые несут в себе некое значение: вещь, процесс, некое существо, понятие. С другой стороны, кинематограф, как часть культурного слоя, оперирует символом и через него выражает общие идеи, понятия социума».

Данное исследование достаточно конкретно и концептуально выделяет основной предмет и объект анализа – «документальность в игровом кино Казахстана в период с 1945-го по 2019-ый год, как режиссерский метод воплощения замысла». По мнению соискателя: «область исследования рассматривает ту часть творческой работы режиссера-постановщика казахстанского кино, который, рассказывая-показывая историю, использует такие приемы режиссуры, которые помогают ему убедить зрителя в подлинности происходящих на экране событий». И при этом, Азат Хакимов отмечает особую роль киноязыка, как инструмента авторского самовыражения. Им исследуются неигровые приемы, которые используют отечественные кинорежиссеры в своих игровых фильмах на протяжении больше пятидесяти лет. И на каждом этапе анализа в своей работе он подчеркивает, что при всей документальной подлинности воспроизведения физической реальности история казахского игрового кино, как раз, оригинальна благодаря режиссерскому почерку, то есть «посредством множества символов и знаков, объединенных автором в одно целое – фильм».

Диссертационная работа состоит из введения, трех разделов, девяти подразделов, заключения, списка использованных источников, фильмографии и приложения.

Проблематика настоящей диссертационной работы охватывает область исторических и искусствоведческих исследований.

Методологическая база диссертации опирается на разнообразные методы комплексного подхода, позволившего осуществить искусствоведческий анализ кинематографических приёмов, включающих в себя документальность в игровом кино Казахстана с 1945 по 2019 годы. Режиссерские приемы рассмотрены в рамках историко-культурного метода и структурно-семиотического подходов.

Актуальность данной диссертации состоит в том, что в отечественном киноведении исследуется феномен режиссерских приемов документальности в игровом кинематографе. Автор, анализируя фильмы, досконально определяет их роль, функции, систематизирует и подробно описывает.

Перемены в искусстве рождаются не просто из любви, они возникают из критической необходимости. Сегодня такая необходимость особенно остро чувствуется в отечественном кинематографе, по-моему мнению, переживающего фазу броуновского движения, охватывающего в своем заряде любую область национальной кинематографии, в том числе и формообразующую.

Как раз в этом направлении Азатом Хакимовым проведена огромная работа: анализ большого массива знаковых казахских игровых картин советского периода и эпохи независимости; литературы: научной, трудов философов, искусствоведов, работы теоретиков и практиков кинематографа. Собрана фильмография казахстанских игровых лент с 1945 года по 2019 год. Выполнено самостоятельное аналитическое исследование в области режиссерских приемов, где представлены не только обширные обоснования по каждому неигровому методу в предлагаемых теоретических выводах, но и свод наглядных таблиц, что выгодно и привлекательно отличает его работу.

В работе Хакимовым А.С. поднимаются следующие проблемные вопросы:

- «Какое значение имеет документальность в художественном пространстве игрового фильма?
- Как сформулирована цель автора, который пользуется документальностью в игровом кино?
- Какое возможное развитие в будущем имеет документальность в игровом кино?»

Специфика этих вопросов требует серьезного изучения, анализа фильмов и творчества отдельных режиссеров, большого знания истории кино и процессов, происходящих в обществе и культурном секвестре.

Но как сказала Марина Цветаева: «В искусстве дело не в том, чтобы ставить большие проблемы, а в том, чтобы давать большие ответы». Поэтому ценностно, что в этой диссертации заключительные выводы стали теми самостоятельными (новизна исследования!) ответами на уровне откровений автора.

Результаты исследования интересны по нескольким аспектам:

**1) С точки зрения систематизации документальных приемов в игровом кинематографе:**

- Представлен перечень двенадцати элементов режиссерских приемов документальности в игровом кино, используемых отечественными кинематографистами с послевоенного времени по сегодняшний день.

- Анализ более 50 знаковых казахстанских фильмов под новым углом.

- На основе анализа фильмов, автор доказывает, что средства документальности в игровом кино служат художественно-творческим целям автора-режиссера, создающего свой индивидуальный мир и передающего свой взгляд на реальность.

**2) И с точки зрения дальнейшего их анализа, какой добавочный смысл несут эти приемы (драматизма/или эстетики), а также их функциональной составляющей. Например:**

1. «Драматическо-развлекательная функция – создание напряжения, интриги, динамики в сюжете фильма и возможность получения психологической разрядки или возбуждение интереса у зрителя;
2. Информационно-коммуникативная функция – информировать зрителя (общество), накапливать социально-общественную информацию (память, знания, культура) и обмен культурной информацией, обращение к аудитории (зрителю, обществу);
3. Нормативная (идеологическая) функция – является проводником системы мировосприятия соответствующей определённого обществу».

И безусловным достоинством исследования служит вдохновение самого автора, верящего в художника. Ведь по его утверждению (с чем солидарна): «Сегодня перед человечеством разверзаются умопомрачительные бездны и головокружительные высоты. Мир находится в стадии деконструкции. И говорить о конструирующих, созидających моделях мы можем лишь в рамках гипотез... Иначе о

конструирующих аспектах говорить не приходится, ведь главная цель искусства – созидать. Искусство сродни волшебству, когда творец-художник создаёт мир».

Поэтому, в виду зрелости анализа, широкого охвата, знания и владения стилистическими особенностями формотворчества в кино, обстоятельного изучения творчества режиссеров разных поколений, можно поздравить отечественную киномысль с новым автором и его трудом: актуальным, где-то неоднозначным, но смелым по мысли, ярким по языку и требующим своего читателя.

Замечания по тексту диссертации касаются только технических и грамматических ошибок.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Считаю, что диссертационная работа Хакимова Азата Сериковича «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана (1945 – 2019)», представленная на соискание ученой степени доктора философии PhD по специальности 6D040600 – Режиссура, выполнена на высоком уровне, является актуальным, самостоятельным научным исследованием, содержит новые научно разработанные выводы, которые не только расширяют уже имеющиеся представления о режиссерских методах документальности в игровом кино, но и дают новое пространство для осмысления работ казахских кинематографистов под новым углом. Эта работа заслуживает самой высокой оценки, а его соискатель Хакимов Азат Серикович - присвоения степени доктора философии (PhD) по специальности 6D040600 – Режиссура.

Кандидат искусствоведения,  
профессор кафедры «Искусствоведение»  
Казахского национального  
университета искусств

