

АННОТАЦИЯ
к тексту диссертации Хакимова Азата Сериковича
«Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана (1945-2019)», представленной на соискание степени доктора философии (PhD) по специальности 6D040600 – Режиссура

Общая характеристика работы

В диссертационной работе «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана (1945–2019)» осуществлен анализ режиссерских кинематографических приемов, включающих в себя документальность в игровом кино Казахстана.

Главная исследовательская проблема фокусируется на теоретизации и систематизации документального приема режиссуры в казахстанском игровом кино с 1945 по 2019 годы. Систематизация документального приема в игровом кино (Система режиссерских приемов документальности в игровом кино) способствует глубокому, лучшему пониманию кинематографического процесса в современном Казахстане в целом и позволяет строить прогнозы касательно дальнейшего развития режиссуры, в частности.

Актуальность темы исследования

В статье «Семь граней Великой степи» Н.А. Назарбаева одна из частей посвящена продолжению модернизации современного казахстанского общества; в пункте, который касается «Истории в кино и на телевидении» отдается приоритет канокартинам, которые отражают историю Казахстана. А значит внимание к документальности в кинематографе не ослабевает.

Существует большой пласт режиссерских приемов документальности в игровом кино, исследование которых представляет существенный практический (для кинорежиссуры, киноязыка) и теоретический (для теории кино, киноведения) интерес. Этим самым обнаруживается **противоречие**: в кинематографической среде (кинематографисты и киноведы) активно используют хронику в обсуждении и практике игрового кино, но этот процесс (метод) никак не теоретизирован.

Из вышесказанного возникают **проблемные** вопросы:

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

Более того, эти режиссерские и киноведческие вопросы ставят перед нами проблематику в самых разных сферах: **культурологическая проблема** – взаимоотношения документа (факта) и второй природы; **искусствоведческая проблема** – взаимоотношение документа и художественного произведения;

эстетическая проблема – эстетическое взаимоотношение документа и произведения искусства; **философская проблема** – проблема реальности.

Рассмотрение вышеназванных проблем и противоречия, и проведенных исследований наших коллег, определило актуальность нашего исследования и тему исследования: «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана (1945-2019)», что позволило выдвинуть следующую **гипотезу**: *приемы документальности в игровом кино оказывают определенное влияние на кинозрителя, систематизация данных приемов может позволить определить их роль в кинорежиссуре и научно обосновать пути дальнейшего их развития в рамках киноязыка.*

Нами исследуются режиссерские приемы документальности в игровом кино Казахстана в следующей последовательности:

- **с 1945 года по 1970 год** – период становления, развитие и начало расцвета национальной режиссуры;
- **с 1971 года по 1997 год** – данный период включает в себя два подпериода: 1971-1985 расцвет казахстанской режиссуры советского периода; 1986-1997 период социо-культурной трансформации казахстанского общества, этапы «казахской новой волны» и «первые независимые студии»;
- **с 1998 года по 2019 год** – этапы «кино независимости», «дети независимости» и кинематограф современного Казахстана.

Исследование режиссерских приемов в рамках историко-культурного метода и через группы драматургического, и экранного аспектов дает возможность систематизировать прием документальности в единую концепцию. Анализ современных методов работы режиссеров с документальным приемом предоставляет возможность предполагать пути дальнейшего развития режиссерских методов в национальном кино Казахстана.

Целью исследования является комплексное изучение, теоретическое описание и систематизация приема документальности в игровом кино Казахстана за период с 1945 по 2019 гг., созданного на киностудии «Казахфильм» им. Ш.Айманова.

Объект исследования.

Объектом исследования является игровое кино Казахстана в период с 1945-го года по 2019-ый год, созданное на киностудии «Казахфильм» им.Ш.Айманова.

Предмет исследования.

Предметом исследования является документальность в игровом кино Казахстана в период с 1945-го года по 2019-ый год, как режиссерский метод воплощения замысла.

Задачи исследования:

- 1) Рассмотреть различные концепции исследования документализма в социогуманитарных науках;

- 2) Исследовать формы, свойства и функции документальности в игровом кино;
- 3) Исследовать средства документальности как выражение кинематографического стиля режиссера в игровом кино и систематизировать режиссерские приемы документальности в игровом кино;
- 4) Описать режиссерские приемы документальности в игровом кино и проанализировать их в игровом кино Казахстана с 1945 г. по 2019 г.;
- 5) Исследовать систему взглядов о реальности в философии и культуре, отражающие явления эпохи Постмодерна;
- 6) Выявить тенденции развития документального приема и его отражение в киноязыке.

Степень разработанности проблемы

Теоретическая основа для нашего исследования представлена работами теоретиков и практиков кинематографа прошлого и настоящего. Это исследования зарубежных и отечественных ученых в теории кино и в сферах философии, эстетики, кинокритики, социологии и психологии, связанных с кинематографом или с изобразительным искусством в целом: З.Кракауэр, Т.Эльзессер, Л.Манович, А.Базэн, М.Мартен, Р.Брессон, С.Эйзенштейн, С.Юткевич, Л.Кулешов, Э.Разлогов, Б.Ногербек, Г.Абикеева, Н.Беркова, Д.Омирбаев, И.Смаилова, О.Борецкий и другие.

Рассматриваемые работы по теории кино имеют разные направления исследований. Так некоторые рассматривают кинематограф в целом, другие же анализируют лишь неигровой (документальный) кинематограф, или наоборот, только игровое кино.

Однако, при большом количестве научных исследований в мировом и отечественном кино, система режиссерских приемов документальности в игровом кинематографе Казахстана с 1945 года по настоящее время специальным предметом всестороннего научного искусствоведческого, киноведческого анализа не является. Это свидетельствует о том, что в отечественном искусствознании существует необходимость детального научного изучения и систематизации режиссерских приемов документальности в игровом кино.

Методологическая база исследования

Анализ фильмов в нашем исследовании охватывает период с 1945 года, когда была организована национальная киностудия – Алма-Атинская киностудия художественных и хроникальных фильмов, по 2019 год, когда Акционерное общество «Казахфильм» имени Шакена Айманова создает кинокартины как самостоятельно, так и в копродукции с другими странами, имеющими собственную национальную кинематографию. Охват данного периода дает возможность увидеть изменения в режиссерском приеме, проанализировать развитие документального метода в игровом кино

Казахстана. Анализ игровых фильмов, которые созданы на крупнейшей киностудии художественных и документальных фильмов «Казахфильм» (Алматы, Казахстан).

Проблематика настоящей диссертационной работы охватывает область исторических, культурологических и искусствоведческих исследований.

Основным методологическим принципом данной диссертационной работы является искусствоведческий подход к систематизации режиссерских приемов документальности в игровом кино Казахстана. В связи с этим теоретико-методологической основой настоящей диссертации представляются четыремья методами исследования: *историко-культурный метод исследования; сравнительно-исторический метод исследования; нарративный анализ; структурный и семиотический подходы*, предполагающие собой изучение, сопоставление и пересечение различных форм анализа.

Научная новизна исследования

В диссертационной работе впервые системно исследуются режиссерские приемы документальности в игровом кино Казахстана, начиная с его раннего периода по сегодняшние дни (2019 год включительно). Также, впервые представлена Система режиссерских приемов документальности в игровом кино и её составляющие: группы системы и элементы системы.

В ходе исследования получены следующие **результаты, которые обладают научной новизной:**

1. Представлена «Система режиссерских приемов документальности» в игровом кино Казахстана, которая включает в себя две взаимодействующие группы из двенадцати элементов;
2. Элементы «Системы режиссерских приемов документальности» в игровом кино несут в себе функции, вносящие в кинокартину добавочный смысл или усиливают драматизм, или эстетику;
3. Автор вводит в научный оборот новые термины: «аудиохронотоп» и «интегрированное пространство» - что дает возможность точнее определить режиссерский прием для достижения художественно-творческих целей автора-режиссера;
4. Дифференцированы понятия «документальный стиль в игровом кино» и «документальный прием в игровом кино», данные понятия описаны как разные методы режиссуры в игровом кино;
5. Выявлена тенденция развития современных режиссерских приемов в игровом кино, что дает возможность предложить термин «кинемахорос» (κινεμαχώρας) для описания возможного будущего кинематографа.

Научно теоретическое значение работы

Теоретическая значимость диссертации заключается в систематизации режиссерских приемов документальности в казахстанском игровом кино. В работе впервые осуществлен целостный анализ эстетического своеобразия режиссерских приемов документальности в игровом кино, определено место

режиссерских приемов документальности в теории кино, подведена теоретическая основа для дальнейшего изучения данной проблемы.

Диссертантом в ходе исследования были доказаны, следующие **положения, выносимые на защиту:**

1. Двенадцать режиссёрских приёмов документальности являются элементами «Системы режиссёрских приёмов документальности» в игровом кино, которые объединены в две группы данной системы;
2. Режиссёрские приёмы документальности в игровом кинематографе несут в себе три функции: драматическо-развлекательная, информационно-коммуникативная и нормативная. Эти функции вносят в кинокартину добавочный смысл, усиливают драматизм или эстетику;
3. Автором диссертации предлагается ввести в научный оборот два термина «аудиохронотоп» и «интегрированное пространство», которые точнее определяют режиссерский прием для достижения художественно-творческих целей автора-режиссера;
4. Определены и дифференцированы понятия «документальный стиль в игровом кино» - такие приемы игрового кино, которые лишь стилизованы под документ, и «документальный приём в игровом кино» - это введение в пространство игрового фильма документальных элементов, свидетельств подлинных событий и лиц;
5. Система режиссерских приемов документальности в игровом кино совместно с информационно-цифровыми технологиями позволяют развивать и создавать новые аудиовизуальные произведения в соответствии с глобальной трансформацией системы взглядов о реальности в философии, и культуре.

Практическое значение работы

Систематизация режиссерских приемов документальности в игровом кино Казахстана имеет важную практическую ценность, как для действующих режиссеров-постановщиков, так и для киноведческого-теоретического изучения исследователями, также и для учебно-методического процесса в творческом направлении.

Структура диссертационной работы

В исследовании «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана (1945-2019)» *проведён режиссёрский анализ кинематографических приёмов, включающих в себя документальность в игровом кино Казахстана с 1945 по 2019 годы.* На основе данного анализа нами изучен и обобщён процесс режиссёрских документальных средств выразительности в казахстанском игровом кино. Диссертационная работа состоит из введения, трех разделов, девяти подразделов, заключения, списка использованных источников, фильмографии и приложения.

В первом разделе «Теоретико-методологические основы использования документальных средств в игровом кино» рассматриваются концепции документализма в гуманитарных науках и проводится анализ приемов в период с 1945-го по 1970-ый гг.

Во втором разделе «Документальность в игровом кино как авторское отражение действительности» исследуются феномены как режиссерский стиль и документальные средства в игровом кино, анализируются режиссерские премены документальности в казахстанском игровом кино в период с 1971-го по 1997-ой гг.

В третьем разделе «Современная парадигма, её влияние на развитие киноязыка и систематизация режиссерских приемов документальности в игровом кино» выявляются концептуальные идеи реальности в философии и культуре в эпоху Постмодернизма, анализируются формы режиссерских приемов документальности в игровом кино Казахстана в период с 1998-го по 2019-ый гг.; исследуются перспективы развития киноязыка через рассмотрение документализма в игровом кино Казахстана.

В заключении приведены краткие выводы по итогам исследования.