

## **ВНИМАНИЕ!**

### **Докторантам, магистрантам и научным руководителям!**

**Любые заимствования из докторской диссертации Хакимова Азата Сериковича «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана (1945-2019)» - научные открытия, научный аппарат, фрагменты текста или предложений, авторские формулировки, оригинальные словосочетания, схемы, таблицы, неоднократные совпадения цитат и списка литературы, изменение текста путем замены слов или перестановки слов и части фраз с сохранением сути текста или перевод текста на казахский, английский и любой другой язык с целью скрыть заимствование, без кавычек и ссылки на данную диссертацию является плагиатом и может повлечь административную и уголовную ответственность за нарушение авторских прав согласно Закона РК от 10.06.1996 №6-1 «Об авторском праве и смежных правах» и Статье 198 Уголовного Кодекса РК.**

Авторские права на данную диссертацию зарегистрированы в РГП «Национальный институт интеллектуальной собственности» Министерства юстиции РК и подтверждены Свидетельством о внесении сведений в государственный реестр прав на объекты, охраняемые авторским правом № 12439 от «8» октября 2020 года.

### **«УГОЛОВНЫЙ КОДЕКС РК» от 3 июля 2014 года № 226-V ЗРК РК (ИЗВЛЕЧЕНИЯ)**

#### **Статья 198. Нарушение авторских и (или) смежных прав.**

1. Незаконное использование объектов авторского и (или) смежных прав, а равно приобретение, хранение, перемещение или изготовление контрафактных экземпляров объектов авторского права и (или) смежных прав в целях сбыта либо присвоение авторства или принуждение к соавторству – наказываются штрафом в размере до ста месячных расчетных показателей либо исправительными работами в том же размере, либо привлечением к общественным работам на срок до ста двадцати часов.
2. Те же деяния, если они совершены в значительном размере или причинили значительный ущерб либо существенный вред правам или законным интересам автора или иного правообладателя, либо совершены неоднократно – наказываются штрафом в размере до трехсот месячных расчетных показателей либо исправительными работами в том же размере, либо привлечением к общественным работам на срок до двухсот сорока часов, либо арестом на срок до семидесяти пяти суток.
3. Деяния, предусмотренные частью второй настоящей статьи, совершенные:
  - 1) группой лиц по предварительному сговору;
  - 2) в крупном размере или причинившие крупный ущерб;
  - 3) лицом с использованием своего служебного положения,  
- наказываются штрафом в размере до пяти тысяч месячных расчетных показателей либо исправительными работами в том же размере, либо ограничением свободы на срок до пяти лет, либо лишением свободы на тот же срок, с лишением права занимать определенные должности или заниматься определенной деятельностью на срок до трех лет или без такового.
4. Деяния, предусмотренные частями второй или третьей настоящей статьи, совершенные преступной группой, - наказываются лишением свободы на срок от трех до шести лет.

Казахская национальная академия искусств им. Т. К. Жургенова

УДК 791.229.2 (574)  
X16

На правах рукописи

**ХАКИМОВ АЗАТ СЕРИКОВИЧ**

**Документальность как средство киноязыка  
в игровом кино Казахстана (1945 – 2019)**

6D040600 – Режиссура

Диссертация на соискание степени  
доктора философии (PhD)

Отечественный научный  
консультант:  
Доктор PhD  
Ногербек Б.Б.

Зарубежный научный  
консультант  
Доктор PhD  
Флорис Паалман

Республика Казахстан  
Алматы, 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>4</b>
<b>1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДОКУМЕНТАЛЬНЫХ СРЕДСТВ В ИГРОВОМ КИНО</b> .....	<b>15</b>
1.1 Концепции исследования документализма в социогуманитарных науках .....	15
1.2 Формы, свойства и функции документального метода в игровом кино.....	33
1.3 Режиссерские приемы документальности в игровом кино и их анализ в игровых фильмах Казахстана с 1945 по 1970 гг.....	51
Выводы по разделу 1 .....	67
<b>2 ДОКУМЕНТАЛЬНОСТЬ В ИГРОВОМ КИНО КАК АВТОРСКОЕ ОТРАЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ</b> .....	<b>69</b>
2.1 Режиссерский стиль и документальные средства в игровом кино.....	69
2.2 Авторское отражение времени и пространства документальным приемом в игровом кино Казахстана с 1971 по 1985 гг.....	84
2.3 Документальность в киноязыке казахстанского игрового фильма в период социально-культурной трансформации с 1986 по 1997 гг.....	100
Выводы по разделу 2 .....	120
<b>3 СОВРЕМЕННАЯ ПАРАДИГМА, ЕЁ ВЛИЯНИЕ НА РАЗВИТИЕ КИНОЯЗЫКА И СИСТЕМАТИЗАЦИЯ РЕЖИССЕРСКИХ ПРИЕМОВ ДОКУМЕНТАЛЬНОСТИ В ИГРОВОМ КИНО</b> .....	<b>122</b>
3.1 Концептуальные идеи реальности в философии и культуре в эпоху Постмодерна.....	122
3.2 Тенденции и формы документальных средств в игровом кино Казахстана с 1998 по 2019 гг., и Систематизация режиссерских приемов документальности в игровом кино.....	139
3.3 Перспективы развития киноязыка в игровом кино Казахстана сквозь призму современной документальности.....	160

Выводы по разделу 3 .....	171
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>173</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....</b>	<b>179</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ А – Фильмография .....</b>	<b>185</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ Б – Список фильмов (2011 – 2019).....</b>	<b>187</b>

## **ВВЕДЕНИЕ**

### **Общая характеристика работы**

В диссертационной работе «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана (1945–2019)» осуществлен режиссерский анализ 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**

Национальная кинематография в Казахстане ведет свое летоисчисление с 1945-го года, когда режиссеры Григорий Рошаль и Ефим Арон сняли фильм «Песни Абая» по сценарию Мухтара Ауэзова. Далее было создано ещё две кинокартины «Золотой рог» (1948, реж. Ефим Арон) и «Джамбул» (1952, реж. Ефим Дзиган). Рошаль, Арон и Дзиган создавали свои фильмы в Казахстане, и на казахстанском материале, эти режиссеры сформировались в Москве. И лишь в 1954 году был создан фильм «Поэма о любви», режиссером которого выступил Шакен Айманов в соавторстве с Карлом Гаккелем. В казахстанском киноведении данный год по праву считается годом рождения национальной режиссуры.

Первые практики и теоретики кинематографа высказывали смелые идеи о том, что кинематограф претендует стать универсальным средством международной коммуникации. Особым вниманием мы отмечаем понятие киноязыка. В современном кинематографе существует множество способов общения режиссера и зрителей посредством киноязыка: от художественной образности до конкретной символики; от механической склейки кадров до «приема Кулешова». Киноязык, как феномен, полностью находится в сфере семиотики, так как оперирует знаком и входит в общение со зрителем. Автор (режиссер-постановщик) передает информацию зрителю посредством кинокартины, т.е. посредством множества символов и знаков, объединенных в одно целое – фильм. Кинематограф, с одной стороны, работает с физическими предметами (знаками), которые несут в себе значение: вещь, процесс, какое-то существо, понятие; с другой стороны, кинематограф как часть культурного слоя, оперирует символом и через него выражает общие идеи, понятия социума.

Работа режиссера над фильмом предполагает большой объем различных знаний и методик, которые синтезируются в одной кинокартине. Мастерство режиссера, который может соединить драматическое начало произведения с художественными средствами (режиссерским методом), выражается в силе

эмоционального воздействия на зрителя. Режиссерская работа требует большого взаимодействия с другими профессиями, представители которых являются для режиссера соавторами фильма. Но фундаментальный элемент – это драматургия и её законы. По нашему мнению, авторство режиссера в произведении – это талантливое видение и понимание внутренних законов драматического произведения, создание предлагаемых обстоятельств, в которых проявляется характер героя. Исходя из этого глубинного понимания, выстраивается вся последующая работа режиссера над фильмом: стиль игры актеров, стилистика съемки, жанр.

Казахстанские кинематографисты самобытно и новаторски решали творческие задачи. Мы подчеркиваем, что режиссеры кинокартин были и есть действительно авторы, художники в искусстве. Кино неразрывно связано со словом «художественное», то есть связанное с деятельностью в области искусства, отвечающее требованиям искусства, изображающее действительность в образах. И говоря об искусстве, мы никак не можем не обозначить задачи, которые стоят перед искусством. Принципиально искусство, по нашему мнению, решает две задачи: первая – это выражение настоящего. Искусство представляет перед присутствующими (зрителями, слушателями, читателями) объективный, окружающий мир; вторая – искусство пытается сформировать образ будущего. Реализуя эти задачи, автор работает с теми или иными приемами, методами, средствами художественного выражения того или иного искусства.

Проблема режиссерских приемов напрямую связана с проблематикой киноязыка. Киноязык рассматривался теоретиками и практиками кинематографа, как при создании игровых картин, так и неигровых. Также, исследовалось взаимодействие и взаимопроникновение жанров игрового и неигрового кино. Но вопрос исследования и изучения документальности, как режиссерского приема в отечественном игровом кино, ранее не ставился во главу угла.

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:

- 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?

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.

Систематизация режиссерских приемов документальности в игровом кино характеризует процесс художественных исканий в кино, и мы исследуем казахстанский кинематограф в периоде с 1945-го по 2019-ый годы. В исследованиях казахстанских киноведов и теоретиков кино не предпринимались работы по обозначению проблемы документального приема в отечественном игровом кино. Существуют очерки и статьи-исследования, раскрывающие режиссерские методы в рамках киноязыка и технических средств, в трудах казахстанских киноведов «Новое казахское кино», «Документальное кино Казахстана: отображение ускользающей реальности», «Спор кинокритика с киновединой по поводу стиля и киноязыка в казахском игровом кино», «На экране «Казахфильм», «Тенденции развития игрового кино Казахстана кон.1980-нач.2000-х гг. в контексте трансформации образа героя». Однако на наш взгляд, данные работы не исследуют проблематики документальности в казахстанском игровом кино.

В рамках историко-культурного анализа нами установлены и исследуются режиссерские приемы, которые используются сейчас и не использовались во второй половине XX века. Разумеется, использование тех или иных методов связано, в первую очередь, с развитием технических средств фильмопроизводства, но также и с изменением художественно-эстетических задач кино.

Кинематография Казахстана имеет в своем развитии разные аспекты выражения режиссерской мысли: от авангардных и впервые применяемых в кино приемов до использования уже существующих методов работы. Однако, эти процессы казахстанского кинематографа не становились объектом научного исследования в монографиях, книгах, статьях отечественных киноведов.

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 в теории кино и в сферах философии, эстетики, кинокритики, социологии и психологии, связанных с кинематографом или с изобразительным искусством в целом.

Нами изучались материалы исследователей первой половины XX века, которые были одними из первых в создании теории кинематографа. Также анализировались исследования по визуальному искусству, цифровому искусству, кинематографу второй половины XX века и начала XXI века. И, конечно же, нами были изучены работы ученых и кинематографистов, которые исследовали проблемы казахстанского кинематографа.

Исследуя кинематограф через историю, через психологию, через социологию исследователь, так или иначе, касается киноязыка. Прежде всего, в нашем исследовании мы анализировали особенности достоверно показанного пространства (исторического, актуального). Мы исследуем фильмы разных периодов казахстанского кинематографа. Также, это фильмы, в которых ярко выражен киноязык через авторский режиссерский метод

Драматургия в кинематографе нами исследовалась на основе работ Станиславского К.С. [1];

Теория кино и киноязык: Абикеева Г. [2, 3, 4, 5]; Агафонова Н. [6]; Балаш Б. [7]; Базэн А. [8]; Бегалин К. [9]; Беккер К. [10]; Беркова Н. [11]; Божеева А. [12, 13]; Борецкий О. [14, 15, 16]; Брессон Р. [17]; Деллюк Л. [18]; Довженко А. [19]; Кракауэр З. [20]; Кулешов Л. [21]; Мартен М. [22]; Ногербек Б.Р. [23, 24]; Ногербек Б.Б. [25]; Омирбаев Д. [26]; Разлогов К. [27]; Ромм М. [28]; Смаилова И. [29]; Тарковский А. [30]; Фрейлих С. [31]; Эйзенштейн С. [32]; Юткевич С. [33]; Керриган С. и Макинтер Ф. [34]; Кристик И. [35]; Платинья К. [36]; Ауфдерхейд П. [37]; Николс Б. [38]; Брунов Д. [39]; Вальберг М. [40]; Белл Дж. [41]; Цисол Ф. [42]; Айзакс Р. [43]; Ларуэль М. [44]; Кардулло Б. [45]; Каваллини Р. [46]; Горзо А. [47].

Теория кино, философия, искусствоведение, психология и социология: Беньямин В. [48]; Арнхейм Р. [49]; Барт Р. [50]; Бахтин М. [51, 52]; Боров Ю. [53]; Делез Ж. [54]; Жижек С. [55]; Копнин П. [56]; Лотман Ю. [57], [58]; Манович Л. [59]; Наумова К. [60]; Ницше Ф. [61]; Эльзесер Т. [62, 63].

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**

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.

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.

Учитывая обширный объем материала по игровым фильмам Казахстана в период с 1945-го по 1991-ый годы, в работе при анализе фильмов будет использован традиционный «шедевральный» подход, характерный для советской историографии кино, восходящий к теории авторского кино, когда история кино понимается и исследуется как «история киношедевров». Таким образом, в данной диссертационной работе нами были проанализированы наиболее значимые, этапные произведения казахстанского кинематографа с точки зрения режиссерских приемов документальности в игровом кино.

При исследовании казахского кино с 1992-го по 2019-ый годы мы применяем киноведческий анализ фильмов различного эстетического и концептуального уровня от «элитарного» авторского кинопроизведения до «массового» коммерческого кинопродукта.

Такой двойственный подход к изучению кинопроцесса вызван объективными причинами. Тенденции развития современного игрового кино Казахстана представляют собой тяготение к развитию массовых киножанров, и

доля авторского кино уменьшается. Учитывая особенности национального кинематографического процесса, включающего в себя советский, перестроечный и постсоветский периоды развития, мы вынуждены сочетать различные методы анализа кинопроцесса.

Кроме того, автором данной диссертационной работы были использованы такие общенаучные методы, как сравнение и обобщение, обеспечившие необходимую степень детализации анализа проблемы.

### **Научная новизна исследования**

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

Работы отечественных ученых: монографии, книги, статьи и диссертации освещают кинопроцесс с разных точек. Доктор искусствоведения Г.Абикеева в «Нациостроительство в Казахстане и других странах Центральной Азии и как этот процесс отражается в кинематографе» рассматривает игровое кино Казахстана с точки зрения национального строительства через образ семьи на киноэкране. Профессор, кандидат искусствоведения Б.Р.Ногербек в «Экранно-фольклорные традиции в казахском игровом кино» исследует казахстанское игровое кино советского и постсоветского периодов через призму экранно-кинематографических и экранно-фольклорных традиций. Н.Беркова в статье «Турксиб» как экологическое послание» исследует проблематику взаимодействия природы и общества через особенности киноязыка фильма. И.Смаилова в своей монографии «Спор кинокритика с киновединой по поводу стиля и киноязыка в казахском игровом кино» исследовала развитие киноязыка и изобразительных решений в современном казахстанском игровом кино. А.Божеева в своих научных работах «Режиссерские методы в казахстанском авторском документальном кино (Director's Methods in the Kazakhstan Auteur Documentary Filmmaking)» и «Документальное кино Казахстана: Отображение ускользающей реальности» анализирует тенденции современной казахстанской документалистики через индивидуальное визуальное мышление режиссера и комплекс художественных методов как индивидуальная система представлений. Б.Б.Ногербек в своем диссертационном исследовании детально показал эволюцию и трансформацию образа героя в казахском игровом кино. О.Борецкий в научных статьях: «Методологические подходы в изучении социокультурной реальности в зеркале казахстанского кино», «События и явления в новом казахстанском кино» рассматриваются различные аспекты исследования феномена киноискусства, а также новые явления казахстанского кинематографа. В вышеназванных научных трудах кинопроцесс и режиссерская работа в игровом и неигровом кино исследованы с различных сторон, однако, режиссерские приемы документальности в игровом кино

Казахстана не рассматривались, не изучались как самостоятельная проблема в теории кино.

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.

#### **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 инфомационно-цифровыми технологиями позволяют развивать и создавать новые аудиовизуальные произведения в соответствии с глобальной трансформацией системы взглядов о реальности в философии, и культуре.

#### **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.

Изложенные в диссертационной работе результаты расширяют уже имеющиеся представления о режиссерских методах документальности в игровом кино. Также вводятся в научный аппарат термины для обозначения приемов, которыми пользуются режиссеры в игровом кинематографе. Результаты, полученные в ходе исследования, могут быть полезны для всех областей искусствознания, особенно киноведения, и важны для практикующих режиссеров, так как они решают проблему режиссерских приемов в игровом кино путем воплощения конкретных образов на киноэкране.

Автор считает, что научная проблема, исследуемая в диссертации, является актуальной для системы высшего художественного образования, поскольку позволяет углубить и расширить теоретический багаж знаний и позволит более основательно вникнуть в специфику истории и теории казахского и мирового игрового кино студентам, магистрантам и докторантам искусствоведческих специальностей в целом, и киноведения в частности.

### **Практическое значение работы**

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

Научная постановка вопроса, наблюдения и выводы могут быть использованы и продолжены не только в историко-теоретических трудах искусствоведов, культурологов, но и в исследовательских и учебно-методических работах, проектах педагогов, студентов, магистрантов и докторантов, а также в художественной практике, творческой деятельности кинематографистов.

### **Апробация исследования**

Результаты исследования и основные положения изложены в научных публикациях, в том числе в научных изданиях, рекомендованных Комитетом по контролю в сфере образования и науки РК, одна статья в международном научном издании, входящем в базу данных компании Scopus, в материалах международной конференции, а также в материале межвузовской конференции.

1) Фактическое и художественно-образное в игровом кино // Журнал «Наука и жизнь Казахстана», апрель, 2018г., с. 74-76;

2) Документальное в структуре игрового кино // Материалы Международной научно-практической конференции «Современное

киноискусство в контексте духовного возрождения», посвященной 70-летию со дня рождения киноведа, кандидата искусствоведения, профессора, основоположника профессионального киноведения в Казахстане Бауыржана Рамазанулы Ногербека. Алматы, "КазНАИ им. Т. Жургенова", Каталог, 30.04.2018., с. 153-157;

3) Свойства документалистики в игровом кино // Журнал «Центрально-Азиатский искусствоведческий журнал», 2018., с. 78 – 85;

4) Образ художника через призму кинофильма Т.Китано «Ахиллес и Черепаха» // Журнал «Наука и жизнь Казахстана», декабрь, 2019г., с. 287-290;

5) Методы исследования документальности в игровом кино Казахстана // Международный научно-практический журнал «GLOBAL SCIENCE AND INNOVATIONS 2020: CENTRAL ASIA», №8, февраль 2020;

6) Документальный метод в игровом кино Казахстана: анализ режиссерских приемов. // Materials of International Scientific Conference “SCIENCE, RESEARCH, DEVELOPMENT #27” – Krakow, Poland – March, 30-31, 2020. (Материалы Международной научно-практической конференции «НАУКА, ИССЛЕДОВАНИЯ, РАЗВИТИЕ №27» - Краков, Польша – 30-31 Марта, 2020);

7) Образ художника через призму кинофильма Т.Китано «Ахиллес и Черепаха» // Материалы Международной научно-практической конференции «Культурные артефакты казахов в мировом исследовательском пространстве», 14 апреля 2020г., с. 170-174;

8) Документальный метод в игровом кино Казахстана: систематизация и анализ на примере избранных фильмов за период 1945-2018 гг. // Documentary Method at Featuring Films of Kazakhstan: Systemizing and Analysis on the Selected Films Examples within 1945 and 2018 // Международный научный журнал «Quarterly Review of Film and Video» (18.05.2020, ISSN: 1050-9208 / 1543-5326, Scopus);

9) Элементы документального метода в структуре игрового кино // Журнал «Наука и жизнь Казахстана», июнь, 2020г., с. 487-490.

### **Структура диссертационной работы**

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; дается систематизация режиссерских приемов документальности в игровом кино Казахстана 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

премы 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** приводятся краткие выводы по результатам данного научного исследования.

В диссертационной работе наряду со списком использованных источников, Приложение А, Приложение Б; в данной диссертационной работе осуществлен киноведческий и режиссерский анализ кинокартин казахстанского кинематографа.

# 1 ТЕОРЕТИКО - МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДОКУМЕНТАЛЬНЫХ СРЕДСТВ В ИГРОВЫМ КИНО

## 1.1 Концепции исследования документализма в социо-гуманитарных науках

Исторически, в ходе развития искусства, прослеживается одно существенное явление: искусство тяготеет к подлинности, к документальности. Нам думается, этот феномен базируется на нескольких факторах, которые проявляются в искусстве: субъективное в произведениях; развитие средств и технический прогресс; естественное желание человека-зрителя в ощущении чувства правды.

Эмоциональная сфера активно воздействует на все сферы духовного мира человека, на глубину его человеческих убеждений. Таким образом, область нашего исследования рассматривает ту часть творческой работы режиссёра-постановщика казахстанского кино, который, рассказывая-показывая зрителю историю, использует такие приёмы режиссуры, которые помогают ему убедить зрителя в подлинности происходящих на экране событий. Кроме этого, нам также необходимо отметить, что у человека, как и в обществе в целом, большую значимость и ценность имеет самопознание. Мы, люди, прекрасно понимаем, что именно с помощью самопознания возможно постижение истинной сущности человека и окружающего нас мира. Самопознание общества осуществляется на разных уровнях и в разных формах. И кинематограф в этом случае является одной из форм самопознания человека и общества. Здесь кинематограф проявляет себя в двух аспектах: как способ постижения художником окружающей его (общественной) реальности; и как средство познания зрителем окружающей реальности.

Мы знаем, что накопление, становление знаний о человеке и обществе не возникло лишь в XIX веке, конечно же существует давняя традиция рассмотрения феномена человека и общества. Эта традиция намного глубже, чем ранняя античность и уходит в глубину архаичного общества, когда уже складывались представления о человеке, об окружающем его мире, и создавались некоторые обобщения этих, хоть и архаичных, знаний, воззрений. Ценность самопознания реализуется человеком, как мы уже говорили выше, через разные формы и кинематограф здесь не исключение, также общество и человек изучает себя через социо-гуманитарные науки.

В данном подразделе мы рассматриваем различные концепции исследования документализма в социогуманитарных науках. Однако считаем, что прежде чем анализировать феномен документальности в социогуманитарных науках, нам необходимо раскрыть понятие парадигмы. Термин парадигма образован от греческих слов «пара (παρά)» - означающее через, сверх, около; и «дейма/дигма (δείμα)» - означающее проявление,



манифестация. *Парадигма*, в науке и философии, сложная категория, обозначающая такую систему взглядов, которая включает в себя и исследование, теорию познания мира (гносеология), и бытие как таковое, мир (онтология). В рамках этой системы взглядов существует определённый набор концепций, теорий, методов исследования, система идей и понятий. Парадигма – это некое состояние (модель), которое включает в себе воедино бытие и познание этого бытия. В парадигме нет разделения на объект и субъект.

Такое явление как смена парадигм: Премодерн, Модерн и Постмодерн нами будет рассматриваться в третьем разделе данного исследования. В этом пункте, нам очень важно подчеркнуть, что кинематограф, как явление и искусство, есть продукт модерна в обществе. И включает в себя все понятия, которые рождены в эпоху модерна. Модерн – это сложное понятие, несущее в себе определённую парадигму и обозначающее определённые периоды истории (новое время, новейшее время), включающий духовные и интеллектуальные феномены, которые характеризуются чем-то новым от имевшегося ранее. Появляются такие феномены как: массовая культура, урбанизация, гражданское общество, но ведущей социокультурной тенденцией становится рационализация человеческой жизни.

Важно помнить, что процессы, исследуемые в данной работе, взаимозависимы. Режиссёрские приёмы, как и кинематограф в целом, зарождались и развивались в определённых условиях ментальности (социальной реальности, парадигме), под влиянием социальной реальности и этот процесс нами рассматривается в различных концепциях социогуманитарных наук, и их исследования документализма. Но также, мы понимаем, что по ходу развития искусства вообще, киноискусства и режиссёрских приёмов в частности, оно (искусство), в свою очередь, влияет на формирование социальной реальности. Этот феномен нами исследуется в последующих разделах данной работы.

Социогуманитарные науки — это комплекс дисциплин, рассматривающие, изучающие человека, общество и человеческие отношения внутри общества в самых разных формах – продуктах деятельности человека как элементы духовной сферы общества.

Кинематограф, как деятельность человека, состоит во множестве отношений: с автором, со зрителем, с творческим коллективом, с обществом. И характер этих отношений разнообразен: эстетический, этический, экономический, психологический, политический, другие. В рамках нашего исследования мы рассматриваем понятие документальности (и понятия, которые оно охватывает, такие как: реальность, действительность) с точки зрения таких социогуманитарных наук как: философия, культурология, социология и психология.

Касательно **философии**, необходимо отметить, что данная форма познания мира на сегодняшний день полностью вошло в такую область

человеческой деятельности как наука. И этим самым представлена в ней, в науке, несколькими дисциплинами: философия истории, философская антропология, социальная философия, философия и методология науки, другие. Но, мы считаем, философия не является набором частных дисциплин и, все-таки, преследует переход к обобщающему знанию, которое преодолевает междисциплинарные разделы между науками; философия вместе сводит: язык и физику, социологию и биологию и т.д. И вот это преодоление, по нашему мнению, обобщение всех имеющихся сумм знаний, и есть основная задача философии. По нашему мнению, философия самая живая и самая необходимая наука. Для нашего же исследования мы принимаем дефиницию философии, которая даётся в энциклопедических словарях:

«Философия – форма общественного сознания, мировоззрение, система идей, взглядов на мир и на место в нём человека» [64, с.1431].

Для нашего рассмотрения понятия документальности в рамках философии, мы будем отталкиваться от понятия «бытия», или «сущее/существование». *Бытие* – это основополагающее философское понятие, которое находится в изначальных, фундаментальных размышлениях человека о мире, реальности, о действительности, о жизни человека.

Реальность, или сущее, самое широкое и предельно общее понятие, оно охватывает как физические события, так и психические состояния, духовные акты. Таким образом, под бытием понимается действительность, которая существует независимо от человека. Однако, в этом пункте, нам необходимо точно понимать, что психические состояния и духовные акты, а стало быть, и все образы, которые возникают в этих состояниях, также являются бытием, т.е. образы существуют. Но тут вступает в силу следующая способность человека (субъекта) – *логическое мышление*. И как раз-таки, в процессе мышления, возникающие логические противоречия и являются разграничивающим феноменом, которое отделяет существование от не существования. Данный пункт важен, так как в последующих разделах рассмотрения режиссёрских приёмов документальности мы обсуждаем трансформации некоторых феноменов в рамках развития режиссёрских приёмов документальности в игровом кино.

Вместе с понятием «бытие» раскроем термин «реальность», т.к. оба эти термина находятся в сложных отношениях друг к другу. С одной стороны, бытие является совокупностью разновидностей реальности, с другой, реальность является составной частью бытия. И часто на бытовом уровне сознания мы ставим знак равенства между этими понятиями.

*Реальность* происходит от позднелатинского слова «реалис (realis)», что означает «действительный», «вещественный». Энциклопедические словари толкуют реальность как – существующее в действительности. Для нас понятие реальности весьма значительно, т.к. оно несёт с собой феномены, напрямую касающиеся нашего исследования и которые мы рассматриваем ниже, как в

данном разделе, так и далее: виртуальность, виртуальная реальность в информатике, физическая реальность, социальная реальность, дополненная реальность, консенсуальная (обусловленная) реальность, медиареальность, объективная реальность, субъективная реальность. Говоря, что кинематограф работает с физической реальностью, мы также отмечаем, что кинематограф, как искусство, действует на чувство реальности зрителя.

Нужно сказать, что размышления и попытки определения реальности мыслителями ведутся давно, и уже в античной философии определение реальности играло важную роль. Античная философская мысль различает:

- природу самих вещей (действительность), существующую объективно;
- формы чувственного восприятия человеком (общее мнение, общепринятое мнение).

В средневековой философии это различие приобрело несколько иной характер и велось в рамках единой теологической философии. Так направление теологической философии – реализм, признавал действительно существующими общие понятия (универсалии) о вещах (объектах), т.е. первичность и самостоятельное существование общих идей перед вещами. Объекты природы (природа) представляют собой формы проявления понятий (идей). Направление же номинализма, наоборот, утверждало, что реально существуют сами вещи (объекты, природа), которые познаются чувственным образом. А универсалии (общие понятия) существуют как имена вещей после названия вещи, т.е. понятия вторичны.

Классическая философия (немецкий идеализм). Необходимо принимать во внимание, что фоном и толчком для развития данного философского направления явилась эпоха Просвещения, которая началась в Англии под влиянием научной революции XVII века. Интеллектуальное движение этой эпохи оказало большое влияние на последовавшие изменения в этике и социальной жизни сначала Европы, а затем впоследствии и всего мира. Основная идея – человеческий разум выходит на первое место. И человек обнаруживает принцип потенциала в объектах природы; потенциал использования этих объектов, изначально не проявляемый в этих объектах. Таким образом, возникло убеждение, что человеческий разум теперь может делать все что угодно; человек абсолютен, поскольку весь мир постижим, либо будет постижим со временем. Немецкий идеализм (XVIII-XIX в.в.) представленный такими философами как: Иммануил Кант, Иоганн Фихте, Георг Вильгельм Фридрих Гегель, Фридрих Шеллинг; но так как в дальнейшем в истории философии выделились направления Кантианство и Гегельянство, мы рассмотрим видение реальности по Иммануилу Канту и Георгу В.Ф. Гегелю. По Канту, этот мир не только существует, но и обладает полнотою содержания, которое, однако, остаётся для нас неизвестным. У Гегеля же есть лишь всемирный процесс, вне которого нет ничего, это обусловлено диалектическим самораскрытием абсолютной идеи. И данное самораскрытие

есть внутренняя, природная суть идеи. Гегель провозгласил, что первичную реальность имеет абсолютная идея, которая порождает эмпирическую чувственную реальность.

Далее идет появление Неклассической философии и Современной философии. Сороковые – семидесятые годы XIX в. являются той точкой отсчёта, за которой начинается новая философская эпоха. В эти годы в развитии европейских наук и искусства начинается коренной переворот и переоценка ценностей, а в философии ценностно-содержательное переосмысление классики. В связи с тем, что в философии проявились тенденции, которые существенно повлияли на философскую мысль и на изменение парадигмы в целом, мы рассмотрим Неклассическую и Современную философии в третьем разделе данного исследования: «Концептуальные идеи реальности в философии и культуре в эпоху Постмодерна».

Вот кратко данные тенденции, появившиеся в Неклассической философии:

- пересмотр статуса разума;
- в центр внимания выдвигается антропологическая проблематика. При чем, человек рассматривается уже не только как существо рационально-познающее, но и практически преобразующее природу и социум;
- переход от всеобщих принципов (универсалий) к ценности индивидуального, уникального, своеобразного, единичного;
- смена парадигм в философии: переход от философии сознания к философии языка.

Нами выше подчёркивалось, что кинематограф есть порождение эпохи Модерна, парадигмы Модерна. Обзор понятия «реализм» мыслителями разного времени, показывает, что у колыбели кинематографа стояли Просвещение и Классическая философия.

В рамках краткого исторического экскурса и рассмотрения такого фундаментального вопроса как бытие (реальность), мы затронули такие понятия как «субъект», «объект» и «действительность». Нам следует рассмотреть и их, тем более что в дальнейшем исследовании при обсуждении таких феноменов как автор, художественное произведение, художественный образ и художественное пространство эти понятия помогут лучше раскрыть их.

Чтоб рассматривать категории «субъект» и «объект» нам надо снова вернуться к понятию философии: философия исследует взаимоотношения человека и окружающего мира, исследует место человека в мире. Так мы говорим, что человек – это единственное двойственное существо в мире. Т.е. являясь частью природы, он также осознает себя и вне её; он, человек, - существо природное и существо сверхприродное. Человек, обладающий собственной волей и сознанием, является субъектом. *Субъект* – носитель предметно-практической деятельности и познания; это человек, познающий

мир; тот, кто познает. А *объект* – философская категория, выражающая то, что противостоит субъекту в его предметно-практической и познавательной деятельности; это познаваемый человеком мир; познаваемое.

Необходимо принимать во внимание, что как бы современная наука не разъединяла субъекта от объекта исследования – для достижения максимальной истины – мы не можем констатировать, что это действительно возможно и в последующих разделах мы об этом говорим. И этот же самый факт мы, также, должны иметь ввиду, при рассмотрении автора и произведения в искусстве.

При рассмотрении понятия «действительность» отметим, что действительность включена в реальность, т.е. в бытие. По энциклопедическому словарю: *действительность* – это объективная реальность во всей её конкретности, совокупность природных и общественно-исторических явлений [64, с.372]. Термин действительность употребляется также в смысле подлинной реальности, которая осуществлена во всей совокупности: в материальных объектах и в овеществлённых идеях, знаниях.

Однако, наше рассмотрение является неполным без понимания таких категорий как «истина» и «факт».

*Истина* – есть некий слепок реальности, наиболее адекватное и точное её отражение. Проблема истины также является одной из центральных проблем философии. Классическая концепция истины говорит, что есть принцип объективности истины, независимость истины от субъекта. Понятие «правда» сходно с понятием «истина». Есть большой философский спор по этим понятиям в части смысловой иерархии, однако в нашем исследовании смысловая иерархия данных понятий неважна.

Рассматривая понятие «факт», которое, кстати, является синонимом понятия «истина», следует указать, что в философии факт (то, что есть / сущее / существующее) противостоит тому, что должно быть (теория; гипотеза; комплекс взглядов, направленных на истолкование какого-либо явления). Не зря в латинском языке факт «factum» означает сделанное, совершившееся. *Факт* – это явление материального или духовного мира, ставшее достоверным достоянием нашего знания, это фиксация какого-либо явления, свойства и отношения. Он представляет собой результат достоверного наблюдения, эксперимента: факт выступает в виде прямого наблюдения объектов, показания прибора, фотографии, протоколов опытов, таблиц, схем, записей, архивных документов, проверенных свидетельствами очевидцев и т.д.

Считаем необходимым указать, что в нашем исследовании присутствуют производные термины от понятия документ: *документальность* – активное привлечение документов, цитирование свидетельств и источников в художественном произведении; и *документализм* – то, что является отображением документов, подлинных фактов, событий в искусстве. Эти понятия используются в нашем исследовании для обозначения методологии

работы и приёмов, которые используют режиссёры-постановщики при создании художественных произведений (игровых фильмов).

Итак, при рассмотрении понятия «*документ*» (с латинского языка «*documentum*»), которое в свою очередь означает свидетельство, доказательство, в рамках философии, мы понимаем, что оно максимально вмещено в бытие, т.е. в реальность и является частью отражения действительности; неким свидетельством, доказательством реальности. И прежде чем мы перейдём к рассмотрению документальности в рамках культурологии, кратко обсудим те виды реальности (феномены реальности), которые мы перечислили выше. Этот разбор нам необходим для более лучшего понимания исследуемых проблем: каковы цели использования документального метода в игровом кино автором (режиссёром-постановщиком); выявление возможного развития документального метода в киноязыке игрового кино при создании художественной реальности.

Понятие *виртуальность*, которое происходит от латинского слова «*виртуалис (virtualis)*» и означает возможный; сегодня данный термин используется в связке с вычислительной техникой и программным оборудованием (компьютером). Однако, к виртуальности относятся сны, галлюцинации, коллективные психозы, различные пограничные («*сумеречные*») состояния сознания, которые являются такими же формами, как и образы, смоделированные компьютером. Таким образом, понятие виртуальности вполне психологическое и относится, также, к проблемам личности и общества, к проблеме сознания. Но нельзя не принимать во внимание, что это и социальный процесс, который меняет личность и ментальность общества. Мы обсуждаем этот процесс подробнее в третьем разделе данного исследования при рассмотрении современного информационного общества Постмодерна и его движение в сторону цифровой виртуальности (виртуальная реальность в информатике).

*Физическая реальность* (или, Физическая картина мира). Данное понятие отражает мир посредством законов и принципов физики. Это обобщённый образ действительности, формируемый физической наукой и философскими идеями о строении и движении материи, об общих закономерностях и их взаимодействии, о сущности пространства и времени, о причинах и следствиях. Физическая картина мира (физическая реальность) является частью научной картины мира, системы представлений о законах устройства мироздания.

*Социальная реальность* – это особый вид реальности, которая состоит из тенденций, принципов, законов и социальных представлений (понятия, утверждения, умозаключения, возникающие при межличностном взаимодействии) принятых в обществе. Понятие социальной реальности близко к понятию социального факта, которое мы рассмотрим при обсуждении документальности в рамках социологии.

*Виртуальная реальность в информатике* – созданный компьютерными технологиями мир, передаваемый человеку (пользователю) через ощущения в реальном времени. Объекты виртуальной реальности максимально приближены к поведению подобных, аналогичных объектов в действительности; более того, в виртуальном пространстве создаются объекты совершенно несуществующие в действительности, в физической реальности. У человека (субъекта, пользователя) есть возможность взаимодействовать с объектами виртуальной реальности и воздействовать на них. Мы должны отметить, что действие и взаимодействие в виртуальном пространстве осуществляется пользователем как в согласии с реальными законами физики, так и в полном нарушении их.

*Дополненная реальность* – это результат работы компьютерных (информационных) технологий, которые вводят дополнительные сведения об окружающем мире в поле восприятия человека с целью улучшения восприятия информации; это результат (пространство между реальностью и виртуальностью) добавления к воспринимаемым человеком мнимых объектов как элементов реального мира, в качестве вспомогательной информации.

*Консенсуальная* (обусловленная, общепринятая) *реальность*. Данный термин отражает такое описание реальности, в отношении которого достигнуто общее соглашение между людьми в том, или ином обществе; данное соглашение может быть достигнуто посредством выработки условных рефлексов в процессе воспитания, формирования личности и социализации (интеграции индивида в социальную систему) человека в общество.

*Медиареальность*. В современном мире, в XXI веке, под термином медиа понимаются не только средства массовой информации, в которые вошёл уже интернет, но это уже все типы коммуникаций, которые находятся в коммуникационном пространстве человека. И технологии, которые все больше и больше развивают информационно-коммуникационные возможности общества, стали определять общественную жизнь и сопровождать почти все общественные процессы. К медиа (средствам коммуникации, средствам информации) мы относим, условно, пять типов:

- 1) письменность;
- 2) печатные медиа;
- 3) электрические медиа (телефон, телеграф);
- 4) масс-медиа (кинематограф, телевидение);
- 5) цифровые медиа (интернет, приложения на основе интернета).

Таким образом, медиареальность – это такая реальность, которая создана и представлена средствами коммуникации и информации.

*Объективная реальность* подразумевает под собой, действительность, существующий во внешнем, окружающем мире и не зависящий от человека (субъекта). В разные исторические эпохи (в разных парадигмах) человек по-разному объяснял окружающий мир от идеалистических представлений

(креационизм, теизм и деизм) до материалистических, научных и пост-научных.

*Субъективная реальность* – это специфическое и неотъемлемое качество сознания, содержание мыслительных процессов субъекта (человека). Данное понятие появилось как логическая оппозиция понятию объективная реальность.

Мы так подробно обсуждаем и перечисляем данные базовые категории в рамках философии, потому что без чёткого понимания «поля», на котором находится документальность как режиссёрский приём в киноискусстве, совершенно невозможно будет исследовать те проблемы, которые мы перед собой ставим данным исследованием:

- формулирование цели использования документального метода авторами в игровом кино Казахстана;

- систематизация документальности в игровом кино Казахстана и выявление путей возможного развития документального метода в киноязыке игрового кино при создании художественной реальности.

Рассматривая проблематику, хотелось бы отметить, что документальность реализуется в двух аспектах: как средство и как объект-процесс. Зная, что документальность (свидетельство, доказательство) является частью отражения реальности (бытия, действительности), мы рассмотрим, как философия трактует понятие реальности. В философской науке существует две основные трактовки реальности: реализм и феноменализм. Реализм – это направление философской мысли, которое утверждает, что реальность объективно существует и может быть открыта (открывается) человеком в процессе познания. Феноменализм – это философское учение, которое говорит, что человек не может познать вещи и их сущность (объекты), человек наблюдает и познает лишь явления окружающего мира, проявления бытия.

Также, важно отметить, что часто реальность означает восприятие и отношение к действительности. Этот феномен нами рассматривается в пункте социологии.

**Культурология**, как наука, представляет собой совокупность знаний о культуре, культуре как целостной системе. Отметим, что культурология реализует себя и предмет своего исследования в разных направлениях науки: философия культуры, искусствознание, эстетика, семиотика, социология культуры, или культурная антропология и другие. Однако, нам следует помнить, что совокупность исследований культуры, как формы человеческой деятельности и человеческого опыта, направленные на феномены, воплощённые в законах, нормах, религии, искусстве, философии и в праве – есть предмет культурологии.

Термин «культурология» состоит из двух слов:

- латинское слово «культура (cultura)», означающее возделывание, воспитание;



- греческое слово «логос (λόγος)», означающее мысль, смысл, слово, понятие. Что также и составная часть сложных слов: культурология, социология, биология и т.д., которое указывает на учение (науку, научную дисциплину) о культуре, обществе, психике.

Если с греческим словом «логос» прояснено, то считаем необходимым более подробно рассмотреть понятия культуры. Энциклопедические словари дают следующее определение культуры:

*«Культура – исторически определённый уровень развития общества, творческих сил и способностей человека, выраженный в типах и формах организации жизни и деятельности людей, в их взаимоотношениях, а также в создаваемых ими материальных и духовных ценностях»* [64, с.678].

Как мы сказали выше, предметом культурологии является культура, т.е. определённый уровень развития общества, творческих сил и способностей человека. В узком смысле – это сфера духовной жизни людей. Культура включает в себя предметные результаты деятельности людей (машины, сооружения, результаты познания, произведения искусства, нормы морали и права и т.д.), а также человеческие силы и способности, реализуемые в деятельности (знания, умения, навыки, уровень интеллекта, нравственное и эстетическое развитие, мировоззрение, способы и формы общения людей). Нюансы в различных трактовках значения культуры (общепринятые в обществе формы жизни: обычаи, нормы, институты; сфера духовного творчества, искусство, нравственность) мы не рассматриваем в данном исследовании. Также, нами не рассматриваются черты культуры: универсальные, общие либо уникальные черты культуры. Это не является объектом нашего исследования, но эти черты мы учитываем в дальнейшем, когда в последующих разделах обсуждаем киноязык и концептуальные идеи в период социокультурной трансформации Казахстана, и в эпоху постмодернизма.

По определению нам дано два измерения, в которых реализует себя культура – материальное и духовное (нематериальное).

Материальная культура – это физические объекты, созданные руками человека (артефакты), имеют определённое символическое значение, выполняют определённую функцию и представляют некую ценность для группы или общества.

Нематериальная культура, или другими словами – духовная культура – это правила, нормы, законы, церемонии, мифы, знания, идеи, традиции, язык, обычаи. Объекты нематериальной культуры находятся в нашем сознании и поддерживаются человеческим общением.

Однако, объекты нематериальной культуры нуждаются в материальном выражении. Так, например, приветствия выражаются через рукопожатие, поклон, или произнесение слов; церемония бракосочетания выражается надеванием обручальных колец молодожёнами.

Кроме этого в слове культура явно выделяется слово культ (от латинского слова «культус (cultus)»), означающее почитание, поклонение. И изначальное поклонение в человеческом обществе было религиозным. Одним из главных проявлений духовной жизни человека является религия, она есть абсолютно у всех народов. Религия (от латинского слова «религио (religio)» - набожность, святыня, предмет культа) – мировоззрение и мироощущение, а также соответствующее поведение и специфические действия (культ), основано на вере в существование бога или богов, сверхъестественного. Считается, что религиозные культы возникли при неандертальцах, а это от 150 до 45 тысяч лет назад. Культ погребения относится к одним из первых ритуалов древней культуры. Древние люди верили в загробную жизнь и верили, что у мира (у животных и растений, и у всего мира) есть душа. Кроме этого существовали ритуалы с останками диких животных. Промысловый культ – почитание тех или иных животных, имеющих важное хозяйственное значение в жизни племени. Данный культ включает в себя большое количество шаманских обрядов, связанных с охотой и рыболовством.

Таким образом, духовная жизнь древнего человека (нематериальная культура) выражалась в материальном мире через амулеты из костей животных либо алтари, погребение соплеменников вместе с какими-либо предметами, и прочем. Также необходимо сказать, что древние живописцы прошли большой путь от примитивных рисунков и поделок, до красивых изображений животных в цвете и статуэток. И рисунки эти, прежде всего, изначально носили культовый характер.

На сегодняшний день мы говорим об искусстве древнего человека, например, о рисунках в пещере Альтамира или о Венере Виллендорфской, но, понятно, что древнее искусство вшито, вписано в ежедневный быт, который был пронизан духом тотемизма и анимизма. Для нас же древние оставили артефакты, по которым мы составляем наше понимание о древнем мире и представлениях древнего человека. Термин артефакт означает не только объекты, созданные в далёком прошлом и обнаруженные археологами, но и объекты современного мира, также созданные человеком. Предметы материальной культуры (вещественные источники, включая письменные источники - артефакты) есть форма второй природы и свидетельство очеловечивания мира, которые служат удовлетворению многообразных человеческих потребностей, в том числе и развитие человека (воспитание, обучение, образование, искусство). Но передача лишь информации, как мы знаем, не является целью искусства, однако, наука и научные деятели концентрируются в своём большинстве не на образах произведения искусства, а на изучении исторического прошлого, изучается как простой документ эпохи, культуры. К тому же, произведение искусства может быть суммой множества документов. Часто бывает, что внимание уделяется истории, и в этом случае

аргументацией становится некое произведение искусства как иллюстрация; произведение становится документом, свидетельствующее о событиях.

Надо заметить, что дискуссия вокруг вопроса: что представляет из себя тот или иной артефакт (объект) – произведение искусства или *документ*, ведётся с конца двадцатых годов XX столетия. Одним из первых мыслителей, кто ввёл слово документ в искусствоведческий, культурологический дискурс, это Вальтер Беньямин (1892-1940). Дело в том, что В. Беньямин высказал идею о том, что произведения искусства трансформируются в рамках развития технологий, которые участвуют в создании культурных явлений. Данная трансформация выражается в том, что произведения теряют свою особую ауру, т.е. некое присутствие божественного, ощущение нерукотворности. Фотография, в некотором смысле, пришла на смену живописи, кинематограф сменил театр; и в этот момент пропадает необходимость в подлиннике, в, так называемом, первичном искусстве, механистичность сменяет, убирает ауру. Но порождает совершенно иное восприятие реальности. Данный пункт мы подробнее обсудим в третьем разделе нашего исследования.

Таким образом, понятие документ обязательно присутствует в культурологии как свидетельства культуры человека, выраженные в материальных объектах.

Но кроме понятия документ, рассмотрим также понятие как акт культуры и факт культуры. Под *актом культуры* понимается культура: как творчество, диалог культур и реконструкция образов культур – некий процесс. Под *фактом культуры* понимаются такие мероприятия как: музееведение, охрана, реставрация и консервация историко-культурных объектов – уже созданные, существующие объекты, артефакты. Необходимо понимать, что явно выраженной границы между этими двумя понятиями, феноменами нет. Так, факт культуры (текст, изображение, произведение) создаётся заново в тот момент, когда воспринимающий (читатель, зритель, слушатель) воспринимает произведение и становится соавтором данного произведения.

В рамках пункта культурологии мы не можем не коснуться другого направления науки, у которой с культурологией практически полное совпадение свойств – это семиотика. Так как документ в культуре (объект, произведение) так или иначе выражен в материальной среде, выражен знаком, символом. И говоря о науке семиотике, рассмотрим семиотику культуры, тождество которой с культурологией максимальное.

*Семиотика* (от греческого слова «симеион (σημείον)» переводимое как: знак, признак) – наука, исследующая свойства знаков и знаковых систем в человеческом обществе, природе или в самом человеке. Знаки и знаковые системы в социуме, человеческом обществе – это языки как естественные, так и искусственные, а также некоторые явления культуры. *Семиотика культуры* – это один из разделов семиотики, который представляет культуру в виде знаков и текстов (под текстом понимается не только рукопись или письменный

материал, но и любые артефакты, носящие информацию). Кинематограф, как явление культуры, также рассматривается наукой семиотикой и включает в себя те же понятия. *Семиотика кино* – это ответвление семиотики, занимающееся изучением знаков в том виде, в котором они свойственны киноискусству на разных уровнях.

Так как семиотика культуры (и семиотика кино) исследует такие понятия как: знак, значение, символ, код, то мы рассмотрим эти понятия в нашей работе, тем более, что понимание данных терминов даёт лучшее понимание предмета.

*Знак* – это материальный объект, чувственно воспринимаемый предмет (явление, действие), который выступает как представитель другого предмета, свойства или отношения. Это определённое соглашение в обществе (явное или неявное) о приписывании чему-либо какого-либо определённого смысла, значения. Понимание знака невозможно без выяснения его значения.

Термин «значение» имеет два содержания, нас интересует, все-таки, звучание применительно к термину «знак». Итак, под термином «*значение*» понимается содержание, связываемое с тем или иным выражением (слова, предложения, знака и т.п.) какого-либо языка (естественного или неестественного).

Рассматривая начальные термины, которыми оперирует семиотика культуры, мы должны принять во внимание такие категории как «знаковая система» и «интерпретация знаков». Говоря о знаковой системе, мы понимаем, что знак невозможно воспринимать без (вне) контекста. Знак не существует обособленно и апеллирует к другим знакам, и материальным объектам. Истолкование (интерпретация, дешифровка) знака, также, обязательная категория его осмысления и понимания. Интерпретация знака соприкасается с проблематикой истины и реальности, т.е. истолковывается ли знак как наиболее адекватное и точное отражение реальности.

Далее рассмотрим такой термин семиотики культуры как символ. *Символ* (греческое «символон (σύμβολον)» означающее: условный знак, сигнал) – это условный знак каких-либо понятий, идей, явлений, но он не имеет видимое сходство с обозначающим объектом. Символы являются неотъемлемой частью изобразительного искусства и несут в себе художественный образ, который воплощает замысел художника. Т.е., когда сливается воедино содержание произведения и средства выражения/изобразительная форма, появляется символ.

Обсуждая термины «знак», «символ», «значение» и «система знаков», мы соприкасаемся с понятием «язык», со сложной системой знаков, которая создана (естественно или искусственно) человеческим обществом, и несёт в себе выражения (в слове, в образе, в знаке) и их значения. Конечно же в данном исследовании мы рассматриваем понятие киноязыка, как средство выражения

художественной реальности в кинематографе. Данное рассмотрение приводится в разделах и подразделах данной работы ниже.

В этой же части исследования рассмотрим термины «код» и «смысл».

*Код* – это тоже важная понятийная категория, как и «знак», «символ», «значение»; код является системой правил при помощи, которой общество шифрует, расшифровывает и хранит информацию, которую оно накапливает, использует и передаёт последующим поколениям.

*Смысл* несёт в себе суть феномена, явления в контексте реальности, и эта суть является комплексом всех сознательных процессов, связанных со словом. Практика взаимодействия с кодом, или знаком – это *дешифровка / декодирование* – анализ и интерпретация смысла в знаке, символе, коде.

При нашем обстоятельном рассмотрении понятий культурологии и семиотики культуры, мы исследовали, что термин «документ» отображает действительность/реальность в рамках феномена культуры. Документ, как некий артефакт, несёт в себе коды и смыслы культуры, и выражен определёнными знаками, символами. Для более глубокого понимания феномена свидетельств культуры (артефакт, документ), выраженных в материальных объектах и несущих в себе, и знак, и символ, и код, нам необходимо рассмотреть следующие понятия: ценность, культурный код, ценностно-смысловая сфера человека, образно-символическое мышление человека. В рамках социо-гуманитарных наук, рассматривая понятия культурологии, мы рассматриваем человека во взаимодействии с другим человеком (обществом) и с окружающей его природой. Ведь сам объект исследования социально-гуманитарных наук – это сложные, объёмные феномены: общество, человек, социальные трансформации. И объекты эти очень динамичны, и находятся в постоянном процессе изменений. К тому же, человек и социум не являются бездумными объектами познания, специфика в том, что, изучая человека, или общество, мы его в то же самое время преобразуем, меняем. Гуманитарное знание формирует человека, формирует его сознание, формирует личность. И культура, как одна из сфер человеческого общества, является неотъемлемым выражением типов и форм организации жизни того или иного общества. К тому же культура, также, несёт в себе совокупность сложившихся ценностей общества, народа, нации.

Культурные особенности, которые достались тому или иному народу от предков и закодированные в некой форме информация, и данная информация позволяет идентифицировать эту культуру. Ключ к пониманию данной уникальной культуры есть – *культурный код*. Он определяет набор образов, знаков, смыслов, архетипов и помогает понимать, определять психологию общества. В третьем разделе нашего исследования при рассмотрении концептуальных идей реальности в философии и культуре в эпоху постмодернизма, мы обсудим подробнее использование культурного кода для понимания культурной картины мира.

Ценности и смыслы, которыми оперирует человек, всегда взаимосвязаны и находятся в определённой целостности. *Ценность* – это некий идеал, который определяет активность, деятельность человека и общества. И *ценностно-смысловая сфера* человека и общества есть фундаментальный феномен, как для личности, так и для социума; он определяет направление жизнедеятельности человека и общества, и он несёт определяющее значение в отношениях «человек – мир».

Мы знаем, что искусство выражает идеи, мысли через художественный образ. И образное мышление (абстрактное) является для человека естественным. Однако надо заметить, что это характерная отличительная черта нас, людей, как вида от других живых существ природы – в образном и символическом мышлении есть движение человеческого духа от названий объектов (знаков, значений) к их смыслу (сути), и, таким образом, человек преобразует бытие, мир. *Образно-символическое мышление* – это есть особый вид человеческой деятельности, вовлекающий интеллектуальные, эмоциональные и поведенческие компоненты.

Искусство делает окружающую нас действительность прекраснее, оно преображает мир. Это акт творчества и созидания человека, который осознанно творит красоту. Искусство призвано делать человека и мир лучше. И оно реализует это призвание через свои функции:

- *общественно-преобразующая* – оказывая идейно-эстетическое воздействие на людей, включает их в направленную деятельность по преобразованию общества;

- *художественно-концептуальная* – анализирует состояние окружающего мира;

- *воспитательная* – формирует личность, чувства и мысли людей;

- *эстетическая* – формирует эстетические вкусы и потребности людей;

- *компенсаторная* – восстанавливает в сфере духа гармонию, утраченную человеком в реальной действительности, способствует сохранению и восстановлению психического равновесия личности;

- *прогностическая* – предвосхищает будущее;

- *внушающая* – воздействует на подсознание людей, на человеческую психику;

- *гедонистическая* (от греч. наслаждение) – доставляет людям удовольствие;

- *познавательная* – отражает и осваивает те стороны жизни, которые труднодоступны науке.

Как мы рассмотрели выше вся окружающая нас вторая природа несёт в себе некий духовный компонент и, наверняка, мы можем утверждать, что данный компонент является фундаментальным, системообразующим.

**Социология.** Теперь же исследуем понятие документальности со стороны науки социология. Из наших предыдущих рассмотрений философии и

культурологии, человек и общество являются базовыми, исходными категориями; и к тому же мы не можем мыслить человека вне общества, как и общество без человека. *Социология* (от латинского слова «социэ́тас (societas)» – общество; и от греческого слова «логос (λόγος)» – мысль, смысл, слово, понятие) – наука об обществе как целостной системе и об отдельных социальных институтах, процессах, общественных группах. *Общество* – совокупность исторически сложившихся форм совместной деятельности людей; определённая форма социальных отношений [64, с.924].

Социология исследует общество и, как наука, несёт в себе другие социогуманитарные науки: философию, психологию, историю. Социология, как бы, находится на пересечении этих наук, и через пересечение этих наук (например, психология и социология) имеет два разных подхода к исследованию индивида в обществе. При этом, психология рассматривает личность и его способности; социология рассматривает некие общие категории, которые связывают человека с другими людьми. Вектор изучения социологии направлен на то же самое, что и у других социогуманитарных наук – человеческое общество, но все-таки пристальное изучение в социологии уделяется социальной жизни, т.е. социальным структурам и социальному взаимодействию индивидов.

Для начала в рамках социологии рассмотрим понятие социальной жизни. *Социальная жизнь* – это практическая реализация людьми своих общественных аспектов, свойств. Рассматривая понятия социологии, нам необходимо помнить очевидную вещь: *человек* – это феномен природы, который всегда (с самого появления) жил группой людей. В этом факте не столько психология человека, сколько биология, т.е. наши фундаментальные, базовые предпосылки жизни.

Следующее понятие социологии, которое мы рассматривали в рамках философии – это понятие социальной реальности. *Социальная реальность* – это особый вид реальности, которая состоит из тенденций, принципов, законов и социальных представлений (понятия, утверждения, умозаключения, возникающие при межличностном взаимодействии) принятых в обществе.

Один из основоположников социологии Эмиль Дюркгейм ввёл понятие «социальный факт», который являлся ядром его исследований. *Социальный факт* – это общественно значимое событие или совокупность событий, или образ действия, который может накладывать какие-либо внешние ограничения либо призывать к действиям человека данного общества.

Человек и социум являются носителями определённого мировоззрения, сквозь призму которого воспринимается действительность. *Мировоззрение* – это система обобщённых взглядов на объективный мир и место человека в нем; это взгляды на отношение людей к самим себе и к окружающему миру; это убеждения, идеалы, принципы познания и деятельности людей, которые обусловлены этими взглядами (мировоззрением). Понятие мировоззрение созвучно и очень близко по смыслу к понятию *картина мира*. Мировоззрение

имеет огромный практический смысл, влияя на нормы поведения, жизненные стремления, интересы, труд и быт людей.

В части культурологии мы рассмотрели понятие «код», который является системой правил, комбинацией символов, знаков и сигналов посредством которого воспроизводится определённый набор ценностей в поколениях. С одной стороны, это средство передачи, с другой, он обладает определённой сущностью; и ценности (культурные, цивилизационные ценности) являются содержательной его частью. Вместе с понятием «код» мы рассмотрели понятие «культурного кода». В части социологии мы можем упомянуть о другом термине «цивилизационный код», который является синонимом «культурного кода» и несёт в себе те же значения.

Предлагаем такие философские и социологические понятия как: «общество», «человек», «индивидуум», «индивидуальность», «индивидуализм» и «личность» рассмотреть в пункте о психологии данного подраздела. Касательно понятия документальности в рамках науки социология мы видим, что почти каждое понятие социологии находится в нематериальном мире человека, в мире идей. Однако эти понятия проявляются в человеческой действительности и, конечно же, в материальных объектах реальности как итог взаимодействия между людьми, и договорённостях об общепринятых принципах и законах.

**Психология.** При исследовании и анализе аудиовизуальных произведений, необходимо помнить, что важную роль играет психология восприятия и она даёт возможность дополнительно раскрыть, и понять, и правильно трактовать сложные взаимодействия персонажей и событий, пространства и времени в художественных образах фильма.

*Психология* – это область знаний о внутреннем мире человека. *Психика* – свойство мозга и его специфическая функция, которая отражает в сознании объективную действительность.

В рамках данной науки рассмотрим несколько понятий, связанных с человеком и восприятием. И начнём мы с понятия «человек», в социологии мы определили, что это феномен, который всегда жил группой. Понятие *человек* как высшая ступень живых организмов на Земле, субъект общественно-исторической деятельности и культуры, несёт в себе также такие понятия как: индивид (индивидуум) и личность.

*Индивид, индивидуум* (от латинского слова «индивидуум (individuum)» означающее неделимый) – 1) отдельный организм, с присущей ему автономией; самостоятельно существующий организм; 2) отдельный человек; личность.

*Индивидуальность* – неповторимое своеобразие какого-либо явления, отдельного существа, человека; противоположность общего, типичного, в социальной психологии – коллективного (группового).

*Личность* – 1) человек как субъект отношений и сознательной деятельности. 2) Устойчивая система социально значимых черт,



характеризующих индивида как члена общества или общности. Понятие «личность» следует отличать от понятия «индивид» (единичный представитель человеческого рода) и «индивидуальность» (совокупность черт, отличающих данного индивида от всех других). Личность определяется данной системой общественных отношений, культурой и обусловлена также биологическими особенностями. Личность есть наивысшее проявление человека.

Касательно понятия «индивид», забегая вперёд, необходимо сказать, что в эпоху Постмодерна это понятие сильно трансформируется из неделимого «индивидуум (individuum)» в делимое. Это подробно нами рассматривается в разделе 3 Современная парадигма и её влияние на документальные приёмы в игровом кино, и тенденции развития киноязыка; данного исследования.

Также, в рамках социологии мы говорили о мировоззрении как о взглядах на окружающий мир и определяющих убеждения и идеалы людей. Говоря об индивидууме, дадим определение индивидуализма, тем более что этот тип мировоззрения является отличительной чертой современного общества, как сменивший собой коллективизм (предыдущий тип мировоззрения).

*Индивидуализм* – тип мировоззрения, в основе которого лежит противопоставление отдельного индивида обществу. Моральная ориентация индивидуализма – эгоизм, в крайних формах она приводит к анархизму и нигилизму.

Психика человека, как отражение действительности, проявляется разными уровнями и наивысший уровень психики образует сознание. *Сознание* – это психическое отражение окружающего мира, опосредованная деятельностью людей. Проблему сознания мы подробнее рассматриваем в разделе 3 данной работы.

*Разум* – высшее начало человека, способность понимания и осмысления.

*Восприятие* – это отражение в сознании человека целостных комплексов и всей совокупности свойств предметов и явлений объективного мира при их непосредственном воздействии в данный момент на органы чувств. И восприятие не сводится лишь к сумме ощущений. В рамках рассмотрения понятия восприятие для нас важны три категории: восприятие пространства (величина, форма, взаимное расположение объектов), восприятие времени (длительность и последовательность событий, явлений), восприятие движения (направление и скорость существования объектов в пространстве).

*Эмоции, Чувства* – это сугубо личностное отношение человека к самому себе и окружающему миру. Кроме боли, радости и проч. человек испытывает чувства высшего порядка: моральные, эстетические, практические (связанные с деятельностью) и интеллектуальные чувства. Также человек испытывает устойчивое переживание каких-либо эмоций – настроение, которое отражается на деятельности (поведении) человека.

Высшим проявлением живой материи в мире это мозг человека, который обладает способностью организовывать и создавать новую среду - творчество.

Творчество как способность человека есть в каждом и проявляется либо спонтанно, либо целенаправленно. Хотя творческий процесс идет постоянно и в разных формах. И все процессы психики протекают на творческом принципе. Ведь творческий акт обязательно присутствует в восприятии внешнего мира в момент, когда человек переводит его в новую форму (отражая в сознании) либо воздействуя на мир и преобразуя его. Творчество как процесс воздействия (преобразования) на мир – изменение, соединение всевозможных форм приводит к тому, что появляются новые формы, которые ранее не существовали.

## **1.2 Формы, свойства и функции документального метода в игровом кино**

Кинематограф начинался как развлекательные движущиеся изображения (картинки) и затем уже вырос до киноискусства. Однако уже в этих движущихся картинках были заложены целые направления (виды) кинематографа. Братья Люмьер в своих примитивах заложили фундамент документального кино и показали миру первые хроники из жизни европейских столиц. В данном подразделе мы исследуем формы, свойства и функции документальности в игровом кино.

Кинематограф, несущий в себе три вида фильма (игровой, неигровой, анимационный), термин изначально бывший названием (синематограф) киноаппарата, который изобрели братья Люмьер, со временем вырос до отраслевой деятельности и имеющий огромный вклад в общественную, научную и экономическую жизнь людей. Кинопроизведение (фильм) – это комплексная система образов, реализованная аудио-изобразительными средствами, и отражающая идеи, знание, опыт режиссёра.

*Режиссура* – область профессиональной и творческой деятельности, направленной на эстетическую и смысловую организацию фильма как образного целого [64, с.1124]. После того как ранние кинематографисты освоили прямую запись действительности (кинохроника), они стали пробовать записывать театральные постановки, либо придумывать истории, либо пробовать экранизировать литературу. Однако в этих кинопробах уже зарождалась авторская природа кинорежиссуры со стремлением впечатлить зрителя и рассказать ему образную историю. В Разделе 2 «Документальность в игровом кино как авторское отражение действительности» мы подробнее рассматриваем такие феномены как стиль, автор, авторское кино.

Термины документ, документальность и документализм близки, но имеют некоторые различия по смыслу. *Документальность* – это активное привлечение документов, цитирование свидетельств и источников в художественном произведении. На сегодняшний день документальные средства (кинохроника, аудиозаписи, прочее) в кинематографе широко используются. Но

и само неигровое (документальное) кино сделало огромный шаг вперёд в развитии форм (видов) внутри себя. Однако прежде чем обсуждать виды документального кинематографа, в общем и целом рассмотрим формы, свойства и функции документа (свидетельства, доказательства, артефакта), который может быть использован в художественном произведении.

Мы рассмотрели, что *документ* – это некое свидетельство, подтверждение некоего события; это отражение реальности; артефакт. Каждое свидетельство несёт в себе: признак, материальный характер (объект) и нематериальный характер (информация). *Признак* – это то, что субъект устанавливает через опыт, распознавая объект, и полученный опыт даёт достаточно оснований утверждать принадлежность объекта к определённой категории объектов с определёнными только для них условиями. Отличительными признаками для документа (свидетельства, артефакта) являются:

- 1) наличие материального носителя информации; материальное выражение (объект, артефакт);
- 2) форма (вид) материального носителя информации;
- 3) наличие зафиксированной на материальном носителе информации;
- 4) способ записи информации;
- 5) форма или структура записи информации.

Виды по способу записи информации на документе (формы документа):

- *Письменный документ* (текст) – информация зафиксирована любым типом письма. Данная форма артефакта может иметь виды: рукопись, машинописный документ;

- *Электронный документ* – созданный и читаемый с помощью компьютерной техники;

- *Изобразительный документ* (рисунок) – информация выражена посредством изображения какого-либо объекта;

- *Фотодокумент* – информация создана фотографическим способом (одна из форм изобразительного документа);

- *Фонодокумент* – документ, содержащий звуковую информацию, зафиксированную любой системой звукозаписи (аудиозапись);

- *Кинодокумент* – изобразительный или аудиовизуальный документ, созданный кинематографическим способом (одна из форм изобразительного документа);

- *Документ на машинном носителе* – это документ, созданный с использованием носителей и способов записи, обеспечивающих обработку его информации электронно-вычислительной машиной, компьютером;

- *Видеограмма документа* (сигналограмма) – изображение документа на экране электронно-лучевой трубки.

Документ является единством носителя (объекта, артефакта), информации и формы записи (текст, фото, кинохроника, прочее), это единство

определяет цель документа. Говоря о свойствах документа, прежде рассмотрим сам термин. *Свойство* – это категория, которая выражает предмет, обуславливая его различия или общность с другими предметами (объектами). Для документа есть два общих свойства: материального аспекта, характера (носитель) и нематериального аспекта, характера (информация).

В рамках комплексного изучения приёма документальности в игровом кино Казахстана, созданного на киностудии «Казахфильм» им. Ш. Айманова за период с 1945 по 2019 годы, одна из проблематик нашего исследования заключается в формулировании авторской цели использования данного приёма. Рассмотрение свойств предмета как его выразителя, даёт нам информацию для более лучшего понимания целей автора (режиссёра-постановщика) игрового фильма. Выше мы уже рассмотрели категорию «ценность» и знаем, что она имеет несколько значений: стоимость; важность; ценный объект. Данная категория проявляется всеми своими значениями в документе (артефакте) и чем больше данные, которые хранит документ, помогают достигнуть цели, тем ценнее этот документ. Основными критериями (свойствами) ценности артефакта являются: *подлинность* и *достоверность*.

Рассмотрим другие свойства документа:

- *Объективация* – информация, нанесённая (зафиксированная) на носитель, становится доступной для восприятия, материализуется, объективируется;

- *Объективность* – представление факта так, как он существует сам по себе, независимо от субъекта;

- *Актуальность/Потенциальность* – важность, жизненность, значительность информации для современного момента; информация может утратить важность для сегодняшнего дня, однако, в информации всегда присутствует потенциальность до того момента, когда информация снова будет востребована;

- *Темпоральность* – информация об объекте, явлении, событии, относящаяся к определённому временному плану (событие в прошлом, событие в настоящем);

- *Фактичность (Достоверность)* – соответствие требованиям документальной точности;

- *Эргономичность* – информация соответствует физиологическим и психическим возможностям человека при восприятии;

- *Аутентичность (Подлинность)* – информация исходит от первоисточника;

- *Целостность* – форма и содержание традиционного документа остаются неизменными (целостными), физическая целостность; электронные документы характеризуются логической целостностью;

- *Качество* – это существенная определённая объект (вещей, явлений, событий) реального мира, качество обеспечивает объекту, документу выполнение своих функций;

- *Пригодность для использования* – свойство, близкое по значению к качеству; документ возможно найти, воспроизвести, интерпретировать;

- *Символичность* – информация несёт смысл, связанный с событием; документ имеет символическое значение первоисточника достоверной информации о явлениях (фактах, событиях) объективной реальности.

Говоря о функциях документа (артефакта), нельзя ограничиваться лишь информационной функцией, т.к. документ несёт не только информацию, но также это и социальная память – сохранение накопленного опыта и знаний обществом, и передача их последующим поколениям. Кроме этого необходимо принимать во внимание целевое назначение артефакта (документа) и взаимосвязь с другими явлениями. Также каждый документ, как социальный феномен, несёт функции (общие для всех документов) подразделяющиеся на атрибутивные (сущностные, неизменяемые) и системные (контекстные, специальные).

Атрибутивные (сущностные):

- *информационная* функция выражается через представление информации об объективной реальности (явлениях, фактах, событиях); через доступность информации для восприятия;

- *инструментальная* функция выражается в том, что артефакт (документ) используется как доказательство явлений, событий объективной реальности.

Системные функции являются производными от атрибутивных в зависимости от контекста социальной среды.

Здесь, в связи с документом и его функциями, следует уточнить три явления:

1) контент – факт, событие, явление – информация, отражающая объективную реальность в содержании документа;

2) контекст – система – социальная среда, в которой функционирует документ;

3) взаимодействие – процесс действия субъектов между собой в социальной среде (в обществе).

Итак, рассмотрим системные функции документа, принимая во внимание, что они зависят от контекста (общественной/социальной системы) и в других источниках, исследованиях могут указываться другие варианты.

*Коммуникативная* функция несёт в себе организацию и поддержание связей в обществе, тем самым укрепляя разные слои и структуры общества между собой.

Функция *сохранения* – документ, с одной стороны, является источником информации о прошлом как исторический источник, а с другой, несёт знания будущим поколениям.

*Познавательная* функция – исследование документа несёт большие практические выгоды обществу, возможности для понимания и обнаружения решений множества трудностей в развитии общества.

*Культурная* функция – любой артефакт может изучаться как культурный феномен, который отражает уровень развития общества, его морально-нравственное состояние, уровень науки и образования.

*Идеологическая (политическая)* функция документа несёт в себе информацию о религиозных, нравственных, этических и философских взглядах общества. Эта информация отражает отношение человека к окружающему бытию, интересы разных социальных слоёв и групп общества.

Мы рассмотрели формы, свойства и функции документа как базовой единицы нашего исследования. Данные, рассмотренные нами, также применимы к неигровому (документальному) кино и документальному приёму режиссёра в игровом кинематографе. Перед тем как рассматривать формы (виды), функции режиссёрского приёма документальности, мы обсудим методы, применявшиеся нами для достижения цели нашего исследования.

Эмпирическую базу исследования составляют игровые фильмы, снятые на национальной киностудии «Казахфильм» с 1945 по 2019 год. Охват данного периода даёт возможность увидеть изменения в режиссёрском приёме, проанализировать развитие документального метода в игровом кино Казахстана. Анализ игровых фильмов, которые созданы на крупнейшей киностудии художественных и документальных фильмов «Казахфильм» (Алматы, Казахстан). Игровые картины казахстанского кинематографа помогают представить анализ фильмов по применяемым различным методам исследования: историко-культурный метод, сравнительно-исторический метод, структурный и семиотический метод, и нарративный анализ. А также показать анализ документального метода в игровом кино Казахстана.

*Историко-культурный метод исследования.*

Данный метод исходит из понимания художественного произведения как части духовной культуры общества. Сама культура уже есть код, позволяющий прочесть и понять произведение. Все события культурного процесса необходимо рассматривать в рамках того времени и тех условий, в которых происходили эти события. Также, необходимо обращать внимание на контекст того времени когда-то или иное произведение об исторических событиях создавалось. Культура – это ключ к интерпретации произведения, так как произведение возникает на основе определённой культурной традиции и осуществляется в её русле

*Сравнительно-исторический метод исследования.*

Рассматривает взаимодействия внутри одного вида искусства, метод позволяет анализировать произведения искусства в историческом разрезе. В рамках данного метода рассматриваются содержание, форма, художественный язык произведения. В рамках данного метода мы можем сравнивать и выявлять

общие и особенные тенденции художественных приёмов в исторической перспективе. Сравнительно-исторический метод позволяет выявить изменения в содержании или форме произведений киноискусства, достигается познание различных исторических этапов развития одного и того же явления. Применяя данный метод ко всем анализируемым фильмам в нашем исследовании, мы выявляем условия развития режиссёрских приёмов и их родство по происхождению (документальность).

#### *Нарративный анализ.*

Фильм анализируется как история со связанными между собой событиями, которые излагаются в фильме: начало истории, развитие, кульминация и завершение истории; в этой истории есть несколько персонажей, с которыми что-то происходит, и эти персонажи активно действуют в событиях. В рамках этого анализа рассматривается структура истории и связи между частями истории; рассматриваются культурные, социальные и психологические контексты истории; рассматриваются отношения между реальными событиями и их интерпретацией в фильме.

#### *Структурный и Семиотический методы исследования.*

Структурный анализ (метод) и Семиотический анализ (метод) нами рассматривался как единый принцип работы в исследовании. Так как структурный метод осуществляется на основе элементов системы (для кинематографа – знаковых систем), тем самым оказывается тесно связанным с семиотикой и семантикой, и тем самым связан с семиотическим методом исследования. Семиотический метод исследования рассматривает произведение искусства как систему взаимосвязанных знаков. Знаки и символы фильма, как суть художественного произведения, выражены в элементах фильма: кадр, драматургия, звук, цвет, актерская игра и прочее. Структурный метод исследования осуществляется через разложение произведения на составные части (элементы) и выявление внутренней взаимосвязи между ними. Мы указали выше, что символы и знаки являются природой элементов фильма. Таким образом, и структурный, и семиотический анализы позволяют проникнуть внутрь строения кинопроизведения, исследуя его как систему приёмов, обусловленную единством художественной мысли. Применяя данные методики в анализе, мы также рассматривали знаки пространства фильма как составляющую единого культурного пространства общества, в котором существует фильм.

Мы рассматриваем фильмы через следующие элементы: драматургия (как основополагающий элемент), актерское мастерство, операторское искусство, мастерство художника, звукорежиссёра, монтажёра и режиссёра.

**Драматургия и режиссура.** Работа режиссёра над фильмом предполагает большой объем различных знаний и методик, которые синтезируются в одной кинокартине. Мастерство режиссёра, который может соединить драматическое начало произведения с художественными средствами (режиссёрским методом),

выражается в силе эмоционального воздействия на зрителя. Режиссёрская работа требует большого взаимодействия с другими профессиями, представители которых являются для режиссёра соавторами фильма. Но фундаментальный элемент – это драматургия и её законы.

Однако, необходимо отметить, что Аристотель [65], положивший основные принципы драматургии в «Поэтике», также определил требование к соблюдению законов правдоподобия и логики следования событий. Согласно этому требованию правдоподобия, искусство, создавая вымышленный художественный мир, должно оставлять чувство реальности, должно сохранять чувство правды.

Природа драматургии – показать, рассказать о человеке, о его жизни, о его мечтах и намерениях через сочетание действий самораскрытия и взаимораскрытия персонажей. Раскрытие персонажа через действия в стремлении к своей цели. Рассказывая о человеке, драматург пользуется элементами драматургии: тема, сюжет, конфликт, контрдействие, предлагаемые обстоятельства, завязка, характер, кульминация и развязка. Все эти элементы эмоционально воздействуют на зрителя через воплощение актерской игры, операторского искусства, мастерства режиссёра, художника, звукорежиссёра и монтажёра. Зритель следит за героем, за проявлением его характера, который преодолевает те или иные трудности – предлагаемые обстоятельства. Нами рассматриваются четыре основных элемента драматургии: предлагаемые обстоятельства, характер, конфликт и жанр.

По нашему мнению, авторство режиссёра в произведении – это талантливое видение и понимание внутренних законов драматического произведения, создание предлагаемых обстоятельств, в которых проявляется характер героя. Исходя из этого глубинного понимания, выстраивается вся последующая работа режиссёра над фильмом: стилиста игры актеров, стилистика съёмки, жанр.

Говоря о жанрах, стоит подчеркнуть такие жанры: докудрама, докуфикшн и мокьюментари. Данные феномены требуют отдельного исследования. Это псевдодокументальные жанры, имеющие свои особенности.

Докудрама – гибридный жанр игрового кино, делающий упор на воспроизведение исторических событий силами драматических актеров, но внешне подающийся в форме документального или научно-популярного фильма.

Докуфикшн – это соединение документального, научного и фантастического (многие публицисты говорят, что это одна из разновидностей мокьюментари, только упор в фильмах подобного жанра делается на научную составляющую).

Мокьюментари – стремиться выдать несуществующие вещи за настоящие исторические факты. Вместе с фальсификацией автор использует приём мистификации.



Данные жанры стараются максимально приблизить художественную реальность к объективной реальности, тем самым вызывая у зрителя максимально сильное чувство правды, когда смотрит на фильм.

#### **Художник-постановщик (декоратор, реквизитор, костюмер, гримёр).**

Художник-постановщик во время своей работы над фильмом создаёт визуально-предметное решение фильма. Работа направлена на создание предметной реальности кинопроизведения.

#### **Операторское искусство.**

Работа оператора создаёт непосредственное изображение, которое видит на экране зритель. Оператор создаёт изображение не только разными выразительными средствами (освещение, кадрирование, контрастность), но и через стилистику съёмки.

#### **Звукорежиссёр.**

Звукорежиссёр создаёт звуковое пространство кинокартины через звуковые образы.

#### **Актерское мастерство.**

Говоря об актерской игре, необходимо понимать, что тот образ, который видит зритель на экране – это совокупность творческого труда многих работников кино: режиссёр, оператор, гримёр, костюмер и другие и, конечно же, сам актер. Формирование художественного образа героя создаётся соавторским коллективом. Однако и в этом случае зритель воспринимает непосредственную работу актера через: эмоциональный диапазон, через работу с партнёром в диалоге или молчании, через действие, через умение работать с текстом. Все эти способы непосредственной работы актера прежде всего направлены на проявление характера героя. Но должны заметить, что современная режиссёрская и актерская школы параллельно развивают направление «антиактер» или «неактерской игры». Речь идет о том, что постановка показывается простодушно и открыто, не играя и не претворяясь хорошо оснащённым актером. Сознательная «депрофессионализация» (т.е. отказ от ремесленных вещей, техник, приёмов, которые связаны с хорошей школой, с «выученностью», с определённым инструментарием) – это очень важный процесс. И сегодня мы видим огромное количество всего что связано с человеком на сцене, с экспертом на сцене, со свидетелем на сцене, но не с актером на сцене. – индивидуальное представление себя как документ, я как материал для постановки.

Забегая немного вперёд к разговору о художественном образе, то можем ли мы говорить об образе, если зритель наблюдает не за персонажем в фильме, или на сцене, а за реальными людьми, находящимися в реальной действительности. Ведь в этом случае при раскрытии человека-персонажа на экране, зритель наблюдает черты характера реального человека. И хоть нет правильно склеенных планов и неожиданного монтажного столкновения кадров, нет сложных средств кинообразности, мы можем говорить о

проявлении подлинного художественного образа перед нами, о настоящем искусстве, проявленном через замысел автора.

Метод наблюдения и аналитические способы исследования фильмов: историко-культурный анализ, сравнительно-исторический анализ, структурный и семиотический анализ – позволили нам определить режиссёрские приёмы документальности в игровых фильмах Казахстана. Анализируя особенности достоверно показанного пространства, мы смогли описать режиссёрские приёмы документальности и цель их использования в кинокартине.

В рамках философии, культурологии, психологии и социологии мы рассмотрели понятие документальности в комплексе бытия, реальности и взаимодействия с реальностью. Далее, определив формы, свойства и функции самого документа, мы рассмотрим, как раскрываются эти аспекты документальности в границах искусства и в особенности, в границах киноискусства.

Слово искусство всеобъемлющее, это и мастерство определённых навыков, и акт творчества, и некий объект (произведение). Мы определяем искусство как нечто, что делает окружающую нас действительность прекраснее, преобразует действительность; это акт созидания человека, который осознанно творит красоту. *Искусство* – это акт творчества, акт сознательного желания преобразовать, изменить или создать иную, художественную реальность, исходя из законов композиционного построения. При определении искусства мы отмечаем, что присутствует эстетическая категория – прекрасное. И тут надо отметить, что искусство напрямую взаимосвязано с наукой эстетикой; наукой, которая изучает человеческий специфический опыт освоения действительности через её чувственное восприятие. Благодаря эстетике человек познает о прекрасном в действительности и в искусстве.

Так как категории эстетики являются сложными философскими понятиями и напрямую влияют не только на создание или восприятие произведений искусства, но и на чувства повседневной жизни, мы не будем анализировать данные категории и подробно их разбирать, это потребует отдельного раздела. Мы лишь перечислим основные категории, которыми оперирует эстетика:

- *Прекрасное* – центральная категория, которая характеризует явления, обладающие высшей эстетической ценностью; тесно связано с понятием идеала;

- *Возвышенное* – категория, характеризующая внутреннюю значительность, величие предметов и явлений;

- *Трагическое* – категория, характеризующая неразрешимый общественно-исторический конфликт, развёртывающийся в процессе свободного действия человека и сопровождающийся его страданием, гибелью.

Трагическое неотделимо от идеи достоинства и величия человека, проявляющихся в самом его страдании;

- *Безобразное* – категория противоположное прекрасному, явления, обладающие низшей эстетической ценностью. Отсутствие образа, нечто хаотичное и бесформенное;

- *Низменное* – крайняя степень безобразного, чрезвычайно негативная ценность, имеющая отрицательную значимость для человечества; сфера несвободы;

- *Ужасное* – категория, охватывающее явления, которыми человек свободно не владеет и которые несут несчастья и гибель;

- *Хаос* и *Гармония* – противоположные категории, в которых хаос означает беспредельную первобытную массу; гармония означает одну из существенных характеристик прекрасного, соразмерность частей, слияние различных компонентов объекта в единое органическое целое.

Перечисленные нами категории эстетики, и, конечно же, все остальные категории нами не перечисленные, равно отражаются и имеют значение для любого вида искусств. И мы обсуждаем данные эстетические категории в рамках киноискусства в третьем разделе данного исследования.

Искусство, как акт сознательного творчества, реализует себя в различных видах искусства: литература, театр, графика, живопись, скульптура, хореография, музыка, архитектура, прикладное и декоративное искусство, цирк, художественная фотография, кино, телевидение и другие. Такое многообразие видов искусства позволяет человеку эстетически познавать и осваивать окружающую действительность во всей её полноте и сложности.

Многие виды искусства стремятся к раскрытию действительности так как она есть. И это стремление максимально выражено в кинематографе, кино может изображать действительность с документальной точностью. Однако, следует помнить, что даже в самом начале, когда братья Люмьер создавали свои фильмы, изображая жизнь на улицах городов, были художники, которые творили в совершенно другом направлении. Так в противоположность документальным фильмам Огюста и Луи Люмьер создавались трюковые фильмы-фантазии Жоржем Мельесом. Он ввёл в кинематограф сказку и игру, он репетировал с актерами, строил декорации, применял рисунки. Одновременно с Люмьерами и Мельесом в кинематографе экспериментировали художники-авангардисты, создавая движущиеся рисунки. Таким образом кинематограф с самого своего основания приобрёл основные течения внутри себя: анимация, игровое кино и неигровое (документальное). Здесь хотелось бы отметить, что кинематограф также делит на художественное кино и документальное, под художественными фильмами понимают игровые, под документальными – неигровые. Мы считаем данное деление не совсем корректным, так как художественный образ лежит в основе и одного, и другого

направления, а стало быть, оба вида (игровое и неигровое кино) являются художественными.

Кино неразрывно живёт со словом «художественное». Благодаря собственному языку, киноязыку, о котором мы будем говорить в следующем разделе более подробно, кино связано с деятельностью в области искусства. Кино отвечает требованиям искусства посредством киноязыка, изображая действительность в образах.

*Художественный образ* определяет саму суть искусства. Это совокупность всех компонентов творческой деятельности в искусстве. Но рассматривая фактор образного содержания в искусстве, мы никак не можем не обозначить задачи, которые стоят перед искусством. Принципиально искусство, по нашему мнению, решает две задачи в философско-социологическом контексте, оно несёт в себе две функции: первое – это выражение настоящего. Искусство представляет перед присутствующими объективный, окружающий мир; второе – оно пытается формировать образ будущего. В рамках этих двух задач искусство вообще, и киноискусство в частности, обязательно оперирует художественным образом. Художественный образ является наглядным и чувственным, он выступает как наглядно-образное воссоздание реальной жизни. Соответствуя исторической правдой, художник интерпретирует конкретные явления согласно своему видению и выстраивает историю по своему замыслу. Аудиовизуальные произведения кинематографа, в том числе документальные фильмы, должны содержать в себе художественные качества.

Художественный образ непосредственно воздействует на чувства человека. И автор художественного образа — писатель, поэт, художник или артист — не просто пытается повторить, «удвоить» жизнь, он её дополняет, домысливает по законам художественного творчества. Художественное творчество носит авторский характер и поэтому в каждом произведении (картина, стихотворение, роль) отражается личность творца. В искусстве играет большую роль воображение, фантазия, вымысел, что, конечно же, недопустимо в науке. Но иногда средствами искусства можно полнее и адекватней показать действительность, чем научными методами. Мы понимаем, что феномен художественного образа работает в обе стороны – ведь он создаётся не только художником в момент творчества, но и воспринимающим (читателем, зрителем, слушателем) в момент восприятия. Восприятие играет огромную роль, это творческая способность человека мгновенно проникать в действительность, которую воссоздал художник.

Самые различные образные средства выразительности в художественном дают возможность выражать идеи посредством документа: изображение, слово, реальные шумы жизни в их единстве позволяют создать впечатляющие образы, глубже раскрыть закономерности развития действительности. Особенность художественного образа, несущий в своей структуре документальность, состоит в том, что его природа базируется на документальном

киноизображении действительности. Данный материал (документ в составе образа) диктует режиссёру (художнику-автору) свои условия: сохранение конкретной достоверности изображаемого факта.

В фильме художественный образ подвижный, это динамическая составляющая произведения, что позволяет автору ярче и полнее выразить свою идею. Кинообраз имеет своё изображение, своё предметное выражение в художественно осмысленных формах действительности: некими жизненными событиями и ситуациями, какими-либо лицами; как результат изобразительно-поэтического отражения жизни.

Наше исследование напрямую касается кинематографа и говоря о художественном образе, мы, конечно же, не можем не упомянуть о Жиле Делёзе (1925-1995, французский философ), который в своём эссе «Кино» рассмотрел историю кинообраза и вывел два понятия, рассматриваемые им как основные образы в кинематографе:

- *Образ-движение* – сложное перцептивное образование, представляющее в сознании зрителя не набор статичных картин, а сам процесс изменения (становления), образов пространства, времени, смысла; в этом случае первичным является нарративный и относительный смысл, а затем визуальный образ;

- *Образ-время* – это иной способ мыслить время, исходя из хаотической системы образов, не имеющей центра; зритель «прикасается» к времени, но не создаёт себе о нем никакого систематического представления, которое бы подменило собой воспринимаемое время; на первое место ставится визуальный образ.

Образ-движение, по Делёзу, имеет разновидности: образ-перцепция, образ-действие, образ-эмоция. Эти образы располагаются на уровне действий, перцепций, аффектов – а это значит, что они не находятся в сфере представления, т.е. не в воображении. Это первичные импульсы, в которых нет ещё никакой рефлексии. Они действуют, но они действуют всей полнотой жизни, а не только тем, что изображено.

Ниже мы говорим о правдоподобию. Сейчас же необходимо указать, что в искусстве различаются два вида правдоподобия: культурное правдоподобие и жанровое правдоподобие.

Жанр – является видом того или иного отдельного направления искусства, данный вид характеризуется некой единой системой выразительных средств (форм). Сегодня создаются произведения, которые реализуются на стыке не только разных жанров одного вида искусства, но и на стыках разных искусств.

На заре кинематографа не было понятия киножанр, хоть и создавались фильмы, значительно отличающиеся от хроникальной съёмки (например, «Политый поливальщик»), все же жанровые отличия в кинематографе пришли немного позже. Художественные образы существуют в целостно

сконструированном едином художественном мире и связаны не только с жанром, но и стилистикой автора.

Документализм все больше и больше вовлекается в искусство. Этот процесс сопровождается различными эффектами и сдвигами в разных видах искусств, сдвиги эти выражаются в смешении видов и жанров искусства; некоторые примеры мы привели, обсуждая методы: докуфикшн, мокьюментари и докудрама. Технические достижения XIX века выразились изобретением фотографии, а затем кино, и почти максимально удовлетворили человеческую потребность правдоподобия в изобразительном искусстве. Изображение еще больше приблизилось к реальности. Образ внешнего мира стал образовываться автоматом, машиной, техникой. Объективность говорит нам о достоверности, которую живопись достичь не может. Вместо изображения предмета – сам предмет.

Фотографический принцип кинематографа, по словам Андре Базена (1958, 1962), выражается совершенно оригинально в отличии, например, от живописи – оператор ограничен в своём личном участии в процессе создания кинокартины и тем самым кинематограф, как и фотография, максимально объективен и документален как искусство. Проблеме документалистики наибольшее внимание уделяется в кинематографе, поскольку, как мы знаем, по природе этого вида искусства документальность изображения имеет для него особо существенное значение. При этом, документальность совершенно не отождествляется с реализмом, так как в самом направлении документализма появились и натурализм, и фальсификация действительности. В этом свете большое значение придаётся факту.

Понятие «факт» в документальном искусстве шире, чем понятие «кинодокумент». Кинодокумент на основе запечатлённого в кинокадре определённого пространства и времени приобретает качества бесспорного, то есть поддающегося проверке, свидетельства, аргумента в установлении конкретной истины. Но документ – лишь одно из возможных проявлений факта. Руководствуясь этим положением, мы анализировали режиссёрские приёмы, которые наблюдали в игровых фильмах; и рассматривали самые разные проявления кинодокументалистики для анализа. Ниже перечислены виды документального (неигрового) кино, но для начала напомним краткое определение документального кинематографа: *документальный фильм* – это кинопроизведение в основу которого легли съёмки подлинных лиц и подлинных событий.

Виды документального кинематографа:

- *Агитфильм* (агитационный фильм) – фильм публицистического характера, в котором используются кадры хроники, постановочные кадры (реконструкция);

- *Беседа / Интервью* – монолог, диалог или полилог, иногда с использованием вспомогательных кино- или фотодокументов;

- *Видовой* фильм – фиксирует образ того или иного определённого уголка мира, выявляет его природные особенности, показывает жизнь и деятельность людей, населяющих это место; географический, географо-этнографический, краеведческий фильм;

- *Фильм-исследование* – изучение, анализ какого-либо явления или предмета;

- *Кинохроника* (хроника) – киноинформация (может быть в репортажной форме) о событиях и фактах, происходящих в жизни на момент съёмок;

- *Научный* фильм – мысленный эксперимент, показ возможностей и опасностей научного прогресса, постановка перед зрителем важнейших проблем современного мира (нравственных, философских, социальных);

- *Научно-популярный* фильм – один из видов научного кино, фильм рассказывает об основах каких-либо наук, научных или технических достижений человека, естественных явлениях природы, об искусстве, спорте, путешествиях;

- *Научно-производственный* фильм – один из видов научного кино; фиксирует новую технику, прогрессивные методы труда;

- *Учебный* фильм – один из видов научного кино, предназначен для использования в учебном процессе;

- *Обучающий* фильм – предназначен для повышения тех или иных навыков.

Также, следует отметить один из жанров, которые использовался в прошлом: *киножурнал* – вид кинохроники, содержащий короткую информацию о жизни региона, страны, о внутренних и международных политических событиях.

Каждый вид искусства имеет свои собственные приёмы выразительности, более того, каждый жанр внутри одного направления искусства также может иметь свои собственные приёмы. Документальный кинематограф имеет следующие методы съёмок, выделяющиеся по форме:

- Метод наблюдения – реализуется через взгляд стороннего наблюдателя, либо как вовлечение в действия/события, проживание какого-то периода вместе с героями фильма; съёмка может проводится как привычной, открытой камерой, так и скрытой камерой;

- Эксперимент – метод исследования некоторого явления в управляемых условиях. Обычно эксперимент проводится в рамках научного исследования и служит для проверки гипотезы, установления причинных связей между феноменами;

- Реконструкция – воспроизведение процессов, происходивших в прошлом.

Отдельно хотелось бы отметить метод психологической провокации, суть которого заключалась в том, что авторы преднамеренно ставят одного или всех участников съёмки в особые обстоятельства, которые выводят их из

привычного состояния, чем-то потрясают, возмущают, удивляют. Таким образом удаётся запечатлеть искренние человеческие чувства: неактерскую игру, а настоящее волнение, подлинные слезы и радость. Человек раскрывается в этих условиях, переживает, передаёт движение своей души, черты характера. Перед зрителем нередко возникают жизненные драмы, по силе своего эмоционального воздействия несравнимые ни с какими придуманными ситуациями. Однако, при этом методе на первый план выступает этическая сторона. Правильную меру психологического воздействия может определить художник, обладающий тонким чувством такта, глубокой проницательностью, хорошо разбирающийся в психологии человека. Лишь полная уверенность в том, что «спровоцированные» обстоятельства не травмируют человека, а принесут ему подлинное удовлетворение, может служить основанием для проведения такого рода эксперимента.

Кроме приёмов выразительности, кинематограф создал собственные средства выразительности, которые весьма обширны, данные средства являются большой системой кинематографа под названием *киноязык*. Этот пункт мы рассмотрим, как говорилось выше, отдельно во втором разделе нашего исследования.

Говорим ли мы об игровом кино либо о неигровом, кинопроизведения должны в себе содержать художественные качества. Ценным качеством приёма документальности является использование специфики художественного зрелища. Мы знаем, что искусство реализует себя во множестве видов искусства и о любом виде искусства мы можем сказать, как о человековедении: о литературе, о живописи, о театре, о скульптуре. Не исключение и кинематограф – в каждом фильме так или иначе изображается человек и человек показывается фотографично. Однако ценность прежде всего в том, что через киноповествование раскрывается сила характера человека. Современный кинематограф и его эстетика ставит перед собой, как искусством, и перед документалистикой в частности задачи по анализу человеческого характера, выявление глубинной сути персонажа через отношения с другими людьми, с обществом.

При помощи художественных средств документальный приём в игровом фильме проникает в глубину личности. Большую роль играет драматургия и образные средства кинематографа, документальность может нести в себе большой опыт хроники, наблюдательного опыта съёмок и большой арсенал художественно-образных приёмов. Но также в режиссёрской практике переплетаются образность и комментарий, лишь необходимо определять меру вовлечения (соотношение) того или иного приёма во время создания аудиовизуального произведения. При освоении материала и создании фильма режиссёр руководствуется авторским замыслом и потому приёмы могут свободно переплетаться, и переходить из одного в другой, если это помогает раскрыть тему фильма.



Эстетика современного киноискусства предоставляет автору большие возможности при создании кинопроизведения, при анализе и выявлении характера героя, особенностей общества. Кинематографические средства выражения разнообразны: цвет, звук, слово и музыка. Но мы также должны указать и на специфические свойства: внутрикадровое содержание, движение в кадре, монтаж. Кинематограф способен отражать не только видимую действительность, но и движение человеческого духа. Мы совершенно не говорим, что кино отошло от своего исконного свойства, которое развивал Зигмунд Кракауэр, фотогеничность, фотографичность, документальность. Кино лишь, выйдя за рамки чистой хроникальности, обрело способность ещё больше и лучше показывать вещи такие, какие они есть в действительности.

Выше мы определили понятие кинодокумента (как одна из форм изобразительного документа, созданный кинематографическим способом), мы рассмотрели виды, свойства и функции документа/кинодокумента. В данном подразделе рассмотрим художественную природу кинодокумента.

Прежде всего, кинематограф способен фиксировать на плёнке (на цифровой матрице, носителе) жизнь в её собственных формах и, самое главное, непосредственно в её движении во времени. Этим характерным фактором кино позволяет времени быть обязательной составляющей, элементом художественного образа. Также принимаем во внимание характер самого кинематографа как искусства синтетического и от этого специфическое художественное освоение действительности. Художник (автор, режиссёр) может использовать данную форму художественного синтеза как выражение кинематографического мышления и творчества.

Кинематограф синтезировал в себе такие классические искусства как литература, музыка, театр и изобразительное искусство. Литература включает в себя все формы записанных текстов, это есть совокупность любых письменных текстов. Как вид искусства в качестве рабочего материала использует слова и словесные конструкции естественного языка. Отметим две особенности, которые перешли, так сказать, в наследство кинематографу от литературы. В кинематографе, как и в литературе, раскрытие художественного образа происходит во времени и лишь дочитав до конца литературное произведение, как досмотрев до конца фильм, мы можем полностью увидеть, воспринять образ, который вкладывал автор. Следующая особенность, это то, что хоть кинематограф является искусством, прежде всего, изобразительным, названия и жанры в основном он перенял из литературы – к примеру, фильм-рассказ, мелодраматическая история, фильм-роман, трагедия, драма, комедия. Справедливости ради уточним, что есть и жанры изобразительного искусства тоже – фильм-портрет. Жанровые особенности отражаются в кинофильмах по завязке конфликта, по характеристикам героев и эмоциональному окрасу и многому другому.

Музыку называют духовным языком материального мира. Она представляет из себя организованную форму звуков, которые несут невероятно огромное количество смыслов. Как и литература, музыка привнесла в кинематограф временного пространства и развития истории во времени, но кроме этого она, музыка, подарила киноискусству темпоритм.

Театр привнёс в кинематограф зрелищность, передал специфику работы с характерами и конфликтом посредством драматического действия. Отметим, что на заре своей истории кинематограф (во многих фильмах игрового жанра) представлял из себя записанный на плёнку театр. Конечно же кинематограф принял от театра и актерское мастерство.

Изобразительное искусство отличилось тем, что кроме того, что привнесло в кинематограф зрительно-пластические средства: объем, цвет, пространство, ритм, но и включило его в себя. Таким образом, мы говорим, что кинематограф – это прежде всего искусство изобразительное. В отличие от других пространственных (пластических, изобразительных) искусств, архитектура, живопись, скульптура, кино включает в себя категорию времени и все его художественные образы развиваются во времени.

Монтаж является не столько техническим процессом сборки кинопроизведения, а сколько и прежде всего творческим, благодаря которому автор (режиссёр) получает цельное по композиции произведение. Пластичность кадра и монтаж – составляют основу киноязыка.

Мы рассмотрели понятие документ, которое несёт в себе отражение действительности. Эстетические, художественные средства документального кино предоставляют автору (режиссёру) проникнуть в глубину человеческого характера, личности. Более того, мы знаем, что кинодокумент несёт качества бесспорного аргумент в установлении конкретной истины. Но реальность человеческого мира, его сложность и многообразие требует от нас обязательного учёта весьма существенной категории – интерпретация.

*Интерпретация* – истолкование событий или свидетельств (реальности, действительности) с целью понимания их смысла. Методы толкования зависят от различных факторов мировоззрения: мифологическое, религиозное, научное, политическо-идеологическое, психологическое, прочее.

В основе документальности лежит стремление человека к научному познанию факта. А при помощи творческого подхода и образного сопоставления материала: сочетание ракурсов, крупности плана, в монтаже – в осмыслении и драматургическом сопоставлении кадров, в их монтажном столкновении, есть возможность художественного обобщения познания. Мы находим здесь сочетание художественного и научного освоения мира. Через авторскую концепцию в документалистике сочетается передача непосредственного жизненного материала (факт, документ, свидетельство) и эмоциональная выразительность.

Как мы рассмотрели выше в характеристике документа, факта присутствуют такие свойства (критерии) как объективность, достоверность и правдивость. Факт ценен тем, что в нем всегда сохраняется объективное, правдивое содержание. Однако видимость истинности факта, документа может обмануть, ввести в заблуждение. К тому же существуют искусственные (специально созданные) факты-заблуждения, которые создают у человека (воспринимающего) неправильную картину мира при всей её достоверности.

Мы знаем, что каждый документ имеет сущностные и системные функции. Та или иная эксплуатация функций одного и того же факта может давать совершенно разный эффект, и результаты этой эксплуатации могут быть противоположны друг другу. В этом месте вспомним явления, о которых также говорили выше: контент (информация), контекст (социальная среда), взаимодействие. Каждый объективный факт (контент), в зависимости от цели, может проходить через определённую рамку и при этом, использование факта рассматривается не как условие объективности, а как средство внушения определённых идей, как средство поддержания контекста. В рамках обсуждения пункта «реальность и её интерпретация» мы понимаем, что одна из сторон взаимодействия – это автор, информационное агентство, государство. Информация, транслируемая во взаимодействии, несёт в себе критерии правды, правдоподобия или лжи. *Правдоподобие* – ощущение у человека сходства с реальностью, которое возникает при восприятии информации (контента). Понятие правдоподобия в философский дискурс ввёл Карл Поппер [66] (1902-1994, социолог).

Основной критерий – это создание у человека ощущение сходства с реальностью. При этом комплекс информации, в который вписан искажённый факт, максимально сохраняет достоверность культурно-исторических деталей и психологических характеристик.

Формирование определённых убеждений, идей в обществе или у определённой группы опирается на факты. Конкретность факта несёт большое психологическое воздействие. Но необходимо осознавать, что при взаимодействии эксплуатация правдоподобия приводит к искажённому, искусственному факту, умышленному заблуждению и этот процесс включает в себя целые системы принципов, и методов их применения. Поэтому реальность факта, в таком ключе, это не всегда правда о сути отображаемого события. Определённые документальные кинокадры могут быть отобраны из большого разнообразия материала жизни и сопоставлены таким образом (искажены, фальсифицированы), что будут работать на тот замысел, который преследуется требованиями автора, информационного агентства, страны; эксплуатация определённых функций документа ведёт к достижению определённой цели.

Таким образом, мы рассмотрели, что документальность и правдивость выглядят однозначными, но в действительности определяются более глубокими причинами. Документальные кинокадры способны проецировать на экран

правду жизни, но и способны извращать жизнь. Оно может вводить в заблуждение специальным подбором реальных фактов. Правда же документалистики определяется верным пониманием развития исторического процесса, который позволяет вскрыть реальный смысл факта.

Искусство – это зеркало, в которое смотрит не только тот, кто создаёт это зеркало, но и тот, кто в этом зеркале отражается. По сути, каждый человек является творцом, творящим акт искусства, акт созидания искусства. И то, что человек видит в зеркале, отражает его сущность.

### **1.3 Режиссёрские приёмы документальности в игровом кино и анализ этих приёмов в игровых фильмах Казахстана за период с 1945 по 1970 гг.**

Как отмечалось нами ранее, развитие документализма в искусстве стремительно растёт. Оно вовлекает в свой процесс разные виды искусств, что вызывает изменения и сдвиги в системе видов и жанров, в стилистике и взаимоотношениях искусств. Стремление к документалистике, к раскрытию и изображению факта, наблюдаемое во многих видах искусства, особенно сильно выражено в кинематографии, исходя из положения, что кинематограф базируется на фотографическом принципе и тем самым реализует функцию мимесиса (реалистичное подражание окружающему миру).

В нашем исследовании «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана» о документальных методах, которые используют режиссёры при создании новой художественной реальности, вместе с фотографическим принципом учитываются изменения технологий создания аудиовизуальных произведений в экранных искусствах. В данном подразделе мы исследуем режиссёрские приёмы документальности в игровом кино, что позволяет нам дать классификацию и описание данных приёмов, а затем систематизировать данные режиссёрские приёмы (см. Раздел 3). Также, в данном разделе мы анализируем документальные приёмы в игровом кино Казахстана за период с 1945г. по 1970г.

Целью нашего исследования является систематизация документального метода, основанная на анализе игровых фильмов, которые созданы на крупнейшей киностудии художественных и документальных фильмов «Казахфильм» (Алматы, Казахстан).

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 создаёт кинокартины как самостоятельно, так и в копродукции с другими странами, имеющими собственную национальную кинематографию. Полный список фильмов, вошедших в исследование, перечислен в Фильмографии данного исследования. Охват данного периода – 74 года – даёт возможность увидеть

изменения в режиссёрском приёме, проанализировать развитие документального метода в игровом кино Казахстана. В связи с широким временным охватом фильмов к рассмотрению, информацию о фильмах для данного исследования мы получили из:

- период 1945-1999 гг. – Кино Казахстана, киносправочник [67];
- период 2000-2010 гг. – Киноэнциклопедия Казахстана [68];
- период 2011-2019 гг. – Электронный Каталог Казахфильма (см. Приложение Б).

Также необходимо отметить, что по фильму «Кулагер (Тризна)», режиссёр Болат Мансуров, в информационных источниках даётся две даты: 1972 год и 1987 год. Это даты создания фильма (1972) и выхода на экран (1987). Для хронологической последовательности в нашем исследовании взята дата создания фильма – 1972, т.к. в поле нашего внимания находятся режиссёрские методы работы, художественные средства выражения, которыми пользуются авторы во время производства кинокартины.

Как для мирового кинематографа в целом, так и для казахстанского путь становления начался с хроникальных фильмов. В 1929 году начинает работать первый кинематографический производственный трест «Востоккино», это алма-атинское отделение Всероссийского треста. На базе данного треста созданы лаборатории для проявки киноплёнки, монтажные комнаты, цех по съёмке надписей-титров. «Востоккино» создавало хроникальные ленты о жизни времён становления советского Казахстана. Однако отсутствие достаточно подготовленных специалистов по сценарному делу стало причиной закрытия «Востоккино» в 1931 году. В 1934 году образовывается «Алма-Атинская студия кинохроники», на которой создаются киножурналы и киноочерки, но это ещё далеко не организация, которая может снимать полнометражные игровые и неигровые фильмы. Лишь в 1941 году будет создана «Алма-Атинская киностудия», которая затем была переименована и объединена с кинохроникой в «Алма-Атинскую киностудию художественных и хроникальных фильмов» (1948г.).

Говоря о национальном кинематографе Казахстана, распространено мнение, что его появление связано с фильмом «Амангельды» (1938). Но как заметил киновед и теоретик кино Ногербек Б.Р. (2010) кинокартины 1920-х и 1930-х годов не могут считаться фильмами национальной кинематографии Казахстана. Да, они созданы на казахстанском материале, но в те годы не было ни фильмопроизводства в Казахстане, ни кинематографистов. Все специалисты приезжали, были командированы, из Москвы или Ленинграда. Лишь позже, в 1945 году, в национальном кинематографе появились кадры и достаточные производственные силы для создания произведений казахстанского кинематографа.

Национальная кинематография в Казахстане ведёт своё летоисчисление с 1945-го года, когда режиссёры Григорий Рошаль и Ефим Арон сняли фильм

«Песни Абая» по сценарию Мухтара Ауэзова. Далее было создано ещё две кинокартины «Золотой рог» (1948, реж. Ефим Арон) и «Джамбул» (1952, Ефим Дзиган). Хотя и Рошаль, и Арон, и Дзиган создавали свои фильмы в Казахстане и на казахстанском материале, эти режиссёры сформировались в Москве. И лишь в 1954 году был создан фильм «Поэма о любви», режиссёром которого выступил Шакен Айманов в соавторстве с Карлом Гаккелем. В казахстанском киноведении данный год по праву считается годом рождения национальной режиссуры.

Годы с 1945 по 1950 – это годы зарождения, становления казахстанского кино. Организовывается база для фильмопроизводства, начинают осваивать профессию местные, национальные кадры. В этот период снимаются две полнометражные игровые картины: «Песни Абая» (1945), режиссёры Григорий Рошаль и Ефим Арон; «Золотой рог» (1948), режиссёр Ефим Арон.

Арон Ефим Ефимович начинал творческий путь в кинематографии с неигровых кинокартин. Работая во Всероссийском тресте «Востоккино», Ефим Арон в со-режиссуре с Виктором Туринным сняли фильм «Стальной путь. (Турксиб)», посвящённый строительству Туркестано-Сибирской железнодорожной магистрали. Этот документальный фильм сразу же встал в первый ряд лучших кинокартин мира и на сегодняшний день считается одним из шедевров кино-авангарда. Затем Арон Е.Е. перешёл в «Мосфильм» в область художественно-игрового и звукового кино. Во время Великой Отечественной Войны, вместе с эвакуированным «Мосфильмом» Ефим Арон приезжает в Алма-Ату, где продолжает работать над съёмками фильмов. В конце войны он принимает решение остаться в Алма-Ате и продолжить работу в Алма-Атинской киностудии художественных и хроникальных фильмов. И вся дальнейшая творческая судьба, и жизнь Ефима Ефимовича была связана с Казахстаном и казахстанским кино: он был не только режиссёром фильмов, но и художественным руководителем многих кинокартин, занимался творческой подготовкой молодых актерских дарований при киностудии «Казахфильм». Арон Е.Е. является Заслуженным деятелем искусств Казахской ССР (1944).

С 50-х годов XX века кинематограф Казахстана в целом и игровое кино в частности стало раскрываться, стало развиваться. Айманов Ш.К. проявляет себя не только талантливым актером, но и искусным режиссёром. Наследие его творческой личности и не дюжего таланта велико и в театре, и в кино. Но также в казахстанский кинематограф приходят такие мастера как: Мажит Бегалин, Абдулла Карсакбаев, Сатыбалды Нарымбетов, Султан Ходжиков и многие другие.

В начале 60-х годов XX века происходят знаменательные события в казахстанском кинематографе. Алма-Атинская киностудия художественных и хроникальных фильмов переименовалась в киностудию «Казахфильм». Также состоялся Первый съезд Союза кинематографистов Казахстана, который был

учредительный и на этом же съезде Айманова Ш.К. избрали первым секретарём Союза кинематографистов.

Пятидесятые и шестидесятые годы XX века являются той отправной точкой, которую мы можем считать началом казахстанского национального кинематографа и режиссуры.

Путь к появлению отечественной режиссуры был также долог, как и путь к созданию отечественного кинопроизводства. Шакен Айманов с 1933 года работал актером Казахского театра драмы, а затем и кино с 1940 года, это ярко описано в работе Бегалина К. (2014). Тут необходимо отметить, об образовании в годы Великой отечественной войны студии ЦОКС – Центральная Объединённая Киностудия Страны, в Алма-Ате. Алма-Атинская киностудия была объединена с эвакуированными в Казахстан киностудиями «Мосфильм» и «Ленфильм» из Москвы и Ленинграда. В годы войны в Алма-Ате жили и работали высококвалифицированные кинематографисты. Здесь же в Алма-Ате находился и ВГИК – Всесоюзный государственный институт кинематографии. Творческие работники Казахстана работали вместе с такими выдающимися художниками как: Эйзенштейн, Вертов, Пудовкин, Симонов, Каплер, Михалков и многие другие. И это, конечно же, способствовало профессиональному росту казахстанских кинематографистов – авторов отечественного игрового и неигрового кино.

Казахстанские кинематографисты самобытно и новаторски решали творческие задачи. Мы подчёркиваем, что режиссёры кинокартин были и есть действительно авторы, художники в искусстве. Кино неразрывно связано со словом «художественное», то есть связанное с деятельностью в области искусства, отвечающее требованиям искусства, изображающее действительность в образах. И говоря об искусстве, мы никак не можем не обозначить задачи, которые стоят перед искусством. Принципиально искусство, по нашему мнению, решает две задачи: первая – это выражение настоящего. Искусство представляет перед присутствующими (зрителями, слушателями, читателями) объективный, окружающий мир; вторая – искусство пытается формировать образ будущего. Реализуя эти задачи, автор работает с теми или иными приёмами, методами, средствами художественного выражения того или иного искусства.

В киноведческой практике теорию авторского кино принято связывать с кинематографистами Франции, которые манифестировали авторство в кинематографе. Обсуждение понятия автор заслуживает отдельного рассмотрения и диалога с исследователями данной темы: Бахтин М. (1979), Лотман Ю. (1973, 2000), Фрейлих С. (2009), а также исследователями казахстанского кинематографа: Абикеева Г. (1998, 2001, 2013, 2018), Божеева А. (2016, 2013), Смаилова И. (2013), Борецкий О. (2013, 2016, 2019). Более того, необходимо учитывать вместе с теорией авторского кино, также теорию шрайбера (в которой главным автором фильма является сценарист). Мы же в

рамках данного исследования, хотели бы обозначить, что автор – это сложная киноведческая категория и требует комплексного рассмотрения. Автор – как режиссёр-постановщик кинопроизведения, чьё имя обозначено в титрах; и автор – как творческий человек, который конструирует сюжет фильма через разные режиссёрские приёмы при помощи актерской игры, операторского искусства, работы художников, звукорежиссёра, композитора и монтажа. В рамках нашего исследования мы рассматриваем неигровые приёмы, которые используют кинорежиссёры в своих игровых фильмах, как авторы, использующие собственный авторский почерк в кино.

Особым вниманием мы отмечаем понятие киноязыка. В современном кинематографе существует множество способов общения режиссёра и зрителей посредством киноязыка: от художественной образности до конкретной символики; от механической склейки кадров до «приёма Кулешова». Киноязык, как феномен, полностью находится в сфере семиотики, так как оперирует знаком и входит в общение со зрителем. Автор (режиссёр-постановщик) передаёт некую информацию зрителю посредством кинокартины, т.е. посредством множества символов и знаков, объединённых в одно целое – фильм. 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.

Анализ фильмов предоставил возможность классифицировать режиссёрский метод – документальность – и дать подробное описание элементам этого метода. Также, в ходе нашего исследования нами определены три функции документального метода в игровом кино:

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.

**Различные формы режиссёрских приёмов документальности в игровом кинематографе несут в себе три функции, которые вносят в кинокартину добавочный смысл, или усиливают драматизм или эстетику.**

Документальный приём, как и любой другой режиссёрский приём, вводится, по нашему мнению, там, где необходимо усилить напряжение, интригу, динамику, вызвать интерес или навести зрителя на какую-либо мысль, обратиться к зрителю с какой-либо информацией. И тем самым вызвать в зрителе максимальное чувство правды.



## **Режиссёрские приёмы документальности (элементы документального метода):**

Нами определены двенадцать режиссёрских приёмов документальности:

1. Интервью – разновидность беседы между двумя и более людьми, при которой интервьюер задаёт вопросы своим собеседникам и получает от них ответы. Разговор ведется либо с социально значимой личностью, либо с участниками определённых событий по темам и событиям, которые раскрываются в фильме;

2. Кинохроника – киносъёмка подлинных событий и лиц;

3. Фотохроника – это фотосъёмка подлинных событий и лиц;

4. Бумажный документ (соединяет в себе письменный и изобразительный документ) – это бумажный носитель некоей информации, облечённой в письменную форму в виде текста, также имеющий реквизиты, позволяющие идентифицировать и удостоверить наличие фактов определённого значения, а также носитель изображения (рисунка);

5. Камео – роль, как правило, эпизодическая, в которой используется известная и легко узнаваемая личность (режиссёра, актёра, политика и др.) либо без оглашения, либо с оглашением его имени. Обычно под «камео» в кинофильме принимают человека, который играет сам себя;

6. Историческое лицо (подлинное лицо) – данное определение относится к человеку, который признан обществом как социально значимый человек; либо человек, который являлся очевидцем событий, описываемых/показываемых в фильме. Данный приём может быть реализован в двух формах: в жанре байопик и приём «историческое лицо»;

7. Аудиохронотоп – аудиозапись (фонодокумент) звуков и сигналов из различных официальных, и социально значимых теле-радио-интернет-источников, которые помогают определить время и место в сюжете фильма;

8. Аудиохроника события – это аудиозапись (фонодокумент) звука позволяющие определить какие-либо социально значимые события;

9. Аудиохроника лица – это аудиозапись (фонодокумент) беседы или монолога социально значимой личности;

10. Цитата – это дословное речевое воспроизведение персонажем отрывка из какого-либо текста, либо полностью текста, мировой литературы (художественной, научной, искусства) в игровом фильме.

Цитата включает в себя понятие киноцитата, но в данном случае применим лишь к тексту в дословном речевом исполнении;

11. Интегрированное пространство – процесс объединения в единое целое игрового фильма и объективного мира как единое объективное пространство. Данный метод реализуется через режиссёрские приёмы документальности и через жанры (докудрама, докуфикшн, мокьюментари);

12. Актуальное историческое событие (Актуальное подлинное событие) – это социально значимое историческое событие, которое происходит в жизни общества и на его актуальном фоне автор снимает сцены игрового фильма.

**Автор вводит в научный оборот новые термины: «аудиохронотоп» и «интегрированное пространство».**

**Представлен перечень элементов (12) режиссерских приемов документальности в игровом кино.**

Цель режиссёра, который использует документальный приём в игровом кино – это вызвать в зрителе максимальное чувство правды. Выше мы назвали и подробно описали каждый отдельный элемент режиссёрского метода – документальность.

Каждый режиссёрский приём, как элемент метода документальности, мы рассматривали через призму двух аспектов: драматургический аспект и экранный аспект. Что даёт нам возможность говорить о системности данного режиссёрского метода. Система режиссёрских приёмов описана в Разделе 3.

При работе над систематизацией элементов документального метода, основополагающим принципом является чувство правды у зрителя, это же и является целью данного режиссёрского метода. Мы должны отметить, что для достижения этой цели режиссёры используют и другой метод – стилизация под документальность. Этот приём был отмечен киноведом Ногербек Б.Р. (2007) при обсуждении фильма «Конечная остановка» (1989). **Стилизация под документальность – это такие приёмы игрового кино, которые лишь стилизованы под документ, например, анкетные данные.** Мы же наше исследование направили на документальность в игровом кино, на хронику (визуальную или звуковую) подлинных событий и лиц. **Документальный приём в игровом кино – это введение в пространство игрового фильма документальных элементов, свидетельств подлинных событий и лиц.** Считаем, что данный метод документальности значительно обогащает киноязык. О стиле в искусстве и о стилизации под документальность мы говорим подробнее в следующем разделе данного исследования. Здесь же считаем важным, что **определены и дифференцированы понятия «документальный стиль в игровом кино» и «документальный приём в игровом кино».**

Также нам важно подчеркнуть, что задача нашего исследования не в представлении каталога, списка или реестра понятий под названием «Режиссёрские приёмы документальности в игровом кино Казахстана», в котором каждый приём имел бы своё место. Важным для нас является то, чтобы в практической работе, во время создания кинопроизведения понимать, что эстетика определённого приёма отражает действительность, свидетельствует о современном окружающем мире. Иначе использование этих приёмов (в определённой последовательности и контексте) означает, что художник

работает по шаблону и демонстрирует лишь своё хорошо отработанное ремесленничество.

В нашем исследовании мы не проводим всего лишь категоризацию режиссёрских приёмов документальности. Вместе с их определением, мы стараемся рассмотреть режиссёрские приёмы документальности в реализованных формах художественных образов как некий ответ на современную компьютерную эстетику.

Ниже представлен анализ режиссёрских приёмов документальности на кинокартинах в период с 1945 по 1970 гг. XX столетия, созданные на киностудии им. Ш. Айманова:

**1. Песни Абая (1945)** – фильм режиссёров Григория Рошаля и Ефима Арона является экранизацией романа М. Ауэзова «Абай». В фильме присутствует три режиссёрских приёма документальности.

- *Историческое лицо (подлинное лицо)*. Фильм «Песни Абая» не является байопиком в чистом виде. В фильме рассказывается о влюблённых: молодой поэт Айдар и девушка Ажар, которые попали в жестокие законы рода. Эта история включает в себя персонажа, который сыграет ключевую роль в судьбе молодых влюблённых – это Абай.

Абай (Ибрагим) Кунанбаев (1845-1904) – казахский поэт, просветитель, мыслитель и общественный деятель. Таким образом, кроме того, что режиссёры во взаимодействии с художником постановщиком картины, Кулахмет Ходжиков, создали реалистичный быт казахов начала XX века: одежда, домашняя утварь, предметы труда. Т.е. было воссоздано пространство в кадре. Кроме этого, сама история фильма включала в себя реального человека, жившего и влиявшего на умы народа в конце XIX начале XX веков в казахской степи. Тем самым режиссёрский приём, один из героев истории – реальное историческое лицо, ещё больше вовлекает в сюжет повествования. Данный режиссёрский приём является одним из аспектов документальности в игровом кино. Но, применительно к нашему исследованию, необходимо сказать, что в фильме «Песни Абая» героя играет актер. И на экране нет ни одного человека, свидетеля события, которые описываются в фильме. Таким образом, фильм не является документальной хроникой об исторической личности. Однако от этого сам приём не теряет своей актуальности. Мы считаем, что современные авторы имеют возможность в полной мере использовать данный приём, привлекая в съёмки игровой кинокартины Исторических (социально значимых) лиц. Например, создавая фильм о жизни какого-либо актуального, ныне живущего, исторического персонажа пригласить его или её в фильм и сыграть самого себя. Также, необходимо подчеркнуть, что данный приём существенно отличается от «Камео». Как правило «Камео» - это эпизодическая роль, в которой известное лицо играет самого себя – и это по драматургическому аспекту является предлагаемыми обстоятельствами. Мы же предполагаем, что данный приём даёт возможность создать историю, в которой Историческая личность по

драматургическому аспекту становится характером. А это совершенно другой подход в работе над историей.

В сюжете истории присутствует фотография, которую персонажи передают друг другу. Мы отмечаем, что фотография, находящаяся в кадре, не является реальным фотодокументом из событий конца XIX начала XX веков, которые происходят в истории. Однако, введение этого предлагаемого обстоятельства в сюжетную линию фильма, наглядно показывает, что в конце XIX века в казахской степи существовал такой феномен как фотография, люди знали и пользовались фотографией. Данное предлагаемое обстоятельство как визуальная иллюстрация исторического факта.

- *Цитата*. В фильме «Песни Абая» звучат стихи Абая Кунанбаева и Александра Сергеевича Пушкина (в переводе Абая на казахский язык). Данный приём позволяет режиссёру создать необходимые предлагаемые обстоятельства истории, а также, раскрыть характер персонажей.

**2. Джембул (1952)**, режиссёр фильма Ефим Дзиган, в главной роли Шакен Айманов.

- *Историческое лицо (подлинное лицо)*. Фильме рассказывается о судьбе и творческом пути казахского народного поэта-акына Джембула Джабаева (1846-1945). Однако, Джембула в фильме есть ещё исторические персонаж: Суюнбай (1815-1898), казахский акын, учеником которого был Джембул.

- *Цитата*. В фильме звучат песни-стихи Джембула, среди которых «Ленинградцы, дети мои».

- *Интегрированное пространство*. Данный приём представлен в фильме титром-датой о происходящих событиях.

**3. Дочь степей (1954)** – режиссёры фильма Шакен Айманов и Карл Гаккель сделали постановку по сценарию Р. Фатуева. История рассказывает о Нуржамал и как исторические события на её Родине отражаются на её судьбе. Мы видим, как идет становление советской власти, как молодая страна оправляется от Гражданской войны и молодёжь стремится получать знания, чтобы потом их применить на благо Родины.

- *Кинохроника*. Фильм рассказывает о Великой Отечественной войне, и режиссёры используют кадры кинохроники для обозначения в истории данного события.

- *Интегрированное пространство*. По ходу развития эпизода о войне, Нуржамал уже взрослая молодая женщина, ведёт военный медицинский журнал, в котором зритель видит даты войны 1941-1945, тем самым объединяя экранное и объективное пространства.

Кроме этого, в конце фильма главная героиня, Нуржамал, обращается к студентам-слушателям медицинского института с кафедры, и в завершении речи она смотрит в камеру, как бы обращаясь к зрителям нынешним и будущим. Это также режиссёрский приём «*интегрированного пространства*».

**4. Поэма о любви (1954)** – режиссёры Шакен Айманова и Карл Гаккель экранизировали пьесу «Козы Корпеш – Баян Сулу», которая в свою очередь является постановкой лирико-эпической поэмы, датируемой XIII-XIV веков.

В открывающих титрах фильма говорится, что в фильме снимались артисты Казахского Академического Ордена Трудового Красного Знамени театра драмы – этим самым исследователь и любой зритель может по-фамильно узнать артистов (пусть не весь состав труппы) театра, который был в 1953-54 годах. В этом режиссёрском ходе прослеживается два приёма: *историческое (подлинное) лицо* и *интегрированное пространство*.

**5. Наш милый доктор (1957)** – режиссёр-постановщик Шакен Айманов.

- *Историческое (подлинное) лицо*. В этом фильме присутствует очень интересный режиссёрский ход: одну из ролей в фильме исполнил Ермек Серкебаев, Народный артист СССР, оперный певец, актер – он играл роль Такена.

Такен по стечению обстоятельств оказался в съёмочном павильоне, где идут съёмки музыкального фильма и в одной из сцен в этом фильме играет Ермек Серкебаев, но он не пришёл на съёмки. И Такену пришлось играть роль вместо Ермека Серкебаева. Получилось, что Ермек Серкебаев (историческое лицо) в образе Такена (художественный персонаж) в художественной реальности играл Ермека Серкебаева, тоже как образ, введённый в художественную реальность. Данным приёмом авторы создали предлагаемые обстоятельства для героя и, одновременно, создали характер персонажа.

Почти такой же приём автор Шакен Айманов применил в фильме «Ангел в тибетейке». Также, надо заметить, что этот приём был довольно распространён, так для примера, на год позже в СССР на киностудии «Мосфильм» режиссёром Л. Гайдаем был создан фильм с таким же приёмом «Бриллиантовая рука» (1969).

Но мы предполагаем, что данный приём может быть реализован, так сказать, в чистом виде. Вполне возможно, что режиссёр создаст кинокартину о жизни какого-либо исторического лица, и в данном фильме будут присутствовать кадры или сцены, в которых историческое лицо будет участником сюжета.

- *Интегрированное пространство*. Режиссёр активно использует разные варианты этого приёма и создаёт у зрителя ощущение, что эта история происходит буквально за окном, на соседней улице. Зритель чувствует это с начального кадра, в котором главная героиня фильма по имени Бибигуль произносит свою речь прямо в объектив, в зрительский зал, тем самым разрушая так называемую «четвертую стену». Далее в этой же сцене режиссёр вводит титр – название фильма – и все люди (массовка, участвующая в этой сцене) обращают внимание на это. Изобразительно на экране это выглядит как появление слов в воздухе. А в конце фильма героиня, обращаясь к зрителям,

просит присылать свои отзывы и мнения о фильме: «...по адресу: город Алма-Ата...» но не успевает договорить адрес, так как её отвлекает другой персонаж.

Также, в фильме звучит реплика одного из героев истории, что это песня из нового кинофильма «Наш милый доктор», тем самым режиссёр напрямую соединяет реальности игровой кинокартины и объективного мира. В этом же фильме режиссёром использован другой вариант приёма. Один из главных героев исполняет песню и говорит, что это песня «из нового художественного фильма «Наш милый доктор». Тем самым режиссёр как бы выводит персонажей фильма из художественного пространства и помещает в наше, зрительское, объективное пространство в котором существует фильм «Наш милый доктор». Этот же принцип можно наблюдать в фильме «Ангел в тубетейке», в котором персонажи упоминают фильм «Наш милый доктор».

**6. Его время придет (1957)** – режиссёр Мажит Бегалин создал фильм, в котором рассказывается о жизни Чокана Валиханова (1835-1865), учёном-этнографе, члене Российского географического общества. Это не полностью биографическая картина от рождения до дня смерти Чокана Валиханова, в фильме показываются основные события и искания великого сына казахского народа.

- *Историческое лицо (подлинное лицо)*. Фильме говорится не только о Чокане Валиханове. В жизни Чокан Чингисович встречался и вёл беседы с Ф. Достоевским и Н. Чернышевским.

**7. На диком берегу Иртыша (1959)** – режиссёр-постановщик фильма Ефим Арон, сценаристы Шаяхмет Хусаинов, Владимир Абызов. История рассказывает о молодом человеке по имени Жанай, который был отчислен из института и приехал домой.

История разворачивается на строительстве гидроэлектростанции (ГЭС). Съёмки фильма проходили во время строительства объекта – Иртышская ГЭС – этим самым режиссёр реализовал приём документальности *Актуальное подлинное событие*.

**8. Перекрёсток (1963)** – фильм режиссёра Шакена Айманова. Драматическая история о Галие Исмаиловой, которая работает врачом на скорой помощи. Во время срочного вызова неисправленная машина скорой помощи сбивает пьяного мужчину на улице. Кинокартина зафиксировала улицы города, нравы и быт людей, отражает жизнь начала шестидесятых годов XX века. Однако автор не использовал в фильме приёмы документальности.

**9. Сказ о матери (1963)** – режиссёр Александр Карпов. История рассказывает о матери, которая ждёт с фронта Великой Отечественной Войны сына. Вместе с ней его ждёт невестка. Нам показывают тяжёлый быт тыла, который, не жалея сил работает для фронта, в тылу остались старики, женщины и дети. В аул, в котором живёт мать солдата, приходят письма от бойцов и похоронки о них. Драматургическими предлагаемыми обстоятельствами представлена война – это историческое событие. Кроме этого отражено ещё

одно историческое событие в фильме – это расселение детей-ленинградцев, эвакуированных, в казахских семьях.

- *Аудиохронотоп*. В фильме звучит радиотрансляция, в которой голос Юрия Левитана говорит, что 6 декабря 1941 года советские войска перешли в контрнаступление. Этим самым внутри данной сцены и этого приёма также присутствует другой режиссёрский приём документальности – *Историческое (подлинное) лицо*.

**10. Следы уходят за горизонт (1963)** – фильм режиссёра Мажита Бегалина по сценарию Акима Тарази. Драматическая история рассказывает о том, как приходит в степь новая жизнь и как меняется общество. Режиссёр использовал в фильме один приём документальности, но в двух разных формах – *Историческое (подлинное) лицо*. В фильме присутствует монумент-могила Чокану Валиханову. Также, по радио диктор объявляет, что звучит песня Шамши Калдаякова в исполнении Розы Баглановой.

**11. Алдар Косе (Безбородый обманщик) (1964)** – режиссёр Шакен Айманов. Фильм рассказывает о вымышленном персонаже казахских сказок. Однако, в истории упоминается город Туркестан, в котором происходят несколько сцен фильма. Данная деталь может служить опосредованным фактом, говорящем о месте (хронотопе), в которых происходили, хоть и вымышленные, события.

**12. Земля отцов (1966)** – режиссёр Шакен Айманов, сценарист Олжас Сулейменов. История показывает события, которые происходят сразу после Великой Отечественной Войны. Дед с внуком едут из Казахстана под Ленинград, где захоронен их сын и отец, чтоб перезахоронить останки на родной земле.

В начале фильма герой, мальчик по имени Баян, рассказывает, что «это было в первое лето после войны, мой отец погиб под Ленинградом...». Этим самым авторы вводят хронотоп истории (время и место). Но документальных элементов в фильме не введено.

**13. Тревожное утро (1966)** – фильм режиссёра Абдуллы Карсакбаева по сценарию Зеина Шашкина. История повествует об установлении советской власти в Казахстане, в фильме разворачиваются события 1918 года. Кроме того, что сам фильм повествует об исторических событиях, в фильме персонажи проговаривают места (хронотопы), в которых происходят события: Жаркент, ущелье Ак-Булак.

**14. За нами Москва (1967)** – режиссёр фильма Мажит Бегалин. Фильм снят по мотивам книги и материалов Бауыржана Момышулы (1910-1982). Фильм разворачивается в двух временных пластах: а) современное время – 1967; б) время Великой Отечественной Войны, оборона Москвы – 1941. Необходимо сказать, что в основе фильма лежат мемуары, воспоминания обороны Москвы Бауыржана Момышулы. Фильм начинается в современном мире: Москва, 1967 год.

Композиция кадров начала фильма сочетает в себе кадры игровые и неигровые, так, например, персонаж Бауыржана Момышулы (актер Каукен Кенжетаев) идет по Красной площади. Далее показывается смена почетного караула у Мемориала Неизвестному солдату и Вечного огня – это непостановочный кадр. Затем кадры возложения цветов к Мемориалу также непостановочные (хроникальные). Таким образом, к некоторым кадрам экспозиции фильма мы можем сказать, что это кинохроника 1967-го года возложения цветов павшим войнам в Великой Отечественной Войне на Красной площади, Москва.

Авторы ввели в фильм несколько приёмов документальности:

- *Историческое (подлинное) лицо*. Бауыржан Момышулы, Иван Панфилов. Также, в репликах персонажи говорят об Абае;

- *Фотохроника*. Герой фильма рассматривает фотографии времен войны в музее: нападение фашисткой Германии, руководители СССР, фотография Ивана Васильевича Панфилова (1893-1941);

- *Кинохроника*. Герой фильма в музее смотрит видовой документальный фильм о современных средствах уничтожения, кинохроника ядерного взрыва и испытания ракет с ядерным зарядом;

- *Цитата*. Экскурсовод в музее цитирует статью из газеты «Известия» от 41-го года: «...поистине героически дерутся Казахстанцы-Панфиловцы... всю страну облетел бессмертный подвиг 28-ми Панфиловцев...», эта цитата произносится на кадрах фотохроники. Еще одна цитата произносится в фильме, когда персонаж Бауыржана Момышулы читает стихи Блока;

- *Документ*. Документ присуждения Героя Советского Союза Панфилову И.В.

Также, в фильме персонажи проговаривают места (хронотопы), в которых происходят события: Вязьма, Волоколамск, Волоколамское шоссе, Меловань.

**17. Ангел в тибетейке (1968)** – режиссёр Шакен Айманов.

В этом фильме мы встречаем режиссёрский приём *Камео*: мы видим Шакена Айманова, который в кадре выполняет работу режиссёра, снимающего театральное выступление. Как мы знаем, Шакен Айманов является актером и режиссёром театра и кино по профессии и режиссёром-постановщиком фильма «Ангел в тибетейке». Таким образом, Шакен Айманов снялся в собственном фильме в роли Шакена Айманова.

Также Шакен Кенжетаевич сделал своеобразный приём *интегрированного пространства* и *подлинного лица*: В экспозиции фильма персонаж действует согласно своему характеру (произносит реплику) и в этом же кадре зритель видит титр с именем и фамилией актера, который играет данную роль.

**18. Песнь о Маншук (1969)** – режиссёр фильма Мажит Бегалин, сценарий Андрей Кончаловский. Фильм повествует о подвиге Героя Советского Союза Маншук Маметовой в Великой Отечественной Войне.



Фильм не является биографическим, однако рассказывает об *историческом лице (подлинном лице)* – Маншук Маметова (1922-1943).

**19. В те дни (1970)** – режиссёры фильма Жардем Байтенов и Цой Гук Ин. Фильм повествует об исторических событиях, которые произошли в канун и во время Великой Октябрьской социалистической революции 1917 года, в посёлке Риддер на добывающих шахтах.

Режиссёры используют приём документальности – *Аудиохроника лица*. В фильме звучит аудиозапись В.И.Ленина.

**21. Кыз-Жибек (1970)** – режиссёр Султан-Ахмет Ходжиков экранизировал казахскую народную эпическую поэму-легенду «Кыз-Жибек».

В поэме-легенде раскрываются события прошлого – междоусобные войны. Также говорится о нашествии Чингисхана и джунгар. Персонажи фильма проговаривают места, в которых происходят события: река Жаик (Урал), горы Улытау. В фильме звучат жузы и роды казахских племён: Шекты, Адай, Жагайбайлы и другие.

Режиссёр не использует приём документальности в фильме.

**21. Конец Атамана (1970)** – фильм режиссёра Шакена Айманова. История повествует о чекистах во время становления советской власти в Казахстане.

Начальные титры указывают:

- а) фильм создан на основе исторических материалов;
- б) указывается дата происходящих событий – 1920 год;
- в) указывается событие – уничтожение белогвардейских сил атамана Дутова;
- г) перечисление лиц (чекистов), которые были героями событий;
- д) фильм является последней работой народного артиста СССР кинорежиссёра Шакена Айманова (1959-1970).

Режиссёрские приёмы документальности:

- *Исторические (подлинные) лица*. Чекисты, А. Дутов (1879-1921); кроме этого посредством титра в фильм введена информация о Шакене Айманове. Прототипом главного героя был Касымхан Чанышев.

Также, в фильме персонажи проговаривают места (хронотопы), в которых происходят события: Джаркент, Суйдунь, Туркестан, Синьцзян-Уйгурский район Китая.

Правдивость кадра зависит от степени проникновения в сущность явления, от продуманного и точного отбора фактов из противоречивого потока реальной действительности. Но в киноискусстве кроме отбора фактов необходима авторская интерпретация материала, исходящая из ясного понимания хода развития исторического процесса. Факт может быть правильно осмыслен только в том случае, если он становится элементом системы знания, являющейся отражением объективной реальности. Считаем, что предлагаемая нами **Система режиссёрских приёмов документальности** имеет важное

теоретическое и практическое значение для кинематографа. *Мы точно сформулировали режиссёрский приём, определили его группы, элементы, цели и функции в игровом художественном кинопроизведении, и дифференцировали от документальной стилизации фильма.*

Введение документа в ткань произведения, прикосновение к факту накладывают на художника особую ответственность за то, чтобы художественная правда его произведения соответствовала правде жизни, отражала реальные противоречия действительности. Поэтика документальности все чаще указывает на наличие в реальных фактурах жизни эстетические качества, которые позволяют использовать их при конструировании художественных образов. Документ, факт и образ не противостоят, а являются продолжением друг друга. Происходит это вследствие особого характера языка кино и реальной способности отражать прекрасное и безобразное, запечатлеть эстетическое, возникающее в самой действительности.

У каждого документального кадра существуют свои собственные «границы» - это отражённое содержание этого кадра.

Если в начале развития документальной кинематографии так называемое прямое кино (киноматериал, снятый несинхронной камерой и впоследствии озвученный дикторским текстом и музыкой) было основным средством на пути документального познания жизни, то затем (в нач. 60-х гг. XX века) синхронная съёмка буквально захватила документальный фильм, подчинив себе и манеру съёмки, и драматургию, и монтаж.

Первичными, базовыми элементами, исходным материалом документального кино являются жизненная действительность и факты. Кинокадр, который документально зафиксировал реальность и её факты – скрытой камерой, съёмкой врасплох, открытой камерой, становится документом.

Факт и документ всегда были опорой для искусства, особенно реалистического. Но в литературных и произведениях кинематографа (романе, рассказе, киноповести) подлинные исторические лица и события, вводимые в структуру произведения, развиваются и действуют в искусственно созданной композиции и подчиняются прежде всего законам художественного творчества. Факт в таком художественном произведении меняет свои очертания, он как-будто бы растворяется в авторском замысле, иногда меняя собственные координаты (место и время). При этом автор считает, что, вводя подлинные события и лиц в художественное произведение, ставит факты в подчинение искусству; факты вторичны в общей конструкции художественного мира. Автор (художник, режиссёр), принимая во внимание историческую правду, прочитывает и растолковывает факты согласно своему художественному замыслу и вставляет их в своё произведение по собственному видению. Однако, эта же тенденция работает и в обратную сторону – произведение, в котором

преобладают документальные кинокадры заставляют делать акцент на действительность нежели на фантазию и воображение – вымысел подчинён факту. Подчеркнём, что в искусстве документальность и вымысел ярко выражено не противопоставлены друг другу, так как документализм утверждался в искусстве не только за счёт наполнения фактами художественных форм, но и через развитие собственных направлений (техник и методов) документалистики.

Документально-подлинные формы, предметная суть реальности – это не только средства выражения неигрового фильма, но и содержание кинопроизведения. Работая с действительными лицами (историческим лицом, с реально существующим человеком), художник создаёт свою определённую условность, которая гармонизирует вымысел с конкретными фактами реальности. Но необходимо подчеркнуть, что документальность (документальные кадры), а значит и действительность, остаётся неизменной внутри художественной реальности. Это сочетание, по нашему мнению, только даёт возможность полнее раскрыться и тем и другим составляющим – фактам и художественной реальности.

Зрительная информация, полученная от киноизображения, достоверна, поскольку является слепком действительности в определённый промежуток времени, в определённом месте. На основании этой информации можно приходиться к определённым выводам, делать заключение, устанавливать факты.

Качество документальности кинолента приобретает вследствие той особенности, которая присуща только ей одной: сообщать точные координаты события в виде изображения и времени, абсолютно совпадающих друг с другом в запечатлённом кадре на всем его продолжении.

С появлением синхронной записи речи, реальных шумов жизни звуковой ряд фильма стал новой документальной координатой, делающей документальное киноизображение более объёмным и достоверным. Несинхронный комментарий, но основанный на таких источниках как дневники, письма, статьи, речи и других поддающихся проверке свидетельствах, также по праву можно отнести к документальным координатам фильма.

Все эти компоненты: изображение, его протяжённость, синхронно записанный звук и другие источники – образуют документальный пласт фильма, который в состоянии выполнять функцию документа в общепринятом значении этого слова. Эта способность киноленты даёт основание называть её документальной. Однако следует помнить об ещё одной координате – авторский взгляд. Но мы более подробно это обсудим во втором разделе нашего исследования.

В каждом неигровом кадре, который использован в режиссёрском приёме документальности, несёт в себе, как бы два пласта: документальный пласт, который создаётся наличием непосредственного факта, и художественный

пласт, который отвечает за задачу глубже раскрыть смысл и значение факта. Художественный пласт может быть выражен в форме метафоры, образа, авторского контрапункта.

О художественном в документальном кадре – многие хроникальные кадры создаются по законам информации, а не по законам искусства. Но это не означает, что кадры с просто информацией совершенно не нужны для художественного произведения. Как мы видим из анализа, роль информации, а стало быть и кинохроники (аудиовизуальной хроники), велика.

Одно лишь соединение кадров, сюжетов, воспроизведение действия не способно создать образ, который необходим для всякого искусства. Понимание характера и анализ жизни героя или общества совершенно не подразумевает разъяснение автора в форме его комментария, образ прежде всего возникает в столкновении смыслов.

### **Выводы по разделу 1**

Развитие документализма в искусстве стремительно растёт. Оно вовлекает в свой процесс разные виды искусств, что вызывает изменения и сдвиги в системе видов и жанров, в стилистике и взаимоотношениях искусств. Как для мирового кинематографа в целом, так и для казахстанского путь становления начался с хроникальных фильмов.

Социогуманитарные науки — это комплекс дисциплин, рассматривающие, изучающие человека, общество и человеческие отношения внутри общества в самых разных формах – продуктах деятельности человека как элементы духовной сферы общества. Кинематограф, как деятельность человека, состоит во множестве отношений: с автором, со зрителем, с творческим коллективом, с обществом. И характер этих отношений разнообразен: эстетический, этический, экономический, психологический, политический, другие. В рамках нашего исследования мы рассматриваем понятие документальности (и понятия, которые оно охватывает, такие как: реальность, действительность) с точки зрения таких социогуманитарных наук как: философия, культурология, социология и психология.

Проведён анализ фильмов за период с 1945 по 1970 гг., рассмотрены приёмы документальности в данных фильмах.

В ходе исследования нами определены три функции документального метода (режиссёрских приёмов документальности). Различные формы режиссёрских приёмов документальности в игровом кинематографе несут в себе три функции, которые вносят в кинокартину добавочный смысл, или усиливают драматизм или эстетику. Функции режиссёрских приёмов документальности: **1.** Драматическо-развлекательная функция; **2.** Информационно-коммуникативная функция; **3.** Нормативная (идеологическая) функция. Выполняя эти функции режиссёрский приём – документальность – вносит какой-либо добавочный смысл, или увеличивает драматизм или эстетику фильма. Документальный приём, как и любой другой режиссёрский

приём, вводится там, где необходимо усилить напряжение, интригу, динамику, вызвать интерес или навести зрителя на какую-либо мысль, обратиться к зрителю с какой-либо информацией. И тем самым вызвать в зрителе максимальное чувство правды.

Нами определены двенадцать режиссёрских приёмов документальности: **1.** Интервью; **2.** Кинохроника; **3.** Фотохроника; **4.** Бумажный документ (соединяет в себе письменный и изобразительный документ); **5.** Cameo; **6.** Историческое лицо (подлинное лицо); **7.** Аудиохронотоп; **8.** Аудиохроника события; **9.** Аудиохроника лица; **10.** Цитата; **11.** Интегрированное пространство; **12.** Актуальное историческое событие (Актуальное подлинное событие).

При работе над систематизацией элементов документального метода, основополагающим принципом является чувство правды у зрителя, это же и является целью данного режиссёрского метода. Мы должны отметить, что для достижения этой цели режиссёры используют и другой метод – стилизация под документальность. В рамках нашего исследования мы дифференцируем оба эти метода (понятия): «документальный стиль в игровом кино» и «документальный приём в игровом кино».

## 2 ДОКУМЕНТАЛЬНОСТЬ В ИГРОВОМ КИНО КАК АВТОРСКОЕ ОТРАЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ

### 2.1 Режиссёрский стиль и документальные средства в игровом кино

Каждый художник, выражая свои идеи, пользуется определёнными идейно-художественными особенностями, изобразительными приёмами, средствами выражения – художник работает в определённом стиле. Но рассматривать стиль без рассмотрения художественных особенностей определённого вида искусства будет неполным. В данном подразделе мы исследуем средства документальности как выражение кинематографического стиля автором-режиссёром в игровом кино.

Говоря о стиле, необходимо различать: стили как художественные направления, стили как отдельные направления определённых художественных школ (в рамках одного художественного стиля могут практиковать разные школы) и как индивидуальные особенности каждого художника. В данном пункте мы используем термины «стиль» и «художественное направление» как синонимы. Художественное направление складывается как из типичных для данной эпохи признаков, так и из своеобразных способов художественного мышления.

*Стиль* (с латинского «стилус (stilus, stylus)», которые в свою очередь произошли от греческого «стилос (stylos)» - обозначающее палочку, которой писали на дощечках) – у этого термина несколько значений, рассмотрим:

1) Общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приёмов, обусловленная единством идейно-художественного содержания; Образ действий-приёмов, которые играют важную роль в творчестве художника;

2) Разновидность языка, используемая в какой-либо типичной социальной ситуации – в быту, в официально-деловой сфере, т.д. – и отличающаяся от других разновидностей того же языка чертами лексики, грамматики, фонетики; Индивидуальные особенности чьей-либо речи.

Стили в искусстве, как мы видим из первого значения, это системы средств выразительности (художественных приёмов), которые реализуют идею автора, посредством выражается идея автора. Но и второе значение также имеет смысл в части того, что искусства имеют свой язык (речь) и, применяя к нашему исследованию, кино имеет киноязык. Надо отметить, что исторически художественные стили в искусстве развивались по двум, так сказать, сценариям:

- с одной стороны, некий стиль был продолжением предыдущего стиля (как например, в изобразительном искусстве символизм вырос из модернизма) и в этом случае стиль выступал своеобразным стержнем процесса развития искусства, обеспечивая передачу традиций художественных приёмов;

- с другой стороны, последующие стили появлялись через разрыв с предыдущими стилевыми направлениями искусства, через отрицание и отказ от художественных приёмов предшествующих художников.

Необходимо различать понятия «жанр», которое мы рассматривали в предыдущем разделе, и «стиль»; они не идентичны. Более того, об этом нам говорит и дефиниция выше. Как мы знаем, в одном жанре (виде) могут реализовываться несколько стилей (направлений).

Стиль играет большую роль в творчестве художника, режиссёр в кино или театре отбирает материал для работы с художественным произведением, ориентируясь на собственную стилистику. Замысел режиссёра (автора, художника) словно материализуется в стиле. Более того, стиль автора направляет его на выстраивание отношений с традициями общества, с традициями искусства, с публикой. Также, благодаря стилю, автор выбирает направленность и глубину эстетического освоения мира. Ориентируясь на стиль, мы можем говорить о законченности или незаконченности того или иного произведения (особенно это касается кинематографа и его фильмов с открытым концом). Стиль даёт возможность художнику правильно соединить разные направления в одном произведении и избежать смешения тем, художественных приёмов, превращая произведение в какофонию, тем самым характер произведения также выражается через его стиль. Структура и монолитность произведения может определяться его стилистикой, так как стиль подчиняет все стороны произведения одному замыслу, он диктует правила организации художественных средств, которые выражают мир произведения. Как мы видим проблема стиля очень важна при осмыслении художественного процесса и художественных произведений.

Необходимо отметить большую коммуникативную роль стиля. Выше мы отметили, что стиль направляет автора на определённые выстраивания отношений с публикой, появляется определённый характер эстетического воздействия и, тем самым, художник начинает ориентироваться на определённую аудиторию. Однако, это же действие происходит и в обратную сторону: аудитория настраивается на определённые художественные приёмы и ценности, воспринимая произведение. Таким образом настраивается некое взаимопонимание аудитории (воспринимающих) и автора.

Любое произведение искусства несёт в себе определённые уровни стиля и имеет стилистическую структуру. Ниже перечислены и понятийно развёрнуты уровни стиля:

1. *Глубинный (порождающий)* стиль – это некая Национальная стилистическая общность, в которой жизненный опыт народа становится фундаментом, отправной точкой, которая даёт возможность всем темам нации (народа) принимать определённую форму стиля; это тематическая и интонационная общность культуры, внутри которой фундаментально заложены

темы (народа, нации), интонация (эмоция/эмоциональные особенности народа), смыслы и ценности;

2. *Стиль художественного направления* – это некая общность, которая выявляется во всех произведениях одного направления;

3. *Индивидуальный* стиль художника – это комплекс художественных приёмов, которые отражают оригинальность и особенность мышления художника;

4. *Стиль периода творчества* – в тот или иной период своего творчества художник увлекается, интересуется определёнными формами, цветами, темами, но сохраняет основную стилистическую канву своих работ;

5. *Стиль произведения* – в отдельном произведении художника может проявиться неповторимая, своеобразная стилистическая целостность по отношению к другим произведениям того же художника;

6. *Стиль элемента произведения* – проявляется в сведении, склеивании стилистически разных элементов; данная стилистика несёт в себе эклектичность;

7. *Стиль эпохи* – многообразие явлений художественного порядка находят выражение в культуре, в некоем общем духе времени; в том времени, в котором происходит художественный процесс.

Стоит отметить, что пункты (уровни), описанные нами выше и показывающие структурную составляющую стиля, поразительным образом закольцовываются в современном, глобальном, мире. Если мы обратим внимание, то **первый** пункт или уровень стиля – *Глубинный уровень* – является общей, глубинной силой, из которой черпает художественные идеи и формы народ для своих художественных произведений. И эти художественные произведения текут в один океан мировой культуры, влияют на мировую культуру. А **седьмой** уровень стиля – *Стиль эпохи* – характеризуется тем, что включает в себя разнообразие художественных проявлений, соответствующих сути времени, и представляющим собой единое поле (единый культурный слой), влияющий, в свою очередь, на национальные (глубинные) слои стиля.

Мы знаем, что кинематограф синтезировал в себе такие классические искусства как: литературу, изобразительное искусство, музыку и театр. И логично предположить, что кинематограф наследовал стилистику каждого понемногу. Однако нам думается, что вопрос этот сложнее. Да, конечно кинематограф унаследовал какие-то стилистические черты от своих «родителей», но как самостоятельное искусство, имея свой собственный предмет приложения художественных средств, он выработал собственную стилистику.

Кинематограф сегодня выделяется огромным количеством форм по жанрам и стилю, в которых автор-режиссёр драматургически выражает взаимодействие с художественным миром: либо через закадровый голос автора, либо через речь действующего персонажа. Таким образом мы наблюдаем или



самовыражение автора (как одна из форм авторского кино), или самовыражение персонажа-героя. Но и может быть смешение этих двух форм. Кроме этого сочетаются документальность и художественная образность, сюжет фильма может смешивать в себе несколько структур и потоков времени, несколько драматических направлений: мелодраматизм и психологическое, бытовое и трагическое.

Искусство за всю свою историю двигалось в сторону максимального выражения действительности, приблизится к реальности. Кинематограф как искусство синтетическое максимально реализует эту цель. Более того, достижение современных цифровых технологий, можно сказать, закрыло тему и пошло намного дальше, развивая направления по созданию новой реальности (об этом мы говорим подробнее ниже).

Рассматривая проблему стиля, мы можем сказать, что явно определяются два фактора: внутренний и внешний, содержание и форма. И, по нашему мнению, содержательная часть является довлеющей. Она несёт в себе отражение таких вопросов как:

- современное понимание проблем философии, актуальных и непреходящих;

- современное понимание проблем общества;

- как развиваются традиции искусства в формах выражения повествовательности и эпической формы, как вводятся новшества;

- как отражается время в повествовании, отражено лишь сиюминутное, или большой временной пласт, или через актуальное выражено историческое;

- как расшифровываются сейчас разные пласты времени и их общественные ценности, философские размышления;

- как раскрывается проблема психологического состояния современной личности, внимания нравственным и общественным вопросам внутри личности.

У каждого художника свой собственный подход к фактам и явлениям окружающей действительности, авторское видение анализа материала и его обобщение, свои средства выражения замысла. Но рассматривая режиссёров-авторов стилистически, то мы увидим их единство (одних с другими, либо отличие одних от других) и прежде всего это будет чувствоваться в их содержательном единении, которое затем проявляется в форме.

Анализируя действительность, режиссёр пробует реализовать новые формы синтеза выразительных средств, пытается через многообразие прийти к некоему художественному единству.

Да, кино искусство визуальное и базовым его элементом является кадр, несущий в себе законы живописи: композиция, колористика, перспектива, пропорции и прочее. Но особенность кино не только в понятии кинокадра; *кинокадр* – это изображение на плёнке (или матрице) киноаппарата, зафиксированное с момента включения и до момента выключения камеры.

Вместе с понятием кинокадра важное значение имеет монтаж. И, по сути, монтаж явился той отправной точкой, которая определила специфику, особенность кинематографа. В этой точке кино (шире: аудиовизуальные искусства) приобрело свойство, которое отсутствует у всех остальных искусств. Однако и кинокадр, и монтаж не являются окончательными факторами, определяющими стиль в кинематографе. Т.к. они далеко не единственные факторы формы (изобразительно-звуковых приёмов) кино: длина кадра, темпоритм смены кадров в фильме, грим и костюм, актерская игра и др. Эти факторы определяют не только стиль фильма, но и могут показывать пересечение разных стилей в кинокартине.

Каждое художественное направление со своими особенностями художественной выразительности при создании новой художественной реальности и при воссоздании жизни образуют особую эстетическую систему кинематографа. И системы приёмов художественной выразительности являются разными направлениями (стилями) данной общей, одной эстетической системы. Здесь необходимо отметить, что содержательно-функциональная часть кинематографической системы в части идеи (идеологической составляющей) в казахстанском кино исторически чётко разграничивается на социалистическую и капиталистическую (рыночную). Как мы и говорили выше, глубинный стиль (жизненный опыт народа) становится отправной точкой и фундаментом для художественных приёмов автора, для формы, которая бы выражала его состояние души.

Кинематограф, как и другие искусства, реализует в себе все стилевые уровни, которые так или иначе проявляются в произведениях. В каждом фильме, будь то полнометражный или короткометражный, анимационный, игровой или неигровой мы чувствуем интонационную, общую тему народа или её эмоциональную особенность, её смыслы и ценность ведь каждый художник несёт в своей крови, генетической памяти и архетипы, и ценности своего народа. Каждый автор отражает в своём творчестве и эпоху, в которой живёт, даже если тематически его произведения относятся к далёким историческим периодам; и использует определённые художественные приёмы, которые характерны для того или иного направления искусства.

Когда мы говорим о документальности и/или о документализме как явлении в искусстве, мы понимаем, что касаемся и проблемы стиля в искусстве, и специфических средств, которыми обладает кинематограф и при помощи, которых он может вскрывать глубины окружающей действительности для широкого зрителя.

Из анализа кинокартин в Разделе 1 мы увидели, что максимально аутентичное изображение, созданное художником-постановщиком, оператором и мастером по свету не понимается нами, зрителями, как подлинное событие, как факт. Таким образом, введение приёмов документальности в правильно выстроенное повествование, воспринимается как жизненно правдивое.

Однако, считаем важным более подробно остановиться на индивидуальном стиле художника. Тем более, что ниже мы рассматриваем авторское отражение времени и пространства документальным приёмом в игровом кино Казахстана. Индивидуальный стиль – это комплекс художественных приёмов, которые отражают оригинальность и особенность мышления художника.

Через любое произведение искусства зритель (слушатель, читатель), даже если не увидит автора произведения либо не прочтёт его фамилии в начальных титрах фильма, сможет интуитивно понять, что данное произведение руки того или иного художника, т.к. в каждом произведении есть личность художника и она проявляется в произведении.

Единая система идей и взглядов, которые проявляются через набор определённых приёмов, обнаруживает индивидуальный стиль художника. Мы знаем, что приёмы, которыми пользуются художники в своих работах, не имеют сами по себе смысла; без понимания основной идеи автора. Любой кинематографист-студент (а на сегодня, это даже необязательно студент творческого кинематографического ВУЗа, а любой блогер, либо человек, пожелавший создать какое-либо аудиовизуальный контент; о технических средствах разговор пойдёт ниже) уже на третьем-четвёртом студенческом короткометражном фильме приобретает определённый набор приёмов и «набивает руку» в создании движущихся картинок. Однако, без понимания идей, взглядов и убеждений мастера, без разбора типов, формы и характера приёмов, которые отражают его идеологию, мы не сможем определить место в искусстве художника и его произведения. Эти две категории (система идей и набор приёмов) неразделимы при обсуждении какого-либо конкретного художника. Да, как отдельный арсенал художественных приёмов, которые существуют в кинематографе вообще, описывать возможно, но при разборе работы определённого автора нет.

Характерная черта для процесса творчества в искусстве — это то, что каждое новое произведение заставляет автора начинать сначала. При подходе к новому произведению художник (режиссёр, сценарист, актер, оператор – автор) «забывает» о приёмах, которыми, конечно же, владеет в совершенстве; он их, как бы, создаёт заново и заново их для себя открывает. Перед ним снова белый лист бумаги, белый холст, нераспечатанная кассета киноплёнки. Это не просто новый этап работы, это новый этап жизни, и он не связан с произведениями в прошлом, или будущем. Но несмотря на то, что автор как бы «обнулится», он все равно черпает силы из эмоциональных особенностей народа, в котором родился и вырос, реализует ценности в некоей общности произведений своего личного периода творчества, либо той эпохи в которой работает, либо художественного направления. Бывает, что само произведение (характеры героев, или места съёмок), или его отдельные элементы диктуют применение тех или иных приёмов выразительности.

Глубокая индивидуальность и понимание общечеловеческих, исторических процессов, яркое, непритупленное ощущение происходящего вокруг него (автора) даёт возможность художнику создать всеобщее произведение, которое затронет каждого. В этом ключе мы выделяем большую роль и большое значение режиссёру-постановщику, хоть и кинематограф – это коллективная работа и огромный вклад в произведение вносит коллектив соавторов, но все же работа режиссёра является тем краеугольным камнем, которая соединяет всех мастеров разных профессий.

Кинематограф имеет свою собственную особенность. Дело в том, что он несёт в себе два равноправных начала: художественно-творческую и административно-производственную. И та, и другая часть кинематографа равноправно присутствует в каждом этапе реализации кинопроизведения. Напомним об этих этапах создания фильма, этапы кинопроизводства (фильмопроизводства), так как уже на уровне каждого этапа создания кинопроизведения может проявляться, и проявляется, индивидуальный стиль автора-режиссёра. Прежде всего, в основе кинопроизводства лежит художественно-творческий процесс автора-режиссёра при создании сценарной основы фильма; и при реализации замысла сценария в творческой работе с киногруппой, и актёрами. На каждом этапе режиссёр (автор) пытается находить приёмы, выражающие его тему, идею, мысль, ощущение жизни.

*Первый* этап производства фильма – это сценарный период, который включает в себя: разработку замысла произведения, написание литературного сценария (включая синопсис) и написание киносценария. Уже на этапе замысла проявляются индивидуальные черты художника, т.к. замысел даёт представление, о чем будет фильм – о теме; и как он будет реализован – о художественных приёмах (цветной, черно-белый, музыкальный, статичная или ручная камера и т.д., и т.п.).

Литературный несёт в себе двойную природу, с одной стороны – это литературное произведение, которое представляет из себя полноценное художественное творение, но учитывающее кинематографическую специфику: динамичность развития, экранное пространство, монтажное построение будущего фильма, зрелищность; с другой – это драматическое произведение, раскрывающееся в действии, в игре актёров.

Киносценарий – это разработка литературного сценария, разрабатываются сцены и эпизоды с указанием места и времени действия, прописываются точные диалоги, реплики героев. На этапе киносценария автор уже может рассчитать приблизительный хронометраж фильма. Киносценарий – это промежуточная форма между литературным и режиссёрским сценарием. Важность сценария трудно переоценить. Кроме того, что в нем уже заложены основы для художественных ходов и драматические перипетии, сценарий несёт огромное административное значение. Имея сценарий административная группа (продюсер, продюсерская группа) и творческая группа может составлять

производственную смету фильма, представлять и обсуждать места съёмки, реквизит и костюмы.

Второй этап – подготовительный период и разработка режиссёрского сценария. Подготовительный период очень важный этап создания кинопроизведения, от него напрямую зависят в каком темпе будет идти съёмочный период (съёмки фильма), какими окажутся реальный бюджет кинокартины и сроки производственного периода (съёмочного периода).

В этом периоде проводится выбор актеров на роли, их фото- и видеопробы, формируется так называемый актерский ансамбль. Также в это же время выбираются и утверждаются локации съёмки (павильон и натура / интерьер и экстерьер), определяется их характер освещения. Создаются декорации по точным разработкам чертежей художника-декоратора с описаниями работ для цехов по их постройке. Разрабатываются эскизы костюмов, реквизита и грима. Если требуется специальный пошив по костюмам (историческая тема, либо фантастическая тема фильма), то эскизы передаются в пошивочный цех. Рисуются эскизы грима для всех персонажей, плетутся постижёрские изделия.

При наличии в фильме сложных сцен, предполагающих комбинированные съёмки, компьютерную графику или работу каскадёров и пиротехников, то сценарий предоставляется специалистам по сложным сценам (боевые сцены, пиротехника, компьютерная графика) для разработки документации с техническими предложениями и решениями.

Итогом подготовительного периода является постановочный проект фильма, который включает в себя всю документацию по кинокартине: сценарий (киносценарий, режиссёрский), эскизы, смета, график съёмок, съёмочная карта, схема света прочее.

Третий этап – съёмочный период – это самый трудоёмкий и дорогостоящий период в создании фильма. В этом периоде реализуется замысел автора (режиссёра-постановщика, сценариста), соавторов при помощи съёмочной группы и актеров. От организации съёмочного процесса: творческого процесса в целом и административной составляющей, зависит успех и качество отснятого материала.

Четвёртый этап – монтажно-тонировочный период. Именно в этом периоде складывается фильм как произведение киноискусства. Монтаж – это творческий процесс, в котором соединяются отрывки отснятого материала в сцены, в эпизоды, в цельный фильм. Также в этом же периоде производится озвучивание фильма и запись музыки.

Создание кинопроизведения долгосрочный процесс, он может занимать от года до двух и весь этот период автор живёт производением. Обдумывает и обсуждает замысел, поправляет сценарий, выбирает актеров, определяет сценические задачи, обсуждает с оператором ракурс съёмки того или иного кадра, выбирает вместе с художником тональность и цвет изображения, с

режиссёром монтажа определяют длину кадра и темпоритм склейки – и это далеко-далеко не весь перечень работы, который выполняется режиссёром и съёмочной группой в этот период. Однако очень важный момент, который мы должны учитывать, это то, что автор живёт своим произведением, растёт вместе с ним и меняется вместе с ним; сталкиваясь с проблемами, которые возникают перед героем, автор решает эти проблемы вместе с героем. О положении автора в искусстве и об авторском кино в кинематографе Казахстана мы говорим ниже, здесь же опишем художественные средства, которые характерны для документального стиля, применяемого в игровом кино.

Режиссёр, создающий кинокартину, добивается в зрителе ощущения максимального чувства правды, так как без этого чувства зритель не воспримет картину и даже если он досмотрит фильм, фильм не вызовет в нем никаких чувств в лучшем случае, в худшем – разочарование от потерянного времени. Для достижения этого первоначального, базового ощущения правды, режиссёр, при создании новой реальности игрового фильма, пользуется документальным стилем – определённым набором художественных приёмов. Реальный факт и факт, который включён в какую-либо сферу человеческой деятельности познания – научной, философской, идеологической, художественной, – это всегда разные вещи.

В первом разделе данного исследования мы дифференцировали стилизацию под документальность и приём документальности. Рассмотрим более подробно стилизацию под документальность.

Стилизация под документальность несёт в себе те же функции, что и неигрового кино, лишь используются в игровой картине. Эти приёмы также направлены на освоение действительности: через принцип информационного освоения, публицистического освоения, художественного освоения.

Современный кинематограф стремится к раскрытию, фиксации и пониманию современности. Современный кинематограф предоставляет разные способы фиксации игровых сцен или событий реальной жизни: фиксация событий в их развитии во времени и пространстве, фиксация визуальных проявлений события (операторское искусство), фиксация звуковой (акустической) стороны события (звукорежиссура). Это намного повышает эстетическую, информационную, смысловую значимость зафиксированного события и тем самым лучше раскрывает сцену или эпизод фильма.

Мы знаем, что в кинодокументалистике ярко выражена информативная функция. Однако рассматривая функции документа, помним, что базовая функция – это документация (фиксирование) события. И необходимо отметить, что эти две функции (документирование, информирование) могут не совпадать. Так как функция информирования лежит в потенциале документа, т.е. информационная функция реализуется лишь тогда, когда фильм выходит в прокат, на широкий экран, показывается по телевидению, в интернете. Но

режиссёры игрового кино вполне реализуют информационную функцию в своих фильмах и это работает в полной мере через *репортаж* или обзор новостей.

Говоря о реализации замысла в аудиовизуальном произведении, мы отводим ведущую роль режиссёру. Но также хотелось бы отметить работу оператора и звукорежиссёра, проявляемую в визуальной и акустической фиксации (работа художников, актеров и монтажёра нами рассматривается ниже). При работе над репортажной съёмкой оператор сталкивается с объективным требованием информативной функции. Такое требование может выражаться в условии, что для зрителя важно получить прямую, точную и полную информацию об объекте. И в этом случае для зрителя неважно точка зрения (ракурс: красивый, необычный, субъективный) оператора. В данной ситуации оператор, а вместе с ним визуальный поток информации, подчинён точности и полноте. Но невозможно игнорировать возрастающую роль оператора – ведь все-так он является тем человеком, который работает над художественной выразительностью материала, субъективно осмыслит в процессе съёмки, проявляя свою неповторимую, художественную индивидуальность.

Мы упомянули о таком способе фиксации события как звуковая запись (акустическая) и современные способы звукозаписи дают возможность создавать запись почти любой сложности, и очень хорошего качества. Однако если природа кинокадра была сильно изменена в 30-х годах XX века, когда звук ворвался в игровое кино, то для документалистики звук качественно не менял способы фиксации реальности и выражения идей автора. По-прежнему основным передатчиком мыслей был визуальный поток. Документалистике, как средству информации, не были подвластны крупные общественные события, либо большие политически или культурные события, в которых основную роль играло слово.

Ситуация изменилась после 50-х годов XX века, когда технический прогресс развил телевидение и дал возможность вести синхронную звукозапись. Введение синхронной записи звука вместе с изображением углубило проникновение кинокадра в характер персонажа, дало возможность дополнительно раскрыть объект съёмки.

Но необходимо чётко осознавать, что информационная функция, проявленная в репортаже и реализуемая в режиссёрском приёме, очень ограничивает этот режиссёрский приём. Дело в том, что по глубине познания объекта репортаж остаётся лишь на первичном, поверхностном, внешнем уровне и при этом методе нет погружения в характер, в индивидуальность объекта. И использование документа в игровой картине ещё не делает фильм правдивым. Мы знаем, что между заснятым фактом и реальностью (действительностью) нет равенства. Не последнюю роль здесь играет тот факт, что действительность на киноплёнке (или матрице кинокамеры) записана через

субъективное восприятие кинооператора. В этом есть отражение взгляда оператора, его глубина освоения действительности, как и работа звукорежиссёра с акустическим массивом информации для фильма. Действительность зафиксирована через субъективную форму. И надо подчеркнуть, что субъективность (авторская призма) – это обязательная характеристика для любого вида творчества. Понятно, что в науке этот фактор стараются свести к минимуму, но в искусстве палитра авторской интерпретации и смыслов повышают ценность произведения.

Дальнейшее развитие даёт возможность художественным элементам все больше и больше проникать в документальный кинокадр, и информативность постепенно отходит на второй план. Больше отдаётся предпочтение авторской интерпретации (субъективный угол зрения) события и тому насколько это событие является образным выражением неких явлений реальности.

Игровой кинематограф широко использовал документалистику с начала 70-х годов XX века. Сами исторические события, зафиксированные на киноплёнку и более полувековой период их накопления, становились отправной точкой и фундаментом для фильмов, но также придуманные сюжеты стилизовались под документалистику. Вовлечение документалистики в игровое кино (как и включение игровых сцен – реставрация событий – в документальном фильме) стало естественным развитием кинематографа и процесса проникновения жанров. К тому же, это продиктовано не только целями автора, но и самим историческим материалом, который накапливается в кинодокументах и может быть использован в игровом кино. К тому же использование богатого хроникального материала (кино- фото- аудиодокументов) позволяет автору решать творческие задачи обобщения и осмысления события с художественно-идеологической, идейной, стороны.

Присутствие документальных фото- кинокадров и звукозаписей в игровом кино, стилизуемого под документалистику, отличается двумя основными особенностями:

- прямое введение свидетельств (документов), изображающих (свидетельствующих) о подлинных событиях;
- события, которые являются вымыслом (художественной фантазией), представляются таким образом, что зритель воспринимает эти события как подлинные.

Во втором случае, мы имеем дело с авторской интерпретацией, в которой документы (факты, свидетельства) по содержанию неизменны, но сильно переработаны по форме – здесь имеет место авторского выбора материала для работы и его монтажа. Мы знаем, что документ может фальсифицироваться или может быть искажён и такая же участь спокойно постигает документального стиля. Кинокартины в документальном стиле могут создаваться специально для искажения фактов, действительности, исторической правды – об этом мы говорили выше.



Документальный стиль в игровом кино ставит для автора строгие задачи по *драматургии* фильма, требования к драматургической структуре. Задача перед автором ставится таким образом, чтоб история в своём максимальном приближении к жизни не противоречила историческим процессам и была созвучна обществу, его действительности, социальному факту. При этом игровой фильм в документальном стиле у зрителя вызывает впечатление подлинности и придаёт ему большое значение.

Драматургическое строение игрового фильма, в котором соединяются и репортажность (наблюдение), и игровое действие даёт возможность проникнуть в реальность, т.к. и развитие характеров, и отношения персонажей, и наблюдение за ними раскрывают сущность явлений, и внутренний мир людей. Только лишь репортажное наблюдение (пусть даже и аутентичных кинокадров) не даёт такого глубокого раскрытия. В соединении репортажности (в которых видны и бытовые детали, и проявляются метафорические образы) и игровых сцен фильм подталкивает зрителя осмыслять судьбу персонажа, находящегося в центре истории, и проникать глубже за поверхность документальности.

Итак, описывая природу документального стиля в игровом кино, мы уже упомянули некоторые приёмы, которые используются режиссёрами: репортаж, синхронная запись звука, драматургическая структура. Ниже представлен список режиссёрских приёмов, используемых в игровых кинокартинах для достижения документального стиля в фильме:

- *Репортажность* – точность в деталях и наблюдение подробностей жизни; стремление изобразить факт и реальность напрямую;

- *Реалистическая работа оператора* – ручная камера или с плеча, без какого-либо специального освещения, максимально не используются оптические эффекты и фильтры;

- *Эффективное использование музыки* – музыка используется в кадре и только в тот драматический момент, когда она имеет максимальное эмоциональное выражение, воздействие;

- *Драматическая структура* – авторы могут отказываться от структуры «конфликт-обострение-кульминация-развязка» и утверждать для работы лишь фабулу истории, при этом съёмки фильма проводить в обстановке реальной действительности, таким образом приближая фильм к фиксации реальности, следуя потоку жизни. В данной технике работы с драматической структурой у автора появляется возможность приблизить кинокартину к действительности (к жизни) и к художественному обобщению;

- *Соединение серьёзного и весёлого (драматургический приём)* – данный приём, вписанный в драматическую основу фильма, максимально приближает историю к жизненной действительности;

- *Точное руководство актерской игры* – разрабатывая сцену среди реальных событий, или в точных деталях-декорациях, с актерами

исполняющими сценические задачи, достигается возможность проникновения в человеческие характеры и их взаимосвязь между собой, и с жизненными явлениями; достигается эмоциональная действительность; создаётся глубокое впечатление у зрителя;

- *Высокое актерское мастерство* – мастерство, которое проявляется в кажущейся импровизированной игре;

- *Привлечение актеров-любителей* – актеры-любители, чей тип максимально совпадает с типажом персонажей фильма; привлечение актеров-любителей увеличивает документальную выразительность картины.

Нами перечислены стилистические приёмы, применяемые режиссёрами в игровом кино, для достижения документальной стилистики в фильме. Некоторые пункты совпадают с таким авангардным направлением кинематографа как «Догма-95». В данном списке приёмов, которые стилизуют кинокартину под документ, мы не обозначили приём включения подлинного документа в фильм, так как он является приёмом другой природы и подробно описан нами в предыдущем разделе. Однако здесь заметим, что и «режиссёрские приёмы документальности», и «документальный стиль» в игровом кино преследуют одну и ту же цель – автор-режиссёр стремится вызвать в зрителе максимальное чувство правды.

В этом месте отдельно остановимся на пунктах: «*точное руководство актерской игры*» и «*высокое актерское мастерство*». Эти режиссёрские приёмы исходят из принципов системы Станиславского, которую Константин Сергеевич разработал в начале XX века и совершенствовал на всем протяжении творческого, и педагогического пути. Актерская система Станиславского направлена на сознательное достижение достоверности актерской игры, требует полного понимания актера творческого процесса при создании роли.

Для игрового и анимационного кинематографа первоосновой является драматургия. Точное понимание узловых моментов произведения (пьесы ли, сценария, рассказа) и знание строения драматического произведения, позволяет режиссёру раскрыть замысел и донести идею произведения. Да, из понимания драматургии сценария, режиссёр с актерами выстраивают мизансцену, определяют темп сцены. Далее, из понимания драматургии режиссёр вместе с оператором определяют кадрирование и мизанкадрирование, освещённость, тональность и характер съёмки. И так далее режиссёр работает с каждым соавтором кинокартины.

Перечислим основные принципы актерской системы Станиславского:

- *Принцип жизненной правды*. Это основа системы Станиславского, искусство должно быть правдиво;

- *Принцип активности и действия*. Действовать и верное действие вызовет верное актерское ощущение роли, верное чувство роли. Не ждать, когда появится вдохновение или ощущение роли, действовать;

- *Принцип творческого перевоплощения* – создание художественного образа; то, к чему должен прийти творческий процесс актерского поиска;

- *Принцип идейной активности*. Это важный принцип, который касается художника напрямую. Этот принцип раскрывается ежедневным, ежечасным, ежеминутным личным стремлением режиссёра (актера, художника, автора) и постоянным разносторонним личным вкладом в ту идею, которую он вынашивает. Это *сверхзадача художника*.

Также важно понимать, что реальность любого кинематографического стиля в основном зависит от идейной наполненности и уровня мастерства режиссёра. Ведь лишь ссылка на факты и проведение съёмок фильма в подлинных исторических местах совершенно не гарантируют правдивость фильма. К этому замечанию можно добавить ещё пару критериев, дающих возможность приблизить кинокартину к действительности – это: воплощение современной темы (обращение к современности), актуальность вопросов и данных ответов на эти вопросы на уровне тематической, и интонационной общности культуры (на уровне смыслов и ценностей народа).

Документальный стиль, режиссёрский приём документалистики, сам документ в игровом фильме и стремление к факту не дают возможности зрителю говорить, что действительность отражена на экране правдиво. Ведь эти средства и приёмы также могут использоваться и для фальсификации реальности. Этим, мы подчёркиваем, возрастает ответственность автора, который использует вышеперечисленные приёмы; возрастает его понимание сути исторического процесса и тех явлений, которые происходят в реальной жизни; его ответственность перед политико-идеологическими позициями.

Мы видим, что в современном киноискусстве очень ярко наблюдаются две тенденции и обе играют значительную роль: углубление использования фактического материала и введение в пространство фильма виртуальной реальности. Ведь развитие любого искусства всегда связано с экспериментом и поиском новых путей выражения. И зритель благоприятно воспринимает оба эти направления.

Кинематограф всегда тяготел к тому, что факт занимал значительную часть кинопроизведения и настойчиво продвигает изображение максимально близкого к действительности. Но и в рамках виртуальной, дополненной реальности это стало также возможным (о технологических преобразованиях и идейных трансформациях мы говорим в третьем разделе нашего исследования). Тем самым кинематограф реализует одну из своих функций в рамках искусства – общественно-преобразующую функцию, другими словами кино реализует свою возможность активного влияния на жизнь, на человеческое общество. Поэтому на первый план выходят постоянные эксперименты с образами, генерированными компьютером (CGI), создание аудиовизуальных продуктов искусственным интеллектом (AI-movies), введение факта или документальная стилистика в кино, поиск новых граней на стыке неигрового и игрового – и все

эти элементы направлены на то, чтобы глубже проникнуть в человеческий мир, в человеческую действительность, дать зрителю новые впечатления и сделать аудиовизуальное произведение более зрелищным.

К тому же необходимо принять во внимание, что на сегодня кинематографу лишь более ста лет, когда как другие искусства насчитывают в своей истории тысячелетия. И как мы заметили в первом разделе этой работы – кинематограф есть продукт эпохи модерна, ознаменованная колоссальными изменениями и нововведениями в обществе от великих географических открытий до проникновения в виртуальную среду. Кинематограф современен и все еще находится в стадии становления своих выразительных форм. Нам обязательно надо учитывать данный факт, когда мы говорим о стилях кинематографа.

Мы определили, что стиль выражается в двух значениях: как продолжение стилевого направления прошлой художественной эпохи, либо как разрыв со стилистикой прошлого. Также, рассмотрены уровни стиля, которые включаются в структуру произведения. Исследовать кинокартину необходимо как с точки зрения стилистических особенностей автора, так и с точки зрения особенностей стилистического направления, в котором возник фильм.

В казахстанском кинематографе примером документального стиля (или стилизации под документальность) являются такие кинокартины Серика Апрымова «Конечная остановка» (1989), «Аксуат» (1997) и «Тюльпан» (2008), «Айка» (2018) Сергея Дворцевого.

В фильме «Конечная остановка» в экспозиции даётся изобразительно краткая справка об основных персонажах истории, на звуковом фоне зритель слышит стук клавишей печатной машинки. Говоря же об операторской работе в перечисленных выше кинокартинах, то она максимально приближена к хроникальной съемке.

Свободное применение режиссёрами приёмов неигрового и игрового кино, и смешение этих жанров ведёт к новым открытиям как в художественных приёмах, так и в познании, и изображении окружающей действительности. Оценку кинематографа и его актуального состояния может дать анализ его влияния на зрителя, однако в современном мире рассматривать только кинематограф уже нецелесообразно.

Аудиовизуальный контент без сомнений имеет огромное воздействие на общество, но его пути распространения в обществе настолько расширились, что кинематограф и телевидение уже становятся в один ряд и движутся на человека одним фронтом с интернетом (кино-ТВ-интернет). Принимая это во внимание, стилевое богатство становится очень большим и киноязык, дав большой толчок телеязыку, вместе (кино- и телеязык) движутся, наверное, в сторону единого аудиовизуального языка, который вместит в себя кино-ТВ-интернет. И этот аудиовизуальный язык может находить свои пути проявления в стилях разнообразного аудиовизуального контента. Более подробно о киноязыке мы

говорим ниже в нашем исследовании. Изучение же проблемы стиля в кино в целом и в казахстанском кинематографе в частности является большой отдельной темой и требует отдельного тщательного исследования.

## **2.2 Авторское отражение времени и пространства документальным приёмом в игровом кино Казахстана с 1971 по 1985 гг.**

В начальных разделах нашего исследования мы рассмотрели многие важные понятия как например: реальность, знак, смысл, цивилизационный (культурный) код, общество, личность, сознание, творчество. В этом разделе мы рассмотрим документальный приём как хронотоп в игровом кино и проанализируем режиссерские документальные приемы в игровом кино Казахстана с 1971 г. по 1985 г. Но прежде чем переходить к анализу, нам необходимо рассмотреть и дать определение еще некоторым понятиям: автор, авторский фильм, хронотоп, идея и материя.

*Автор* – это любое физическое лицо, которое своим творческим трудом создало произведение; творец любого художественного произведения, воплощённого искусством; автор создатель произведений либо концепций, воплощённых в материальной культуре (изображение, рассказ, теория).

Термин автор несёт в себе три смысла:

- *автор как реальный человек*, физическое лицо. В этом случае принимается во внимание индивидум, отдельный человек, личность;

- *автор как личность художника*, режиссёра. В этом случае рассматривается полный комплекс понятий: от титра с именем и фамилией в фильме до общественного мнения о режиссёре;

- *автор как персонаж произведения*, как художественный образ – это образ автора (автор-образ), который включён в художественное произведение. Во многие кинопроизведения режиссёрами введён автор-образ, который в фильме представляет из себя отдельную личность-персонажа и проживает весь событийный ряд истории, взаимодействует с другими персонажами и определяет взаимодействие всех объектов фильма.

Говоря об автор-образе следует отметить, что один режиссёр может использовать этот приём в нескольких своих фильмах и этот автор-образ не будет похож между собой ни в одном произведении, не будет тождественен (если фильмы не являются продолжением одной истории, одного персонажа). Также, автор-образ не тождественен самому режиссёру, создателю кинопроизведения.

Творчество каждого автора – это способ познания и освоения человеком окружающей его действительности. Художественное видение окружающего мира, представляемое автором в кинематографическом произведении, создаётся вокруг человека-героя (персонажа), который является центральным объектом художественного проникновения в действительность.

Отметим, что, несмотря на то, что авторство закреплялось за зодчими, поэтами, художниками и ремесленниками ещё в Древней Греции и Риме, понятие автор вошло в культурный дискурс лишь в Эпоху Возрождения. Модерн, как парадигма, стал родителем не только многих направлений общественной деятельности и направлений искусства, но и многих понятий. Именно модернистское сознание привело к понятию автор, а затем, через несколько веков, к рождению кинематографа. И модерн ярко проявился в кинематографе 60-х – 70-х годов XX века, к тому же – это время было и мощным проявлением авторского кино.

*Авторское кино* (теория авторского кино).

Термин «авторское кино» как и сама «теория авторского кино» появились в киноведческом пространстве в середине 50-х годов XX века во Франции. Но и на сегодняшний день нет чёткого определения, что такое авторское кино и какое кино мы можем называть авторским. Хотя за более вековую историю кинематографа мы видим, что с самого начала присутствует автор: от создания одноминутной шутки с политым поливальщиком до сложных многочасовых кинокартин с компьютерной графикой. Более того, феномен авторского кино породил к жизни такие определения как: «Арт-Синема (Art Cinema)» и «Арт-Хаус (Art House)». На эту тему много пишут исследователи и за рубежом, и в Казахстане, тема авторского кинематографа очень объёмная.

Авторское кино предполагает, что режиссёр является тем человеком, который полностью ответственен за кинопроизведение. Это проявляется на уровне замысла и сценария; на уровне подбора актеров и локаций; во время съёмок при определении ракурса, композиции, проч.; во время монтажа при определении темпоритма фильма. Однако мы можем по праву придать эти характеристики любому сознательному режиссёру.

*Хронотоп, Время, Пространство.*

Понятие *хронотоп* состоит из двух греческих слов «хронос (χρόνος)», означающее время, и «топос (τόπος)» – место. По Бахтину, который ввёл это понятие в теорию эстетики, – это пространственно-временное единство художественного образа. Однако это не просто сопоставленные философские понятия пространства и времени, которые являют собой всеобщие формы существования материи. Эти две категории (формы) взаимно пересекаются и раскрываются друг в друге: «приметы времени раскрываются в пространстве и пространство осмысливается и измеряется временем. Этим пересечением рядов и слиянием примет характеризуется художественный хронотоп».

Художественный образ пространства-времени несёт в себе индивидуальные смыслы, которыми наполнен сам автор, таким образом это помогает раскрытию автор-образа. Образ пространства-времени (хронотоп) несёт в себе смыслы культурно-исторические, художественные и ценностные. При рассмотрении хронотопа необходимо учитывать социальную реальность, в которой творил автор.

Средства изображения и выражения, которые помогают режиссёру выстроить необходимый художественный образ пространства-времени, очень многочисленный и вариативны. Это те элементы, которые позволяют автору зафиксировать произведение в пространстве и времени, а зрителю воспринять художественные образы пространства-времени. Кроме прямого указания места действия и времени, например, титром или произнесением в кадре или за кадром, режиссёр использует такие ходы как упоминание фактов политического или культурного характера, которые связаны с конкретным местом. Либо персонажи фильма или автор-персонаж могут высказывать, либо как-нибудь указывать своё суждение, мнение по тем или иным местам, историческим, политическим, культурным событиям что также может ориентировать зрителя о событийном времени фильма.

Как уже говорилось выше, кинофильм это особо сконструированный художественный мир, который отсылает к смыслам той или иной социальной реальности. Изобразительные средства режиссёра, которые являются единицами (элементами) формирования художественного образа фильма, множественны. Вот некоторые из них: образ пространства-времени (хронотоп), драматургическая структура, стиль, проч.

Конструирование времени и пространства в фильме может характеризоваться разными аспектами:

- в объективном измерении (реалистическом), где окружающий мир является нормальным пространством-временем взаимодействия персонажей, отвечающий научным законам;

- преломлённое пространство-время, которое может либо воздействовать на всех персонажей истории, либо быть индивидуальным восприятием отдельного персонажа и репрезентовать его внутреннее состояние сознания.

Хронотоп, как элемент выразительности, конечно же несёт в себе чувства, ощущения, отражающие героя: радость, смятение, тревогу, мечтательность, беспокойство, страх, нестабильность, влюблённость и многое другое. Если говорить о жанровых и стилистических особенностях кинопроизведения, то через хронотоп возможно выявить эти особенности.

При внимательном рассмотрении кинопроизведения и анализе какого-либо хронотопа в нем, возможно определить доминирование либо экранного художественного времени, либо экранного художественного пространства, в зависимости от сюжета и композиции эпизода.

Автор является основным фактором, который определяет доминирование в хронотопе своего произведения художественного времени или художественного пространства. Это определяется как личными эстетическими и другими пристрастиями, так и авторским замыслом. Одни режиссёры предпочитают раскрытие в художественных образах такой категории как причинно-следственные связи и поэтому доминирует художественное время в

хронотопе. Другие, говоря об исторических или социальных характеристиках времени, раскрывают их через художественное пространство хронотопа.

Рассмотрим составляющие хронотопа: время и пространство.

*Время.* Кинематограф оперирует тремя потоками времени:

- *Время событий* (событийное время, сюжетное время) – это время, относящееся напрямую к истории, время в котором история разворачивается; время, охватывающее содержание действия;

- *Время восприятия* (зрительское время, экранное время) – это фактический хронометраж фильма, включая начальные и конечные титры; время, в течении которого зритель воспринимает фильм;

- *Историческое время* (актуальное, безусловное, объективное время) – это время, однонаправленно протекающее в его целостности из прошлого через настоящее в будущее.

Говоря о телесериалах, то время восприятия – это фактическое время хронометража одной серии.

Время в художественном произведении характеризуется чувственно-наглядным выражением, которое введено в образ пространства-времени, в хронотоп. Также, возможности киноязыка оказались способны наглядно передавать субъективное ощущение времени героя в кинокартине, что мы рассмотрим ниже.

*Пространство*

Кинематографическое пространство изначально отталкивалось от двух понятий художественного пространства: сценическое пространство и изобразительное пространство. И обе эти категории имеют равнозначное значение, хотя и кинематограф создал свою собственную категорию – кинематографическое пространство – и затем значительно её преобразовал.

Сценическое пространство – это необходимая форма, в которой обязательно происходит действие. Оно включает в себя декорации, направленный свет и источники света, актеров.

Изобразительное пространство – это изображаемое место в картине, в котором происходит какое-либо событие, но также, это пространство холста / бумаги, на котором изображён рисунок.

Пространство экрана (экранное пространство / кинематографическое пространство) включает в себя три характеристики:

- пространство, в котором расположены объекты, снимаемые кинокамерой: люди (актеры), локации, вещи (декорации, реквизит), прочее; снимаемое пространство;

- пространство зрительного зала;

- пространство экрана (экранная плоскость).

Снимаемое пространство не тождественно пространству сценическому, хотя и имеет некоторый аналог, – это пространство является активным



элементом фильма, а не просто указатель места истории. Ниже мы укажем на эту особенность в рамках нетрадиционной драматургии авторского кино.

Пространство зрительного зала также является активным. Дело в том, что, несмотря на то, что зритель, находящийся в зале физически не перемещается, находится в кресле, выразительные средства кинематографа (крупный план, общий план, др.) «перемещают» зрителя от объекта дальше или к объекту ближе, давая возможность рассмотреть детали или общее пространство.

Пространство экрана – это плоскость, ограниченная четырьмя параллельно-перпендикулярными отрезками, находящихся друг к другу под прямым углом. Пространство киноэкрана, ограниченное рамками, существенно отличается от рамок картины или фотографии. Кинематографическая специфика создаёт в зрителе ощущение безграничности экранного пространства.

В искусствоведческой дискуссии ведется много исследований хронотопа и его проявлений в разных сферах, также обсуждаются вопросы приемлемости или неприемлемости использования данного понятия к экранным искусствам. Исследование хронотопа как феномена в гуманитарной сфере не является нашей целью, однако хотелось бы отметить, что, по нашему мнению, не просто уместно, но и необходимо учитывать данную категорию при анализе кинопроизведения. Также отметим, что хронотоп экранных искусств имеет свою собственную специфику, если, например, детально прописанное пространство в литературе все-таки воплощается в воображении читателя, то в кинематографе он предстаёт как данность кинокадра. Но надо принимать во внимание его более сложную природу, так, например, упомянутая нами выше драматургия произведения в своём классическом варианте требует триединства (классические единства, Аристотелевы единства):

- *Единство действия* – один главный сюжет;
- *Единство времени* – действие должно занимать не более 24 часов;
- *Единство места* – действие не переносится в пространстве.

Однако кинематограф, благодаря своему языку, имеет возможность преодолевать это требование. В фильме, в экранном пространстве, действия могут происходить в разных местах и в разном времени; и история может охватывать целую жизнь одного персонажа или жизни нескольких поколений.

В этом месте укажем на важность психологического восприятия человека. Восприятие является отражением объектов и явлений окружающей действительности, но необходимо акцентировать наше внимание, что отражение в целостности и совокупности всех различных частей, и свойств мира. Восприятие требует сопоставления в сознании человека воспринятой информации с прошлым опытом и восприятие формируется в течении жизни человека, отталкиваясь от жизнедеятельности человека.

Хронотоп позволяет зрителю последовательно и точно воспринимать сюжетное пространство кинопроизведения, позволяет воспринимать как целостную систему сложного взаимодействия временных и пространственных образов, и складывать в единый художественный образ фильма.

*Идея* – форма отражения в мысли явлений объективной реальности.

Художественная идея – содержательно-смысловая целостность художественного произведения как продукта эмоционального переживания и освоения жизни автором.

В определении идеи нам для дальнейшего рассмотрения необходимо выделить, что *идея произведения* или *художественная идея произведения* – это главная мысль, которую постигает человек (читатель, зритель, воспринимающий) из полного, целостного восприятия произведения. Здесь мы конечно же говорим об авторском замысле. Или авторское видение, которое охватывает и стилистику фильма, и авторский киноязык – почерк. Видение режиссёра (автора) должно предусмотреть многие грани сложного произведения и привести их к единству.

В режиссёрском замысле отражается:

- прежде всего, воплощение идеи в сценарии; в собственном сценарии, либо его творческая интерпретация сценария сценариста.

Режиссёр должен истолковать идейно литературный сценарий автора-сценариста, или повесть, поэму:

- описать героев истории, дать им исчерпывающие характеристики;
- определить стилистическую особенность актерской игры;
- определить темп и ритм произведения (временной аспект произведения);
- определить пространственное решение фильма (места/локации действия, характер мизансцен);
- определить декоративное оформление;
- определить звуковое решение.

Но самое важное, что необходимо сформулировать режиссёру-автору, – это некое особое предощущение будущего произведения (фильма), которое может быть выражено единством мысли и чувства. И именно от этой идеи начинают выстраиваться все вышеперечисленные факторы.

*Материя*, философская категория, означающая основу всех реально существующих в мире свойств, связей и форм движения; бесконечное множество всех существующих в мире объектов и систем.

Из раздела, посвящённого культурологии, мы знаем, что культура реализует себя в двух измерениях: материальном и нематериальном (духовном). Рассматривая категорию режиссёрский замысел (режиссёрское видение, авторская идея) мы определили факторы, которые перечислили выше, выражающие эту идею. Т.о. авторская идея находит своё воплощение в

конкретных объектах и их действиях, местах действия и во времени – идея выражается через материю.

Толстой Л.Н. в своём эссе «Что такое искусство?» говорит, что произведение искусства должно нести в себе: содержание, форму, искренность.

«Для того чтобы произведение искусства было совершенно, нужно, чтобы то, что говорит художник, было совершенно ново и важно для всех людей, чтобы выражено оно было вполне красиво, и чтобы художник говорил из внутренней потребности и потому говорил вполне правдиво» [69].

Мы процитировали Льва Николаевича так как считаем, что глубокое понимание понятия автор и всех составляющих творческого процесса создания художественного произведения, является фундаментом и отправной точкой в мире искусства.

Разные виды искусств требуют разных техник художественного выражения. Но до этого необходимо различать, что техники выражения могут использоваться также и в науке. Например, иллюстрации к учебным пособиям по биологии, или фотографии, или учебные (научные) кинофильмы. Если смотреть отвлечённым взглядом, то и в научном кинофильме, и в художественном кинофильме будет использована одна и та же техника фиксации объекта кинокамерой. Но существенное отличие между этими фильмами в том, что научный (учебный) фильм направлен на информирование зрителя, они затрагивают сознание человека. Художественный фильм, как и всякое произведение искусства, в первую очередь влияют на чувства. Из сферы чувств и эмоций человек черпает идеи, которые движут им, которые он высказывает.

Таким образом, думаем, мы должны классифицировать выразительные средства изображения (рисунок, скульптура, фотография, кинофильм) на продуктивные и репродуктивные:

- Продуктивные – обязательное наличие авторской оценки изображаемого и авторское отношение к объекту. Продуктивные изображения несут в себе, кроме прочих, общественно-преобразующую (образовательную) и информационную функции;

- Репродуктивные – изображения точно копирующие (репродуцирующие) объекты действительности и не несущие в себе оценочных авторских суждений об объекте изображения. Данные изображения выполнены с целью запечатления объекта, факта, события; они несут в себе информативный характер.

Это существенное понимание даёт возможность дополнить высказывание Толстого в первой его части, о важности темы или высказывания художника. Этот аспект рождается из чувства, из отношения автора к окружающей действительности и, соответственно, это отношение диктует автору (художнику) использовать те или иные техники выразительности.

Авторская позиция является тем самым элементом, который превращает механическую фиксацию киноизображения в отношении к изображаемым явлениям жизни. Документ, документальность изображения будет обязательно присутствовать, как природа киноизображения, но оно будет нести в себе черты субъективности автора. И этот субъективизм будет проявляться во всем от выбора объекта съёмки до монтажа.

Рассматривая авторский кинематограф, принимая во внимание его структурную организацию и сложную знаковую систему, возможно говорить, что авторский фильм – это сложная коммуникация между автором и зрителем, которая формируется на протяжении всех этапов создания фильма.

При обсуждении авторского кино, необходимо обязательно принимать во внимание значение зрителя. Так как активное восприятие произведения является решающим. Ведь в случае с авторским фильмом коммуникативная функция искусства может проявляться очень особенным образом: фильм может быть диалогом автора со зрителем, либо это может быть монолог автора к зрителю, а может быть разговор автора с самим собой. Будь то диалог с автором, или монолог-обращение к зрителю, от зрителя требуется обязательная подготовка: понимание исторических, политических, культурных процессов; умение читать коды. А в случае, когда фильм создан по принципу разговора автора с самим собой, зрителя оказывается в ситуации невольного (вольного) слушателя этого разговора, у зрителя есть возможность подслушать и понять эту беседу автора с самим собой на волнующую его тему. И зритель может реагировать, разделить волнение автора по поводу предлагаемой темы, и опять же зритель обязан уметь правильно считывать коды автора. В авторском кино у зрителя появляется возможность говорить с автором и задавать какие-либо вопросы, касательно темы. И получить на них ответ, либо не получить.

Режиссёр выстраивает некое пространство, в котором живёт человек, в фильме демонстрируется картина мира, которую режиссёр скомпоновал. Это некая модель, которая отражает не только объект – действительность, но и самого автора.

Говоря об авторском кино непосредственно, то нам думается, для определения этого феномена следует идти, так сказать, от противоположного. Кинематограф имеет разные формы. Самая главная и известная – это традиционная форма кино. В ней нет ничего плохого, или примитивного, к ней относятся большинство культовых и массовых фильмов. И к ней, и только к ней относятся все наши представления о правилах кино: о том, что оно должно быть логичным, последовательным, сюжетным, иметь мораль, персонажи должны иметь чёткую мотивацию. Вполне допустимо по этим параметрам оценивать традиционные фильмы.

Думаем, с нами согласятся, что в искусстве одним из главных критериев является не ограничивать своё восприятие произведения только в вышеозвученных критериях.

Дело в том, что за правилами традиционного нарратива лежит огромный простор картин менее однородных и к авторскому кино можно отнести все формы кино и традиционные, и которые идут дальше традиционной. В данном месте поясним, что, по нашему мнению, любой кинорежиссёр является автором того фильма, который снимает. Идет ли производство фильма в рамках большой киностудии под жёстким контролем продюсера, либо в рамках государственной студии под контролем редакционной коллегии, либо на независимой студии без какого-либо контроля. Как сказано выше, авторское кино предполагает, что режиссёр является тем человеком, который полностью ответственен за кинопроизведение. Исходя из наблюдений за режиссёрами-коллегами опыта работы в кинематографе отметим, что эта характеристика применима к каждому профессионалу, который создаёт кинопроизведение.

И режиссёр пользуется самыми разными формами чтоб реализовать свой замысел, и донести идею до зрителя:

- фильм-опыт;
  - фильм-поток сознания;
  - фильм-инсталляция;
  - фильм-портрет;
  - фильм-эссе;
  - фильм-исповедальный роман
- и многие другие.

Более того, с учётом развития современных технологий, также возможно появление каких-то других форм. Все эти формы требуют от режиссёра не только способности работать с ними, они требуют и от зрителя способность правильно их воспринимать. Необходимо сказать, новые киноформы также требуют от драматургии новых подходов; так изменился традиционный подход в формировании личности персонажа. Если для традиционной драматургии формирование героя происходит через главный элемент – действие, то в других подходах драматургии не действия формируют личность, а окружение. Рассказ, или описание становления о человека через окружающий его мир – это рассказ-отождествление о развитии человека и развитии мира. Из-за этого и изучение этого человек становилось тождественным изучению мира. Например, в фильме-опыт для режиссёра становится главным не сами персонажи, а то где они находятся, в каком пространстве; в фильме-портрет героям уделяется максимально возможное внимание и движущей силой картины является уже не история, а скорее реакция героев на определённые события, и изучение их характеров в этих событиях.

Миры авторского кино равно существуют по законам авторским и зрительским, трактовка автора неистинна и ничуть не более важна чем трактовка зрителя. Поиск глубинного смысла (трактовка зрителя) – это необходимые компоненты понимания и фактически создания фильма, необходимые для того чтобы этот фильм оставил что-то после себя. Без поиска

глубинного смысла принцип авторского кинематографа просто рассыпается, ведь именно его и ищут сами авторы, работая над кинокартиной. Это воплощение индивидуальной мысли и творения в кинематографе, воплощение свободы художника. Создание любого художественного произведения – это всегда игра в создателя вселенной. Эта вселенная, которая самоценна. Эти вселенные авторов – их определяет не их принадлежность к некоторому элитарному, или специфичному искусству, или к жанру авторского кино, а само их внутреннее и самодостаточное величие. Чем более сложные и глубокие миры планирует показать автор, тем более неординарно будет работа даже при ее полном минимализме. Тем сложнее будет форма, тем сложнее будет ее воспринять. Однако это будет отражением всего самого важного и главного в личности их создателя.

Так или иначе, авторское кино требует от зрителя вступления в диалог, активного соучастия, активного просмотра. Если зритель не вступает в беседу с автором и не будет себе объяснять, о чем говорит автор, о чем фильм, то фильм никаким образом не отразится в сознании, в сердце, душе зрителя. Авторский фильм требует от зрителя интерпретации тех образов, которые он видит в фильме. Визуальные образы есть само мышление режиссёра, которое он проявляет в фильме и говорит со зрителем. Мы знаем, что кинокадр сам по себе нейтрален, но лишь в момент, когда режиссёр выражает свое мнение, свою точку зрения данным кадром, кино начинает звучать, кино обретает голос.

Авторское кино проявляется в момент, когда режиссёр выражает свое отношение к событиям жизни через режиссёрский приём – глубоко-личных размышлений о действительных событиях, киноизображение перестаёт быть лишь фиксацией действительности. И эта субъективность присутствует на всех этапах создания кинокартины: от выбора объекта съёмки до монтажного стыка кадров. При этом изображение может более-менее соответствовать объективности и проявлять документальность, которую оно несёт по своей природе, но характер изображения будет субъективным, авторским. При этом, логично поставить под сомнение правдивость отражаемого факта в кинофильме. Однако правдивость изложения выявляется в точном соответствии отношений между реальностью и теми положениями, которые заложены в концептуальную идею фильма.

В глубоком личном отношении автора и в его позиции по отношению к жизни выявляется художественная эмоциональность произведения. Эти образы могут выражаться в авторском обращении к зрителю, побуждая его прочувствовать эмоции такие же, какие испытывает герой на экране. Автор может быть и бесстрастным комментатором событий, и может ярко переживать их, вовлекаясь в происходящее – в зависимости от выбранной автором стратегии будет определяться структура композиции фильма, темпоритм и монтаж, характер съёмки и воздействия изображения на зрителя. Авторское понимание жизни и его система взглядов, его принцип работы с материалом

всегда, так или иначе, проявляются в фильме. Ведь факты и их связь между собой, их соотношение в историческом процессе в кинокартине располагаются лишь таким образом, как конструирует художественную вселенную фильма автор. Но и тут не все однозначно, здесь необходимо понимать в какой социальной реальности работает автор в каких условиях создаёт свое произведения и каким установкам социальной реальности фильм соответствует. Даже если кинохроника (документальные кадры), используемые в игровом фильме, – это максимально объективная фиксация реальности, автор проводит отбор этих кинокадров, тем самым проявляя в кинохронике определённую субъективную позицию. От того насколько режиссёр продуманно выбрал объект съёмки и насколько глубоко проник кинокадром в сущность события, зависит правдивость этого кадра, глубина его документальности. Но и вместе с тем большую важность играет умение автора интерпретировать материал в соответствии с пониманием исторического процесса. Любой факт, используемый в фильме (аудиодокумент, хроника, др.), может быть правильно осмыслен и понят лишь тогда, когда он входит дополнительным элементом в единую систему знаний, которые вкуче отражают действительность. При взаимодействии документалистики с научно-теоретическим пониманием (единая система знаний) исторического процесса, проявляется в художественном образе единая жизненная и художественная правда. Ведь сама по себе документальная киносъёмка в эстетическом плане нейтральна, она лишь служит отправной точкой для правдивого искусства, проявляющегося через художественно-образные интерпретации реальности.

Фильмы, созданные методом наблюдения, разворачивают действие без открытого вмешательства автора. И необходимо понимать, что в игровом и неигровом кино природа их разная. При разделении понятий игровой фильм и неигровой фильм, мы опираемся на определение, которое предложил известный кинодокументалист Дзига Вертов. По его определению неигровое кинопроизводство – это процесс создания фильма, при котором между кинокамерой и объектом съёмки не стоит никакая призма (ни призма актерской игры, ни призма видения режиссёра). Кинокамера производит чистую запись объективного мира. В этом случае совершенно исключён игровой элемент. Однако, игровой элемент в том или ином случае присутствует в неигровом кинематографе. В игровом фильме модель, работающая через метод наблюдения, выстраивается драматургом. В неигровом кинематографе способ повествования иной, методом наблюдения камерой фиксируется подлинный факт, в течении фильма образ героя проявляется при участии зрителя. Этот метод работы с материалом, даёт возможность документальному кино разносторонне обыгрывать жанр портрета. При этом, гармонично сосуществуют и совершенно объективный показ реальности, и субъективное (авторское) наблюдение, авторская позиция. При этом, кинематограф может быть преобразован из репрезентативной системы (документ, хроника) в

символическую систему, наполненную художественными образами. Режиссёр, выстраивая сюжет фильма с выразительными средствами, организует художественную реальность, которая выражает философские взгляды (идеи) автор и общества.

Фильм — это целостная система, в которой детальное рассмотрение его элементов по отдельности возможно, но не приведёт к удовлетворительному, полному результату. Поэтому качественный анализ структурных частей фильма может быть произведён лишь с учётом целого и с учётом взаимодействия элементов, и их иерархии. Мы понимаем, что фильм есть форма визуального искусства, воплощение художественного замысла и средством образного отражения мира, преломлённой в сознании режиссёра.

В ходе работы над кинокартиной происходит многоплановая организация материала, её отдельных элементов (игровые сцены, используемый документ, прочее) и создание единого целого произведения с художественными образами, через который отражается художественно-образное мышление режиссёра. В центре художественного произведения находится человек и человеческий мир, все другие элементы произведения: пейзаж, детали интерьера, интерьер, костюм подчинены задаче раскрытия человека (персонажа), его взаимоотношений и деятельности.

Иерархия элементов (единиц) художественного произведения (фильма) не ограничивается персонажем, пространством, временем, конфликтом или темпоритмом монтажа; данная система также включает такие смысловые категории как: образ автора, образ зрителя и источник информации.

Из анализа предыдущего раздела, мы видим, что предпосылки к развитию были заложены. К моменту начала работы Центральной объединённой киностудии (ЦОКС), которая дала сильнейший толчок, уже было принято постановление Правительства Казахской ССР о создании Алматинской киностудии – 12 сентября 1941 года, что служило фундаментом к появлению казахского фильмопроизводства.

Толчок в 40-е, а затем развитие, которое произошло в последующие десятилетия 50-х и 60-х годов, продолжилось. Три десятилетия второй половины XX века: шестидесятые-семидесятые-восьмидесятые годы были расцветом казахстанского кинематографа. Кинематографическими темами десятилетия семидесятых становятся освоение целинных земель, установление советской власти, также стало развиваться детское кино.

Фильм в жанре истерн – «Транссибирский экспресс» (1977), как продолжение темы установления советской власти в Казахстане, продолжение рассказа о чекисте-разведчике Чадьярове из фильма «Конец Атамана».

Мы обсуждали выше, в предыдущем разделе, фильмы «Кыз-Жибек», который вышел в 1970 году. И как тематическое, историко-этнографическое продолжение картины «Кыз-Жибек» была создана «Кулагер (Тризна)» (1972).



Однако следует отметить, что фильм «Кулагер» на экраны был выпущен лишь спустя пятнадцать лет.

Касательно темы о детях в нашей работе рассматривается фильм «Алпамыс идет в школу» (1977) режиссёра А. Карсакбаева и фильм для детей «Бойся враг девятого сына» (1984).

Военно-исторические картины: «Лесная баллада» (1972), «Гонцы спешат» (1980). Кинокартина «Возвращение Ольмеса» (1984) хоть и реализована в модернистском ключе, близка к национально-этнографическому высказыванию. Фильм «Необычный день» рассказывает о молодом современном поколении казахстанцев, об учёных.

**1. Кулагер (1972)** – режиссёр Булат Мансуров. Это фильм, в основу которого авторы положили одноименную поэму Ильяса Джансугурова, повествующий о казахском акыне (поэте и композиторе) Акан-Серэ.

- *Историческое (подлинное) лицо.* Акан-Серэ Корамсаулы (1843-1913);

Также, режиссёр вводит одну из форм приёма *интегрированное пространство* – введён титр, в котором указана дата происходящего события.

**2. Необычный день (1972)** – режиссёр фильма Юрий Шиллер. Фильм повествует о работе учёных на космостанции / астрономической лаборатории.

- *Кинохроника.* Авторы ввели в историю кинохронику подготовки запуска космической ракеты на космодроме Байконур.

**3. Лесная баллада (1972)** – режиссёры фильма Нурмухан Жантурин и Цой Гук Ин.

Фильм снят по мотивам повести А.Шарипова, который писал свои литературные вещи по воспоминаниям о войне. Он с первых дней войны участвовал в боях, один из первых организовал и руководил партизанским отрядом.

- *Историческое (подлинное) лицо.* Авторы показывают руководителя партизанского отряда, комиссара. Этот персонаж фильма является реально существующим человеком – Ади Шарипов (1912-1993) служил офицером в Белоруссии, воевал в партизанском отряде, обучал молодых бойцов, возглавлял диверсионные группы. О его храбрости и мужестве ходили легенды, за голову Сашка-казах фашисты назначали крупное вознаграждение. Сашкой-казах партизаны звали Ади Шарипова.

**4. Транссибирский экспресс (1977)** – режиссёр Эльдор Уразбаев. Это второй фильм о чекисте Касымхане Чадьярове, предыдущий фильм «Конец атамана» (1970, реж. Ш.Айманов), который мы рассматривали в предыдущем разделе.

- *Исторические (подлинные) лица.* Прототипом главного героя был Касымхан Чанышев;

- *Интегрированное пространство.* Автор вводит в фильм титры, в которых указаны место и даты происходящих событий (хронотоп).

**5. Алпамыс идет в школу (1977)** – режиссёр Абдулла Карсакбаев. История двух друзей Алпамыса и Калихана. Алпамыс из-за того, что еще шестилетний не может идти в школу, но очень хочет. Автор не вводил в фильм режиссёрские приёмы документальности, хотя в истории присутствует сцена, в которой герои читают газету о произошедшем международном событии – встреча делегаций СССР и Индии.

**6. Щит города (1979)** – режиссёр Леонид Агранович. История рассказывает о строительстве селезащитной дамбы, которая охраняет город Алматы от природной стихии – селя.

Режиссёр применил приём документальности – *кинохроника* – кинокадры, на которых запечатлён сход селя, также в фильме показываются кадры кинохроники в сцене конференции. Кинокадры управляемого взрыва.

Строительство селезащитной дамбы «Медеу» проводилось с 1966 по 1980. Таким образом, некоторые сцены фильма были сняты на объекте строительства – этим самым режиссёр реализовал приём документальности *Актуальное подлинное событие*.

**7. Гонцы спешат (1980)** – режиссёр Азербайжан Мамбетов. Фильм поставлен по роману «Гонец» А. Алимжонова.

История повествует о противостоянии казахов во время джунгарского нашествия в XVIII веке.

- *Историческое (подлинное) лицо*. Абулхаир хан (1693-1748) первый хан Младшего жуза; Богенбай батыр (1690-1778) полководец, командующий армией казахов трёх жузов.

**8. Бойся враг девятого сына (1984)** – режиссёры Виктор Пусурманов и Виктор Чугунов. Фильм по мотивам казахских народных сказок. Хотя это и фильм-сказка, однако режиссёры ввели приём документальности.

- *Кинохроника* – съёмка подлинных событий. В фильме присутствуют хроникальные кадры селя.

**9. Возвращение Ольмеса (1984)** – режиссёры Ираклий Квирикадзе, Малик Якшимбетов. История повествует о том, как дети знакомятся и принимают своего отца, который вернулся с фронта Великой Отечественной Войны.

В фильме авторы используют режиссёрский приём документальности. В сельском клубе демонстрируют *кинохронику*, фильмы войны.

Авторский фильм – это размышление художника при помощи художественных и документальных средств. В рамках авторской кинокартины точная фиксация объекта (документальная запись события) полностью подчиняется авторскому замыслу и используются в художественно-образной форме.

В кинематографе кадр имеет и изобразительное, и выразительное значение, т.е. режиссёр не только воспроизводит действительность через её изображение, но и выражает свое отношение к жизни. Говоря об использовании

неигровых кадров автором, мы говорим о творческом акте, в котором объект через изображение и выразительность преобразуется в новый объект художественного пространства. Авторство проникает в кинокадр через мастерство и субъективное видение режиссёра, оно проявляется субъективным видении объекта, событий. Режиссёр, в этом случае, узнаваем по художественному почерку и личному видению мира, и эта призма, в свою очередь, даёт более глубокое раскрытие событий в контексте художественного произведения.

Кинофильм (игровой, неигровой, анимационный) – это сложное явление в человеческой культуре, и оно может рассматриваться с разных точек зрения, и прежде всего, как художественное творчество, выраженное в единую историю и понимаемую как вселенную, представляющую собой правдоподобный фон повествования. Фильм некое высказывание режиссёра (автора) представляющее собой многоуровневую конструкцию, скомпонованную линейно либо нелинейно, содержащую в себе драматические скачки и повороты. Но кинофильм – это и сознательный процесс, который направляется обществом, социальной реальностью и здесь фильм проявляет одну из своих функций – формирование общества, общественного мнения. Тут еще раз подчеркнём высокую степень ответственности автора перед обществом и требование к нему иметь развитое художественное, научное и общественно-политическое мышление, и, повторимся, умение правильно оценивать исторические процессы, правильно их вводить в современный контекст, актуализировать.

Режиссёр-автор, рассматривая, исследуя события при помощи кинокамеры, тем самым не прячется за события, он находится на первой позиции в художественном произведении и говорит о времени, и о себе. По большому счёту, от этого зависит уровень зрелищности авторского фильма. Успех фильма зависит насколько автор смог увидеть злободневность проблемы, правильно поставить актуальные вопросы, насколько эмоционально его личное отношение к проблеме, насколько искренно и убедительно он проявил «боль своего сердца, своей души». В авторском кино проявляется огромная зависимость в соотношении внутреннего «я» художника с темой фильма. Автор выступает в определённом единстве и становится действующим лицом, как бы персонажем кинокартины – это не просто режиссёрский, художественный приём, это структурно-образующий компонент фильма.

Фильмы авторского кино, использующие в своей структуре документальность, по действию как бы раскрываются в двух пластах времени. Один пласт – это актуальное, безусловное (или текущее) время, в котором действует сам рассказчик-режиссёр (автор); второй пласт – это событийное время, время, о котором говорит документ, время документа. И это событийное время, время документа, время прошедшее, проходит пунктиром в кинокартине, отражая и выделяя важные события истории в целом. Этим самым, действия фильма в безусловном, текущем времени, автор подчёркивает

прошедшим временем. В данном случае целостность композиции фильма достигается взаимодействием факта (документа) и мысли автора.

Автор-режиссёр, работая над замыслом, всегда оперирует следующими величинами, которые ведут его к окончательной реализации – к фильму:

- *объективная действительность* (реальность, которая в кадре приобретает выражение через образ пространство-время, детали реквизита, костюмы, реплики, прочее);

- *художественный образ*, вмещающий в себя смыслы и понятия, и являющийся неким результатом изобразительно-образного отражения мира;

- *фильм* – завершённое художественное кинопроизведение, являющее собой комплекс художественных образов в нарративной форме.

Необходимо отметить, что способы разрешения конфликта между авторским осмыслением и фактическим содержанием документа, между субъектом и объектом происходят по-разному:

- в первом случае это преодолевается монтажом – автор ни закадровым голосом, ни присутствием в кадре никак не действует; на первое место выходит документ (факт), а фигура автора отходит на второй план;

- во втором, через прямое взаимодействие автора и его мысли с изображаемым документом (через закадровый текст, присутствие в кадре, либо и то и другое). В этом случае зритель становится со-исследователем автора, не сопереживает, а тоже анализирует объект вместе с автором фильма. Обратим внимание, что в случае прямого взаимодействия автора с документом, для зрителя, все-таки, данный анализ приобретает несколько иной характер. Дело в том, что прежде всего зритель обращает внимание на автора и автор несёт на себе печать документальности, и затем уже в глазах зрителя к автору присоединяются факты (документы), которыми оперирует автор. Факты в этом случае приобретают вспомогательную роль, хотя и также важную.

При использовании документа в игровом пространстве фильма, мы понимаем, что факт (документ) – это приём, которым пользуется автор, и который обладает большим содержанием. Автор-режиссёр, создавая кинокартину и внося в неё документальный материал, становится интерпретатором фактического материала и подчиняет документ художественному пространству фильма. тем самым документ помогает выявить основную мысль произведения.

Использованный документ, который выбирается драматургом, или режиссёром-постановщиком, не гарантирует отражения действительности во всей её правдивости. Лишь в случае, когда автор глубоко понимает суть документа и его связь с другими событиями исторического процесса, используемый факт становится действенным материалом для развития авторской идеи. Лишь в этом случае идея автора становится общественно значимой.

Автор – как режиссёр-постановщик кинопроизведения, который конструирует сюжет фильма через разные режиссёрские приёмы при помощи актерской игры, операторского искусства, работы художников, звукорежиссёра, композитора и монтажа. Авторское кино предполагает, что режиссёр является тем человеком, который полностью ответственен за кинопроизведение.

Авторское кино — это отдельное большое исследование. В рамках же нашей работы мы предлагаем обсудить в киноведческом сообществе возможность пересмотреть понятие «авторского кино». Данный термин употреблять лишь к кинопроизведениям отдельных авторов, созданным в период с 1958 по 1983 годы XX столетия (от статьи в Кайе дю Синема до фильма «Деньги» (1983) последний фильм Р.Брессона) [70]. И более не использовать его в других качествах, тем более в разделении кинематографа на авторское кино и коммерческое кино. Так как в современном кинематографе авторские фильмы создаются режиссёрами и на больших киностудиях-корпорациях, и на небольших независимых собственных киностудиях. Например, фильмы «Титаник», «Аватар», «Криминальное чтиво» имеют явный авторский почерк и имеют большой коммерческий успех. Считаем, наступила необходимость дать название этому феномену и дифференцировать его от понятия «авторское кино». *В современную теорию кино предлагается ввести термин «творческое кино» и таким образом дифференцировать понятия «авторское кино», и «творческое кино».*

Кинематограф реализует себя между реальностью и фантазией, он способен создать целый комплекс фильмической вселенной, которая будет наполнена смыслами и выражена через образ пространства-времени.

### **2.3 Документальность в киноязыке казахстанского игрового фильма в период социально-культурной трансформации с 1986 по 1997 гг.**

В данном подразделе мы раскрываем понятие «киноязык» и анализируем документальный приём в игровом кино Казахстана в период социокультурной трансформации с 1986 г. по 1997 г.

Цель кинематографа – не только отобразить тот или иной объект реального мира, но и сделать его носителем значения. Потому как любое произведение кино, которое претендует на звание настоящего искусства, имеет перед собой не единственную задачу – быть иллюстрацией определённой истории, но и также оно должно стать некоторым посланием от автора. Будь-то письмо, что содержит в себе мысль, которое поспособствует духовному улучшению зрителей, или будет отображать тот или иной ход ленты. Ведь к моменту создания, кинематограф должен был стать новой формой познания мира, что в сущности он и представляет в наше время.

Но, казалось бы, сделать это крайне сложно. Ведь особенно во времена немного кино не было понятно каким образом создатели будут визуально

доносить зрителям определённую информацию за счёт последовательно сменяющихся изображений, так как эта сфера была еще не совсем изучена. А художественные приёмы живописи, или фотографии здесь были практически полностью исключены, но на примере истории, мы прекрасно видим, что люди всегда находили способы усовершенствовать свои способы общения. Так, например, от знаков человечество перешло к словесному общению, а уже от него и к письменности. Поэтому изобретение варианта визуальной передачи информации не лежало под сомнением.

В современном кинематографе выделяется целое множество способов общения режиссёра и зрителей: от художественной образности до конкретной символики. И в современном мире уже каждый человек может без особого труда воспринимать большие по хронометражу полнометражные кинокартины (либо сложно-постановочные телесериалы на несколько сезонов), или самостоятельно создавать движущееся изображение (видео, кино) с некоторыми элементами символов и образов.

Широкое распространение технического оборудования высокого класса, дешевизна средств и простота их использования при получении аудиовизуального продукта, порождает обманчивую иллюзию, что художественное произведение может создать абсолютно каждый. И при этом у человека создаётся путаница и невозможность отличить технически совершенное изображение от художественного произведения. Тем более, что приёмы выразительности, как мы говорили выше, одни и те же. Однако существенное отличие, о котором мы также, говорили выше – это личное отношение автора к объекту изображения, глубина понимания исторических процессов и причины окружающих событий. Этим взглядом на деятельность режиссёра (художника, автора) и на кинопроизведение мы будем руководствоваться.

Изобразительно-выразительные средства, которыми пользуется режиссёр как художественными приёмами, раскрывают эмоционально-эстетическую выразительность кинопроизведения. Мы знаем, что кинофильм состоит из множества элементов, простейших и сложных, которые используют кинематографисты чтобы объяснить зрителю что чувствуют персонажи. Множество изобразительно-выразительных средств, как система, представляют собой художественный язык кинематографа – киноязык.

Рассмотрение некоторых аспектов киноязыка ниже несёт, на первый взгляд, информативный (справочный) характер. Однако дальнейшее исследования режиссёрских приёмов документальности в игровом кино и, главное, авторского замысла, даёт возможность подробнее раскрыть цель режиссёра и ответить на важный вопрос нашей работы: зачем режиссёр использует приёмы документальности в художественном пространстве игрового фильма?

За свою историю кинематограф выработал собственные, только ему свойственные средства выразительности. *Киноязык* является сложной знаковой системой, посредством которой автор выражает собственные понятия, смыслы, отношение. Данная знаковая система выработала собственные правила построения знаков, выраженных в кинофразе, в постановке сцен и эпизодов, в композиции фильма – у киноязыка собственная грамматика, синтаксис и лексика. Киноязык как средство управления эмоциями, чувствами зрителя и выражение идеи режиссёром кинематографическими приёмами.

*Кинокадр* – это базовая единица кинематографа; это то, без чего не может обойтись ни один фильм – без движущегося изображения, без движущейся картинки. Мы используем специфический термин «кинокадр» чтоб отделить его от фотографического кадра.

Изображение, которое в этот конкретный момент зритель видит на экране и которое ограничено рамками, называется кадром. Он, как правило, прямоугольной формы. Родоначальники кинематографа выбрали именно её поскольку она была знакома зрителям, привыкшим к живописным полотнам. К тому же именно прямоугольник больше других похож на наше поле зрения. Вообще говоря, мы видим не стандартный прямоугольник, а слегка округлённый по краям, но он все равно ближе к нашему полю зрения чем круг или треугольник. Хотя иногда режиссёры выделяют внутри кадра дополнительные рамки чтобы показать субъективный взгляд, например, через бинокль, либо чтобы подчеркнуть, что чувствует герой.

Рамки кадра отличаются от фильма к фильму, не сама форма, а соотношение сторон. Скажем широкий экран характерен для эпических фильмов с большими массовками. Именно поэтому широкий формат не очень хорош для показа эмоций – слишком большое пустое пространство вокруг персонажа. При этом квадратные рамки кадра могут передавать и ощущение несвободы. Ранние фильмы немого кино сняты в соотношении 4:3, а для интернета и телевидения сейчас принят стандарт кадра 16:9. И эти особенности тоже могут быть использованы в художественных целях.

Сейчас режиссёры могут выбрать в каком соотношении снимать и иногда для исторических фильмов выбирают рамки кадров, принятые для определённого времени. Например, в 60-е годы кино снимали в широкоэкранном формате. На телевиденье был принят другой формат. Смена соотношения сторон может сопровождать смену исторической эпохи – ведь мы подсознательно воспринимаем кадры 4:3 как ретро.

Из последовательности кадров и рождается кино. Кадр может быть длинным, иногда бесконечно длинным. А может быть коротким (о монтаже и съёмке одним кадром подробнее ниже). Режиссёры не просто так выбирают длину кадров – так можно подчеркнуть спокойствие героев в одной сцене и его волнение в другой. Когда кадры быстро сменяют друг друга – это называется коротким монтажом – он динамичен и часто используется в сценах драк и

сражений. Зато долгие сцены без склеек, без смены кадров, заставляют зрителя пристально всматриваться в происходящее на экране. Зачастую создатели сознательно увеличивают длину кадра чтобы вызвать ощущение дискомфорта и пустоты. Постепенно уменьшая длину кадров можно добиться нагнетания напряжения, которое эффектно разрешится в финале.

*Композиционное решение кинокадра.*

Кадр несёт в себе основную массу информации в изобразительной части. В этом плане он подчинён изобразительным законам и правилам композиции (композиция – compositio (лат.) – сопоставление, сложение, соотношение):

- *Закон цельности* – включает в себя неделимость композиции, необходимость связи и взаимной согласованности всех элементов композиции, неповторимость элементов композиции;

- *Закон типизации* (Закон жизненности) – типичность характеров и типичность обстоятельств, в которых развиваются события; развитие действия во времени;

- *Закон контрастов* – контраст характеров, цветовой контраст, контраст объёмов и прочее;

- *Закон подчинённости всех средств композиции идейному замыслу* – соотношение объёмов ритма и пластики, тона и формы, соотношение сюжетного центра к другим элементам композиции, симметрия и асимметрия, прочее.

*План.* У любого кадра есть крупность, то, что называется *планом*. Одни и те же события воспринимаются по-разному в зависимости от крупности кадра.

- **Общий план** – видно людей целиком, этим планом, как правило, автор заявляет место действия. А что зритель чувствует, когда смотрит на такой кадр? Как-будто между героями нет настоящей близости. Маленькая фигура на фоне огромного пространства подчёркивает одиночество героя, его кажущуюся незначительность в противостоянии огромной опасности;

- **Средний план** – когда на экране примерно половина объекта съёмки. Средний план часто используется для диалогов, когда главное показать отношения между героями;

- **Крупный план** – как правило лицо персонажа. Крупный план выступает в роли смыслового акцента, если режиссёр хочет показать эмоцию или реакцию героя;

- **План-деталь** – своеобразный акцент на конкретном предмете. Таким образом режиссёр подчёркивает, сейчас важна именно эта информация.

Крупный план и деталь несут в себе большую роль драматургической выразительности.

*Ракурс.* Субъективное отношение к объектам на экране добавляет ракурс. Ракурс – это точка зрения камеры. Если камера и объект съёмки находятся на



одном уровне, то кадр считается нейтральным. Сам по себе он ничего не добавляет к сцене. Но стоит изменить этот угол, возникнет нечто новое.

- **Нижний ракурс** (точка съёмки снизу) делает персонажа угрожающим, массивным, просто больше размером чем он есть на самом деле;

- **Верхний ракурс** (точка съёмки сверху) показывает героя маленьким и беззащитным.

Ракурс может еще и описывать отношения между персонажами – когда один морально подавляет другого. Или с его помощью можно передать как ребёнок общается со взрослым. Ракурс сам собой возникает, когда один персонаж выше другого. При этом киноязык может противоречить логике пространства, но это все объясняется замыслом режиссёра и показываемым драматическим напряжением в сцене.

Разумеется, в каждом отдельном случае определённый ракурс, крупный план, или нетипичные границы кадра будут значить разные вещи. Создатели фильмов могут творчески подойти к самым простым визуальным приёмам чтобы передать на экране, что чувствует персонаж.

Кинопроизводство можно разделить на три основных уровня:

- повествовательный уровень, в который входит сюжет, характеры и диалоги;

- звуковой уровень: диалоги, звуковые эффекты и музыка (диалоги относятся к обоим уровням: повествовательному и звуковому);

- визуальный уровень, являющийся наиболее ответственный в создании кинопроизведения. Визуальное напрямую влияет на то, как зритель воспримет сюжет, а значит и весь фильм.

И для того чтобы фильм был воспринят правильно, необходимо работать с визуальным повествованием: цвет, свет (контраст).

*Цвет, тональность (свет) как средство выразительности.*

Действие и сюжет – это основа, фундамент фильма. Но основной вопрос в том, как это действие показать. Для того чтобы мир вокруг происходящей истории приобрёл выразительный и живой вид, тщательная работа с цветом необходима.

Для того чтобы получить нужный художественный эффект любой режиссёр задействует один из основополагающих элементов нашей жизни и мировосприятия – цвет. Используется он по-разному и в разных целях, но факт в одном – это тот важнейший аспект киноязыка, который помогает наиболее красиво и лаконично рассказать историю, дать зрителю максимально живо прочувствовать драму героев и создать уникальный визуальный мир картины. При помощи цвета и тональности кинематографист создаёт атмосферу фильма, настроение фильма передают именно цвета. С помощью цвета у режиссёра появляется возможность управлять эмоциями зрителей, настроением фильма и самое главное – управлять самой историей, максимально полно раскрывать художественный потенциал картины.

Ведь цвет способен не только создать мир вокруг персонажа, но и дополнить нужную сцену определённым подтекстом, или сюжетной информацией, которая даже без осмысления станет понятной зрителю на подсознательном уровне. Это делает связь между зрителем и миром кинокартины еще сильнее, а значит даёт возможность намного глубже этот самый мир прочувствовать и как следствие в него погрузиться. Но и конечно, чтобы максимально грамотно и чётко подобрать цветовую палитру необходимо очень тонко чувствовать дух художественного произведения, а также, то что хочет автор показать этой картиной.

Можно выделить три основные стороны работы с цветом в кино:

- идея и дух фильма (идея и общее настроение фильма);
- атмосфера фильма;
- визуальное повествование истории.

Смена цветовой палитры говорит зрителю о том, что даже для персонажей остаётся загадкой. Но для зрителей становится ключом к разгадке последующих событий и их финала.

Цвет есть визуальное воплощение эмоций, а значит благодаря цвету возможно вселить в зрителя определённое отношение к персонажу, событию, или помочь на подсознательном уровне ощущать куда движется сюжет. И если эмоции сопоставлять с цветами, то самые яркие переживания должны выражаться в самых неожиданных, резких и выразительных цветовых сочетаниях. А точнее в контрасте.

Контраст в себе несёт:

- усиление драматического эффекта;
- выделение;
- дополнение.

Чем больше контраст визуального компонента (кадра), тем больше возрастает экспрессия и динамика. Чем меньше контраст (больше сближенность) в визуальном компоненте, тем спокойнее выглядит изображение или динамика снижается. Но контраст в кино разделяется не только на свои цели и назначения, но и на конкретные виды.

- Контраст светлого и тёмного;
- Контраст холодного и тёплого;
- Контраст дополнительных цветов.

Однако каждый этот вид используется от цели в каждой определённой сцене, стилистики и смысловой нагрузки.

И еще одна функция контраста в визуальном повествовании – это *выделение*. Т.е. с помощью цветового выделения динамики, режиссёр показывает, что в этой сцене наиболее важно и направляет внимание зрителя. Чаще всего выделяется персонаж на фоне окружения.

Разделение контрастом осуществляется для разделения разных событийных и смысловых участков фильма.

Первоначальная цель контраста – это создание динамики изображения, которое значительно дополняет общую динамику событий. Однако контрастность изображения может стать неотъемлемой частью стилистики фильма.

Режиссёр, усиливая художественную составляющую кинокартины, делает чёткое разделение между цветами по ключевым объектам сюжета в пространстве картины. Чтобы зритель точно понимал, как распределяются цвета в событийном пространстве фильма и знал куда движется история, и какой в ней заложен смысл, благодаря характерным цветовым сочетаниям определённого объекта. Цвет в кинокартине может обозначать:

- Цветом обозначается **пространство** (реальное-реальное, реальное-виртуальное);
- Цветом обозначается **настроение, идеи, мировоззрение** персонажа;
- Цветом обозначаются **сюжетные линии** (нарративные линии) фильма.

Режиссёры используют цвет для обозначения изменения *времени*, когда в истории нелогично введены кинокадры, повествующие о событиях в другом времени (чаще всего в прошлом). Такие кадры обозначаются в монохромном изображении (черно-белым). Однако этот приём используется все реже и реже и относится к устаревшим приёмам.

Дополнительный драматизм событиям придаёт контраст света и тени в изображении кинофильма:

- Освещение пространства сцены;
- Акцент на фоне;
- Акцент на фигуре персонажа.

С помощью тональных акцентов, также, как и с помощью фокуса, автор руководит вниманием зрителя для отслеживания приоритетных моментов в создаваемой кинореальности.

Цветовое и световое структурирование событий и важных сюжетных элементов. Суть в том, чтобы какими-либо универсальными цветами выделять ключевые элементы пространства, самих героев, вселенную картины, или важное предстоящее, или цикличное событие. Т.е. главные герои (протагонист и антагонист) будут выделены характерными цветами. Это также распространяется не только на «персонажную», но и на событийную часть картины.

*Звук как средство выразительности.*

Звук в кинематографе сопровождает изображение, однако он, как и изображение является самостоятельным средством выразительности. Звук в кинематографе вмещает в себя несколько компонентов:

- реплики и диалоги персонажей внутри кадра;
- закадровый голос персонажей или режиссёра-автора;
- шумы;
- музыка.

Звук – это своего рода перекрёсток для изображения. Если мы представим, что изобразительная составляющая кино расширяется, т.е. от классического кадра (4 : 3) он «идет» к широкоформатному (16 : 9), но и при классическом, и при широкоформатном соотношении сторон неодинаковое – ширина больше высоты. Таким образом, изображение «движется» по горизонтали, а звуковая составляющая – это движение по вертикали, т.е. захват звуков высокой и низкой частоты. На пересечении звука (вертикали) и изображения (горизонтالي) проявляется художественный образ, звукозрительный художественный образ.

Так же, как и цвет, звук может быть организующим началом между разными временными или пространственными измерениями фильма. Например, реплики персонажей, которые произносятся ими в одной сцене в текущем времени, могут быть продолжены за кадром другой сцены в другом времени и пространстве. А затем изображение может снова вернуться к первоначальной сцене.

В этом случае для повествования (фильма) и для зрителя при восприятии разных хронотопов, важно чтоб режиссёр организовал единую смысловую, ассоциативную или тематическую связь.

В современном кино *музыка* является одним из наиболее часто используемых инструментов воздействия на эмоции зрителя. Музыка помогает зрителю ощутить чувства героев, передать атмосферу места, предвосхитить события на экране, задать ритм повествования. Но куда больший эффект производит музыкальное сопровождение, намеренно противоречащее характеру того, что происходит на экране. Этот приём называется аудиовизуальный контрапункт.

На сегодняшний день музыкальный контрапункт является беспроблемным способом заставить зрителя запомнить ту или иную сцену навсегда.

- Музыкальный контрапункт как **критика**. Использование музыкального контрапункта выражает критический взгляд режиссёра на современность, массовую культуру или человеческую природу. Например, путём совмещения документальных съёмок войн и разрушения с позитивными, популярными мелодиями;

- Музыкальный контрапункт как **контраст**. Часто музыкальный контрапункт сопровождает сцены насилия, что создаёт контраст, оказывающий на зрителя дополнительное воздействие: сцены драк сопровождаются классической музыкой, а драматические моменты популярными хитами;

- Музыкальный контрапункт как **ирония**. Контрапункт позволяет передать ироническое отношение автора к изображаемому на экране;

- Музыкальный контрапункт как **юмор**. Часто несовпадение изображения и звука создают откровенно комический эффект. Узнаваемые мелодии часто используются в пародийных фильмах;

- Музыкальный контрапункт как **отношение героя**. Музыкальный контрапункт может также выражать субъективный взгляд героя на происходящие события. Таким образом усиливается идентификация зрителя с персонажем.

Само использование контрапункта часто иронически разыгрывается в кино. Своеобразным вариантом контрапункта можно назвать музыкальный анахронизм – когда сцены исторических картин сопровождаются современной популярной музыкой.

*Время и Хронотоп-время как средство выражения в киноязыке.*

Хронотоп даёт возможность определить такие режиссёрские ходы в фильме как «флэшбэк (flashback)» - обратный кадр; и «флэшфорвард (flashforward)» - перематка вперёд.

- **Флэшбэк** – это введение событий прошлого в текущие (актуальные) события. Кинокадры, которые показывают зрителю некие события, произошедшие в прошлом, чтобы показать какие-либо изменения персонажа или его эмоциональное состояние; это отклонение повествования в прошлое, сюжетная линия прерывается, и зритель наблюдает действия, которые происходили ранее. Чаще всего обратный кадр (флэшбэк) объясняет поступки и действия героев повествования, раскрывает их мысли, идеи.

- **Флэшфорвард** – это введение будущих событий в текущие (актуальные) события. Кинокадры, поставленные режиссёром вопреки текущей хронологии, до того, как это событие произойдёт. Чаще всего режиссёр пользуется поясняющим титром. При введении флэшфорварда текущие события фильма прерываются, и зритель наблюдает события, которые произойдут позднее в истории. Применение этого приёма ограничено в силу противоречия с нарративной логикой, поскольку предвиденье будущих событий относится к области нереального, интуитивного и мистического. Именно по этой логической причине для объяснения флэшфорвардов и зачастую приурочивают к сновидениям персонажа.

**Субъективное ощущение времени персонажем.** Режиссёр художественными приёмами киноязыка имеет возможность передавать личное (субъективное) чувство времени персонажа, например, ускорение изображения или наоборот замедление изображения происходящих событий, которые видит и в которых учувствует персонаж.

**Доминирующая роль времени в хронотопе (Хронотоп-время).**

В данном художественном приёме визуально передаётся ощущение движения времени через физическое изменение объектов, например, кадр с одним окурком в пепельнице сменяется кадром с полной пепельницей – несколько часов; кадр с деревом в снегу сменяется кадром с тем же деревом в зелени – несколько месяцев; кадр с просёлочной дорогой в посёлке сменяется кадром с магистральной дорогой в большом городе – несколько лет.

Другой вариант доминирующей роли времени над пространством: это когда события показываются в двух разных пространствах и от скорости изменения событий в одном пространстве напрямую зависят события в другом пространстве.

Пространство в этих случаях лишь функционально, важно время.

Также один из визуальных приёмов в повествовании фильма – это техника съёмки «**рапид (слоу-моушн)**» - замедленная / ускоренная съёмка. Эта техника может выразить субъективное ощущение времени персонажа.

В основе любого фильма лежит течение времени и возможности кино позволяют замедлить, или ускорить его ход. Съёмка с частотой больше стандартной (24-х кадров в секунду) даёт режиссёрам инструмент передачи эмоционального состояния персонажа. Также, это делается и с помощью композиции кадра, и монтажа, и других художественных приёмов (как например, костюм, или грим героя).

В операторском исполнении – это «рапид / замедленная съёмка».

Данный приём служит своеобразным аналогом крупного плана, возможностью сфокусировать внимание на определённом предмете, или эмоции. С помощью него можно **передать состояние персонажа**, например, влюблённости и когда кажется, будто время почти остановилось. Этот приём даже стал в каком-то роде клише, чем успешно и пользуются создатели кинокартин в жанре комедии.

Но любовь не единственная эмоция, в которой ярко высвечивается субъективность времени: состояние горя и потери любимого человека, чувство восхищения, ужас, страх и невозможность оторвать взгляд от пугающего образа; наконец сложный спектр эмоций, которые испытывает герой, встречая после долгой разлуки человека – все эти чувства можно выразить кинематографическими средствами. При этом иногда время может течь по-разному по объективным причинам, когда идет речь о фантастических фильмах.

Выражение течения времени в **иной реальности**. Иной ход времени выглядит мистически, и режиссёры часто используют рапид в качестве маркера другой реальности. Своеобразным клише стало использование рапида, когда герои попадают в сны или мечты. Рапид сам собой возникает, когда персонажи попадают под воду, неестественную, негостеприимную среду для человека.

Изменённое **психического состояния** под воздействием наркотических веществ тоже можно считать другой реальностью, в которой время движется иначе.

Также замедленное движение может использоваться для **воспоминаний** или **снов**, желая показать на экране специфическое чувство. Кроме этого эта техника используется для **подчёркивания красоты момента** при съёмках спортивных состязаний.

Рапид (замедленная съёмка) добавляет величественного пафоса. Зритель может часто видеть этот приём, когда нужно **представить персонажей** в героическом ключе, или как классических «плохих парней», с которыми нужно считаться.

Лучше всего этот приём работает, если поставить в стык замедленное движение с нормальной скоростью, на экране появляется **контраст** между обыденностью жизни и воплощённой в реальности мечтой.

Изображения **жестокости** в кино через приём «замедленной съёмки» позволяет лучше рассмотреть нужный момент и усилить впечатление от экранного насилия. В современных фильмах рапид используется чтобы сделать насилие красивым и эффектным. Приём поэтичного замедления съёмки возвышает brutальные разборки, они дегуманизируют противника и эстетизируют боль и смерть.

Как всякий визуальный способ повествования рапид работает только вместе с идеей, которую закладывает автор. Замедленная съёмка заставляет зрителя всматриваться в экран и прекрасно завершает сцену, эпизод, историю, плавно подводя к финалу. Ведь управляя временем кино, на самом деле, управляет эмоциями.

*Пространство (Хронотоп-пространство). Нефигуративные аспекты киноязыка. Пластика кадра.*

Переход от одного пространственно-временного образа к другому для кинематографа более гармоничный нежели для других видов искусств, все это благодаря монтажу. Мгновенное перемещение между кинокадрами, между хронотопами очень похоже на сновидения и это хорошо реализуется в визуальном плане.

*Доминирующая роль пространства в хронотопе.*

В данном случае режиссёр фильма освещает разные локации, которые могут находиться друг от друга на самом разном расстоянии: люди в разных комнатах одной квартиры; люди в разных квартирах одного дома; люди в разных городах, разных странах, разных континентов. Действие фильма происходит в разных местах, но разные сцены и эпизоды фильма связываются между собой событиями, или одним событием. Важны действия и события, происходящие в пространствах и связываются они, прежде всего, социальным временем, которое находится на втором плане.

*Нефигуративные приёмы изобразительности.*

Приём от обратного фигуративному (фигуративизм изображает человеческое тело). Нефигуративные приёмы реализуются через декорации, которые могут «говорить» о мироощущении персонажа; через искажённое пространство; через искажённые, нестандартные предметы-реквизит.

*Субъективное ощущение персонажем пространства.*

Субъективное ощущение персонажем двух и более пространственно-временных континуума. В нарративе фильме это выражается разными

сюжетными линиями: в одной реализуется объективная (реальная) жизнь персонажа, в других реализуются альтернативные жизни (сон, фантазия, мечта, проч.). При этом режиссёр может не отделять друг от друга эти разные сюжетные линии ни цветом, ни действием, ни как-либо, если это требует от него авторский замысел.

Говоря о киноязыке, мы должны коснуться такого приёма как техника съёмки оператора в фильме. Используют ли режиссёр и оператор статичную или ручную камеру, длинные или короткие кадры.

В самом начале существования кинематографа съёмка с рук неизбежно оборачивалась браком, тяжёлые аппараты были маломобильны, изображение несовершенно. И переворот произошёл только в 50-е годы XX столетия, когда появилась технология создания лёгких переносных камер. Режиссёры новой волны устроили бунт против скучных и банальных правил «папиного кино» и использовали ручную камеру как разрушающую иллюзию в кино приём наравне с джамп-катом и отказом от традиционного сюжетосложения.

Уже в 90-е годы XX в. революционеры из «Догмы 95» Ларс Фон Триер и Томас Виттенберг тоже отказались от всех внешних эффектов и технологий, включая кран, рельсы и иногда даже декорации, решив сосредоточиться на истории и устраняя границу между кинематографическим вымыслом и реальной жизнью. Ручная камера прекрасно передаёт субъективные ощущения героев.

Ручная камера сегодня плотно ассоциируется с малобюджетным, независимым кино, стремящимся не увести зрителя в сладкий мир фантазий, а поговорить с ним о проблемах окружающей действительности.

Приёмы авторского кино с течением времени неизбежно переходят в массовый блокбастер, в которых ручная камера используется без привязки к эмоциональному состоянию героев, а исключительно для создания динамики. Особенно часто ручная камера используется в современных фильмах в сценах погони, когда необходимо передать напряжение персонажа.

Ручная камера ассоциируется с аутентичным изображением, **документальной съёмкой**. Если режиссёр хочет погрузить зрителя в атмосферу прошлого или создать эффект присутствия, то в фильме воспроизводится репортажная стилистика. Длинные планы и ручная съёмка помещают зрителя в эпицентр событий и создают ощущение прямой трансляции. Ручная камера хороша для передачи хаоса и неразберихи военных действий.

Реализм шершавой картинки (изображения) позволяет стилизовать фильм под документальное кино – на чем построен **жанр мокьюментари**. Реалистичное изображение убирает дистанцию между зрителями и героями фильма. Саспенс (состояние напряжённого ожидания) весь построен на сочувствии герою – ему грозит опасность, о которой знает зритель, а персонаж пока не подозревает. Если мы не переживаем за героя, то страшно за него не



будет и тут помогает ручная камера. Дополнительный дискомфорт создаёт мысль, что все происходящее на экране могло бы происходить в реальности.

Введение ностальгической **любительской съёмки** в ткань фильма уже давно стало распространённым приёмом. Когда авторы хотят показать внутренний мир героя, или очертить прошлое персонажа. В современном кинематографе трясущееся изображение в фильмах чаще всего ассоциируется со съёмкой с мобильного телефона.

Ручная камера очевиднее статичной передаёт **субъективность** восприятия. Мы говорим не только о съёмке глазами одного из персонажей хотя в таких случаях часто используется свободно двигающаяся камера. Акценты, которые расставляет оператор, способны рассказать о состоянии героев и режиссёрской задумке больше чем диалоги. Особенно когда авторы используют резкий контраст между статикой и ручной камерой – чтобы показать растерянность героя. Когда режиссёры используют съёмку с рук, зритель понимает, что в этом заложен особый смысл – особое эмоциональное состояние героя.

*Съёмка одним кадром.* Современные технологии позволяют кинематографистам снимать не только одну сцену, создавая иллюзию непрерывности экранного времени, но и снимать весь фильм, представляя на экране единое, непрерывное пространство и непрерывное экранное время.

*Цитата. Аллюзия. Оммаж.* Всякое искусство, связанное с изображением, вынуждено, так или иначе, соотносится с реальностью и с самим собой. Чтобы определить характер этих отношений, искусствоведы используют большой ряд понятий: цитата, аллюзия, оммаж, пародия, плагиат и многие другие. Все эти слова могут быть применены к одной ситуации – зритель смотрит фильм и узнает в нем черты другого фильма.

Иногда, например, в ремейках, воспроизводится каждая сцена, вплоть до мельчайших деталей. А иногда совпадения настолько приблизительны – в ритме, цветовой гамме или ракурсе, – что кажутся даже случайными.

*Цитата.* Визуальная цитата, включённая в художественное пространство фильма и при помощи, которой автор ведёт разговор с авторами предыдущих лет. И если убрать цитаты из произведения, то драма этого фильма не потеряет в содержании и форме, потому что независима по своей структуре.

*Аллюзия.* Можно сказать, что чем больше вольности режиссёр допускает при интерпретации кадра, тем скорее это следует воспринимать как аллюзию.

*Оммаж.* Это проявление уважения одного художника к другому, да и не только художнику. Нередко можно встретить выражения «оммаж некому кино», «оммаж высокой культуре». Это поклон, это признание в любви. Это привет сквозь время. Если цитата и аллюзия отвечают на вопрос «что?», то оммаж отвечает на вопрос «как?». Пародия низведена до просторечного оборота. Между тем хорошая пародия, так же, как и оммаж может основываться на аллюзиях и цитатах, подключая приёмы художественной

стилизации. Более того, пародия может являться оммажем. Одно другого не исключает.

*Монтаж* один из важнейших творческих и технических этапов кинокартины. Это тот элемент, который как раз-таки и даёт нам возможность называть кинематограф кинематографом. В рамках этого этапа режиссёр создаёт смысл компоновки разрозненных элементов, когда два разных кадра при склеивании образуют мысль. Но не только состыковка двух кадров происходит на монтаже. Кинематографисты активно пользуются таким визуальным приёмом как мультиэкспозиция. Мультиэкспозиция – наложение друг на друга двух или более кадров. Использование двойной или мультиэкспозиции даёт возможность режиссёру данным приёмом показать необычность атмосферы или места действия. Кинокадр, сам по себе, изначально уже содержит некую авторскую модель отображения действительности, так как объект был снят под определённым ракурсом и в определённой крупности. Но отснятый на киноплёнку материал обретает форму, смысл и жизнь после того как проходит этап киномонтажа. В процессе этого этапа кинокадры проходят отбор и komponуются по сценам и эпизодам. Согласно замысла и смыслового наполнения кадров, режиссёр создаёт темпоритм картины. И как мы говорили выше, из столкновения разных кадров, из их взаимодействия возникает художественный образ.

Вышеперечисленные (конечно же далеко не все) приёмы составляют пластическую (пространственную) выразительность кадра, который, кроме всего прочего, возбуждает в человеке ощущение трёхмерного изображения: высота, ширина, глубина. Под пластичностью кадра имеется ввиду: стиль декораций и грима, стиль актерской игры, кадрирование и освещение.

Также, в рамках пластики кадра, хотелось бы упомянуть о некоторой фигуративности киноизображения через пластику актёра. Художественная выразительность достигается через хореографию, пластику движений киноактёра – это драматургия и стилизация фильма.

Три группы средств пластической выразительности в кино:

- мимические, пантомимические, жест – средства, непосредственно передающие эмоции, внутреннее самочувствие человека;

- средства, позволяющие автору опосредованно характеризовать своего персонажа: пейзаж, интерьер, детали обстановки, проч.

- собственно-экранные средства / или сценические средства: свет, тень, цвет, план, ракурс, движение камеры, композиция кадра, монтаж, ритм, проч.

В начале данного подраздела мы напоминали, что фундаментальной основой любого художественного произведения (продуктивного) является идея. Это главная мысль, которая заложена в произведении и которая выражает авторское отношение к действительности. Идея определяет замысел и, соответственно, все последующие решения автора касательно произведения от стилистики и средств выражения до темы и ее трактовки. Мы указывали выше,

что замысел автора – это представление автора о форме и содержании произведения. Тема же – этот тот круг вопросов, которые обсуждает автор посредством своего произведения, через материал произведения. Идея и тема произведения выражаются художественным образом, который определяет замысел.

Практика кинематографа плотно связана с теми процессами, которые происходят в социально-экономической и общественно-политической жизни государства, в котором живёт и работает автор. Таким образом весь богатый кинематографический арсенал – режиссёрские приёмы и изобразительные средства – лишь формальная оболочка для выражения идеи автора. Хотелось бы отметить, что даже если фильм создан в максимально развлекательной манере, он все равно несёт в себе функции воздействия и преобразования (воспитательная, общественно-преобразующая функция). Таким образом, рассматривать выразительные приёмы киноязыка, используемые режиссёром, в отрыве от идейной сущности произведения – это разрушать единство формы и содержания.

Текущий раздел 2 несёт в себе подразделы 2.2 и 2.3, которые разделили общий рассматриваемый период (с 1971 по 1997 гг.) на два:

- **Подраздел 2.2** – Авторское отражение времени и пространства документальным приёмом в игровом кино Казахстана в период с 1971 по 1985 гг.;

- **Подраздел 2.3** – Документальность в киноязыке казахстанского игрового фильма в период социально-культурной трансформации с 1986 по 1997 гг.

Это обусловлено нашим взглядом на социально-культурную трансформацию казахстанского общества.

Социально-культурная трансформация Казахстана, по нашему мнению, состоит из двух этапов:

- этап Перестройки в рамках СССР (от 1985 – впервые произнесённый термин «перестройка»; до 1989 – обострение политического противостояния внутри СССР);

- этап Начала Накопления Капитала (от 1990 – провозглашение суверенитета Казахстаном; до 1997 – перенос столицы из Алматы в Астану/Нур-Султан).

Говоря о самом термине «социокультурная трансформация / социально-культурная трансформация» заметим, что в гуманитарной науке существуют разные мнения по его определению. Одни исследователи говорят о том, что социокультурная трансформация – это одна из стадий развития культуры, переход от одного этапа к другому в рамках одного культурного кода. Другие говорят о том, что социокультурная трансформация есть часть большого целого – называемым кризисом культуры, т.е. разрыв между культурой и всеми её институтами вовремя резко изменяющихся условий общественной жизни.

По нашему мнению, трансформация, произошедшая с 1985 по 1991 годы, является кардинальным изменением общества и его культурных кодов, социальным изменением. Социальное изменение есть изменение социальной структуры общества. Мы считаем, что социокультурная трансформация есть более глубокое изменение общества (необязательно прогрессивное) нежели переход от одной стадии развития к другой, казахстанское общество пережило трансформацию смыслов. Анализ культурной особенности казахстанского общества и его вовлечение (как и всех остальных союзных народов) в формирование советской культуры большой отдельный труд. В данный момент для нас важно, что было сформировано, хотя и не до конца, некая культурная общность, локальная культура. Общество Советского Союза и общества в мире находились в состоянии классической культуры, или локальной культуры, т.е. находилась в состоянии замкнутой системы (каждая сама по себе) и между культурами осуществлялся определённый диалог. Данный диалог осуществлялся в пространстве семиосферы. Считаем, что произошла деформация диалога, деформация коммуникации между культурами. Образовалось единое пространство, в которое стали входить все культуры и коммуницировать между собой, однако условия этой коммуникации определяются западноевропейской моделью, видением и ценностями.

Рассматривая социокультурную трансформацию, мы подходим к понятию мировоззрение, которое является основополагающим элементом для всякой культурной системы. Мировоззрение имеет две составляющие (два пласта):

- мироощущение – психоэмоциональная основа;
- миропонимание – интеллектуальная основа.

Социокультурная трансформация, которая проявилась в середине 80-х гг., на сегодняшний день перешла в процесс глобальной трансформации (смены) парадигм (данный вопрос рассматривается нами в разделе 3). Возвращаясь же к вопросу социокультурной трансформации в Казахстане, то колоссальные сдвиги произошли в обоих пластах мировоззрения казахстанского общества, что в свою очередь отразилось в кинематографе.

В этом месте уточним периодизацию рассматриваемых фильмов, т.к. нами обозначены периоды двухэтапной социально-культурной трансформации как 1985 – 1989 и 1990 – 1997. А периоды рассмотрения кинопроизведений: 1971 – 1985 (в предыдущем подразделе 2.2) и 1986 – 1997 (в этом подразделе 2.3). Мы знаем, что кинематография объективно и технологически опаздывает от телевидения по фиксации и освещению событий мира. Это обусловлено спецификой кинопроизводства игрового фильма, от написания сценария фильма до завершения монтажа может пройти времени от одного года до двух лет. Кроме этого, считаем, есть более глубокое основание – это художественный образ, который отсутствует в телевизионной репортажности и без которого нет кинофильма. Более того, режиссёр намерено добивается

атмосферы прошлых лет, о которых идет речь в фильме. Таким образом, фильмы, отражающие годы социокультурной трансформации могут быть выпущены на экран в последующие годы: в 98-м, 99-м годах и позже.

Вторая половина 80-х годов XX века для казахстанского кинематографа ознаменовалась появлением новой эстетики, новых историй, появлением нового героя. В фильмах годов первой половины социально-культурной трансформации (1985 – 1989) появилась доминирование формы и отсылки на западное кино. В казахстанском кино появляется совершенно новое культурное направление «Казахская новая волна». Это выпускники ВГИК мастерской В. Соловьёва, которые вдохнули новую жизнь в казахстанский кинематограф. Но необходимо сказать, что в этот период появляются фильмы со схожим видением и мироощущением не только соловьевской мастерской. Кино по-новому создают многие кинематографисты.

В начале 90-х годов XX в. в Казахстане появляются первые независимые продюсерские центры, которые включаются в процесс создания национального кино. На сегодняшний день до сих пор существует расхожее мнение, что авторское кино – это кино для фестивалей и киноэстетов, а продюсерское кино – это для массового зрителя, коммерческое кино. Однако, профессия кинопродюсера очень важна для кинематографа и, мы считаем, разделять кинематограф в этом месте на авторский или массовый, или игровой – неигровой совершенно неприемлемо. Профессия продюсера также важна и необходима, как и любая другая в кино, более того, для режиссёра – это такой же соавтор, как и актер, оператор, или монтажёр. И в отличии, например, от художника, или оператора, продюсер рядом с режиссёром от самого начала работы над кинопроектом до самого конца, до момента перезаписи фильма.

Касательно нашего исследования мы не будем глубоко рассматривать эту тему. Тем более, что она требует тщательного анализа взаимной работы режиссёра и продюсера, выбора темы, работы над сценарием и постановкой и прочее, прочее. В рамках же нашей работы отметим, что киностудия «Казахфильм» оставалась государственной кинофабрикой.

Появление же независимых продюсерских компаний наряду с национальной киностудией проявилось настоящим творческим бумом. Стало создаваться большое количество кинокартин на самую разную тематику: от исторических фильмов до боевиков. В это же время зарождается международный опыт работы казахстанских кинематографистов с коллегами других стран, не только ближнего зарубежья, но и с дальними странами.

Анализ кинокартин за период с 1985 г. по 1997 г.:

**1. Снайперы (1985)** – режиссёр Болот Шамшиев. История рассказывает о Герое Советского Союза Алие Молдагуловой в Великой Отечественной Войне.

Фильм не является биографическим, однако рассказывает об *Историческом лице (подлинном лице)* – Маншук Маметова (1925-1944).

**2. Тройной прыжок пантеры (1986)** – режиссёр Лейла Аранышева. Фильм повествует о секретной операции фашисткой Германии, осуществление которой меняло ход Второй мировой войны.

Чтобы Япония быстрее вступила в войну против СССР, Германия отправляет посла в Токио. Маршрут самолёта проходит через территорию Казахстана и в степях Казахстана должна быть сделана дозаправка самолёта чтоб лететь дальше. Операция по дозаправке в Казахстане называлась «Пантера». Автор не использовала в фильме приёмы документалистики.

**3. Балкон (1988)** – режиссёр Калыбек Салыков, фильм снят по мотивам поэзии Олжаса Сулейменова.

История рассказывает о молодом человеке по имени Айдар Султанов, который живёт и взрослеет в послевоенном городе, в Казахстане. Автор напрямую не указывает, что события происходят в Алма-Ате. Однако персонажи находятся на знаменательном месте города, который называют «Брод (Бродвей)» и часто произносят слово «Брод» - и этот режиссёрский ход может служить хронотопом.

По словам Юрия Петровича Аравина (музыковед, Заслуженный деятель искусств РК), в Алма-Ате часть улицы Калинина (сейчас Кабанбай батыра) от проспекта Сталина/Коммунистический (сейчас Абылай хана) до улицы Панфилова уже в 1953-54 годах называли Бродом.

Также в одной из сцен фильма персонажи говорят о начале интервенции во Вьетнаме – историческое событие, крупный военный конфликт, начавшийся 1 ноября 1955 года.

В фильме присутствует персонаж, которого называют Солнцелов, прототипом которого стал реальный художник Сергей Калмыков. Этим автор очень близко подошёл к приёму - *Историческое (подлинное) лицо*.

**4. Игла (1988)** – режиссёр Рашид Нугманов. Фильм повествует о том, как молодой мужчина пытается спасти от наркозависимости свою подругу Дину.

В этом фильме режиссёр применил приём – *Аудиохронотоп* – аудиозапись звуков и сигналов из различных официальных и социально значимых теле-радио-интернет источников, которые помогают определить время и место в сюжете фильма.

В одной из сцен звучит радиоприёмник, в котором говорится, что работает «Казахское радио», тем самым показывая, что события происходят в Казахстане.

**5. Женщина дня (1989)** – режиссёры фильма Александр Баранов и Бахыт Килибаев.

Мелодраматическая история молодой современной девушки, которая красива и имеет непредсказуемый характер, и успешного фотографа.

Режиссёры напрямую не применяли приёмы документальности, однако есть сцены, которые косвенно близки к приёму – *Интегрированное пространство*.

Так в одной из сцен героиня фильма по имени Александра (играет Алика Смехова) покупает футболку с названием фильма «АССА» (1987), в котором главную героиню звать Алика.

В сцене фотосессии главная героиня смотрит в кадр, тем самым ассоциируя кинообъектив с объективом фотокамеры.

**6. Конечная остановка (1989)** – режиссёр Серик Апрымов. История о том, как молодой мужчина по имени Еркен возвращается в родной аул, но он не смог привыкнуть и смириться с убогостью жизни в ауле, уезжает.

Выше в данной работе мы уже говорили о данном фильме. Режиссёр использовал стилизацию под документ: информационная справка о персонажах фильма и операторская работа с изображением. Автор не использовал приёмы документальности в фильме.

**7. Султан Бейбарс (1989)** – режиссёр Булат Мансуров. Исторический фильм повествующий о султанах Египта Бейбарсе.

Исторические события фильма происходят в XIII веке. Бейбарс кыпчакского происхождения прошёл путь от раба до султана Египта и Сирии.

- *Историческое лицо (подлинное лицо)*. Аз-Захир Бейбарс аль-Бундукдари (1223 или 1225-1277).

**8. Влюблённая рыбка (1989)** – режиссёр Абай Карпыков. История молодого парня, который решает переехать жить из села в город.

Пролог и эпилог фильма стилизованы под немой кинематограф. Однако в самом фильме режиссёр не использовал приёмы документальности.

**9. Гибель Отрара (1991)** – режиссёр Ардак Амиркулов. Фильм об исторических событиях XIII века – нашествие Чингисхана.

Кроме того, что события происходят в древнем Отраре (хронотоп), герои фильма — это реальные исторические персонажи: Чингисхан (1155 или 1162-1227), Каир-хан – правитель кипчаков/правитель Отрара, Мухаммед-шах (1169-1220) – правитель Хорезма. Этим самым применён приём – *Историческое лицо (подлинное лицо)*.

**10. Кайрат (1991)** – режиссёр Дарежан Омирбаев. Фильм о молодом человеке, который приезжает в большой город чтобы поступать учиться. Во время своего пребывания в большом городе он пытается преодолеть одиночество, понять окружающих людей, найти себя в непредсказуемой жизни.

Режиссёр не применял в этом фильме приёмы документальности.

**11. Разлучница (1991)** – режиссёр Амир Каракулов. Трагическая история о любовном треугольнике, в котором два брата любят одну девушку.

Из изобразительной составляющей, разговоров персонажей мы видим, что история повествует о современном мире и современных людях. Однако режиссёр не пользуется приёмами документальности и не даёт явных обозначений, говорящих о месте истории.

**12. Жансебил (1991)** – режиссёр Аяган Шажимбаев, фильм по одноимённому рассказу Жусупбека Когасбекова.

Фильм рассказывает про двух пожилых людях, которые прожили вместе всю жизнь, об их воспоминаниях. Тем самым фильм раскрывается в двух временных пластах: настоящее (современность, 1990-91) и прошлое.

Хоть фильм и рассказывает об исторических событиях страны, однако автор не использует документы.

По репликам персонажей зритель может догадаться о каком современном времени идет речь в фильме. Так, например, один из героев говорит, что «сняли Горбачева».

В фильме звучит *цитата* – стихотворение Абая.

**13. Место на серой треуголке (1993)** – режиссёр Ермек Шинарбаев. Фильм повествует о нескольких летних днях молодого человека в большом городе.

Фильм начинается с эпитафии, слова Роже Витрака (французский поэт, драматург, 1899-1952) о месте на серой треуголке.

Режиссёр не использует в фильме приёмы документальности.

**14. Жизнеописание юного аккордеониста (1994)** – режиссёр Сатыбалды Нарымбетов, фильм по повести Сакена Нарымбетова. История подростка в послевоенном посёлке, в котором добывается руда.

Фильм по жанру ретро-драма, в котором присутствуют и военнопленные японцы, и первые грампластинки на рентгеновских снимках. Однако режиссёр не использует приёмов документальности.

**15. Кардиограмма (1995)** – режиссёр и сценарист фильма Дарежан Омирбаев.

Фильм о двенадцати летнем подростке Жасулане, который направляется на лечение в санатории возле Алматы. Особенность ситуации в том, что Жасулан, попав в санаторий, оказался в среде где не говорят по-казахски.

Режиссёр использует несколько приёмов документальности:

- *Цитата* – в фильме цитируются стихи А. Пушкина, О. Сулейменова, А. Тарковского. Также цитируется научная работа по биологии о зрении и слухе;

- *Фотохроника* - персонаж фильма в сцене «библиотека» просматривает книгу с фотографиями Великой Отечественной Войны;

- *Аудиохронотон* – в фильме звучит радиоприёмник, в котором звучит отрывок дикторского текста на казахском языке: «столица Алматы, Республика Казахстан...»;

- *Интегрированное пространство* – герои фильма в кинозале санатория смотрят фильм «Меня зовут Кожа» режиссёра Абдуллы Карсакбаева (1963).

**16. Аксуат (1997)** – сценарист и режиссёр фильма Серик Апрымов.

История рассказывает о мужчине в посёлке Аксуат, к которому приезжает младший братишка со своей беременной женщиной. Через некоторое время женщина рождает, а братишка уезжает в город, оставив брату разбираться с проблемами самому.



Кинокартина стилизована под документальность и актерская работа, и манера операторской съёмки максимально приближены к действительности. И начальный титр с названием фильма, и персонажи проговаривают где происходят события истории, что обозначает в фильме хронотоп. Однако режиссёр не использовал приёмы документальности в фильме.

### **Выводы по разделу 2**

При рассмотрении понятия стиль, мы рассмотрели уровни стиля, которые так или иначе проявляются в художественном произведении автора: **1.** Глубинный (порождающий) стиль; **2.** Стиль художественного направления; **3.** Индивидуальный стиль художника; **4.** Стиль периода творчества; **5.** Стиль произведения; **6.** Стиль элемента произведения; **7.** Стиль эпохи. Кинематограф унаследовал какие-то стилистические черты от классических искусств (поэзия, театр, музыка, изобразительное искусство), но как самостоятельное искусство, имея свой собственный предмет приложения художественных средств, он выработал собственную стилистику.

Важный момент исследования — это индивидуальный стиль художника. Авторское отражение времени и пространства документальным приёмом в игровом кино Казахстана. Индивидуальный стиль — это комплекс художественных приёмов, которые отражают оригинальность и особенность мышления художника.

Стилизация под документальность несёт в себе те же функции, что и неигрового кино, лишь используются в игровой картине. Это стилистические приёмы, применяемые режиссёрами в игровом кино, для достижения документальной стилистики в фильме.

Авторское кино — это отдельное большое исследование. В рамках же нашей работы мы предлагаем обсудить в киноведческом сообществе возможность пересмотреть понятие «авторского кино». Данный термин употреблять лишь к кинопроизведениям, созданным в период с 1958 по 1983 годы XX столетия (от статьи в Кайе дю Синема до фильма «Деньги» (1983) последний фильм Р.Брессона). И более не использовать его в других качествах, тем более в разделении кинематографа на авторское кино и коммерческое кино. Так как в современном кинематографе авторские фильмы создаются режиссёрами и на больших киностудиях-корпорациях, и на небольших независимых собственных киностудиях. Например, фильмы «Титаник», «Аватар», «Криминальное чтиво» имеют явный авторский почерк и имеют большой коммерческий успех. Считаю, наступила необходимость дать название этому феномену, присвоив термин «творческое кино», и дифференцировать его от понятия «авторское кино».

Киноязык является сложной знаковой системой, посредством которой автор выражает собственные понятия, смыслы, отношение. Данная знаковая система выработала собственные правила построения знаков, выраженных в кинофразе, в постановке сцен и эпизодов, в композиции фильма — у киноязыка

собственная грамматика, синтаксис и лексика. Киноязык – средство управления эмоциями, чувствами зрителя и выражение идеи режиссёром кинематографическими приёмами.

Проведён анализ фильмов за период с 1971 по 1997 гг., описаны режиссёрские приёмы документальности.

### **3 СОВРЕМЕННАЯ ПАРАДИГМА, ЕЁ ВЛИЯНИЕ НА РАЗВИТИЕ КИНОЯЗЫКА И СИСТЕМАТИЗАЦИЯ РЕЖИССЁРСКИХ ПРИЁМОВ ДОКУМЕНТАЛЬНОСТИ В ИГРОВОМ КИНО**

#### **3.1 Концептуальные идеи реальности в философии и культуре в эпоху Постмодерна**

В данном подразделе мы исследуем систему взглядов о реальности в философии и культуре, отражающие явления эпохи Постмодерна. Однако прежде чем рассматривать систему в современный период, необходимо определить современное положение самой социо-гуманитарной науки.

В связи с тем, что в социально-гуманитарном знании наблюдается множество концепций и интерпретаций. И невозможно констатировать, что есть какая-либо довлеющая, одна научная парадигма в той, или иной области знаний (социология, политология, лингвистика и др.). Есть подходы, есть интерпретации, есть теоретические конструкции, но, тем не менее, они альтернативны друг другу и это существенное отличие в мировоззрении эпохи Постмодерн.

Необходимо понимать, что в Современной неклассической науке (Постнауке) есть, так называемая, «добровольная неуверенность» исследователя в своей собственной позиции, в своей концепции. В силу того, что исследователь признает какие-то альтернативные интерпретации. Таким образом, существует ситуация, в которой исследователь, формируя какую-то научную позицию, научное мировоззрение, находится в некоей неуверенности.

Также, при рассмотрении трактовки истины в социально-гуманитарном знании, необходимо принимать во внимание факт – социально-гуманитарное знание представлено в виде текста. Текст — это особая категория, сквозь призму которого рассматривается познавательный процесс вообще. И здесь важно видеть, и понимать, как исследователь выразил свою уверенность в некотором истинном знании, каким образом выразил интерпретации. Как истина, которую исследует учёный, каким-либо образом выражена.

Таким образом, возникает несколько существенных положений, касательно Современного социально-гуманитарного знания:

- Объективное знание, получаемое в исследовании необходимо учитывать вместе с контекстом, в котором получено знание;
- Субъект включён в контекст, в окружающий мир, в объект познания. Этим самым исследователь рефлексировать по поводу этой своей включенности в исследование;
- Имеет значение способ представления полученных знаний; стилистическая сторона выражения истины. Метафорическая истина;
- Необходимо принимать во внимание, что существует плюралистический характер истины; нет монополии на истинное знание.

Также, надо принимать во внимание, что социально-гуманитарное знание принципиально отличается от знания естественно-научного тем, что оно адогматично. Некий догматизм в естественных науках возможен и даже необходим, поскольку там исследуются процессы линейного характера. Социальная же реальность иная, она нелинейна в своей основе и поэтому в социо-гуманитарных науках очень важно чтобы не заикливаясь на какой-то одной идее, какой-то одной концепции, а пытаться рассмотреть её с разных позиций, с разных сторон. И, естественно, подвергнуть обсуждению.

Наше исследование направлено на анализ режиссёрских приёмов документальности в игровом кино, эти приёмы представлены в художественном произведении архивами, воспоминаниями в мемуарах, кино-фото-документами, участием реальных исторических лиц. В этом случае документы, представленные перед взором режиссёра-постановщика во время предварительного отбора и введения материала в игровой фильм, являют собой некий образ; это чьё-то субъективное мироощущение и переживание исторических событий (например, оператора-хроникёра) – это образы.

Этим самым, исследуя режиссёрские приёмы документальности, которые отражают какие-либо исторические процессы, или констатируют состояние духа общества на каком-то определённом историческом этапе (как некая ментальность общества), мы как исследователь описываем режиссёрские приёмы (документ, истину) в некой метафорической форме.

В начальном разделе данного исследования «Концепции исследования документализма в социо-гуманитарных науках» (п. 1.1) мы рассмотрели важные категории социологии, психологии, философии и культурологии.

Касательно таких направлений науки как культурология, социология и психология мы констатировали, что все они есть продукт Нового времени, и рассматриваемые нами категории этими науками, в целом, освещены в первом разделе. Мы все понимаем, что наука не стоит на месте и, конечно же, человечество обладает уже новыми знаниями об окружающей действительности, и которое освещает известные нам категории с новых позиций. Этот процесс нами рассматривается в данном, третьем, разделе. Однако, говоря же о философии, мы находимся в другом положении, так как это направление человеческой мысли идет из глубины веков. Мы рассмотрели в первом разделе движение философской мысли от античных времён до Классической философии (Немецкий идеализм) и до О.Шпенглера [71].

Продолжая рассматривать движение философской мысли, нам, прежде всего, необходимо сказать о том мировоззренческом дискурсе, который сложился во второй половине XIX века. Перечислим лишь некоторые из них:

- В социально-общественной жизни идет тотальное переосмысление социальных институтов: государство, общество, семья, брак (появление феномена суфражисток – феминизм; образование государств Италия, Германия/Германская Империя).

- В искусствоведческом (культурологическом) направлении науки также происходят большие открытия: формируется позитивистская эстетика, которую формулирует философ-позитивист, историк и теоретики искусства Ипполит Адольф Тэн [72]. В то же время формируется натурализм в самом искусстве.

- Ко второй половине XIX века уже широко распространены такие технические достижения как фотография (направление изобразительного искусства) и звукозапись (фоноавтограф). В последствии фотография станет частью изобразительного искусства. Касательно изобразительного искусства, то этот вид приходит к некоторому завершению в своём развитии. Так, например, на протяжении веков в изобразительном искусстве была тенденция точного и адекватного отображения действительности, находились новые и новые художественные средства. И в 70-х годах XIX века для изобразительного искусства оказалось, что задачей является не изображение предмета, потому что предмет (объект) отдельно не существует, а то что предмет существует в некоей атмосфере восприятия. Возникает импрессионизм, где нет отдельного предмета как такового, а рисуется изображение такое как художник его видит во всем контексте и атмосфере; в атмосфере, которая неотъемлема от предмета (объекта).

- В самой философии появляется и развивается такое направление как Позитивизм, который требует высвободить научную мысль от философских рамок и вывести её в самостоятельное течение / направление. Позитивизм объявляет, что наука – единственно правильная форма мировоззрения. В философии появляются аналитическая школа и континентальная школа.

- Наука же получает широкое распространение и начинает охватывать все больше, и больше сфер человеческой, общественной жизни. В этой связи стоит отметить появление и быстрое широкое распространение теории Чарльза Дарвина «Происхождение видов».

Стоит отметить, что на тот момент, когда появилась фотография, существовало основное суждение, произведением искусства может считаться только тот объект, который создан руками. Изображение, полученное с помощью техники, не может претендовать на то, чтобы называться искусством. И хотя уже в первых фотографиях проявлялись законы композиции и изображение имело признаки художественного выражения, фотографию долгое время не признавали, как общекультурную ценность и искусство. Дискуссии о фотографии сводились к тому, что это лишь прикладное умение и владение техникой.

Но художники не останавливались, они искали все новые и новые средства выражения своих замыслов. Начинается эпоха синтеза искусств и искусства далее уже развиваются не внутри себя, а развиваются за счёт использования выразительных средств друг друга.

В первом разделе мы упомянули о понятии «парадигма» как о системе, которая одновременно проявляется и окружающим миром (окружающей

действительностью), и в описании этого мира (в мировоззрении). Это крайне важная категория, которая является исходной моделью для понимания человека, человеческих отношений и человеческого мира. Более того, современные мыслители высказывают идею, что человечество находится в состоянии фазового перехода между парадигмами, между Модерном (как парадигма) и чем-то, что идет на смену Модерну. В данном разделе рассмотрим феномен смены парадигм в исторической перспективе, который далее даст нам возможность рассмотреть тенденции и формы документальных средств в игровом кино, и, возможно, рассмотреть перспективы развития киноязыка казахстанского кинематографа.

Существует три типа обществ (три типа парадигм), эти три типа включают в себя огромное разнообразие: религиозных, социальных, политических систем, но тем не менее, они в общем принадлежат к трём обобщающим группам:

- Традиционное общество, или общество Премодерна. *Парадигма Премодерна.*

- Общество модерна (современное общество). *Парадигма Модерна.*

- Общество постмодерна, т.е. это то общество, которое складывается на наших глазах. *Парадигма Постмодерна.*

*Парадигма Премодерна.* Традиционное общество существовало исторически и, что очень важно понимать, существует до сих пор. Это любое религиозное общество, общество, основанное на принципе сакральности – оно является традиционным и относится к Премодерну. Под понятием «религия» мы имеем ввиду не только современные мировые религии, но и верования до античного периода (доисторического периода). Религиозное видение мира с центральной категорией бог является основополагающим мировоззрением в формировании всего человеческого общества и взаимоотношений между людьми. Сокральность играла и играет ключевую роль как в сознании отдельного человека, так и в культуре всего общества в целом. В обществе Премодерна истина известна, она божественна и содержится в вере, в писании, в боге. Смысл человеческого существования не требует обоснования и поиска, он задан изначально. Поступать правильно – это значит поступать в соответствии с божественным законом, поступать неправильно – это идти против божественного закона.

Премодерн это ещё и иерархия. Отношения в семье, в государстве, в сознании иерархично. Власть от бога, глава семьи отец, жизнь в общине, выше всех господь. И так во всем, где пирамиду иерархии всегда венчает священное и сакральное. И образ человека того времени тоже не отделим от веры. Человек вписан в контекст сокрального, с верой и иерархией без сомнения; идеалом общества Премодерна является праведник, мученик. И чем ближе человек к вере подобного рода, чем ближе его сознание к писанию, тем идеальней человек и тем правильней его знание.

*Парадигма Модерна.* Общество модерна возникло в Европе в Новое время, которое основано на принципиальном отторжении от основ традиционного общества. Если рассматривать традиционное общество (Премодерн) как тезис, то современное общество (Модерн) – это антитезис. Парадигма общества Модерна основано на отрицании сакральности и соответственно появление иного мировоззрения: антропоцентризм вместо теоцентризма, гуманизм вместо теологии, государство и правительство отдельно от религии, нормы права вместо писания. Т.е. абсолютное опрокидывание всех позиций Премодерна.

Заметим, что Модерн – это эпоха революций: революция от религии к науке (от веры к сомнению и критике), научная революция (и мы уже упоминали о дарвиновской теории происхождения видов), буржуазные революции и падение монархий, установление гражданских прав и начало «парада» независимостей государств. Идеалом такого научного мира становится человек знания. И знание это (знание Модерна) всегда чёткое, точное, не противоречивое, всегда выверенное и выведенное в формулу, произнесённое понятно и последовательно. Модерн верит в науку и точность формулировок не просто как в фетиш, а как к руководству к действию. И если задача поставлена, то она выполняется любой ценой. И в модерне за великие задачи платили весьма большую цену, платили целыми цивилизациями.

*Парадигма Постмодерна.* Сегодня, на наших глазах, рушится и переворачивается уже сама модель Модерна. Т.е. парадигма модерна, парадигма общества просвещения, парадигма гуманизма, парадигма позитивной науки – всё это переворачивается и Постмодерн – это антитеза уже в случае модерна. Это ни в коей мере не синтез. Это не есть возврат к традиционному обществу, наоборот. Постмодерн еще дальше от традиционного общества (от Премодерна) чем парадигма Модерна. Еще более антитрадиционен и еще более агрессивен в отношении традиционного общества.

Постмодерн – это некая совершенно специфическая парадигма, которая меняет всё, меняет отношение ко всем ценностям, т.е. был человек (и в Премодерне, и в Модерне), стал пост-человек в Постмодерне. Постнаука вместо позитивной науки, виртуальность вместо действительности, разного рода симуляции бытия (дополненная реальность и симулякры) вместо бытия. Меняется совершенно всё: и представления о природе, и представления о человеке, и представления о субъекте-объекте.

В этих трёх парадигмах все разное. При чем, между ними существует сложная модель отношений. Конечно, общество Модерна отрицает все положения Премодерна. А общество Постмодерна отрицает все представления, все догматы, все аксиомы общества Модерна. Но мы говорим совершенно не о математическом действии, т.е. в философии отрицание какой-то отрицательной величины, в отличие от математики, не даёт нам положительную величину.

Просто возникает двойное отрицание в философии. В нашем рассматриваемом случае Постмодерн – это и есть двойное отрицание.

Таким образом, мы рассмотрели, что изначальная, первоначальная парадигма – Премодерн сменилась Модерном. И эта смена происходит полным отрицанием и разрывом с предыдущим мировоззрением. Но очень важно понимать, что Постмодерн – это не отдельная парадигма как Модерн и Премодерн. По нашему мнению, Постмодерн является завершающей стадией Модерна. Он завершает то, что начал Модерн – ликвидация Премодерна, но и этим же процессом полностью ликвидирует сам Модерн. Выражаясь образно: Модерн вышел на стадию самоликвидации, которая озаменована Постмодерном.

Дальнейшее рассмотрение, как и философской мысли, так и тенденций в социологии, культурологии и психологии, и конечно же в кинематографе, аудиовизуальных искусствах будет неполным без понимания отличительных черт и особенностей парадигм.

Все частные науки – это карты, которые более или менее подробны. И учёные, которые занимаются науками, они составляют карты. Но, зачем человеку карты, если он не знает куда ему идти; какова конечная цель его путешествия и куда он собирается попасть в конце концов. Частные науки, ни одна из них не в состоянии заменить философию, как целеполагающую науку – это как раз та наука, которая отвечает на вопросы: а что же нам, человечеству, делать с нашим знанием о мире, с нашим положением в мире и с нашей жизнью?

Поэтому философия сейчас перед огромными вызовами, которое бросает как внешний космос, так и внутренний космос (социальный) человечеству вообще и каждой нации, каждому человеку в отдельности. Перед проблемой биотехнологии, перед проблемой исчерпанности ресурсов, перед проблемой воскрешения, казалось бы, давно забытых и ушедших в прошлое: конфликтов этнических, возвращение традиционалистического, мифологического мышления. Перед всеми этими вызовами, если мы не поставим задачу – куда мы должны прийти, если у нас не будет в распоряжении философских знаний, т.е. осмысления частных наук, изучения карт и прокладывания по ним маршрута, то мы можем оказаться в критической ситуации. И возможно даже погибнуть как биологический род. В следующих подразделах мы рассматриваем проблему акселирационизма в интеллектуальной среде (п.3.2) и кардинального изменения технико-технологической базы человечества (п.3.3).

Как уже сказано выше мы рассмотрели философскую мысль до Немецкого идеализма (Классическая философия). Однако, далее говоря о Неклассической философии, мы не можем не упомянуть о Фридрихе Ницше отдельно и о влиянии его философии на сценическое и экранное искусство.

В связи с Неклассической философией с самого начала необходимо сказать, что это направление философской мысли вышло из Классической



философии (Немецкого идеализма) как её критика и философский оппонент. И затем уже оформилось в некий доминирующий философский способ мышления.

Прежде всего Неклассическая философия противопоставляет себя Классической философии в категориях «субъект-объект». Если Классическая философия говорит, что субъект – это сторонний наблюдатель и отделен от объекта, от внешнего наблюдаемого мира. То Неклассическая философия утверждает, что субъект вовлечён в мир и является частью этого мира, и тем самым не отделен от мира. К тому же, при этом необходимо иметь ввиду, что процесс познания окружающей действительности намного сложнее. Т.к. в процессе познания субъект влияет (трансформирует) действительность и эта трансформация становится новой действительностью. Этим самым мир предстаёт новым для нового постижения. Таким образом появляется некая двойственность: с одной стороны, мир создан (преобразован) человеком, субъект часть объекта; а с другой, субъект наблюдает за объектом извне.

Далее Неклассическая философия критиковала рационализм Классической философии, который не смог ни предотвратить, ни разрешить тех социальных проблем, с которыми столкнулось общество на тот момент: жёсткое противостояние сформировавшихся социальных классов (появление марксизма – К. Маркс [73], Ф. Энгельс); появляется понятие «человеческая масса», которая обусловлена резким ростом населения и выделение городского населения индивидуумов от сельских общин. Как говорилось выше, большой рост и влияние наук на общество, и резкое распространение идей Ч. Дарвина.

В свете критики разума и переоценки ценностей, когда человек XIX века оказался перед совершенной бездной одиночества в этом, и как оказалось единственном, мире. Когда он потерял возможность опираться сначала на бога, а затем и на собственный разум. Мыслитель (наверно самый одинокий из живших тогда на земле), поэт, композитор Фридрих Вильгельм Ницше (1844-1900) пытается сделать чтоб ценности нравственные и культурные стали личными и переживались человеком как его собственные, и чтоб эти переживаемые ценности возвысились до общих. И, наверное, это он показывает своим собственным примером, он не принимает понятие субъект отдельно от объекта, он вовлечён в процесс и объявляет о том, что человек должен получить право философствовать ценой собственного благополучия.

Ницше показал образ человека, дал надежду о человеке. Он формулирует, что человек это принципиально открытый, незавершённый феномен (существо), с бесконечными возможностями постоянно себя преодолевать, бесконечно себя переосмысливать. И для Ницше очень важно, что нет предела для человека и он против застывших систем ценностей. К тому же Фридрих Ницше предвосхитил появления психоанализа тем, что актуализирует биологические моменты человека, которые играют существенную роль в нашей

жизни: бессознательное, инстинкт, страсть, и др., а именно неосознанные мотивы в поведении человека.

В нашем исследовании ниже мы показываем, как идеи Фридриха Ницше отразились в культуре XX века.

Возвращаясь же к Неклассической философии уже в современном мире, скажем, что само это явление разделилось на: Аналитическую философию и Континентальную философию. И в том, и в другом направлении определилась основная проблема исследования – это проблема сознания.

**Философия** в эпоху Постмодерна. Попытка определить какое-то одно основополагающее направление в философии, или ведущий способ мышления не приводит к результату. Для Современной философии характерно несколько основных направлений, несколько основных способа философствования, но прежде всего это два крупных русла: *Континентальная философия* и *Аналитическая философия* (или по-другому, Англо-американская школа).

Данное разделение возникает изначально в одной географической языковой среде – в германо-австрийской (Фреге-Карнап / Гуссерль-Хайдеггер). Это, так называемое, логическое разделение (или логический поворот).

Логический поворот – это возникновение двух способов достижения истины. Изначально обе школы согласны в одном – к истине ведёт определённый способ мышления и для того, чтобы приблизиться к истине, мы должны этот способ мышления практиковать и не сворачивать с этой дороги. Но дальше их пути расходятся:

- В *Континентальной философии* возникает попытка создания логики нового типа, нового языка. Хайдеггер [74], Деррида [75], Делёз пытаются найти **новую логику** помимо традиционной логики. И здесь появляются явные достижения в новом способе мышления. Более того, этому новому способу мышления можно научить – создана школа.

- В *Аналитической философии* движение же более традиционно и логично. Карнап, Поппер, Витгенштейн пытаются осмыслить мир через попытку создания **общего языка науки** для описания взаимоотношений человека и природы, и человека с человеком.

Англо-американская школа является крупнейшей традицией современной Западной философии, представляет собой комплекс направлений. Она использует логические методы, лингвистический анализ; исследует познание, сознание, язык, науку, общество. В рамках направления Философии Языка утверждают, что наше мышление, определяющее наше познание, заключено в природе нашего языка. Мы оказываемся одновременно и теми, кто использует язык, и теми, кто способен мыслить только сквозь призму языка.

Кроме этого необходимо отметить, что между этими двумя школами было явное идеологическое противостояние: Рудольф Карнап – социалист, Мартин Хайдеггер – националист.

Карл Раймунд Поппер, представитель Аналитической философии, в своей книге «Открытое общество и его враги», которую он написал во время Второй мировой войны, критически рассматривает Гегеля, Гуссерля, Хайдеггера (континентальную традицию) и говорит, что это его личный вклад в победу над врагом. Но и Хайдеггер в своих записях времён Второй мировой войны рассматривал оппонентов также. Т.о. это не философское противостояние, это политическое противостояние, это глобальная война.

В XX веке внутри Континентальной философии появилось несколько направлений:

- *Феноменология* (Эдмон Гуссерль [76]) – исследует опыт дискретными (описательными) методами, опирается на беспредпосылочное (первичное) описание опыта; методологическая процедура в феноменологии, заключающаяся в отказе от суждений о бытии как о предмете самого по себе (вне его восприятия).

- *Экзистенциализм* (Мартин Хайдеггер, Жан-Поль Сартр [77]) – направление в европейской философии, психологии и литературе; центральные темы, проблемы исследования: уникальность человеческого бытия, смысл жизни, смерть, тревога, безысходность.

- *Структурализм* (Клод Леви-Стросс, Роман Якобсон, Юрий Лотман) – предполагает рассмотрение реальности как описываемый мир через структуры, ориентирован на выявлении в предмете своего изучения устойчивых связей и свойств, способных к самовоспроизведению (структур); Внутренние ограничения структурализма: предполагается, что существует структура структур, то что структурирует всю реальность как таковую. Однако, когда мы пытаемся найти подобную структуру, то в конце концов мы убеждаемся, что осуществить подобный ход до предела у нас нет возможности;

- *Постструктурализм* (Жак Деррида, Мишель Фуко, Жиль Делёз, Умберто Эко [78]) – является критическим переосмыслением основных постулатов структурализма, критикует способы познания объектов (язык, искусство, политика, психология) гуманитарных наук, предлагает ряд релятивистских концепций (шизоанализ, деконструкция, генеалогия).

В советской, русской философской школе яркими представителями Современной философии являются Владимир Бибахин и Мераб Мамардашвили.

Также, говоря о полярности взглядов, необходимо заметить, что в современном дискурсе проявляется резкий антагонизм не просто между понятиями, но между мировоззрениями: «Традиционное общество» и «Открытое общество».

Основной философской проблемой Современной философии является проблема *Сознания*. Сознание является одним из основных понятий философии, социологии и психологии. Данное понятие обозначает способность человека к идеальному отражению (воспроизведению) окружающей

действительности в мыслительном процессе. Сознание – это субъективный образ объективной действительности (объективного мира). *«Сознание – высшая форма психического отражения, свойственная общественно развитому человеку и связанная с речью, идеальная сторона целенаправленной трудовой деятельности»* [64, с.1250].

«Сознание» как категория и объект исследования рассматривается и психологией, и социологией; в культурологии оно выразилось в категории «культурный код». Однако, лишь в философии оно на сегодняшний день приобрело фундаментальную проблематику и обсуждение этого вопроса поляризовалось. Одни философы считают, что о сознании можно говорить, как о предмете и вполне возможно его объективировать. Другая часть мыслителей говорит, что сознание не является объектом и для его обсуждения необходимы новые технологии и другие техники исследования.

Это обсуждение находится в поиске ответа на вопрос – что такое сознание и как возможно правильно о нем говорить. Например, психология рассматривает психику как интуицию и мышление; филология рассматривает сознание как сферу работы языка; социология и культурология рассматривают сознание как некий продукт культуры, а это не совсем точный предмет для философского обсуждения, всё это лишь часть предмета. Выделить сознание в отдельный предмет для многих философов, не представляется возможным, и даже не потому, что сознание не является физическим явлением. А потому что мы как сознающие существа уже находимся в сознании и этим самым определены сознанием; и нам невозможно выйти за его пределы, чтоб говорить о нем как о предмете. Таким образом полемика имеет очень широкую дискуссию от сознания индивида до общественного сознания, от сознания как предмет до невозможности его объективировать. В сущности, вопрос о сознании может быть выражен в Современной философии так: является ли сознание физической категорией или нет.

Так или иначе философская мысль по данному вопросу порождает несколько различных направлений, философских позиций:

1. **Физиколизм.** Утверждается, что существует только одна реальность – реальность физических событий и объектов. Мир принципиальным образом устроен физически. Также утверждается, что поскольку мир только физический, то и сознание — это часть физического мира. А значит и познавать сознание мы можем только с помощью естественных наук (физика, нейрофизиология, экспериментальные исследования и т.д.). Мы подходим к сознанию как к объекту исследования;

2. **Субстанциональный дуализм.** Утверждает, что физическое (материальное) и ментальное (духовное) – это две перспективы, которые имеют совершенно разные свойства, совершенно разную природу;

3. **Дуализм свойств.** (направление между Физикализмом и Субстанциональным дуализмом) – это исследователи-философы, которые

считают, что, с одной стороны, сознание нельзя свести к физическому миру, а с другой стороны, сознание это не отдельная субстанция наряду с физической субстанцией. Они исходят из уникальности сознания, из уникальности такой действительности как сознание. Это не физическая реальность, но в то же время это не отдельная субстанция. Они утверждают, что мир принципиально един и он физический, но этот физический мир имеет некие свойства (ментальные), которые нельзя свести к физическим свойствам.

Исследуя сознание, мы включаем дополнительный интеллектуальный ресурс, мы усложняем наше понимание мира, мы понимаем, что то, что мы считали материей, то что мы считали физическим на самом деле сложнее. И сознание, возможно, хотя и является частью физического мира, но оно настолько уникально и настолько специфично, что мы не можем его полностью описать в терминах физики, или в терминах нейрофизиологии.

К тому же мы никак не можем не учитывать другую философскую категорию и философскую проблему – свобода. *Свобода* – это человеческая способность действовать в соответствии со своими целями, во время этого процесса человек опирается на знания об окружающем мире. Часто объективный мир выступает перед человеком как необходимость, и он не волен в этом случае выбирать. Однако, у человека есть возможность в выборе целей или в выборе средств достижения цели и это некий уровень человеческой свободы (абсолютной, который по большому счёту недостижим; или относительной, которая ограничена законами, нравами общества, моралью, конституцией). Свобода человека и сознание человека являются изначальными факторами, являются причиной в его состоянии, из которого он определяет все свои действия. При этом в отличие от сознания, свобода может быть объективирована и рассматриваться как предмет.

Мы рассмотрели в первом разделе категории, которые дают нам понимание категории «документ», в рамках нашего исследования режиссёрских приёмов документальности в игровом кино. Но так как человеческое общество находится в завершающей стадии Модерна, в Постмодерне, и процесс пересмотра идей предыдущих эпох, так или иначе, касается всех сфер жизни. В данном разделе укажем, что философская мысль приобрела новые взгляды на фундаментальные, первичные объекты.

Действительность (*Бытие*) как основополагающее понятие философии тоже коснулся старый-новый взгляд. Так актуализировалась проблема первичности категории «различия». Т.е. актуализировалась не просто проблема разделения на бытие и небытие, познаваемое и непознаваемое, истинное и ложное. Первичным здесь является не само бытие как таковое, а различие – самое существование этого понятия уже определяет логику мышления: обсуждение переходит от понятия сущности феномена, к понятию различия. Данное направление размышлений утверждает, что сам по себе феномен по

сути никак не проявляется пока мы не принимаем во внимание феномен, который находится в оппозиции к первому.

Так как сознание является частью бытия (реальности), то и с этой стороны бытие приобрело новые грани к исследованию и принятию во внимание. Выше мы указывали, что Фридрих Ницше ввёл в философский дискурс биологическую природу человека, указав на существенную роль неосознанных мотивов в поведении человека. Далее бытие определялось как прежде всего человеческое бытие, в котором большое пространство занимает бессознательное. Таким образом в центре внимания оказалось не только различие бытия и небытия, но и в условиях бытия появилось различие сознательного и бессознательного.

К тому же, в рамках Постмодерна, как мы говорили о парадигмах, делается переосмысление понятия «*истины*», и никто не может претендовать на истину. На первый же план выходит толкование феномена, так как любое понимание есть человеческое толкование действительности, и оно не бывает окончательным. К тому же в процессе толкования на человека влияет множество факторов: культурный, национальный, социальный и другие. И здесь мы подходим к пункту, когда понятия «*субъект*» и «*объект*» также подвергаются критике; так как субъект является частью объекта и они неразделимы.

**Культурология** и Постмодерн. Постмодерн, как и Модерн до него, как и Премодерн в свои времена, проник во все сферы человеческой жизни. Отличительной характеристикой Постмодерна в культуре, да и не только в культуре, это постоянное использование уже созданных, готовых формул. Это важный аспект в плане рассмотрения Постмодернизма. Все объекты искусства, созданные в эпоху Постмодерна, являются воплощением идей Премодерна и Модерна в новых формах, либо в новом контексте.

Искусство Постмодерна – постмодернизм – является полярным высказыванием модернизму (искусству Модерна), которое наполнено массовой культурой современного мира и технологическими достижениями. Такие направления, например, как:

- **Поп-арт** (Популярное искусство), который в качестве художественных образов использует образы массовой культуры и продукты массового потребления;

- **Оп-арт** (Оптическое искусство) – разновидность абстрактного искусства, которое строится на различных оптических иллюзиях и визуальных эффектах;

- **Трэш-арт** – направление творчества, которое использует мусор, старый хлам и испорченные вещи;

- **Биопанк** – направление, использующее в своем творчестве темы генной инженерии, биологического оружия, синтетической биологии;

- **Психоделическое искусство** – представляет произведения, созданные под воздействием психоделиков, или наркотических веществ, выражающее пограничное состояние психики либо изменённого сознания;

- **Сетевое искусство** (Постинтернет искусство) – одно из направлений медиаискусства, в основе которого лежит использование интернет-сетевых технологий. Имеет свои специфические особенности: Сетевое искусство не существует вне интернет-сети и взаимодействие происходит только интерактивно;

- **Антиискусство** (Отречение от искусства) – направление, которое в себя включает: «минимальное искусство», «искусство первичных структур», «бедное искусство», «невозможное искусство», «концептуальное искусство», «искусство антиформы» – идея этого направления в том, что художник полностью выходит из границ всякого искусства чтоб создать контрискусство, воплощая принцип: «чем хуже, тем лучше».

Это обусловлено тем, что эстетические идеи Постмодернизма формулировали некий закат, кризис искусства, который предшествует расцвету. Постмодернизм провозгласил, что искусство уже не выражает свою познавательную функцию, так как мир непознаваем и автор может не нести ответственность за собственные произведения.

Постмодернизм в культуре и искусстве отличается главным, что свойственно искусству – это высокое содержание произведений искусства, наполненность смыслом, сердечного изложения, профессионального совершенства – и как раз-таки этих критериев нет в произведениях Постмодерна. Все произведения оказываются вне критики, и, по большому счёту, критики и быть не может, так как нет критериев, по которым возможно критиковать произведение, они разрушены. Утрачены установки хорошего и плохого, низкого и высокого и т.п. Необходимо добавить, что в предыдущую эпоху Модерна искусство полностью выработало свои возможности и средства выражения.

Одним из важнейших явлений Постмодерна как в культуре, так и в социологии являются – субкультура (subculture) и андеграунд (underground). Это сферы культуры, существующие внутри основного течения культуры и отличающиеся от общественной культуры собственными ценностными установками, языком, манерой поведения и проч. Субкультура формируется на самых разных общественных базах: национальная субкультура, профессиональная субкультура, молодёжная субкультура и проч.

В современном мире мы не можем провести полярность: массовая культура – субкультура, так как все виды субкультуры имеют массовый характер. Говоря о таком явлении как андеграунд, то это такие направления искусства, которые намеренно себя противопоставляют массовой культуре, также, к направлению андеграунд относятся такие произведения искусства, которые запрещены цензурой или неформальные виды. Также необходимо

указать, что многие направления искусства и культуры, появившиеся в андеграунде или какой-либо субкультуре, спустя какое-то время становятся популярными и частью массовой культуры. Таким образом чётко очерченной границы между субкультурой и общей культурой нет.

**Психология** и Постмодерн. Необходимо подчеркнуть, что психология как наука, как и в целом наука, переживает время переосмысления своих категорий. Это обусловлено тем, что современная психология овладела техникой описывания и, более того, прогнозирования человеческих эмоциональных и поведенческих процессов, психология смогла предсказывать мыслительные процессы человека. Сильно развилось такое направление психологии как манипуляционная психология, она достигла уровня воздействия на человека и получение таких результатов (реакций), которые нужны воздействующему (манипулятору). В современном мире появляется феномен того, что отношение к психике человека представляется как нечто без тайны и непредсказуемости.

Основное отличие психологии Постмодерна – это то, что психология отходит от идей психологии Модерна и перестаёт рассматривать человека как отдельного индивидуума. Человека рассматривается в комплексе, в контексте культуры и общества. Психология уделяет большое внимание языку, который существует в том обществе где находится человек, при этом доминирование внутреннего «я» отходит на задний план.

Постмодернистская психология включает в свой анализ средств массовой информации как одна из центральных характеристик формирования «я» человека. Мы рассматривали в начальном разделе категорию «смысл» как феномен культуры; смысл как суть феномена, явления в контексте реальности, и эта суть является комплексом всех сознательных процессов, связанных со словом. Однако смысл также рассматривается в психологии как совокупность всех психологических факторов определённого феномена. В начальной стадии развития психологии учёными делался упор, что категория смысла является ключевой, которая влияет на целенаправленность поведения и бессознательных актов, которые проявляются человеком. Далее (с середины XX века) концепция смысла развилась и уже утверждалось, что у человека главной потребностью является стремление к смыслу, которое ведёт к личностному росту. Современная психология утверждает, что в развитии личности, в его душевном и физическом здоровье играет одну из главных ролей наличие смысла.

Многие проблемы сознания и психики, как отдельно индивида, так и общества, рассматриваются почти всеми институтами психологии, из которых одним из ведущих является некоммерческая исследовательская организация – Тавистокский институт человеческих отношений. Этот институт занимается глубоким психоаналитическим исследованием группового и организационного поведения. Кроме этого существует много некоммерческих программ, которые серьёзно работают по проблеме психологии и психического здоровья людей:



«mk ultra», «bluebird», «artichoke». В сфере внимания институтов и программ психологии: трансформации всех социальных институтов; рукотворное формирование нужной социальной среды; реализация массового человеческого стремления к индивидуальности, которое в последствии может стать всеобщей целью.

**Социология** и Постмодерн. Современные социологи утверждают, что в человеке все социально. Меняется социум (общество) и тут же меняется человек. Также, социология говорит человеку о том, что все окружающие социальные явления – это социальные конструкты: норма, духовность, проч. И все социальные явления есть конструкты определённого исторического периода, созданные определёнными социальными силами (группами).

К тому же небывалый технический прогресс точно коррелировал с социальным прогрессом, новые технологии и достижения инженерии были прямым показателем роста благополучия общества. На сегодняшний день информационно-коммуникационные технологии (информационные технологии и социальные интернет-платформы) вышли на абсолютно новый, высокий уровень и стали новой средой обитания человека. Это уже третья среда обитания человека после природы и техносферы, и эта среда влияет на мир своими собственными, специфическими процессами:

- В сфере антропологии – *Трансформация личности* – процесс изменения человека не только на физическом, телесном уровне, но и на ментальном;

- В сфере экономики – *Завершение эпохи рынка* – снижение эффективности процесса стимулирования разделения труда как основополагающего механизма современной экономики. Появление новых отношений, которые заменят экономические;

- В сфере технологии – *Радикальное обновление технико-технологического базиса*. Человечество проходило уже через этапы смены технико-технологического базиса: скотоводческо-земледельческий технологический базис; индустриальный технологический базис, которые значительно изменили человеческое общество и по структуре, и по составу (например, исчезли народности, появились нации). И в данный момент происходит изменение технологического базиса с индустриального на информационно-компьютерный, который в свою очередь уже влияет на человеческое общество.

В рамках нашего исследования мы обязательно учитываем вышеперечисленные факторы, которые казались человеку незыблемыми основами. Однако мы являемся свидетелями кардинальных перемен.

В свете обновления технико-технологического базиса, так как основополагающим становится информационно-компьютерный технологический базис, кратко рассмотрим процесс изменения информационной среды человека:

- *Устное* распространение информации, которое отражает огромный временной пласт человеческой истории и включает в себя самые разные проявления духовной жизни: язык, верования, обряды, ремесла.

- *Письменность* – упорядоченная система знаков для передачи информации. Однако, здесь хотелось бы отметить, что кроме письменности, которая всегда ассоциируется и связана с каким-либо языком, есть также и *визуально-графические способы* передачи информации (рисунки, цифры, знаки).

- *Печатный станок*, типографский станок – механическое приспособление для печати изображений, текста на бумаге, или на иной подходящий материал. Это изобретение существенно повлияло на человеческий мир и ускорило наступления эпохи Просвещения.

Появление печатного станка и типографий увеличило распространение информационной среды вокруг человека, а затем её изменение через газету. Изменённая информационная среда привела к тому, что появилась возможность влияния на сознание общества, на сознание человека.

В 1450 году одно изобретение изменило мир. В немецком городе Майнце Иоганн Гуттенберг изобрёл технику печати с помощью подвижных букв. Теперь можно было печатать книги в большом количестве и относительно дёшево. Для нас в культурном смысле – это означает, что произошла революция знаков. Мало того, что распространение информации стало значительно быстрее и приобрело массовый характер. Отношение к символу/знаку/образу изменилось: образ перешёл от символа, выбитого в наскальном изображении, либо просто нарисованного/написанного рукой в печатный знак, и мы можем называть это революцией Гуттенберга, или появлением «Галактики Гуттенберга», как назвал свою книгу в 1962 году Маршал Маклюэн [79] (1911-1980, культуролог, философ). И далее, забегая вперёд, мы можем наблюдать обратный процесс, когда символ/образ из печатного знака превращается в некий виртуальный символ (смайлик, рисунок, прочее). И мы можем назвать этот процесс «от Революции Гуттенберга к Революции Виртуала».

- Радио – первое средство при помощи которого информация передавалась бесконтактно. Затем уже технический прогресс привёл к тому, что появилась передача информации не только посредством аудиосвязи, но и изобразительно: кинематограф, телевидение, интернет.

Промышленная революция связана не просто с началом массового применения машин, но и с изменением всей структуры общества. Она сопровождалась резким повышением производительности труда, быстрой урбанизацией, началом быстрого экономического роста (до этого экономический рост, как правило, был замечен лишь в масштабах столетий), исторически быстрым увеличением жизненного уровня населения.

Начиная с телевидения наступает время, когда человек постоянно находится в информационной среде. Так как кинематограф все-таки требовал от человека выделить время, пойти в кинотеатр, погрузиться в определённую информационную среду.

Выше мы рассмотрели, что современная психология имеет методы воздействия на человека и получение ожидаемых результатов (манипуляционная психология), к тому же она изменила подход к изучению психологии человека от индивидуума к обществу, чем стала ближе к социологии, к науке о человеке и обществе.

Принимая во внимание современные достижения науки, в социологии становится актуальным пристальный взгляд к такой категории как «социальный факт» как общественно значимое событие, которое может накладывать какие-либо внешние ограничения либо призывать к действиям человека данного общества. Так как в постмодернистском обществе и понимании действительность уже не является окончательным основанием исследования, ведь окружающий мир, трансформируясь, трансформирует человека и обусловлен обществом. Также, необходимо отметить, что в социологии исследование, в основном, проводится в режиме игры, это из-за того, что сам по себе Постмодерн не иерархичен и жёстко не организован. И в процессе исследования-игры большое значение приобретают два фактора: сам процесс исследования (а не нацеленность на достижение истины) и случай. Укажем, что «случай» как драматический приём стал приобретать значение в современной драматургии и множество фильмов второй половины XX века и текущего XXI века в мировом кинематографе отдают большую роль этому феномену – случай, случайность в потоке жизни персонажей.

В стремлении разрушить старое Модерн преуспел и уже ближе к своему закату Модерн вообще истребил сакральное, Ницше скажет: «Бог умер» и подчеркнёт тем самым триумф эпохи Модерна. Но парадоксальным образом с момента триумфа до собственной же гибели Модерн просуществует совсем недолго.

Оказалось, что разум и научный подход не спасают и не дают панацею от ужасов. И разочарование в единой научной истине пошло какими-то небывалыми темпами. Мыслители начнут обращать внимание, что любая истина – это тоталитаризм. Нельзя чтобы истина, даже научная, доминировала в одиночестве, нам необходима плюральная истина. Чтобы правда была у каждого своя. Иначе политические теории диктуют истину, знание диктует истину, вера диктует истину и получается, что любая такая претензия на единственность собственного знания – это диктатура над человеком. Диктатура над сознанием.

Для Постмодерна все относительно, нет верного и неверного, все точки зрения, мнения, знания равны и не только в праве на высказывание, а равны в праве претендовать на истину. Даже если эти высказывания абсурдны и

алогичны. И поэтому в Постмодерне нет разницы между прекрасным и уродливым, искусством и неискусством, все искусство и все нет.

### **3.2 Тенденции и формы документальных средств в игровом кино Казахстана в период с 1998 по 2019 гг., и Систематизация режиссёрских приёмов документальности в игровом кино**

Общество Постмодерна формируется на наших глазах, оно еще не сформировалось, мы лишь пока движемся в новое общество. Именно в данный момент происходит конец Модерна, человеческое общество находится в фазовом переходе от Модерна к Постмодерну. Постмодерн все больше и больше занимает свои центральные позиции в культуре, пока это идет на уровне интеллектуальных элит и только на Западе. В остальной части мира по мере глобализации Постмодерн неким фрагментарным образом проникает в структуру общества. В данном подразделе мы систематизируем режиссёрские документальные приёмы в игровом кино и анализируем эти приёмы в игровом кино Казахстана с 1998 по 2019 гг.

Как мы указывали выше, Постмодерн – это заключительная часть Модерна, но обладающая своей собственной парадигмой, отличной от Модерна и Премодерна. И как переход от одной парадигмы к другой мы рассматриваем Постмодерн.

В данной фазе многие адепты Постмодерна утверждают, что в рамках постмодернистской парадигмы должна начаться подготовка человечества к самоликвидации, передаче инициативы и статуса субъекта машине, или постчеловеческим всевозможным формам (киборгам, трансгуманоидам, химерам, проч.). Таким образом, получается, что программа Постмодерна это на самом деле упразднение человечества (и как оппозиция к ней, была программа модерна – прославления человечества). Так как речь идет о несостоятельности человека как субъекта и его возможности явно являются ограниченными, то пора передать субъектность другим постчеловеческим сущностям.

От парадигмы традиции мы удаляемся все больше и больше, и, хотя она остаётся в значительной мере теми условиями, в которых живёт большинство человечества, но с философской точки зрения, с точки зрения политических, технологических, образовательных, социальных элит парадигма традиции становится совершенно пародийной – теперь это некий симулякр традиционных обществ.

Поясим термин «симулякр» – это изображение, которое не имеет оригинала; копия без оригинала, репрезентация чего-то чего на самом деле не существует. Очень важное понятие, которое мы подробнее рассматриваем ниже, в п. 3.3 «Перспективы развития киноязыка в игровом кино Казахстана сквозь призму современной документальности».

Возвращаясь же к идее того, что субъектность должна перейти к постчеловеку, в научный и философский дискурс вводится понятие *мультиплатурализма*. И это понятие не следует путать с понятием мультикультурализма. Мультикультурализм – это когда разные общества, разные культуры по-разному объясняют мир и при этом это один и тот же мир. Одна и та же объективная реальность, а культуры разные. Т.е. мир один, а объяснения разные. *Мультиплатурализм – это когда и культуры, и объяснения (толкования) разные, и природы (мир) разные*. И здесь не только меняется субъект, объясняющий единый объект (единый мир), но на самом деле меняется вместе с этим субъектом и объект тоже. В современной науке и современной философии мы встречаем новую антропологию, и мультиплатурализм.

Концептуально новая антропология и мультиплатурализм находят свое выражение в *Спекулятивном реализме* (Спекулятивном материализме) и *Объектно-ориентированной онтологии*. Это два направления Современной философии, которые на сегодняшний день являются авангардом Постмодерна, это углубление Постмодерна. В этих направлениях философии утверждается, что все вещи, будь то физические или вымышленные, одинаково являются объектами. Таким образом, открывается новый подход к проблеме сознания – проблему сознания предлагается решать через процесс уменьшения/ликвидации сознания, не через полную ликвидацию сознания. Здесь важен сам процесс ликвидации, в котором объекты могут получить некий суверенитет, а также в этом процессе возможно будет получить субститут (замена) сознания. В этом процессе проявляется переход к миру вещей, к искусственному интеллекту, постгуманизму и возможность попробовать «включить» сознание в материи, в искусственном интеллекте.

Итак, современная философская мысль ставит перед собой цель дегуманизации общества и переход к новым постчеловеческим формам. В этом контексте встает вопрос акселерационизма, т.е. ускорение техно-социальных процессов в обществе – ускорение перехода от общества гуманизма к постгуманизму. Это процесс перехода в будущее, в котором искусственный интеллект возьмет на себя обязанность по организации хозяйства, экономики, политики общества – передача инициативы следующей генерации, следующему типу существ.

В этом ключе хотелось бы выразить наше волнение по двум аспектам. Дело в том, что в научном и философском дискурсе: **а)** мы не встречали идей, которые бы высказывали какую-то альтернативную трансгуманизму точку зрения. Мы понимаем, что возврат к традиционному обществу и обществу Модерна уже невозможен в свете философско-научных и технико-экономических достижений. Но даже какие-либо альтернативные предпосылки не обсуждаются; **б)** наличие самого вопроса акселерационизма в движении к трансгуманизму. Т.е. в интеллектуальных кругах обсуждается вопрос: «с какой

скоростью нам двигаться в сторону постгуманизма?», но не обсуждается: «зачем человечеству туда двигаться?» и «надо ли человечеству туда двигаться?»).

Ранее, говоря об искусстве в подразделе 1.2 «Формы, свойства и функции документального метода в игровом кино» мы рассматривали в философско-социологическом контексте две принципиальные задачи искусства: а) выражение настоящего; б) формирование образа будущего.

Первая функция (задача) – это выражение настоящего. Искусство представляет, презентует, делает присутствующим. Тем самым оно отражает настоящее, отражает то что есть в данный момент, отражает актуальность, отражает современность и, если эта современность перешла за пределы Модерна, соответственно искусство отражает этот переход – выход за пределы Модерна и фиксирует Постмодерн как фаза-переход. Соответственно, искусство отражает время, отражает эпоху и одновременно делает эту эпоху присутствующей, она его делает настоящим.

Искусство, когда выбирает объект того что оно будет изображать, когда искусство выбирает центр внимания (объект представления) оно осуществляет фундаментальную герменевтическую операцию (толкование) – искусство, выискивает в современном мире то, что, с точки зрения художника, заслуживает внимания и презентует это. В зависимости от того на что упадёт внимание художника и будет отражать это настоящее. И вот поэтому представление художника в каком-то смысле определяет дух, смысл и сущность эпохи. Делая настоящее настоящим, искусство многие вещи отбрасывает; то, что не попадает в сферу внимания искусства то остаётся вне искусства, вне времени. Мы можем говорить о священной функции художника: он выбирает то, что будет представлять в своих полотнах, в своих фильмах, в скульптурах и прочем. Художник тем самым даёт право на жизнь, творит тот мир, который будет состоять из его произведений искусства и по которым люди узнают о духе и сущности эпохи. Т.е. в каком-то смысле, художник делает настоящее, поскольку он в настоящем выбирает то, что с его точки зрения заслуживает внимания.

И тут очень важный момент, т.к. в Модерне заслуживает внимания то, что наиболее существенное, наиболее важное, наиболее яркое, наиболее характерное [80]. Соответственно, постмодернистское искусство отражает настоящее Постмодерна: эпоха Постмодерн, философия Постмодерн, общество находится в состоянии Постмодерна, или в состоянии перехода к этому Постмодерну, а искусство делает это представленным. Поэтому современное искусство называется постмодернизмом, выявляя сущность настоящего, делая настоящее настоящим. Представляя его, выставя настоящее время на выставках

Вторая функция (задача) – это попытка формирования образа будущего. Поскольку искусство представляет настоящее, одновременно, заглядывая

вперёд, пытаясь это настоящее обобщить. Прodelав такую сложную операцию по представлению настоящего, искусство не может на этом остановиться и заходит в будущее, предопределяя будущее, стараясь продлить будущее, которое собрано из таких разрозненных фрагментов, продолжить эту операцию и создать сверхискусство, т.е. будущее, набрасывая образ будущего. В этом футурологическая, или конструктивистская функция искусства.

Применяя изложенную вторую задачу к искусству Постмодерна, мы видим его особенности (отличительные свойства).

Прежде всего искусство Постмодерна не считает, что искусство должно быть иерархичным. Соответственно, художник утрачивает свою сакральную функцию [81]. Художник постмодерна считает, что то, что он делает не является созданием иерархии и объектом его внимания является *не* наиболее важное, *не* наиболее существенное, а наоборот, наиболее маргинальное, наиболее случайное, наиболее эфемерное. Художник Постмодерна выбирает те объекты, которые традиционно не попадали в сферу внимания людей искусства. И в этом уже принципиально новая задача художника Постмодерна, он представляет то, что обычно выпадает за сферы презентации, он обращает внимание на детали, фрагменты, случайные, второстепенные элементы, на разного рода отклонения, экстравагантности, перверсии, на миры слишком большие, или слишком малые чтобы попадать в зону внимания художников предшествующих парадигм. Соответственно, его интересует нечто, что не интересовало раньше других художников.

Также внимание художника-постмодерниста движется случайно, фрагментарно, спонтанно и в этом отношении он ставит своей задачей представить нечто, не выделяя и не вынося это нечто из всего остального. Поскольку в философском смысле парадигма Постмодерна заключается в сносе всех иерархий, то художник-постмодернист занимается именно этим – он сносит все иерархии, он показывает, что объектом внимания являются совершенно случайные вещи.

Более того художник-постмодернист хочет элиминировать (исключить) художника, как того, кто создаёт эстетические иерархии. И отсюда эфемерность постмодернистских произведений искусства. Из концепта исключения художника из процесса творчества реализуется представление о том, что художник переходит, как бы на сторону того, что он изображает; пытаясь шизофренически встать на позицию объекта и дать этому объекту, при чем в случайном порядке, высказать о себе самом все, что он хочет.

В этом некая стратегия Постмодерна. Он хочет представить, сделать присутствующим нечто, что на самом деле, с точки зрения парадигмы Модерна, в таком представлении не нуждается, либо в силу его банальности, либо в силу его нерелевантности, случайности, эфемерности, фрагментарности (Марсель Дюшан «Фонтан», 1917). Тем самым художник Постмодерна решает задачу принципиально прямо противоположную художникам других, предыдущих

эпох. Он не выделяет, он не репрезентирует, а он делает вещь скорее отсутствующей, он абсентирует вещь. Т.е. когда вещь попадает в зону внимания художника Постмодерна, она утрачивает свою вещную семантику (значение, смысл), она перестаёт быть тем, чем она является, оказываясь в иронично размывающем контексте.

По сути дела, художник Постмодерна губит вещь, как нечто на что падает приоритет его внимания, он растворяет её в безразличии, в иронии, в холодном обесмысливании объекта произведения искусства. Т.е. художник десемантизирует, абсентирует реальность, абсентирует вещь, а не выделяет их сущность, тем самым, он и открывает сущность Постмодерна.

Это парадоксальный ход, художник Постмодерна вместо презентации делает абсентацию, т.е. делает вещь не присутствующей, а отсутствующей и через свое внимание к ней соответственно внимание растекается, рассеивается на целый ряд фрагментарных элементов, которые заведомо не должны ни во что собираться. Они должны оставаться фрагментами экстравагантного ансамбля, чем и является мир Постмодерна.

В отношении образа будущего искусство Постмодерна занимает радикальную позицию: будущего нет. Поэтому Постмодерн отрицает саму возможность проекта, отрицает саму возможность истории. Постмодерн – это постисторическое явление. Реализуется идея рециклирования того, что было. Время – нет, время – это фикция. В искусстве это выражается цитированием. Настоящее, которое не имеет ни прошлого, ни будущего, а, следовательно, смысла. Искусство постмодерна уничтожает будущее.

Формула искусства Постмодерна в том, что настоящее оно делает отсутствующим, ненастоящим, виртуальным, снимая его значимость, растворяя его в среде невыразительных знаков ничего не означающих; в отношении будущего искусство Постмодерна занимает строго отрицательную позицию, искусство постмодерна уничтожает будущее в пользу бессмысленного, телесного настоящего.

Поэтому искусство Постмодерна стремится выразить одно – вечность телесности. Оно уничтожает смысл, оно деконструирует объект, оно заканчивает с присутствием и вместо присутствия отсутствие.

В этом основная стратегия Постмодерна: смешение смыслов, разрушение больших рассказов, отказ от построения каких бы то ни было иерархий, десемантизация объектов и лишение человечества будущего (и человечества, и философии, и культуры, и общества). Современное искусство утверждает, есть только настоящее, оно бессмысленно и это настоящее вечно.

Искусство Постмодерна как фундаментальный нигилизм, как факт, который он транслирует – Ничто уже пришло, оно уже наступило, оно уже состоялось и Постмодерн просто двигается внутри его никуда не ведущих лабиринтов, в свободном, игровом режиме, атакуя периодически любое возвышающееся, еще не снесённые вертикальные строения: произведение



искусств, стиль, культура, автор и т.д. Уничтожение автора, уничтожение произведения искусства, уничтожение смысла, уничтожение эстетики, уничтожение красоты, уничтожение всего того, что имеет намерение на вертикальность – это задача и программа постмодернистского искусства.

Говоря выше о Постмодернизме, мы говорили о нигилизме и переоценке ценностей. Эти понятия напрямую связываются с именем Фридриха Ницше. Более того, некоторые мыслители высказывают о нем мнение как о предтече Постмодернизма. Применительно к идеям Ницше, кратко рассмотрим их реализацию в сфере Современного искусства.

Прежде всего мы исходим из понятия Ницше – «Сверхчеловек», которое, по нашему мнению, означает **не** некую **личность**, обладающую высшей волей и способностями, **а общество**, которое достигло определённой стадии полной реализации человеческих творческих способностей. Где общество в целом реализует идею универсального человека.

Говоря о сценических, драматических видах искусства, к которым несомненно относится кинематограф, то во второй половине XIX века театр претерпевает большие реформы. Как мы рассматривали в пункте «Формы, свойства и функции документального метода в игровом кино» к концу XIX века выделяется деятельность режиссёра.

Ко второй половине XX века среди новых театральных систем уже режиссёрского театра наиболее авангардные системы в той, или иной форме связаны с Ницше.

*Эдвард Гордон Крэг* (1872-1966; актер, режиссёр). Эдвард Крэг вводит понятие «сверхмарионетка», т.е. актер который не является художником, и он только в процессе, в дальнейшем должен стать художником. Актер (Сверхмарионетка) в процессе преодоления личностного начала, переходит на уровень универсального человека, он должен потерять свою индивидуальность, потерять свою личность. Крэг говорил, что актер должен прежде всего перестать играть самого себя и это даст возможность прийти к образу.

*Антонен Арто* (1896-1948; сюрреализм, писатель, режиссёр) [82]. Антонен Арто разработал свою собственную концепцию театра, которую назвал «Театр жестокости». Основная идея Арто это отрицание театра в привычной форме. Арто понимал задачу театра как обнаружение истинного смысла существования человека на Земле. Отказ от индивидуального и сознательное подчинение необходимости.

«Театр и его Двойник» - сборник статей, в которых Арто выразил свои взгляды на театр. Одно из основных понятие «Двойник». Двойник – это не персонаж. У Арто актер не играет какого-то другого, двойник это не другой, а тот же самый человек, тот же актер, но вышедший на уровень архетипический (символтип уровень). И в процессе игры возникает нечто общечеловеческое. Это даже не игра, а своеобразный отказ от игры – принципиальное новшество, которое предлагает Арто: не создание персонажа, а отказ от создания

персонажа. Снятие своей личностной маски и выход на этот общеархетипический уровень и возможность через определённую актерскую технику (которая у Арто тоже конкретизирована) выведение на этот же уровень зрителя.

Это некий инструмент коллективного перехода актера и зрителя в некое иное состояние, которое через произведение искусства и должно произойти. Преодоление бытовой логики, преодоление общества, которое условно в общественных взаимоотношениях. Выйти на новый уровень сознания (архетипического), где эти условности и эти инструменты подавления не действуют.

Эти примеры дают нам возможность размышлять о том, что искусство находилось в поиске нового духа, который был утрачен в обществе вместе с потерей сакральности, и теперь (в первой половине XX века) предполагался некий новый путь. Ведь искусство (живопись, литература) до какого-то момента была только сакральной: в литературе писались тексты лишь о святом духе, святых и их деяниях; в живописи писались лишь сакральные образы – иконы, фрески. Искусство было частью сократального мира. И вот с какого-то момента искусство становится профанным. В новое время литература (живопись, искусство) стало ставить не священного человека, а обычных людей (без богоискательства). И это стало обычным, привычным, нормативом. И философские идеи Фридриха Ницше питают художников к выявлению нового духа в художественных формах.

Однако, как мы видим из предыдущего обзора Постмодерна и проявлений его в искусстве (в Постмодернизме), любая вертикаль яростно пресекается в художественном творчестве. Но, по нашему мнению, искусство (творчество) – это, по своей сути, область сократального, которая предъявляет одинаковые требования и к творцу (художнику), и к воспринимающему (читателю, зрителю, слушателю). Ведь воспринимающий тоже участник творческого процесса. Это не просто пассивный отражатель произведения, это соучастие, соавторство в творении.

И художник тот, кто смог достичь того пика где банальные человеческие переживания становятся священными. Это мнение полностью противоположно Современному постмодернистскому движению. Мы считаем, что хоть процесс Постмодерна необратим и конечно же в новой эпохе появятся новые ценности, однако стоит пытаться это передать в будущее: *пик искусства – это когда искусство достигает точки сократального, общечеловеческого*. Да, это, как раз, противоположно искусству Постмодерна. Но, по нашему убеждению, все-таки искусство призвано возвышать человека, и массовая культура также может нести в себе эту задачу.

Ведь подлинное искусство требует специальной подготовки, требует знаний и подготовки. А Современное искусство, в своей большей части, весь XX век все больше и больше отступало от этих требований. Как и в любом

творчестве автор (режиссёр) и зритель (читатель, слушатель) являются взаимонеобходимыми и взаимодополняющими активными фигурами. Так как тот, кто говорит в искусстве должен быть услышан. И чем более высока его речь, чем более глубока и фундаментальная картина, или образ, который он рисует, тем более глубокий, более подготовленный, более творческий требуется зритель, читатель. Опять же уточним, что высказанное слово полностью соответствует дискурсу Модерна (тем более употребление таких понятий как «возвышенное» - «низменное») и мы рассмотрим противоположную позицию ниже.

Современное искусство стремится стать массовым, оно стремится спуститься на уровень обычных людей и тем самым оно теряет свое возвышающее, возвышенное измерение.

К тому же и Модерн, и Постмодерн оказали большое влияние на психическое состояние не столько человека, сколько на общество в целом и это отразилось на произведениях искусства как некие психозы XX века, конца XX века и начала XIX века.

- *Паранойя* – это тип психоза, выраженный в бредовых идеях (в сверхценных идеях).

- *Шизофрения* – это тип психоза, для которого характерны нарушения мышления, восприятия, эмоций, самовосприятия и поведения (галлюцинации, бред, неадекватное поведение, дезорганизованная речь, нарушение эмоций).

Модернистское движение к определённости и чёткости, к строгой структурности и идеологии, появление знаний психологии, её распространение и влияние на многие сферы человеческой жизни выразилось в политическом контроле над обществом. И это некоторое помутнение разума проявилось в обществе, а также нашло отражение в кинематографе. Фильмы об этом типе психоза отличны от классических фильмов тем, что в них превалирует субъективное повествование и взгляд от первого лица – кинокамера отождествляется с персонажем фильма. Взгляд и его большая роль в психике больного связана с паранойей, так как паранойя развивается из тотального контроля и стремления к власти.

В современном мире психическое отклонение как шизофрения проявляется в виде утверждений больных, что на людей оказывают колоссальное воздействие современные средства телекоммуникации, компьютерное программирование, зомбирование и внедрение компьютерных «чипов». Кроме этого люди с психическими отклонениями утверждают, что на людей идет воздействие со стороны внеземных цивилизаций. Шизофрения явилась значительным феноменом, проявленным в культуре Постмодерна. Более того в социуме в некоторых моментах насаждалась искусственная шизофренизация. Отметим, что мыслителями Постмодерна Ж.Делёзом и Ф.Гваттари был введён термин «шизоанализ» как способ исследования постмодернистского общества, что показывает нам о некоем нормативе в

современной антропологии и социологии. Современный человек как шизофреник – человек способный одновременно говорить два противоположных высказывания, который живёт с расфокусировкой правого и левого полушарий. В культурной среде это был некий антропологический образец.

Сегодня наблюдается дальнейшее движение в общественном психическом отклонении (глубже). Метафорически это можно назвать «олигофренией», «дебилизмом» или «идиотизмом».

- *Дебилизм* – начальная, самая слабая ступень умственной отсталости: затруднение фокусировки внимания, замедленно запоминание, и оно непрочное, трудность охватывания ситуации целиком, улавливание лишь внешних сторон событий.

Идиотизм является крайней стадией олигофрении через дебилизм.

И это проявляется в общественном феномене: понимать речь, но не понимать смысла. Это может быть сигнал о наступлении общества дебилизма. Дебилизм становится парадигмой современного норматива обывателя, человека.

Человеческий мир погружен в огромную систему семантических связей и даже если один человек не произносит какую-либо часть фразы, или говорит опосредовано, все равно другой человек (слушающий) понимает весь тот контекст, который не произносим, но имеется ввиду. Т.е. мы говорим одну фразу (любую), а подразумеваем так много под этой фразой. И вот как раз-таки этот смысловой фон не доступен дебилу, он находится в языке (он слышит слово), но не находится в смыслах (не понимает смысла).

Нахождение вне языковой игры (за пределами) – это нахождение глубоко в своей индивидуальности. Но рассмотрим греческое слово «идиот (idiotos) – частное, индивидуальное», которое означало в греческом обществе человека, который не имеет родства и социальной принадлежности, чужестранец; человек лишённый всяких социальных связей с коллективом, лишённый коллективной идентичности.

В современном мире по мере того как человек все больше и больше становится индивидуальностью, и все больше впитывает либеральные ценности/представления (свобода от всего), он все больше идиотизируется. Он отрывается, он разрывает общественные связи, тем самым он уходит от пространства языковой среды, и все время остаётся сам с собой. Движение в сторону приватизации, индивидуализма, либерализма – это движение в сторону идеала идиота.

Но первый шаг в сторону идиота – это шаг дебилизма. Дебилизм является первым, фундаментальным этапом десоциализации человека. Переход от общества к анти-обществу, от социума к десоциуму. Десоциальное общество, основанное на бытии автономного индивидуального объекта. Мы лишь высказываем некую гипотезу о социальной шизофрении и олигофрении как о

болезни общества, которое проявляется в различных нарушениях или подмене универсальных культурных кодов, символов.

В подразделе 1.2 «Формы, свойства и функции документального метода в игровом кино» мы рассматривали природу драматургии как демонстрацию человека, его жизни, его мечтах и намерениях через сочетание действий самораскрытия и взаимораскрытия. Прежде чем говорить о Современной драматургии, необходимо заметить, что глубинные человеческие коды (символы) неизменны и достаточно сильны, несмотря на давление постмодернистских методов – миф и архетип. Эти коды, заложенные в глубоком периоде человечества – в традиционном обществе – в Премодерне. Кратко рассмотрим их.

*Миф* – это бесписьменная история. Это повествование, передающее представления людей о мире, месте человека в нем, о происхождении всего сущего, о богах и героях. Миф предполагает одно, но очень важное, фундаментальное положение (признак) – рассказчик мифа, как и слушатель, верит в то, что история, которую он рассказывает реальная. Рассказчик мифа сам верит в его реальность. Также есть второй признак – мифы есть у всех народов.

В сегодняшнем мире, как и в прошлом, не знать мифы невозможно. Так как множество произведений искусств (во всех видах искусств) так или иначе связаны с мифологией.

Миф основан на том, что у человека нерасчленённое сознание, целостное сознание – это явление называется синкретизм, т.е. для человека нет разницы между реальностью и выдумкой – для него всё есть реальность. При этом мифологическое мировоззрение образно, т.е. мифологическое мировоззрение предполагает конкретность мышления. – не понятийное, а образное мышление. И вот из этого мифологического понимания мира выросло все остальное – религия, наука, философия. Центральное в мифологическом сознании – это вера, человек полностью полагается на своё чувство веры. Также превалирует метафоричность и эмоциональность. Долгое время мифологическое сознание было единственной формой миропонимания.

До V в. до Н.Э. понятия «миф» и «логос» были однозначны. Однако позже миф стал противопоставляться логосу и приобрёл уничижительный оттенок, обозначая бесплодное, необоснованное утверждение, лишённое опоры на строгое доказательство или надёжное свидетельство.

Из этой краткой характеристики видно, что человек прошлого был цельной натурой и в полном взаимодействии с окружающим его миром. И миф тому подтверждение.

*Архетип* – это некий прообраз, который несёт в себе изначальные, врождённые психические структуры (образы), составляющие содержание так называемого коллективного бессознательного и лежащие в основе общечеловеческой символики сновидений, мифов, сказок и других созданий

фантазии, в том числе художественной. Архетип является незримой, явно непроявляемой соединяющей нитью между зрителем (читателем) и глубинным мифом, который заложен в том, или ином произведении искусства.

Архетип несёт в себе определённые признаки того или иного образа (мудрец, воин, мать, др.), которые зритель распознает на подсознательном уровне.

Как мы сказали выше, архетип является той невидимой глазом связующей нитью, которая соединяет людей между собой, воздействуя на человеческое бессознательное. На современном этапе Постмодерн, с одной стороны, создаёт искусство, которое не имеет образа человека, или вообще нефигуративно; с другой, человеческие отношения переводятся в совершенно другой уровень, в котором практически отсутствует взаимодействие в обществе.

Говоря о современной драматургии, мы должны уточнить, что мы рассматриваем не современную драматургию, а новую драму – те тенденции, которые отражают современный мир, современное общество.

Новую драму отличают несколько аспектов, главный из которых – это насыщенность и компактность текста. Это обусловлено тем, что драматургу (художнику) необходимо успеть сделать свое высказывание быстро и ёмко, так как зритель находится в постоянном цейтноте современной жизни, насыщенной событиями, огромным количеством разных факторов и уже нет такой роскоши сидеть в кинозале или театре по три-четыре часа.

Другие аспекты новой драмы:

- яркость, в какой-то мере эпатажность представления материала, провокативность;
- острая социальность;
- непривычная форма, обусловленная субкультурой или андеграундом;
- антибуржуазность;
- превалирование малой формы над большой.

Кроме вышеперечисленных аспектов, также в Современной драматургии проявляются изменения на уровне текста (в широком понимании): реплики или диалоги персонажей двигаются лишь по-горизонтали в, так называемой, языковой поверхности, без глубинных смыслов; часто сам принцип нарративности и фигуративности исчезает; кардинально меняется порядок фабулы, который проявляется в нелинейном построении сюжета.

Нелинейное повествование – это такое композиционное построение сюжета, при котором игнорируется хронология. Существует несколько драматических приёмов:

- несколько параллельных сюжетных линий;
- реверсивная композиция, при которой повествование ведётся от конца в начало;

- несколько персонажей в фильме, с чьих точек зрения рассказывается история;

- нелинейная композиция, при которой сюжетная линия изменена, например, история начинается с конца, продолжается началом и завершается серединой истории.

В кинематографе драматургия выражается в киноязыке и является его неотъемлемой частью и вместе с аудиовизуальными средствами достигает то или иное чувство, ощущение у зрителя от кинопроизведения. В этом ключе эстетическая задача, которая встаёт перед киноязыком, – это каким образом (какими художественными средствами) реализовать новую форму драмы.

Любое эстетическое исследование так или иначе всегда затрагивает этику (вопросы морали, политики или права). Киноискусство, как и искусство вообще, вовлечено в жизнь социума и это проявляется самыми разными сторонами кинематографа: выбор темы, государственное финансирование, влияние на общество и обсуждение самого кинопроизведения в обществе. В эстетическом плане автору просто необходимо точно и чётко чувствовать общественное (коллективное) восприятие и поведение чтоб верно его отрефлексировать в произведении.

Говоря о понятии автор, которое мы рассмотрели в подраздел 2.2 «Авторское отражение времени и пространства документальным приёмом в игровом кино Казахстана в период с 1971 по 1985 гг.», здесь нам следует расширить понимание этого термина, тем более что Постмодернизм конечно внёс новые смысловые горизонты.

XX век внёс в жизнь человеческого общества Три Смерти Супероснований:

а) Фридрих Ницше написал в своём труде «Так говорил Заратустра»: «Бог умер», констатируя тот факт, что Модерн полностью занял человеческий мир и в центр мира вместо бога поместил человека.

б) Но как мы рассмотрели выше, смена Модерна Постмодерном привела к тому, что некоторые, на сегодня основные, философские течения Постмодерна ведут к ликвидации (смерти) человека – постгуманизм.

в) И Постмодерн, проникая во все сферы человеческой жизни, устами Ролана Барта [83] объявил о смерти автора.

Ролан Барт (1915–1980, философ, семиотик, литературовед) в своей статье «Смерть автора» пересмотрел понятие «автор», подвергнув его полному анализу. По Барту автор (в случае Р. Барта – писатель) уже не может называться автором, так как по сути им не является. Он лишь привносит в текст некий начертательный жест, формирует некоторое знаковое поле вокруг себя, знаковое поле смыслов. Автор рассматривается ни как личность, а просто как некоторая инстанция, обладающая механической функцией, при помощи которой осуществляется запись знаковых систем в рамках текста. Само письмо (текст) развивается по собственным законам, письмо обладает некоторой

саморефлексией, письмо организуется по своим собственным законам. Текст неким рефлексирующим процессом заставляет писателя подстраиваться под себя.

Автор перестаёт быть первичной реальностью. Например, при описании речи того или иного персонажа рассказа невозможно установить кто говорит: автор, или опыт этого автора? Или человек (писатель) передаёт нечто услышанное им где-то когда-то? Ведь те смыслы, которые писатель вкладывает в текст, это смыслы, которые автор узнал, услышал, изучил; т.о. писатель выражает чьи-то идеи. Заметим, что данное высказывание полностью встраивается в постмодернистскую парадигму о цитатности.

Автор как классическое, модернистское понимание попадает под сомнение, размывается. Надо отметить, что модернистское сознание так ярко представленное в фильмах 60-х – 70-х гг. XX века – период расцвета авторского кино. Ведь именно авторское кино напрямую связано с культурой Модерна, потому что культ авторской личности – это ярко выраженная черта Модерна. Но затем произошло изменение, и мы не можем, строго говоря, определить присутствие автора и выявить какой-то смысл, который закладывает автор. Потому что каждый воспринимающий интерпретирует произведение по-своему.

Итак, видение автора в Модерне (и то, что мы рассматривали в подраздел 2.2 данного исследования) меняется полностью в Постмодерне, позиции автора развернулись кардинально. И уже текст выходит на первый план, и предполагается, что сам текст (сам дискурс) уже существует задолго до автора. А автор лишь пользуется некоторыми готовыми практиками и записывает текст.

Кинематограф стал стремительно меняться в конце 80-х – начале 90-х гг. XX века. В этот период произошёл резкий слом в культуре, когда модернистское сознание стало меняться. Уже в кон. 60-х гг. XX столетия начали происходить процессы разложения Модерна. Во Франции появилась «Новая волна» – это была имитация форм, существовавших раньше, но через постмодернистскую призму. Выявлялась некая единая кинематографическая линия: Итальянский неореализм, Французская новая волна, Догма-95. «Догма-95» – это попытка вернуть кинематограф к его истокам, к реальности. На тот момент (середина 90-х гг. XX в.) все стало растворяться в Постмодерне, авторское кино становилось слишком элитарным, массовое кино становилось слишком вульгарным. И «Догма-95» попыталась вернуть кинематографу реальные мысли о реальности [84, 85].

Кино, к которому мы привыкли (классическое кино), оно угасает, мельчает. Мы являемся свидетелями если не смерти классического кинематографа, то серьёзной трансформации. К тому же, повторимся, по нашему мнению, наступил момент, когда мы можем обсуждать дифференциацию понятий «авторское кино» и то кино, которое выходит на



экраны мира сегодня (см. подраздел 2.2 «Авторское отражение времени и пространства документальным приёмом в игровом кино Казахстана в период с 1971 по 1985 гг.» данного исследования).

Во второй половине 90-х годов XX века в Казахстане наметилось улучшение экономического положения. В стране появились крупные инвесторы, которые активно участвовали в процессах приватизации энергетической и добывающей отраслях страны. Также, начался процесс разгосударствления объектов здравоохранения, образования и культуры. В 1997 году оглашается стратегическая программа развития Республики «Казахстан-2030», также, в этом году столица страны переезжает из Алматы в Акмолу (Астана, Нур-Султан). В стране растёт количество предпринимателей, в том числе и в киноиндустрии. И в кинопроизводстве, и в кинопрокате появляются частные компании. Также, широкое распространение получает домашнее видео, почти в каждом доме есть видеомэгаффон и полки частных коллекций видеокассет с фильмами разных стран. В сфере бизнеса широко распространён видеопрокат кассет с фильмами. Кинофильмов самых разных кинематографий в стране становится очень много, однако в отечественном кинематографе, в сфере производства показатели очень низкие. Национальная киностудия «Казахфильм» отчитывается малым количеством полнометражных игровых кинокартин: с 1997 года в год выпускает по две-три картины.

Но с начала 2000-х ситуация на «Казахфильме» меняется. В 2004 году проводятся ремонтные, восстановительные работы на киностудии, также ведется закуп нового оборудования. В стране растёт кинопроизводство. Также, необходимо отметить, что Министерством культуры принимается решение о производстве киноленты, которая бы представила Казахстан широкому зрителю в мировом прокате. В 2005 году выпускается крупный международный проект «Кочевник».

Анализ кинокартин «Казахфильма» за период с 1998 г. по 2019 г.:

**1. Киллер (1998)** – режиссёр Дарежан Омирбаев.

- *Кинохроника* – режиссёр использует данный документальный приём на начальных и конечных титрах, в этих кадрах зритель видит людей, покупателей и продавцов, на каком-то рынке в одном из районов города. С одной стороны, к начальному кадру – кинохронике, мы, зрители, можем относиться как к эпиграфу, в котором автор выражает дух, смысл произведения, свое отношение в происходящей действительности и в произведении. С другой стороны, данным начальным кадром автор вводит нас в мир истории, которую рассказывает. Первый кадр является началом экспозиции всей истории – показываются предлагаемые обстоятельства, в которых разворачиваются трагические события.

**2. Фара / Подлинная история ангелов (1999)** – режиссёр Абай Карпыков. Фильм повествует о Фаре, сыне убитого владельца банка, которому оставлено многомиллионное состояние.

Персонажи фильма произносят кафе «Ласточка / Крыгаш», которое являлось одно из самых популярных для жителей Алма-Аты мест, в 60-х – 70-х – 80-х годах XX века – знаменитое кафе-мороженое – это определение хронотопа истории. Есть в фильме сцена, где герои читают письмо, адресованное Фаре и направленное по адресу: СССР, Алма-Ата, ул. Ленина 14 – домашний адрес главного героя.

Также в начальном титре фильма надпись: «СССР 1972 г.», затем титр «1999 г.» как определение хронотопа истории и проявление приёма – *Интегрированное пространство*.

В экспозиции фильма главный герой пишет письмо Анжеле Дэвис (1944 г.р., американская правозащитница) – приём *Историческое (подлинное) лицо*.

### **3. Три брата (2000)** – режиссёр Серик Апрымов.

История рассказывает о трех братьях, которые живут в посёлке недалеко от военной авиабазы.

Фильм начинается с закадрового голоса главного героя о том, что он сейчас служит на авиабазе, в которую перевёлся год назад. А родился он рядом с этой авиабазой в селе Аксуат. Этим ходом автор определяет место событий, которые показаны в истории. Говоря о времени истории, то режиссёр и художники-постановщики картины Сабит Курманбеков, Светлана Чигринова наполнили кадр реквизитом, который безошибочно рассказывает о детстве героя.

Хоть в фильме и присутствует *хроникальная съёмка* военных самолётов на аэродроме, кроме этих кадров в экспозиции режиссёр не использовал приёмы документальности в фильме.

### **4. Чисто казахская история (2001)** – режиссёр Дамир Манабай.

Главный герой картины вспоминает свое детство в поселке, своих родителей и неожиданное знакомство с отцом.

В фильме персонажи проговаривают важные исторические события, которые произошли в стране и повлияли на их жизни: 30-е годы, годы Великой Отечественной войны.

Режиссёр не использовал приёмы документальности в фильме.

### **5. Молитва Лейлы (2003)** – режиссёр Сатыбалды Нарымбетов.

Фильм повествует о главной героине по имени Лейла, которая родилась и выросла в поселке Дегелен, история о тех событиях, которые происходят с Лейлой и жителями посёлка.

Героиня фильма в начале рассказывает о себе, что ей 14 лет, что её воспитывает тётя. Затем идет титр с надписью: «Семипалатинский регион. село Дегелен. 60-е гг.» - этим самым режиссёр определяет хронотоп истории.

- *Кинохроника* – режиссёр использовал хроникальные кадры ядерного взрыва испытания, которые проводились на Семипалатинском ядерном полигоне.

### **6. Маленькие люди (2003)** – режиссёр Нариман Туребаев.

Это современная история, повествующая о молодых людях, которые пытаются найти себя и свое счастье в большом городе.

Режиссёр не использовал приёмы документальности в фильме.

**7. Шиза (2004)** – режиссёр фильма Гульшад Омарова. История о пятнадцатилетнем парне по прозвищу Шиза, который вербует молодых мужчин на нелегальные бои.

Режиссёр фильма не использовала приёмы документальности. Однако хотелось бы обратить внимание на название фильма «Шиза», которое является сокращением от слова «шизофреник» / «шизофрения». Как мы обсуждали выше в данном подразделе, режиссёр через такой художественный образ показывает современное состояние общества, показывает нам общество в состоянии некоторого расстройств.

**8. Кочевник (2005)** – режиссёры Иван Пассер и Сергей Бодров-старший. Это совместная кинокартина стран Казахстан и Франция, который был спродюсирован международной командой продюсеров: Милош Форман, Рэм Бергман, Павел Дувидзон, Рустам Ибрагимбеков.

История повествует о событиях в казахской степи XVIII века, о джунгарском нашествии.

- *Историческое (подлинное) лицо* – в фильме присутствует Абулхаир (1693-1748) – первый хан Младшего жуза казахов.

**9. Тюльпан (2008)** – режиссёр Сергей Дворцевой. Фильм об Асхате, который после службы в армии моряком, возвращается домой и хочет реализовать свою мечту: собственный скот, собственный дом с солнечной батареей и водопроводом.

Режиссёр использовал такие приёмы документальности как:

- *Аудиохронология* – аудиозапись звуков и сигналов, которые помогают определить время и место в сюжете фильма. В фильме звучит радиоприёмник, в котором диктор объявляет, что работает «Казахское радио» и тем самым показывая, что события происходят в казахстанской степи.

- *Фотохроника* – фотография, присутствующая в фильме является одним из способов движения сюжетной линии. Персонажи истории используют фотографию Принца Чарльза и Принцессы Дианы, которые являются подлинными, историческими, социально значимыми лицами. Фотография Принца и Принцессы Уэльских является предлагаемыми обстоятельствами в фильме. Но кроме развития сюжета также несёт в себе элемент соединения художественной реальности фильма с реальностью объективного мира.

- *Кинохроника* – съёмка подлинных событий становится частью сюжета. Герой оказывается свидетелем окота овец и данное событие не является постановочным. Автор-режиссёр использовал реальные события, происходящие на животноводческой ферме, где происходили съёмки фильма, как предлагаемые обстоятельства для своего героя.

- *Интегрированное пространство* – автор реализовал данный режиссёрский приём (также и в другом своём фильме «Айка», см. ниже) в варианте с жанром «мокьюментари».

**10. Рывок (2010)** – режиссёр Каганат Мустафин.

Это спортивная драма, в которой рассказывается о баскетболисте Канате.

Фильм начинается с экспозиции, в которой главный герой за кадром рассказывает, что «...эта реальная история, произошедшая со мной давно...». Таким образом мы видим авторскую историю об авторе.

Режиссёр не использовал в фильме приёмы документальности.

**11. Сказ о розовом зайце (2010)** – режиссёр Фархат Шарипов. История рассказывает о двух молодых людях – Ерлан, приезжий в большой город, и Локо, местный сын большого бизнесмена.

Это современный фильм, который показывает разные виды большого города Алматы, узнаваемость видов города. Также, персонажи пользуются техническими мобильными гаджетами, которые записывают изображение и это присутствует в фильме.

Однако, режиссёр не использует в фильме приёмы документальности.

**12. Нереальная любовь.kz / Виртуальная любовь (2010)** – режиссёр Амир Каракулов.

Фильм показывает проблемы личностного характера, когда люди не могут общаться и любить в реале, и бегут из реальности в виртуальность. Режиссёр не использовал приёмы документальности. Но в фильме присутствуют сцены, которые приближают режиссуру к приёмам *Интегрированного пространства* – например, герой смотрит в камеру как бы из виртуального мира в реальный мир. Также, друг главного героя использует фразу из фильма «Мимино»: «...я тебе один умный вещь скажу...», что также приближает выдуманную художественную реальность к объективной реальности.

**13. Шал / Старик (2012)** – режиссёр Ермек Турсунов, фильм снят по мотивам повести «Старик и море» Э. Хемингуэя.

История противостояния человека и природа, старика и стаи волков в казахской степи.

Режиссёр не использовал приёмы документальности в фильме. Однако присутствует сюжетная деталь, которая приближает художественную реальность к объективной реальности – главный герой старик Касым дал своим овцам имена легендарных футболистов: Марадона, Рональдо...

**14. Войско Мын бала (2012)** – режиссёр Акан Сатаев.

Фильм повествует об исторических событиях XVIII века, которые происходили в казахской степи – противостояние казахов против джунгарского нашествия. Кульминация фильма связана с исторической битвой, которая известна как «Анракайская битва».

Режиссёр не использует приёмы документальности в фильме.

**15. Бауыр (2013)** – режиссёр Серик Апрымов. Главный герой фильма – Еркен, которому 9 лет, он самостоятельно живёт в поселке без родителей и ждёт старшего брата с учёбы из города.

- *Цитата* – режиссёр ввёл в фильм стих М.Ю.Лермонтова.

**16. 28 Панфиловцев (2016)** – режиссёры Андрей Шальопа и Ким Дружинин. Это международный проект, совместная работа киностудии «Казахфильм» с партнёрами из России.

Фильм повествует о легендарном подвиге обороны Москвы в 1941 году в Великую Отечественную войну.

Кроме того, что фильм показывает историческое событие, в самом фильме использовано два приёма:

- *Историческое (подлинное) лицо* – командиры и красноармейцы, учувствовавшие в обороне.

- *Интегрированное пространство* – фильм открывается входящими титрами: цитата Бауыржана Момышулы и дата «16 декабря 1941 года». В фильме персонажи проговаривают места событий, название деревень, шоссе.

Также, в начале фильма дан титр, что создание кинокартины получилось при поддержке от 35086 человек. На конечных титрах показаны мемориалы под Москвой и в городе Алматы.

**17. Оралман (2016)** – режиссёр Сабит Курманбеков, оператор Марс Жумадилов. По словам автора, в основу фильма легла реальная история одного переселенца, вернувшегося в Казахстан.

Фильм повествует о казахской семье, которая возвращается в Казахстан из Афганистана.

Автор максимально приближает режиссуру к приёму документальности – *интегрированное пространство*. Фильм открывается титрами, что в 1991 году руководство страны призвало возвращаться казахам на историческую Родину; в 1992 году принят Закон о возвратившихся переселенцах.

Для обозначения места, в котором начинается действие истории, использован титр – Афганистан, провинция Кундуз – хронотоп.

Также, в фильме присутствует бумажный документ; в сцене дома, когда главный герой показывает полученную квоту от Правительства РК с правом переезда в Казахстан отцу. Из разговора с авторами фильма, данный документ является реквизитом и сделан художниками в точной копии к реальному документу и благодаря консультации сотрудников Министерства иностранных дел РК.

**18. Саташ (2018)** – режиссёр Тулеген Байтукенов. Режиссёр фильма рассказывает, что в основу кинокартины легла история о реальном человеке по имени Саташ (прототип), который живёт в глухом ауле где-то на севере Казахстана.

Режиссёр не использовал приёмы документальности в фильме.

**19. Айка (2018)** – режиссёр Сергей Дворцевой. Фильм совместного производства Казахстан, Россия, Германия, КНР, Польша. Кинокартина участник основного конкурса Каннского международного кинофестиваля (2018), на котором получил Приз за лучшую женскую роль.

История рассказывает о нескольких днях молодой женщины по имени Айка, в которые она вынуждена преодолевать сложные обстоятельства.

Автор использовал разные формы приёма – *Интегрированное пространство*: по телевизору передают новости и на экране написано: «Москва аномальный снегопад», диктор говорит, что по словам исследователей в Москве такого аномального снегопада не было более ста лет. Этим вводится хронотоп истории (Москва, зима).

Также, операторская работа Иоланы Дылевской, которая выразило изображение через жанр «мокьюментари» и помогла добиться режиссёру стилистического решения изображения фильма на уровне документалистики (стилизация под документальность).

**20. Балуан Шолак (2019)** – режиссёр Нургельди Садыгулов. Фильм посвящён истории жизни борца и музыканта Нурмагамбета Баймырзаулы, которого все знают в казахском народе по имени Балуан Шолак.

- *Историческое (подлинное) лицо*. Нурмагамбет Баймырзаулы (1864-1919) народный акын, прославленный борец. Кроме этого экранизированы исторические события, которым был свидетель Балуан Шолак и исторические поединки, которые были в жизни самого борца и акына. На завершающих кадрах фильма даются титры с информацией о жизни Балуан Шолака (Нурмагамбета) Баймырзаулы.

Каждый режиссёрский приём, подробно описанные нами в подразделе 1.3, как элемент метода документальности в фильмах данного исследования, мы рассматриваем через призму двух аспектов: драматургический аспект и экранный аспект. Затем, режиссёрские приёмы мы классифицируем в группы по названиям [86].

Прежде всего, мы определяем стороны наблюдения за объектом. Таких точек зрения (аспектов, групп) два:

*Драматургический аспект*, который включает в себя четыре характеристики: предлагаемые обстоятельства, характер, конфликт, жанр.

*Экранный аспект* несёт в себе три характеристики: аудиовизуальный, визуальный, звуковой (аудио).

При этом последовательность характеристик в каждом аспекте именно та, которую мы представили выше в каждом аспекте. Это обусловлено тем, как влияет каждый элемент аспекта на достижение цели автора – создание в кинозрителе максимального чувства правды. **Две группы «Системы режиссёрских приёмов документальности в игровом кино» определяют взаимодействие и взаимовлияние между элементами системы.**

Мы выделили две группы (два аспекта), которые определяют связи, отношения, элементов между собой. Благодаря сопоставлению элементов между собой относительно цели и аспектов (групп), нам удалось систематизировать элементы метода документалистики.

Данная система представлена в таблице 1, где:

Группа 1 – это составляющие Драматургического аспекта;

Группа 2 – это составляющие Экранного аспекта.

Таблица 1 - Система режиссёрских приёмов документальности в игровом кино

Экранный аспект	Драматургический аспект			
	Предлагаемые обстоятельства	Характер	Конфликт	Жанр
Аудио-визуальная составляющая	- <i>Интервью</i> - <i>Актуальное подлинное событие</i>	- <i>Цитата</i>		- <i>Интегрированное пространство;</i>
Визуальная составляющая	- <i>Кинохроника;</i> - <i>Фотохроника;</i> - <i>Бумажный документ;</i> - <i>Камео;</i> - <i>Историческое лицо;</i>			
Звуковая составляющая	- <i>Аудиохронотоп;</i> - <i>Аудиохроника событий;</i> - <i>Аудиохроника лиц;</i>			

Таблица 1 представляет описанные выше двенадцать режиссёрских приёмов документальности в единой системе. Хотя мы и рассматриваем режиссёрские приёмы в казахстанском кино, считаем, что данная система применима и к другим национальным кинематографиям. При этом напомним, что *цель использования данных приёмов автором – это вызвать в зрителе максимальное чувство правды по отношению к фильму. Двенадцать режиссёрских приёмов документальности являются элементами «Системы режиссёрских приёмов документальности в игровом кино».*

Режиссёрский приём – интервью, находящийся на стыке предлагаемых обстоятельств (составляющая драматического аспекта – группа 1) и аудиовизуальной составляющей (экранный аспект – группа 2), является максимально эффективным приёмом для достижения цели. Но надо отметить, что в приведённых нами примерах для данной статьи нет фильмов с этим приёмом. Да, и в целом в игровом кино Казахстана нет применения этого приёма. Однако это не значит, что мы должны исключить этот приём из нашей

системы. Мы понимаем, что ни технологическое развитие, ни развитие самого по себе искусства в целом и кинематографии в частности не стоит на месте. А значит, могут появиться кино-жанры, в которых появится возможность реализации этого метода. Более того, экранные искусства уже сейчас имеют большое взаимное влияние и проникают друг в друга: телевидение, кино, интернет, а значит, на стыке этих видов может уже реализовываться этот приём. Данное замечание в полной мере относится и к методу «Историческое лицо».

Рассматривая элементы документального метода необходимо обсудить режиссёрский приём – интегрированное пространство. В таблице 1 данный приём находится на пересечении «Жанр» и «Аудиовизуальная составляющая». Анализ фильмов показал, что режиссёрский приём «интегрированное пространство» использовался авторами в двух жанрах: комедия и мокьюментари. Такой приём как разрушение «четвертой стены» используется в жанре комедия и вполне оправдан в этом жанре. А вот жанр «мокьюментари» как таковой есть режиссёрский приём документальности, но это не означает, что история, созданная в этом жанре, является фактом – мы писали о псевдодокументалистике выше.

Один из элементов режиссёрского документального метода – это кинохроника - киносъёмка подлинных событий и лиц. Режиссёры, работая над той или иной темой и создавая историю, прибегают к использованию кинохроники в своих фильмах. И кинохроника, которая используется в игровом фильме, имеет след времени, так как фильм создаётся позже, зачастую намного позже тех событий. Однако нам бы хотелось отметить один режиссёрский приём (двенадцатый): Актуальное историческое событие (Актуальное подлинное событие). Данный режиссёрский приём вполне применяется на фоне долгосрочных событий, как мы рассмотрели на примере фильма «На диком берегу Иртыша» (1959). Событие достаточно долгосрочное, чтобы у автора была возможность подготовить и снять кинокартину.

Но современные технологии создания аудиовизуальных произведений дают возможность мобильно и оперативно снимать фильмы высокого качества. При этом необходимо заметить, что у автора появляется возможность снимать не долговременные события, а кратковременные и стихийные. Все зависит от оперативности реагирования автора, когда в момент работы над материалом происходит социально значимое историческое событие, которое, так или иначе, является составной частью сюжета фильма. В этом случае, режиссёр вполне способен поместить актера в происходящие события и снять «живые» кадры, которые затем войдут в фильм.

Здесь, в данном рассмотрении режиссёрского приёма, становится актуальна тема: Автор как Художник процессов, происходящих в мире, в обществе. Автор, как человек, который остро чувствует все изменения и возможные события в обществе. И у такого художника вполне может



получиться использовать данный приём «актуальное историческое событие» в своём игровом фильме. Согласно таблице 1 «Система режиссёрских приёмов документальности в игровом кино», этот режиссёрский приём оказывается на стыке предлагаемых обстоятельств (драматический аспект – группа 1) и аудиовизуальной составляющей (экранный аспект – группа 2) и является максимально эффективным приёмом для достижения цели – вызвать в зрителе чувство правды по отношению к истории.

Как видно из таблицы 1 такая составляющая драматургического аспекта как конфликт совершенно не затронута элементами документального приёма. Но это лишь показывает, что авторы (сценарист, режиссёр-постановщик) не создавали ещё фильма, в сюжетную линию которого бы включили документ, который становился бы конфликтным событием для действующих сторон, протагониста и антагониста. Таким образом, мы не исключаем возможности, что в будущем могут появиться кинокартины, в которых конфликтное событие будет реализовано через документальность.

Из анализа приведённом в нашем исследовании, в разделах 1, 2 и 3, мы можем заключить, что использование режиссёрских приёмов документальности в частности и кинематограф в целом напрямую влияет на общественное мнение, и связано с текущей социально-политической проблематикой. Режиссёрские приёмы документальности в игровом кино Казахстана соответствуют общим тенденциям развития режиссёрских приёмов документальности мирового кинематографа. Общественно-политическая проблема отражается в фильмах (мирового и казахстанского кинематографа) самыми разными компонентами: идеологический, социальный, психологический, социально-психологический. Кинематограф и его творческий характер несёт в себе сочетание особенностей познания научного и художественного. К тому же успешное использование приёмов документальности, по нашему мнению, это вполне резонный и достойный ответ на засилье компьютерной эстетики в современном кинематографе. И этому вполне будет способствовать **представленная «Система режиссерских приемов документальности в игровом кино»**, созданная на основе анализа фильмов киностудии «Казахфильм» им.Ш.Айманова.

### **3.3 Перспективы развития киноязыка в игровом кино Казахстана сквозь призму современной документальности**

В данном подразделе мы ставим перед собой задачу выявить тенденции развития документального приёма и его отражение в киноязыке.

В конце XIX столетия много инженеров работало либо над созданием, либо над усовершенствованием, как мы сейчас называем, киноаппаратуры [87]. Практически одновременно на выставках представлялись аппараты из США, России, Франции. Мы не будем подробно останавливаться на истории

кинематографа от самых первых шагов волшебного фонаря до изобретения самого «синематографа», однако рассмотрим лишь две детали, которые, по нашему мнению, характеризуют современное киноискусство.

Первая деталь в движении к кинематографу – это изобретение фотографии и фотоаппарата. А внутри этого процесса изобретение плёнки на основе целлулоида. Из инженерного принципа фотоаппарата исходили создатели киноаппаратов. И первые эксперименты с фиксированием (запечатлением) движения были с фотоаппаратом.

Вторая деталь – это противостояние инженерных идей Томаса Эдисона и братьев Люмьер (Огюст Луи Мари Никола Люмьер и Луи Жан Люмьер). Томас Эдисон запатентовал изобретение под названием «кинетоскоп», принцип которого заключался в том, что при покадровой протяжке киноплёнки, движущееся изображение (движущиеся картинки, фильм) мог смотреть один зритель через специальный окуляр. Это был кинотеатр для одного человека. Братья Люмьер предложили киноаппарат «синематограф» с тем же механизмом покадровой протяжки киноплёнки, но который проецировал изображение на экран и таким образом фильм могли одновременно смотреть большое количество человек [88].

1895 год – это год рождения кинематографа, год, когда принцип демонстрации фильмов массовому зрителю победил индивидуальный показ. Этот поворот обозначил не только коммерческий успех, но и более сложный механизм развития массовой культуры. Прошло немного более ста лет в истории кинематографа, это почти ничего по сравнению с летоисчислением классических искусств и, тем более, с человеческой историей. Но за этот срок киноискусство сделало оборот, можно сказать, на 360 градусов.

Современные технологии привели к тому, что аудиовизуальные изображения (фильмы) снимаются снова на фотоаппарат: студенческие фильмы; любительские фильмы; профессиональные киноработы на уровне музыкальных клипов или рекламных роликов; профессиональная киносъёмка для студий, работающих в интернет-пространстве. Более того, эдисоновский принцип индивидуального просмотра, благодаря развитию цифровых технологий, вернулся с триумфом и массово. Сегодня, в первой половине XXI века, у каждого человека свой собственный кинотеатр в кармане, который в любой момент времени может продемонстрировать любой фильм любого хронометража. И рассуждения о некоторой гипотезе будущего киноязыка переходят в сферу футурологии.

На сегодня границы между большим и малым экраном размываются, большие формы драматургии и сценической постановки просматриваются индивидуально на персональном смартфоне, компьютере, домашнем телевизоре. Конечно никто не оспаривает воздействие большого экрана, тем более при показе эпических, батальных сцен. И это прекрасно доказывает наличие, и стремительное распространение по планете кинотеатров с системой

iMAX. Однако массовая персонализация кинотеатров и развитие цифровых информационно-коммуникационных технологий диктует другой характер создания кинопроизведений, диктует новые формы киноязыка. Однако мы не говорим о том, что киноязык будет развиваться отдельно от телеязыка и интернетных аудиовизуальных продуктов. Скорее мы склонны говорить, что грядёт новая синтетика (кино как искусство синтетическое), которая синтезирует в себе все аудиовизуальные искусства (аналоговые и цифровые) и будет обладать единым аудиовизуальным языком.

Мы знаем, что язык – это сложная знаковая система, которая создана естественным или искусственным образом в человеческом обществе, несущее в себе понятия и определённое звучание, и написание. Понятие языка прежде всего применимо к естественному языку – язык, используемый в человеческом общении. Далее понятие языка распространилось на искусственные языки: компьютерные языки, информационные и программирования, научные. Искусственные языки специализированы и целенаправленны, они воплощают определённую цель.

Лингвистика как наука о естественном языке распространила свои понятия и на искусственные языки. Так каждый язык (и естественный, и искусственный) имеет свою грамматику (правила строения знаков), морфологию (изменение знаков), синтаксис (сочетание знаков). И мы в профессиональной среде пользуемся такими фразами как: кинофраза, внутрикадровый монтаж (как изменение знака – крупности плана), построение монтажной фразы и прочее.

Говоря об искусстве в целом и кинематографе в частности, то, как известно, кинематограф считался лишь техническим средством массового развлечения и совершенно не рассматривался как искусство, хоть и имел в своём распоряжении композицию, художественность. И лишь появление собственного языка, киноязыка, позволило кинематографу заявить о себе как об искусстве. Первый этап киноязыка – это крупность планов, ракурс и монтаж [89]. Затем уже все новые и новые элементы обогащали киноязык: панорама, движение, звук, цвет, стереокино, широкоэкранный и широкоформатный кино, и современные форматы кино 3D, iMAX.

Существенным в данном подразделе 3.3 «Перспективы развития киноязыка сквозь призму современной документальности в игровом кино Казахстана» является вопрос: отражает ли киноязык современный мир, современное мировоззрение и, если да, то каким образом?

Мы рассмотрели, что мировоззрение – это система обобщённых взглядов на объективный мир и место человека в нём, это система взглядов на отношение людей к окружающей их действительности и самим себе, а также обусловленные этими взглядами их убеждения, идеалы, принципы познания и деятельности.

Мы находимся во времени, в котором переживаем период перехода от эпохи Модерна к чему-то новому и совершенно незнакомому и этот переход обозначен Постмодерном. Наше сознание, наше образование, наша матрица (эпистема), наша наука, наше общественная структура, наша система обобщённых взглядов (мировоззрение) в значительной степени это ещё Модерн; мы ещё верим в прогресс, мы верим в лучшее, мы считаем, что время линейно и что есть некие материальные, позитивные факты. Но на самом деле наступил Постмодерн (завершающая стадия Модерна) и все вышеперечисленные категории (и не только они, а все категории вообще) утрачивают собственный смысл. Уже с начала XX века учёные осознают, что эпоха Модерна – это миф и миф этот завершился Прекрасной эпохой в Европе. Сегодня все развивается совершенно по-другому. И когда эпоха Модерна, которая мыслила себя бесконечным, поступательным развитием (эволюцией), закончится, наступит иная эпоха.

Мы раскрыли в подразделе 3.2 «Тенденции и формы документальных средств в игровом кино Казахстана в период с 1998 по 2019 гг., и Систематизация режиссёрских приёмов документальности в игровом кино» философско-социологический контекст задачи искусства: описание настоящего и формирование образа будущего.

Говоря о настоящем, которое описывает искусство, попробуем его обозначить, кратко описать Постмодерн. В этой эпохе меняется всё. Меняется время: оно не поступательно, а произвольно; меняется человек: это не некий индивидуум как постоянная величина, а некая составная вещь. Человека ведёт вперёд не разум, а некая машина желаний, какие-то подавленные комплексы. Карл Густав Юнг [90] (1875-1961, психиатр) говорит о коллективном бессознательном. Социологи (Эмиль Дюркгейм, Марсель Мосс, Питирим Сорокин) говорят, что нами правят социальное сознание и всё в человеке социально: меняется общество – меняется человек. Меняется мир и вместо мира мы имеем дело с экстравагантным ансамблем, состоящим из разрозненных сегментов. Где уже нет такого чёткого повествования (текста), есть только рециклирование фрагментов. И осмыслить эту новую парадигму, которая неизбежно будет на нас влиять необходимо (психологам, социологам и конечно же искусствоведам). Ведь искусство конечно отражает некоторые свойства Постмодерна, но далеко их не исчерпывает и совершенно не добивается к определению глубин той Новой эпохи, которая назревает. И тем не менее, эта эпоха почти беспощадно, фатально осуществляется. И в этой эпохе уже нет привычного нам человека, в этой эпохе нет привычного нам времени, нет привычного общества, нет привычного пространства, нет привычного знания, нет привычного института, все превращается в новые постформы.

В такую новую постформу превращается информация; и человеческое общество превращается в информационное общество (постобщество).

Современная информация – это знание, лишённое смысла. Ведь информация превращается в осмысленное знание, когда возможна её дешифровка, когда человек может «включить» процесс толкования (см. подраздел 1.1 «Концепции исследования документализма в социо-гуманитарных науках»). А информация поступает к нам в огромных потоках и процесс декодирования / дешифровки этой информации очень проблематичен. Так как информация разрозненная и в очень большом количестве. Потому что информационное общество предполагает увеличение потоков информации и сокращение интерпретационных схем [91]. Смысл знаков, символов, вещей утрачивается, исчезает. Человек в таком постобществе (информационном обществе) пассивно сдаётся перед потоком информации, которая начинает его полностью формировать. И человек уже не потребитель информации, а объект этой информации, которая просто его перемалывает [92].

И оказалось в этой ситуации, что человек уже ничего не знает. Он не знает, что хорошо, а что плохо. Почти не имеет собственных идеалов и собственной веры хотя бы во что-нибудь. И получилось, что тоталитарность сознания была побеждена, но человек оказался не интегрирован. И эта дезинтеграция ощущается художниками (режиссёрами-авторами): «Игла» (1988), «Конечная остановка» (1989), «Влюблённая рыбка» (1989), «Кайрат» (1991), «Место на серой треуголке» (1993), «Кардиограмма» (1995), «Аксуат» (1997), «Киллер» (1998), «Маленькие люди» (2003), «Шиза» (2004), «Бауыр (Младший брат)» (2013) и другие кинокартины.

Постмодернистский нонконформизм представлен не тем, что человек не может вписаться в окружающую действительность потому что он из другой, скажем так, материи – из чего-то цельного, но другого. А тем, что он из той же материи что и окружающий мир, но и мир, и человек вывихнуты, не цельны. И этими вывихнутыми частями человек с окружающим миром не совпадает, как неподходящие друг другу пазлы.

Художники создают фильмы, которые понятны большому количеству людей (массе) потому что они лишены какого-то специфического смысла. Это фильмы где объяснения даются из самого фильма, т.е. смысл фильма совпадает с тем, о чем там говорится [93]. В картинах нет строго хороших, или строго плохих, нет какого-либо осуждения, или прославления. Персонаж помещён в обстоятельства данности как нечто готовое и очевидное. Мир находится буквально перед ним и в этой простой схеме, в очень ограниченном горизонте персонаж живёт и с чем-то справляется. Это обычный маленький человек, оторванный от каких-либо больших нарративов, больших целей. В фильме Постмодерна один исход, или другой исход, в принципе, не имеет большого значения. Поскольку с точки зрения малых нарративов значение имеют более простые вещи: приехал парень, выпил с друзьями, подрался, встретился с девушкой – это понятный рассказ. Откуда он взялся, за что он дрался, кто эти люди, правильно сделано, неправильно – это все Модерн и в Постмодерне с

этим пора заканчивать. Есть прекрасный, спокойный, ясный факт – приехал парень и «потусовался». Это и есть нарратив Постмодерна, к тому же состоящий из цитат.

Цитатность – отличительная черта: кадры, сюжеты, сцены на что-то намекают, они вызывают чёткие ассоциации. Это рециклирование старого, ничего нового, всё является таким ремейком причём той самой копии, в которой уже трудно узнать оригинал. Все предельно узнаваемо, но предельно бессмысленно.

Картина может быть наполнена аллегориями, метафорами, символами, но весь символизм – это, так называемый, пустой символизм, когда человек показывает глубокомысленно какой-либо предмет и долго на неё смотрит [94]. Обычное сознание, архаическое, сознание человека Премодерна и даже Модерна пытается понять, что в этом предмете. Но символизм не имеет никакого обоснования, т.е. показывается некий знак вообще при отсутствии значения и чем меньше значение, тем более фундаментальным становится знак.

Если казахстанский кинематограф 60-х, 70-х и даже частично 80-х годов XX столетия был кинематографом для интеллектуалов и интеллигенции, для общества прогресса. Образованное общество требовало расшифровки каждого жеста, молчания, отсутствия звука и прочее – и это все предполагало действительно семантические структуры, которые достраивались, о которых спорили, говорили, которые вдохновляли [95]. А вместе с Казахской новой волной интерпретация сводится к минимуму, она вся дана в самих кадрах фильма и все в этих кадрах является ровно тем же самым что и их интерпретация – разрозненные куски равны самим себе.

И постчеловек собственно так и выглядит – это разрозненные кусочки реальности с сознанием в виде супового набора, в виде рекламных слоганов, обрывков идеологий, каких-то исторических знаний, желаний, полу осознаваемых стремлений.

Это новое измерение времени, в котором мы живём, которое принесло с собой новую этику, новую философию, новое отношение к истине. Но самое главное – Постмодерн создаёт нового человека.

Исторически развитие человека связано с большими и очень существенными изменениями анатомического, физиологического характера. Например, увеличение головного мозга, прямохождение, изменение челюстной части и в целом формы головы, редуцирование волосяного покрова.

Взаимодействие с природой и воздействие на окружающую среду изменяло человека. По мере усложнения технико-технологического базиса, с одной стороны, расширялось взаимодействие с окружающей средой и воздействие на природу, с другой, существенно менялся духовный мир человека: память, воля, эмоции, сознание.

Отданное предпочтение на расширение в направлении цифровых технологии, которое произошло в 80-х гг. XX века привело к тому, что на

сегодня информационно-социальные интернет технологии вывели человеческое общество на совершенно новый уровень. Этот технологический уровень становится очередной сферой жизни (средой обитания) человека [96].

Как мы рассмотрели в предыдущих пунктах, интеллектуальный авангард человечества подошёл максимально близко к проблеме другого. И в этом направлении уже преодолён этап, в котором квазисуущества подобны человеку (поведенчески и даже физически), но не обладают сознанием. Однако в центре внимания – перспектива создания искусственной сознательной личности. Это позиция доминирующего однополярного мира, глобализма. Но есть и второй взгляд на мир, который не имеет ничего общего с доминирующей позицией – это консерватизм. И на сегодняшний день такой взгляд на мир в ведущем научно-философском дискурсе абсолютный дефицит.

В этом ключе как никогда возрастает образовательно-культурное направление, которое реализует, поддерживает общество. Встаёт в полный рост важность таких программ как молодёжная политика и присутствие молодёжной политики, образования и культуры в интернете. Уже даже не обсуждается важность социальных сетей и понимание того, что тон в них задают молодые люди – 20 лет минус. Сегмент компетенций смещается в сторону младшего возраста. Люди от 22-х лет и выше – это уже, так называемые, интернет-пенсионеры. Школьники старших классов в интернет-среде представляют собой интернет-взрослых; они, вооружённые социальными сетями и Искусственным Интеллектом даже на уровне смартфонов, становятся авангардом общества.

Таким образом молодые люди и дети (20 лет минус) об интернете и в интернете знают больше чем взрослые. И в этом виртуальном пространстве люди меняются местами: дети – это взрослые, а взрослые – это дети. Постмодерн отмечает тем, что общество становится все более и более школьником. Подростковый язык используют и крупные ПиАр-компании, и обычные люди на улице. На наших глазах из субкультуры и андеграунда формируется новая культура, которая будет основным течением будущего. Будущего, которое наступит через тридцать-сорок лет: Культура обрывочных деталей, ЛОЛ-культура, МЕМ-культура. И она уже несёт в себе все атрибуты будущего:

- невозможность познать и изменить мир, невозможность познать и изменить порядок вещей.

- невозможно привести мир в систему; мир не систематизируем и не структурируем;

- понятие «прогресс» утрачивает какое-либо значение в знании и в социальной жизни. Значение имеет понятие «успех» и его выражение далеко не экономическое.

К тому же у современного человека меняется способ восприятия: линейное и последовательное восприятие уступает место одновременному и

поли перспективному восприятию; восприятие более поверхностное и широко охватное приходит на смену восприятию более центрованному, глубокому, архетипом которого служило прежде чтение большого литературного текста [97]. Эти изменения распространяются и на два глобальных кода, которыми обладает любой человек, любого культурного типа:

- **дописменный** (традиционный) глобальный код;
- **письменный** (книжный) глобальный код.

В каждом культурном типе присутствует основной культурный код, открытый к изменению и само порождению новых, вторичных культурных кодов – по их связи со структурами социальных кодов [98]. И эти культурные коды подвергаются изменению, точнее удалению.

Им на смену формируется новый культурный код – **экранный**, несёт в себе характеристику интерактивности (взаимодействие). По типу интерактивность делится на взаимодействие между людьми; взаимодействие человека и машины, взаимодействие человека и информационно-коммуникационной системы, взаимодействие машины и машины.

Радикальное обновление технико-технологического базиса и вхождение человечества в новую информационно-технологическую среду обитания уже привело к тому, что внутренний мир человека стал стремительно меняться. Алгоритм мышления машины намного превосходит возможности человека и это существенно влияет на стиль жизни человека, машины начинают формировать потребности человека.

В триединстве человеческого внутреннего мира: сознание, воображение, мышление – начинает преобладать сознание над воображением и мышлением. Это отражается на частоте оперирования образами, преобладание «клипового» мышления и фрагментированного сознания.

Восьмидесятые годы XX столетия как отдельный феномен ждут еще своего исследователя, исследователей в разных направлениях человеческой жизни: в философии, в науке, в социальной и политической жизни, в искусстве. Для нашего же исследования важно замечание, которое мы говорили выше: во второй половине XX века шли интенсивные исследования и в 80-е годы XX века развитие предпочло двигаться в направлении только цифровых технологий [99].

В кинематографе появляются эксперименты, которые расширяют возможности изобразительных средств – CGI (Computer Graphics Image / Computer Generated Image) – Образ Компьютерной Графики, или Компьютерно-генерированный Образ, также известно, как Цифровая Обработка Изображения [100]. Использование цифровых технологий в производстве кинофильмов идет по широкому спектру: от съёмки фильмов на цифровые кинокамеры до цифровой обработки изображения на этапе монтажа [101]. Основным производителем цифровых эффектов и цифровой обработки кинофильмов является Голливуд, США (Hollywood), он же и законодатель моды [102]. В



рамках производственной системы Голливуда работает несколько студий, которые специализируются на создании цифрового изображения: CIS Hollywood, Digital Domain, The Orphanage, Asylum VFX, EvilEye Pictures, Method Studios, Luma Pictures, ILM – Industrial Light & Magic [103]. Компьютер, в котором есть специализированная программа, преобразует снимаемое изображение в пиксели, которое можно свободно изменять и перерабатывать.

Методы Цифровой обработки изображения (CGI):

- *захват движения* (motion capture) – техника при которой синтезируется актерская игра и цифровые технологии; движения актера регистрируются специальным оборудованием;

- *морфинг* – преобразование одного предмета/объекта в нечто другое [104].

Масштабное применение компьютерных цифровых технологий при создании фильма ставят перед исследователями, учёными киноведами вопрос о фундаментальных понятиях о кино: фотографичность кинематографа, реализм изображения, фотографическая природа кино, фиксация объективной реальности перед камерой. Также встаёт необходимость уточнения определения термина «фильм», который уже не снимается на киноплёнку, не монтируется на специальном монтажном столе при помощи ножниц и клея, не демонстрируется на экран через специальный проектор [105].

Благодаря цифровым технологиям изображение, проецируемое на экран, уже может не иметь никакой связи между кино-видеокамерой и внефильмовой действительностью. Более того, изображение может создаваться при отсутствии либо того (кинокамеры), либо другого (действительности).

Современные цифровые технологии позволяют пользователю взаимодействовать с объектами виртуального мира, например, перемещать их, брать в руки, прикасаться. Такие возможности взаимодействия человека-пользователя с виртуальными объектами (репрезентациями) показывают, что эффект реальности неимоверно возрастает, хоть она и виртуальная.

Однако, здесь возникает следующий момент, который необходимо принимать во внимание и игнорировать который никак нельзя. Дело в том, что цифровые технологии на пути достижения максимального реализма в трёхмерной компьютерной графике достигли уровня точной репрезентации и копирования объектов окружающей действительности. И изображение, скопированное компьютером, совершенно не отличается от фотографии. Но на этом этапе разработки не остановились и технологии шагнули дальше. И отличительной чертой компьютерного изображения от фотографии является то, что компьютерное изображение может быть никак не связано с окружающей действительностью, с реальным миром. Но реальность изображения максимальная. Следующая отличительное достижение – это динамичность трёхмерного изображения. Таким образом у человека-пользователя появляется

возможность не только перемещать (взаимодействовать) объекты внутри виртуального мира, но и перемещаться в пространстве самому [106, 107].

Цифровые технологии меняют не только технологию производства кинофильмов, но и экономику киноиндустрии. Хотя бюджеты блокбастеров неимоверно растут с каждым годом, необходимо заметить, что цифровые технологии значительно упрощают процесс производства и снижают стоимость проекта. Сегодня мы вправе говорить о том, что доступность и низкая цена цифровых кино-технологий – возможность создавать аудиовизуальные произведения любому творческому человеку, что несомненно расширяет палитру художников как независимых, так и студийных. В самую пору вспоминать высказывание В.И.Ленина о важности кинематографа [108]. Но с другой стороны, здесь же и открывается возможность об образовании огромного потока кино-посредственности. Хотя при постмодерновом дискурсе, когда нет ни высокого искусства, ни прекрасного, ни низкого – это опасение не актуально.

Современная постфилософская мысль движется строго в рамках переосмысления всего и переоценки всего. В том числе и кинематографа. Мы рассмотрели выше идею «чистого горизонта», без каких-либо возвышенностей эстетики или идеи. Таким образом, применительно к кинематографу и технологиям, логика развития следующая: природа кино заключается в том, чтобы обновить наш мир представлений и образов, а не в том, чтобы вернуться еще раз в сферу искусства.

Рассмотрение развития искусств в исторической перспективе, показывает нам одно очень существенное явление – искусство тяготеет к подлинности, документальности, реальности. Тем более это относится к кинематографу. Это нами рассматривалось во всех аспектах в двух первых разделах данного исследования. В кинематографе это проявляется максимально. Каждый новый шаг кинематографического изображения вёл к большей реальности изображения. Этим самым, если мы будем проследивать данную логику и присоединим сюда разрабатываемые философские идеи Объектно-ориентированной онтологии, то в будущем искусственное изображение станет единственным.

Т.е. появление следующего шага в развитии технологий (кинематографических, аудиовизуальных) говорит, что предыдущие технологии были недостаточно правдоподобны: движение от черно-белого изображения к цветному, от немого кино к звуковому, от широкоэкранный к iMAX. Последующие технологии показывают более реалистично нежели предыдущие. А значит будущие изображения (будущие технологии) будут реальней современных. И здесь мы можем сделать предположение, исходя из двух аспектов:

- визуальные технологии и кинематограф в целом стремились максимально приблизиться к изображению равному восприятию человеческого

глаза, а современные технологии позволяют создавать изображение намного лучше восприятия человеческого глаза;

- массовое распространение новых цифровых информационно-коммуникационных технологий и полное вовлечение человечества в новый технико-технологический базис (информационные технологии и социальные интернет-платформы).

Эти два аспекта позволяют нам сделать предположение, что в будущем вполне возможно будет новый термин, например, как «кинемахорос» (κινεμαχώρας) или «кинохорос» (κίνοχώρας) – кинопространство (движущееся пространство). Которое будет включать в себя человека в активном присутствии, участии. При этом, термин «зритель» может быть выбран человеком самостоятельно от уровня, степени вовлеченности в событие: сторонний зритель события (отсутствующий); присутствующий при событии; участник события (действующий). Более того, у человека будет возможность принимать любую форму: рыба, животное, динозавр, птица, растение, человек, огонь, камень, марсианин, робот, ангел и далее бесконечно по списку, и по желанию. Интерактивные аудиовизуальные произведения могут быть мультивариантными по способу развития истории, примером такого фильма может служить фильм «Чёрное зеркало: Брандашмыг» (2018). Этот вариант кинематографа – мультивариантность с параллельным развитием персональных цифровых технологий ставит ещё одну проблематику перед человечеством в полный рост: это завершение коллективного переживания в современном искусстве и современной культуре. В этом случае ставятся под вопросом некоторые функции искусства, о которых мы говорили в Разделе 1: общественно-преобразующая, эстетическая.

К тому же, принимая во внимание исследования в сфере сознания и, если достижения по уменьшению сознания будут успешны, то через полночувственный опыт «кинохороса», возможна практическая реализация исследований по созданию искусственного сознания в рамках виртуального мира. Этим самым реализуется постмодернистский тезис: если в Модерне человек есть результат смерти бога и человек есть мера всех вещей, то в Грядущей Эпохе после Постмодерна все будет соразмерно не человеку, а каким-то иным инстанциям, сущностям. Но и к богу при этом человечество не возвращается.

В завершении нашего исследования считаем необходимым сказать несколько слов об авторе (художнике) и его ответственности. Как мы рассмотрели в разделах нашей работы, сегодня перед человечеством разверзаются умопомрачительные бездны и головокружительные высоты. Постмодерн, хоть это и завершающая стадия Модерна имеет свою собственную парадигму, стремится к изменению миропорядка. Мир находится в стадии деконструкции. И говорить о конструирующих, созидających, моделях мы можем лишь в рамках гипотез, все-таки надеемся, что человек принесёт с собой

в Новую Эпоху нечто похожее на искусство и теорию. Хоть и по другому поводу, но И.В.Сталин [109] отмечал, что без теории – смерть. Иначе о конструирующих аспектах говорить не приходится, ведь главная цель искусства – созидать.

Искусство сродни волшебству, когда творец-художник создаёт мир.

Феноменология творчества – это не только проникновение в структуру того что есть (это половина феноменологии), а вторая половина – это творение. И вот здесь переплетение того что есть, и того что должно быть создаёт уникальную ткань решительности творца, т.е. он решает, чему быть и чему не быть. И это решение автор принимает перед лицом бытия.

Ответственность автора огромна, абсолютна, ведь он не просто творит мир, но и материю этого мира. Художник не просто берет и трансформирует материю мира, он её творит. Он воспроизводит саму материю, из которой создано произведение. У автора в момент творческого процесса нет никаких критериев, он полностью свободен и автор в этой свободе может дойти до высот, или низвергнуться в глубины. И ему никто не поможет, творчество настолько глубоко субъективный процесс, и здесь, как раз, обнаруживаются бездны нашей человеческой свободы, свободы всего творения. Из описанной нами **Системы режиссёрских приёмов документальности**, некоторых современных философских идей и стремительных достижений в цифровых технологиях наше положение звучит следующим образом: **Система режиссёрских приёмов документальности в игровом кино совместно с информационно-цифровыми технологиями позволяют развивать и создавать новые аудиовизуальные произведения в соответствии глобальной трансформацией системы взглядов о реальности в философии, и культуре.** В рамках реализации государственных или корпоративных программ по продвижению новых технологий в социум, важно не забывать, что цифровизация это не цель, а всего лишь средство для достижения более высокого общественного уровня.

И творя мир, людей, населяющих этот мир, художник ответственен и перед миром, и перед жителями этого мира. Но не только перед персонажами этого произведения он ответственен, или перед зрителями. Автор ответственен перед своей внутренней свободой, перед духом. Художник действительно творит мир, он творит некую реальность, это не метафора, это действительные миры. И мы считаем, что ответственный подход и применение системы режиссёрских приёмов документальности в игровом кино в коллаборации с информационно-цифровыми технологиями позволяют развивать и создавать новые аудиовизуальные произведения в рамках (в соответствии) глобальной трансформации системы взглядов о реальности в философии и культуре.

**Выводы по разделу 3**

Постмодерн – это антитеза Модерна. И в нами рассмотрены понятия документ, реальность, истина, ценность, индивид, сознание в рамках философии, социологии, культурологии, психологии через Постмодерн.

Философско-социологическом контексте есть две принципиальные задачи искусства: а) выражение настоящего; б) формирование образа будущего.

Отражение состояния общества в искусстве и культуре как три психических отклонения: паранойя; шизофрения; идиотизм.

Двенадцать режиссёрских приёмов документальности являются элементами «Системы режиссёрских приёмов документальности в игровом кино». Две группы «Системы режиссёрских приёмов документальности в игровом кино» определяют взаимодействие и взаимовлияние между элементами системы.

- Драматургический аспект, который включает в себя четыре характеристики: предлагаемые обстоятельства, характер, конфликт, жанр.

- Экранный аспект несёт в себе три характеристики: аудиовизуальный, визуальный, звуковой (аудио).

Два аспекта (визуальные технологии, массовое распространение новых цифровых информационно-коммуникационных технологий) позволяют нам сделать предположение, что в будущем вполне возможно будет новый термин как «кинемахорос» (κινημαχώρας) или «кинохорос» (κίνοχώρας) – кинопространство (движущееся пространство). Которое будет включать в себя человека в активном присутствии, участии. При этом, термин «зритель» может быть выбран человеком самостоятельно от уровня, степени вовлеченности в событие: сторонний зритель события (отсутствующий); присутствующий при событии; участник события (действующий).

Предлагаемая нами Система режиссёрских приёмов документальности, совместно с некоторыми современными философскими идеями и стремительными достижениями в цифровых технологиях приводит нас к заключению что: Система режиссёрских приёмов документальности в игровом кино в коллаборации с информационно-цифровыми технологиями позволяют развивать и создавать новые аудиовизуальные произведения в рамках (в соответствии) глобальной трансформации системы взглядов о реальности в философии и культуре.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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. Это стало возможным в связи теоретико-методологической основой, которая представлена четырьмя 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.

Посредством анализа в первом разделе мы описали три функции документального метода (режиссёрских приёмов документальности). Мы определили, что различные формы режиссёрских приёмов документальности в игровом кинематографе несут в себе три функции, которые вносят в кинокартину добавочный смысл, или усиливают драматизм или эстетику.

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.

В рамках исследования установлены двенадцать режиссёрских приёмов документальности:

1. Интервью – разговор с социально значимой личностью по темам и событиям, которые раскрываются в игровом фильме;

2. Кинохроника – киносъёмка подлинных событий и лиц;

3. Фотохроника – фотосъёмка подлинных событий и лиц;

4. Бумажный документ – факт в бумажной форме, позволяющий идентифицировать и удостоверить наличие фактов определённого значения;

5. Cameo – узнаваемая личность в кадре, играющая самого себя в игровом фильме;

6. Историческое лицо – социально значимый человек в кадре, участник или очевидец событий, которые показываются в игровом фильме. Отличается от «cameo»;

7. Аудиохронотоп – аудиозапись звуков и сигналов, которые помогают определить время и место в сюжете фильма;

8. Аудиохроника событий – аудиозапись звука, позволяющие определить какие-либо социально значимые события;

9. Аудиохроника исторических лиц – аудиозапись беседы или монолога социально значимой личности;

10. Цитата – дословное речевое воспроизведение персонажем какого-либо текста мировой литературы;

11. Интегрированное пространство – процесс объединения в единое объективное пространство двух миров: художественного мира фильма и объективного мира;

12. Актуальное подлинное событие – это социально значимое историческое событие, которое происходит в жизни общества и на его актуальном фоне автор снимает сцены игрового фильма.

В первом разделе диссертации нами проанализированы фильмы за период с 1945 по 1970 гг.: Песни Абая (1945), Джамбул (1952), Дочь степей (1954), Поэма о любви (1954), Наш милый доктор (1957), Его время придёт (1957), На диком берегу Иртыша (1959), Перекрёсток (1963), Сказ о матери (1963), Следы уходят за горизонт (1963), Алдар Косе (Безбородый обманщик) (1964), Земля отцов (1966), Тревожное утро (1966), За нами Москва (1967), Ангел в тюбетейке (1968), Песнь о Маншук (1969), В те дни (1970), Кыз-Жибек (1970), Конец Атамана (1970).

Во втором разделе мы рассмотрели авторское отражение времени и пространства документальным приёмом в игровом кино. Индивидуальный стиль – это комплекс художественных приёмов, которые отражают оригинальность и особенность мышления художника. Также рассмотрели стилизацию фильма под документальность. Стилизация под документальность несёт в себе те же функции, что и неигрового кино, лишь используются в игровой картине. Эти приёмы также направлены на освоение действительности: через принцип информационного освоения, публицистического освоения, художественного освоения. Также существуют другие приёмы стилизации под документальность:

- репортажность;
- реалистическая работа оператора;
- эффектное использование музыки;
- драматическая структура;
- соединение серьёзного и весёлого (драматургический приём);
- точное руководство актёрской игры;
- высокое актерское мастерство;
- привлечение актёров-любителей.

Авторское кино — это отдельное большое исследование. В рамках же нашей работы мы предлагаем обсудить в киноведческом сообществе

возможность пересмотреть понятие «авторского кино». Данный термин употреблять лишь к кинопроизведениям, созданным в период с 1958 по 1983 годы XX столетия (от статьи в Кайе дю Синема до фильма «Деньги» (1983) последний фильм Р.Брессона). И более не использовать его в других качествах, тем более в разделении кинематографа на авторское кино и коммерческое кино. Так как в современном кинематографе авторские фильмы создаются режиссёрами и на больших киностудиях-корпорациях, и на небольших независимых собственных киностудиях. Например, фильмы «Титаник», «Аватар», «Криминальное чтиво» имеют явный авторский почерк и имеют большой коммерческий успех. *Считаем, наступила необходимость дать название этому феномену, например, термин «творческое кино», и дифференцировать его от понятия «авторское кино».*

Проведён анализ фильмов за период с 1971 по 1997 гг., описаны режиссёрские приёмы документальности: Кулагер (1972), Необычный день (1972), Лесная баллада (1972), Транссибирский экспресс (1977), Алпамыс идёт в школу (1977), Щит города (1979), Гонцы спешат (1980), Бойся враг девятого сына (1984), Возвращение Ольмеса (1984), Снайперы (1985), Тройной прыжок пантеры (1986), Балкон (1988), Игла (1988), Женщина дня (1989), Конечная остановка (1989), Султан Бейбарс (1989), Влюблённая рыбка (1989), Гибель Отрара (1991), Кайрат (1991), Разлучница (1991), Жансебил (1991), Место на серой треуголке (1993), Жизнеописание юного аккордеониста (1994), Кардиограмма (1995), Аксуат (1997).

**Двенадцать режиссёрских приёмов документальности являются элементами «Системы режиссёрских приёмов документальности в игровом кино».**

**Две группы «Системы режиссёрских приёмов документальности в игровом кино» определяют взаимодействие и взаимовлияние между элементами системы.**

- Драматургический аспект, который включает в себя четыре характеристики: предлагаемые обстоятельства, характер, конфликт, жанр.

- Экранный аспект несёт в себе три характеристики: аудиовизуальный, визуальный, звуковой (аудио).

Зная природу кинематографа можно легко определить описанные нами режиссёрские приёмы. Однако знания самих приёмов, без понимания, как и почему они работают, ограничено. Даже самый эффективный режиссёрский приём срабатывает не всегда, а только в определённых ситуациях.

Также важно подчеркнуть, что задача нашего исследования не в представлении каталога, списка или реестра понятий под названием «Режиссёрские приёмы документальности в игровом кино Казахстана», в котором каждый приём имел бы свое место. Важным для нас является то, чтобы в практической работе, во время создания кинопроизведения понимать, что эстетика определённого приёма отражает действительность, свидетельствует о



современном окружающем мире. Иначе использование этих приёмов (в определённой последовательности и контексте) означает, что художник работает по шаблону и демонстрирует лишь свое хорошо отработанное ремесленничество.

В нашем исследовании мы не проводим всего лишь категоризацию режиссёрских приёмов документальности. Вместе с их определением, мы стараемся рассмотреть режиссёрские приёмы документальности в реализованных формах художественных образов как некий ответ на современную компьютерную эстетику.

Также, в ходе исследования нами **предлагается дифференцировать понятия «документальный стиль в игровом кино» и «документальный приём в игровом кино».**

Благодаря цифровым технологиям изображение, проецируемое на экран, уже может не иметь никакой связи между кино-видеокамерой и внефильмовой действительностью. Более того, изображение может создаваться при отсутствии либо того (кинокамеры), либо другого (действительности).

Современные цифровые технологии позволяют пользователю взаимодействовать с объектами виртуального мира, например, перемещать их, брать в руки, прикасаться. Такие возможности взаимодействия человека-пользователя с виртуальными объектами (репрезентациями) показывают, что эффект реальности неимоверно возрастает, хоть она и виртуальная.

И здесь мы можем сделать предположение, исходя из двух аспектов:

- визуальные технологии и кинематограф в целом стремились максимально приблизиться к изображению равному восприятию человеческого глаза, а современные технологии позволяют создавать изображение намного лучше восприятия человеческого глаза;

- массовое распространение новых цифровых информационно-коммуникационных технологий и полное вовлечение человечества в новый технико-технологический базис (информационные технологии и социальные интернет-платформы).

Эти два аспекта позволяют нам сделать предположение, что в будущем вполне возможно будет новый термин как «кинемахорос» (κινεμαχώρας) или «кинохорос» (κίνοχώρας) – кинопространство (движущееся пространство). Которое будет включать в себя человека в активном присутствии, участии. При этом, термин «зритель» может быть выбран человеком самостоятельно от уровня, степени вовлеченности в событие: сторонний зритель события (отсутствующий); присутствующий при событии; участник события (действующий). Более того, у человека будет возможность принимать любую форму: рыба, животное, динозавр, птица, растение, человек, огонь, камень, марсианин, робот, ангел и далее бесконечно по списку, и по желанию. Интерактивные аудиовизуальные произведения могут быть мультивариантны по способу развития истории.

Таким образом, выявлена тенденция развития современных режиссёрских приемов, в том числе документальности, в игровом кино.

В третьем разделе были рассмотрены фильмы за период с 1998 по 2019 гг.: Киллер (1998), Фара / Подлинная история ангелов (1999), Три брата (2000), Чисто казахская история (2001), Молитва Лейлы (2003), Маленькие люди (2003), Шиза (2004), Кочевник (2005), Тюльпан (2008), Рывок (2010), Сказ о розовом зайце (2010), Нереальная любовь.kz / Виртуальная любовь (2010), Шал (2012), Войско Мын бала (2012), Бауыр (2013), 28 Панфиловцев (2016), Оралман (2016), Саташ (2018), Айка (2018), Балуан Шолак (2019).

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 режиссёрских приёмов документальности в игровом кино совместно с информационно-цифровыми технологиями позволяют развивать и создавать новые аудиовизуальные произведения в соответствии глобальной трансформацией системы взглядов о реальности в философии, и культуре.

Исследование документальности как средства киноязыка в игровом кино Казахстана за период с 1945 по 2019 гг. позволило систематизировать режиссёрский метод документальности (приём документальности) и позволило прийти к следующим результатам, 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» - это 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 позволяет предложить термин «кинемахорос» (κίνημαχώρας) для описания возможного будущего кинематографа.

Предлагаемая нами Система режиссёрских приёмов документальности, совместно с некоторыми современными философскими идеями и стремительными достижениями в цифровых технологиях приводит нас к заключению что: **Система режиссёрских приёмов документальности в игровом кино совместно с информационно-цифровыми технологиями позволяют развивать и создавать новые аудиовизуальные произведения в соответствии глобальной трансформации системы взглядов о реальности в философии и культуре.**

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Станиславский К. Полный курс актерского мастерства. – М.: «АСТ», 2017. - 784 с.
- 2 Абикиева Г. Новое казахское кино. – Алматы: МКФ «Евразия», 1998. - 25 с.
- 3 Абикиева Г. Кино Центральной Азии (1990-2001). – Алматы: Комплекс, 2001. - 100 с.
- 4 Абикиева Г. «Балкон» - бег шестидесятников к нашей независимости // Сб. матер. Первой МНПК «Старое и Новое. С.Эйзенштейн и современный кинематограф» / под ред. Джексембаева А. - Алматы: Университет «Туран», 2013. - 78 с.
- 5 Абикиева Г. История кино Казахской ССР, перестройки и первых лет независимого Казахстана // В кн.: История национальных кинематографий в СССР и перспективы развития кино государств-участников СНГ, стран Балтии и Грузии / под ред. Кочеляева Н. – М.: Академический проект, 2018. – 773 с.
- 6 Агафонова Н. Общая теория кино и основы анализа фильма. – Минск: «Тесей», 2008. - 392 с.
- 7 Балаш Б. Культура кино. – Л.: Государственное издательство Ленинград-Москва, 1925. - 100 с.
- 8 Баззен А. Что такое кино?: сборник статей. – М.: «Искусство», 1972. - 435 с.
- 9 Бегалин К. Шакен Айманов. Книга-альбом. - Алматы: «Онер», 2014. - 320 с.
- 10 Bakker K. Joris Ivens and the Documentary Context. – Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999. - 320 с.
- 11 Беркова Н. К вопросу о звукозрительном образе в документальном кино о природе // Сб. матер. МНПК: «Старое и Новое. С.Эйзенштейн и современный кинематограф». - Алматы: Университет «Туран», 2013. - 78 с.
- 12 Божеева А. По поводу одного кадра из фильма С.Эйзенштейна «Иван Грозный» // Сб. матер. МНПК: «Старое и Новое. С.Эйзенштейн и современный кинематограф». - Алматы: Университет «Туран», 2013. - 78 с.
- 13 Божеева А. Документальное кино Казахстана: отображение ускользающей реальности // Сб. матер. МНПК «Кинематограф и телевидение на современном этапе, национальное и глобальное в контексте перемен». Алматы: КазНАИ им.Т.Жургенова, 2016. - 55 с.
- 14 Борецкий О. Миссия кино. // Сб. матер. МНПК: «Старое и Новое. С.Эйзенштейн и современный кинематограф» / под ред. Джексембаева А. - Алматы: Университет «Туран», 2013. - 78 с.
- 15 Борецкий О. События и явления в новом казахстанском кино. Казахская философия: прошлое, настоящее, будущее. - Алматы, 2016. - Т.1. - С.63-74.

- 16 Борецкий О. Методологические подходы в изучении социокультурной реальности в зеркале казахстанского кино // Вестник КазНУ. Серия Психология /Социология. – 2019. - №2. - 83 с.
- 17 Брессон Р. Записки о кинематографе (Notes sur le cinematographe). Gallimard, 1975, 140 p.
- 18 Деллюк Л. Фотогения кино. – М.: Издательство «Новые вехи», 1924.- 170 с.
- 19 Довженко А. Собрание сочинений: в 4-х т. – М.: «Искусство», 1968. - 671 с.
- 20 Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. – М.: «Искусство», 1974. - 424 с.
- 21 Кулешов Л. Азбука кинорежиссуры. – М.: «Искусство», 1969. - 187 с.
- 22 Мартен М. Язык кино. – М.: «Искусство», 1959. - 362 с.
- 23 Ногербек Б. На экране «Казахфильм»: статьи, рецензии, эссе, интервью. – Алматы: RUAN, 2007. - 470 с.
- 24 Ногербек Б. Национальный кинематограф Казахстана: вступительная статья Киноэнциклопедия Казахстана. - Алматы, 2010. - 440 с.
- 25 Ногербек Б. Тенденции развития игрового кино Казахстана кон.1980-нач.2000-х гг. в контексте трансформации образа героя // В кн.: История национальных кинематографий в СССР и перспективы развития кино государств-участников СНГ, стран Балтии и Грузии / под ред. Кочеляева Н. - М.: Академический проект, 2018. - 773 с.
- 26 Омирбаев Д. Современность С.Эйзенштейна // Сб. матер. Первой МНПК «Старое и Новое. С.Эйзенштейн и современный кинематограф» / под ред. Джексембаева А. - Алматы: Университет «Туран», 2013. - 78 с.
- 27 Разлогов К. Кинопроцесс в Евразии: волны взаимодействий и противоречий // В кн.: История национальных кинематографий в СССР и перспективы развития кино государств-участников СНГ, стран Балтии и Грузии / под ред. Кочеляева Н. - М.: Академический проект, 2018. - 773 с.
- 28 Ромм М. Беседы о кино и кинорежиссуре / под ред. Разлогова К. – М.: Академический проект, Культура, 2016. - 480 с.
- 29 Смаилова И. Спор кинокритика с киновединой по поводу стиля и киноязыка в казахском игровом кино. - Астана, 2013. - 110 с.
- 30 Тарковский А. Запечатленное время. [Электронный ресурс]. URL: <http://tarkovskiy.su/texty/vremua.html> (19.12.2017).
- 31 Фрейлих С. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского. – М.: Академический проект; Фонд «Мир», 2009. - 512 с.
- 32 Эйзенштейн С. Собрание сочинений: в 5 т. – М.: «Искусство», 1964. - 620 с.
- 33 Юткевич С. Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911-1933. – М.: «Искусство», 1988. - 438 с.

- 34 Susan Kerrigan and Phillip McIntyre The 'creative treatment of actuality': Rationalizing and reconceptualizing the notion of creativity for documentary practice // *Journal of Media Practice*. – 2010. – Vol. 11, № 2. – 125 p.
- 35 Igor Krstic *Documentary Film Philosophy*. *New Cinemas // Journal of Contemporary Film*. -2017. – Vol. 15, № 1. - 110 p.
- 36 Carl Plantinga *What a Documentary Is, After All* // *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. – 2005. – Vol.63, №2. - 85 p.
- 37 Patricia Aufderheide *Documentary Film: A very short introduction*. - Oxford University Press Inc., 2007. - 93 p.
- 38 Bill Nichols *Introduction to Documentary*. - Indiana University Press, 2001. - 97 p.
- 39 Dagmar Brunow *Remediating Transcultural Memory: Documentary filmmaking as archival intervention*. Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2015. - 74 p.
- 40 Malin Wahlberg *Documentary Time: Film and Phenomenology*. - University of Minnesota Press, 2008. - P. 98
- 41 Белл Дж. James Bell *Cinema at the crossroads*. - British Film Institute, ProQuest LLC, 2018. - 52 p.
- 42 Ciesol F.S. *Kazakhstan Wave*. - British Film Institute, ProQuest LLC, 2012. - 49 p.
- 43 Isaacs R. *Nomads, warriors and bureaucrats: nation-building and film in post-Soviet Kazakhstan* // *The Journal of Nationalism and Ethnicity*. - National Papers, 2015. – Vol. 9, №4. - 25 p.
- 44 Marlene Laruelle *In Search of Kazakhness: The Televisual Landscape and Screening of Nation in Kazakhstan* // *Demokratizatsiya: The Journal of Post-Soviet Democratization*. – 2015. - Vol.23, №3. - 19 p.
- 45 Bert Cardullo *The cinema of resistance: An interview with Jean-Pierre and Luc Dardenne* // *Studies in European Cinema*/ - 2010/ - Vol.7, № 3. - 23 p.
- 46 Roberto Cavallini *Staging thought: The essay film and the consciousness of cinema* // *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*. – 2017. – Vol.15, №1. - 31 p.
- 47 Andrei Gorzo *In the Name of 'The Ambiguity of the Real': Romanian Cinematic Realism after the 2000s* // *Film Criticism*. - Meadville, 2017. -Vol.41, Iss.2. - 18 p.
- 48 Беньямин В. *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе*. – М.: «Медиум», 1996. - 458 с.
- 49 Арнхейм Р. *Искусство и визуальное восприятие*. – М.:«Прогресс», 1974. - 578 с.
- 50 Барт Р. *Camera Lucida. Комментарий к фотографии*. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2011. - 192 с.
- 51 Бахтин М. *Эстетика словесного творчества*. -М.: Искусство, 1979. - 450с.

- 52 Бахтин М. Формы времени и хронотопа в романе: очерки по исторической поэтике // В кн.: Вопросы литературы и эстетики. - М., 1975. -108 с.
- 53 Борев Ю. Эстетика. – М.: Высшая школа, 2002. - 420 с.
- 54 Делёз Ж. Кино. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. - 560 с.
- 55 Жижек С. Киногид извращенца: кино, философия, идеология. Екатеринбург: Гонзо, 2017. - 480 с.
- 56 Копнин П. Диалектика как логика и теория познания. Опыт логико-гносеологического исследования. - М., 1973. - 324 с.
- 57 Лотман Ю. Семиосфера (статьи, исследования, заметки). – СПб.: «Искусство СПб», 2000. - 704 с.
- 58 Лотман Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. –Таллин: «Ээсти Раамат», 1973. - 92 с.
- 59 Манович Л. Язык новых медиа. –М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. - 400 с.
- 60 Наумова К. Документальное и художественное в современном искусстве. - М.: «Мысль», 1975. – 278 с.
- 61 Ницше Ф. Сочинения: в 2-х т. - М.: «Мысль», 1990. – Т. 1. - 769 с., Т.2. – 829 с.
- 62 Elsaesser T. The New Film History as Media Archaeology // CiNeMas. – год. - Vol.14, № 2-3. – 53 p.
- 63 Эльзессер Т, Хагенер М. Теория кино: глаз, эмоции, тело. – СПб.: «Сеанс», 2016. - 440 с.
- 64 Советский энциклопедический словарь. - М.: «Советская энциклопедия», 1989. - 1632 с.
- 65 Аристотель. Поэтика. [Электронный ресурс]. URL: <https://librebook.me/poetics> (10.02.2018).
- 66 Поппер К. Открытое общество и его враги. [Электронный ресурс]. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/3912> (22.06.2019).
- 67 Кино Казахстана, киносправочник. - Алматы: Издательский дом «Жибек Жолы», 2000. - 439 с.
- 68 Киноэнциклопедия Казахстана. - Алматы: АО «Казахфильм» им.Ш.Айманова, 2010. - 527 с.
- 69 Толстой Л. Что такое искусство? - М.: «Современник», 1985. - 185 с.
- 70 Брессон М. Брессон о Брессоне: интервью разных лет. – М.: Rosebud, 2017. - 320 с.
- 71 Шпенглер О. Закат Европы: Очерки морфологии мировой истории. - Минск: «Попури», 2009. – Т. 1-2. – 800 с.
- 72 Тэн И. Философия искусства. - М.: «Республика», 1996. - 435 с.
- 73 Маркс К. Тезисы о Фейербахе // Маркс К., Энгельс Ф. Собрание сочинений: в 39-ти т. – Изд. 2-ое. - М.: Издательство политической литературы, 1955-1974. – Т.3. – С. 1-4

- 74 Хайдеггер М. Разговор на проселочной дороге: Избранные статьи позднего периода творчества. - М.: Высшая школа, 1991. - 192 с.
- 75 Деррида Ж. Поля философии. - М.: Академический проект, 2012. - 376 с.
- 76 Гуссерль Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. - СПб.: Владимир Даль, 2004. - 752 с.
- 77 Сартр Ж.-П. Экзистенциализм – это гуманизм. - М.: Издательство иностранной литературы, 1953. - 43 с.
- 78 Эко У. Роль читателя: исследования по семиотике текста. - М.: Издательство РГГУ, 2005. - 640 с.
- 79 Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. - М.: Академический проект, 2005. - 496 с.
- 80 Бергман И. Шепоты и крики моей жизни. – М.: «АСТ», 2018. - - 352 с.
- 81 Бунюэль Л. О фотогеничном плане. Раскадровка. – М.: «Искусство», 1988. - 65 с.
- 82 Арто А. Кино и реальность. Предисловие к «Раковине и священнику». – М.: «Искусство», 1988. - 55 с.
- 83 Барт Р. Смерть автора // Избранные работы: Семиотика. Поэтика. - М.: 1994. - 391 с.
- 84 Байгожина А. Реалии реального кино // Сб. матер. Первой МНПК «Старое и Новое. С.Эйзенштейн и современный кинематограф» / под ред. Джексембаева А. - Алматы: Университет «Туран», 2013. - 78 с.
- 85 Баймуханова С. Своеобразие и уникальность авторского кино // Сб. матер. Первой МНПК «Старое и Новое. С.Эйзенштейн и современный кинематограф» / под ред. Джексембаева А. - Алматы: Университет «Туран», 2013. - 78 с.
- 86 Khakimov A., Mukanov M. Documentary Method at Featuring Films of Kazakhstan: Systemizing and Analysis on the Selected Films Examples within 1945 and 2018 // Quarterly Review of Film and Video ISSN: 1050-9208 / 1543-5326 (18.05.2020).
- 87 Вронская Ж. Young Soviet Film Makers. – London: George Allen and Unwin Ltd, 1972. - 260 с.
- 88 Джулай Л. Документальный иллюзион. – М.: «Материк», 2005. - 670 с.
- 89 Дюлак Ж. Эстетика. Помехи. Интегральная синеграфмя. – М.: «Искусство», 1988. - 273 с.
- 90 Юнг К. Психология бессознательного. - М.: Когито-Центр, 2010. – 320 с.
- 91 Ждан В. Эстетика фильма. - М.: «Искусство», 1982. - 470 с.
- 92 Клер Р. Ритм. – М.: «Искусство», 1988. - 520 с.
- 93 Канудо Р. Манифест семи искусств. – М.: «Искусство», 1988. - 375 с.
- 94 Криттенден Р. Fine cuts. Интервью о практике европейского монтажа. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2020. - 460 с.



- 95 Коппола Ф. Живое кино: секреты, техники, приемы. – М.: Альпина паблишер, 2018. - 520 с.
- 96 Мачерет А. О поэтике киноискусства. – М.: «Искусство», 1981. - 360 с.
- 97 Муканова Т. ...И зреет художественный образ (адаптация системы К.С.Станиславского для анимации). - Алматы: КазНАИ им.Т.Жургенова, 2014. - 327 с.
- 98 Муссиак Л. Состояние кино. – М.: «Искусство»,1988. - 385 с.
- 99 Floris Paalman Cinematic Rotterdam. The Times and Tides of a Modern City. – Rotterdam: Universiteit van Amsterdam, 2011. – 687 p.
- 100 Соловьева М. Элементы драматургии экрана // Сб. матер. Первой МНПК «Старое и Новое. С.Эйзенштейн и современный кинематограф» / под ред. Джексембаева А. - Алматы: Университет «Туран», 2013. - 78 с.
- 101 Тедеско Ж. Киновыразительность. – М.: «Искусство»,1988. - 370 с.
- 102 Трюффо Ф. Хичкок /Трюффо. - Лондон: «Faber & Faber», 2017. - 540 с.
- 103 Эпштейн Ж. Чувство. Укрупнение. О некоторых условиях фотогении. – М.: «Искусство»,1988. - 570 с.
- 104 Пол К. Цифровое искусство. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. - 520 с.
- 105 Ритм, пространство и время: в литературе и искусстве / под ред. Егорова Б. – Л.: «Наука», 1974. - 357 с.
- 106 Documenting the Documentary: Close Reading of Documentary Film and Video / edited: Barry Keith Grant. - Detroit, Michigan: Wayne State University Press, 2014. - 27 p.
- 107 New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses / edited: Kate Nash, Craig Hight, Catherine Summerhayes. - Palgrave Macmillan, 2014. - 75 p.
- 108 Ленин В. Полное собрание сочинений; в 55 т. [Электронный ресурс]. URL: <http://leninism.su/works.html> (22.04.2018).
- 109 Сталин И. Сочинения: в 18 т. [Электронный ресурс]. URL: <https://stalinism.ru/stalin-i-gosudarstvo/bes-teorii-nam-smert-smert-smert.html> (18.12.2018).

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

### Фильмография

- Песни Абая (1945), режиссеры Григорий Рошаль и Ефим Арон.
- Джамбул (1952), режиссер Ефим Дзиган.
- Дочь степей (1954), режиссеры Шакен Айманов и Карл Гаккель.
- Поэма о любви (1954), режиссеры Шакен Айманова и Карл Гаккель.
- Наш милый доктор (1957), режиссер Шакен Айманов.
- Его время придет (1957), режиссер Мажит Бегалин.
- На диком берегу Иртыша (1959), режиссер Ефим Арон.
- Перекресток (1963), фильм Шакен Айманов.
- Сказ о матери (1963), режиссер Александр Карпов.
- Следы уходят за горизонт (1963), режиссера Мажит Бегалин.
- Алдар Косе (Безбородый обманщик) (1964), режиссер Шакен Айманов.
- Земля отцов (1966), режиссер Шакен Айманов.
- Тревожное утро (1966), режиссер Абдулла Карсакбаев.
- За нами Москва (1967), режиссер Мажит Бегалин.
- Ангел в тюбетейке (1968), режиссер Шакен Айманов.
- Песнь о Маншук (1969), режиссер Мажит Бегалин.
- В те дни (1970), режиссеры Жардем Байтенов и Цой Гук Ин.
- Кыз-Жибек (1970), режиссер Султан-Ахмет Ходжиков.
- Конец Атамана (1970), режиссер Шакена Айманова.
- Кулагер (1972), режиссер Булат Мансуров.
- Необычный день (1972), режиссер Юрий Шиллер.
- Лесная баллада (1972), режиссеры Нурмухан Жантурин и Цой Гук Ин.
- Транссибирский экспресс (1977), режиссер Эльдор Уразбаев.
- Алпамыс идет в школу (1977), режиссер Абдулла Карсакбаев.
- Щит города (1979), режиссер Леонид Агранович.
- Гонцы спешат (1980), режиссер Азербайжан Мамбетов.
- Бойся враг девятого сына (1984), режиссеры Виктор Пусурманов и Виктор Чугунов.
- Возвращение Ольмеса (1984), режиссеры Ираклий Квирикадзе и Малик Якшимбетов.
- Снайперы (1985), режиссер Болот Шамшиев.
- Тройной прыжок пантеры (1986), режиссер Лейла Аранышева.
- Балкон (1988), режиссер Калыбек Салыков.
- Игла (1988), режиссер Рашид Нугманов.
- Женщина дня (1989), режиссеры Александр Баранов и Бахыт Килибаев.
- Конечная остановка (1989), режиссер Серик Апрымов.
- Султан Бейарс (1989), режиссер Булат Мансуров.

- Влюбленная рыбка (1989), режиссер Абай Карпыков.
- Гибель Отрара (1991), режиссер Ардак Амиркулов.
- Кайрат (1991), режиссер Дарежан Омирбаев.
- Разлучница (1991), режиссер Амир Каракулов.
- Жансебил (1991), режиссер Аяган Шажимбаев.
- Место на серой треуголке (1993), режиссер Ермек Шинарбаев.
- Жизнеописание юного аккордиониста (1994), режиссер Сатыбалды Нарымбетов.
- Кардиограмма (1995), режиссер Дарежан Омирбаев.
- Аксуат (1997), режиссер Серик Апрымов.
- Киллер (1998), режиссер Дарежан Омирбаев.
- Фара (Подлинная история ангелов) (1999), режиссер Абай Карпыков.
- Три брата (2000), режиссер Серик Апрымов.
- Чисто казахская история (2001), режиссер Дамир Манабай.
- Молитва Лейлы (2003), режиссер Сатыбалды Нарымбетов.
- Маленькие люди (2003), режиссер Нариман Туребаев.
- Шиза (2004), режиссер Гульшад Омарова.
- Кочевник (2005), режиссеры Иван Пассер и Сергей Бодров-старший.
- Тюльпан (2008), режиссер Сергей Дворцевой.
- Рывок (2010), режиссер Каганат Мустафин.
- Сказ о розовом зайце (2010), режиссер Фархат Шарипов.
- Виртуальная любовь (Нереальная любовь.kz) (2010), режиссер Амир Каракулов.
- Шал (2012), режиссер Ермек Турсунов.
- Войско Мын бала (2012), режиссер Акан Сатаев.
- Бауыр (2013), режиссер Серик Апрымов.
- 28 Панфиловцев (2016), режиссеры Андрей Шальопа и Ким Дружинин.
- Оралман (2016), режиссер Сабит Курманбеков.
- Саташ (2018), режиссер Тулеген Байтуkenов.
- Айка (2018), режиссер Сергей Дворцевой.
- Балуан Шолак (2019), режиссер Нургельди Садыгулов.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Список фильмов (2011 – 2019)

Sháken Aimanov atyndaǵy  
“QAZAQFILM”  
aktstionerlik qoǵamy



Акционерное общество  
“КАЗАХФИЛЬМ”  
имени Шакена Айманова

050023, Almaty qalasy, al-Farabı dangyly, 176  
tel.: +7 (727) 302 11 66, faks: +7 (727) 302 16 16  
E-mail: kense@kazakhfilmstudios.kz

050023, г. Алматы, проспект аль-Фараби, 176  
тел.: +7 (727) 302 11 66, факс: +7 (727) 302 16 16

18.01.2020 № 101  
(data) (indeks)

Проректору по научной работе  
РГУ «КазНАИ им. Т.К. Жургенова»  
Министерства Культуры и спорта РК  
К.З.Халькову

АО «Казахфильм» имени Шакена Айманова в ответ на Ваше письмо №05-70 от 20.01.2020 г. сообщает следующее:

Киностудия АО «Казахфильм» предоставляет список игровых фильмов за период с 1935 г. по 2019 год включительно, которые созданы на киностудии АО «Казахфильм им.Ш.Айманова». Данный список предоставлен для проведения научного исследования по теме докторской диссертации «Документальность как средство киноязыка в игровом кино Казахстана» докторанту Хакимову А.С.

Управляющий директор

К.Торейбай

Исп. Бегайтова Д.  
+7 775 512 5852

0001126

**Список (извлечение) игровых кинокартин за период с 2011 г. по 2019 г.:**

	<b>Название</b>	<b>Режиссер</b>	<b>Год</b>
1	СОЛНЕЧНЫЕ ДНИ	Н. Туребаев	2011
2	ЛИКВИДАТОР	А.Сатаев	2011
3	НЕБО МОЕГО ДЕТСТВА(Балалық шағымның аспаны)	Р.Абдрашов	2011
4	СУПЕР БАХА	Т.Байтуkenов, Т.Касымжанов	2011
5	ЖЕРУЙЫК(Земля обетованная )	С.Таукель, В.Сон	2011
6	ДЕВУШКА -ВЕТЕР (Жел қызы)	Ж.Пошанов	2011
7	МОЙ ГРЕШНЫЙ АНГЕЛ (Менің күнәлі періштем)	Т.Теменов	2011
8	Братья/Қара шаңырақ	М.Нарымбетов	2011
9	РАДИ БУДУЩЕГО (Армандастар)	Е.Сагинов	2012
10	КАЧЕЛИ ЛЮБВИ	Т.Карсакбаев	2012
<b>11</b>	<b>ЖАУЖҮРЕК МЫҢ БАЛА</b>	А.Сатаев	2012
12	АҢШЫ БАЛА	Е.Нурмухамбетов, Б.Елубай	2012
<b>13</b>	<b>ШАЛ</b>	<b>Е.Турсунов</b>	<b>2012</b>

14	<b>ВИРТУАЛЬНАЯ ЛЮБОВЬ (настоящая любовь)</b>	<b>А.Каракулов</b>	<b>2012</b>
15	КНИГА ЛЕГЕНД. ТАИНСТВЕННЫЙ ЛЕС	А.Ибраев	2012
16	КШКЕНТАЙ	Д. Саламат	2012
17	ЛОТЕРЕЯ	Д. Манабаев	2012
18	РИЭЛТОРЫ	А. Ержанов	2012
19	МЕЧ ПОБЕДЫ	А.Сулеева,А.Райбаев	2013
20	ДЖОКЕР	Т.Жаныбаев	2013
21	КНИГА	Е. Жумагулов.	2013
22	<b>БАУЫР (ШЕЛЕСТ ЛИСТВЫ)</b>	<b>С. Апрымов.</b>	<b>2013</b>
23	ПУТЬ ЛИДЕРА (ОГНЕННАЯ РЕКА)	Р. Абдрашев.	2013
24	ПУТЬ ЛИДЕРА (Железная гора)	Р. Абдрашев.	2013
25	ОХОТА ЗА ПРИЗРАКОМ	М. Кунаров.	2014
26	ЖУРНАЛИСТ ЭКСТРИМА(Үкілі Камшат)	А. Ержанов,С. Абишев.	2014
27	ТРОПИНКА К ОБЛАКАМ	Оскар Бах.	2014

28	ПРИКЛЮЧЕНИЕ	Н. Туребаев.	2014
29	ДӘМЕЛІ (Остров)	К. Дюсембаев	2014
30	В ОЖИДАНИИ МОРЯ	Б.Худойназаров	2014
31	РАЗРЫВАЯ ЗАМКНУТЫЙ КРУГ	Р.Абдрашов	2014
32	ДОРОГА ДОМОЙ	Р.Сулейменов	2014
33	ГОЛОС СТЕПЕЙ	Е.Шынарбаев	2014
34	КЕНЖЕ	Е. Турсунов	2014
35	АМАНАТ	С.Нарымбетов	2014
36	ЗАГОВОР ОБЕРОНА	А. Баталов	2015
37	ЖОЛ (Путь Боксера)	А.Узабаев	2015
38	КУНАНБАЙ	Д.Жолжаксынов	2015
39	16КЫЗ	К.Мустафин	2015
40	ОРЕХОВОЕ ДЕРЕВО	Е.Нурмухамбетов	2015
41	ТАК СЛОЖИЛИСЬ ЗВЕЗДЫ	С.Снежкин	2016

<b>42</b>	<b>ОРАЛМАН</b>	<b>С.Курманбеков</b>	<b>2016</b>
<b>43</b>	<b>28 ПАНФИЛОВЦЕВ</b>	<b>А.Шальопа</b>	<b>2016</b>
44	АЛМАЗНЫЙ МЕЧ	Р.Абдрашев	2016
45	Оазис	Б. Елубаев	2016
46	Біздің қаланың ханзадасы	Т. Теменов	2017
47	Талан	Б. Калымбетов	2017
48	Әруақ	Х.Ахметов	2017
49	Туған ұйым терегім (Love you family)	Индия/Казахстан	2017
50	Ең сұлу (16 қыз - 2)	К. Мустафин	2018
<b>51</b>	<b>Саташ</b>	<b>Т. Байтукенов</b>	<b>2018</b>
52	"Астана" киноэпопеи "Путь Лидера"	А.Сатаев	2018
<b>53</b>	<b>АЙКА</b>	<b>Сергей Дворцевой</b>	<b>2018</b>
54	Уақыт жолдары (Конокрады)	Е.Нурмухамбетов Лиза Такеба	2018
<b>55</b>	<b>Балуан – Шолак</b>	<b>Н. Садыгулов</b>	<b>2019</b>



56	Ночной Бог	А.Ержанов	2019
57	Тренинг личностного роста	Ф.Шарипов	2019
58	КОМПОЗИТОР	Н. Игилик	2019
59	Қазақ Хандығы. Алтын тақ.	Р.Абдрашов	2019
60	Бала ғашық	Б. Елубаев	2019