

17.08.2022 № ¼ - 421/1

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
ФГБНИУ «Государственный
институт искусствознания»
доктор искусствоведения

Н. В. Сиповская

« 17 » августа 2022 г.

ОТЗЫВ ВЕДУЩЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Федерального государственного бюджетного научно-исследовательского

учреждения «Государственный институт искусствознания»

на диссертацию Колотаева Владимира Алексеевича

«Репрезентация моделей идентичности

в структуре драматургического конфликта

в игровом кино XX – XXI веков»,

представленную на соискание ученой степени доктора искусствоведения

по специальности 17.00.09 – «Теория и история искусства»

Диссертационное исследование В.А. Колотаева «Репрезентация моделей идентичности в структуре драматургического конфликта в игровом кино XX – XXI веков» посвящено значимой искусствоведческой проблематике – выявлению взаимосвязей различных видов идентичности киногероев с типами драматургического конфликта.

Динамичные процессы изменений в современном мире требуют от человека осмыслиения своей идентичности, которая его часто не удовлетворяет, не дает ему ощущений целостности и устойчивости. На эту особенность переживаний нестабильности и неопределенности в

современных обществах обращают внимание представители различных наук гуманитарного цикла. Идентичность сейчас активно изучают социологи, психологи, культурологи, философы. Искусствоведение рассматривает кино в качестве значимого эстетического материала, позволяющего осмыслить средствами художественной выразительности проблему кризисных переживаний нестабильности и проблем с ощущениями себя, своей целостности. Игровое кино, обращенное непосредственно к восприятию зрителя благодаря кажущейся достоверности образов и историй, определяет высокую степень эмоциональной вовлеченности в киноповествование, изображение трансформаций внутреннего мира героя, его идентичности. Механизмы отождествления зрителя с экранными образами не только заставляют сопереживать с чрезвычайной интенсивностью увиденному, но и корректировать собственные представления о себе. Изображая на экране поступки героя и драматические ситуации, требующие его изменений, кино открывает перед зрителем возможность формировать отношение к реальности в зависимости от изменений социального ландшафта, проходить неизбежные кризисы развития личности как циклы испытаний, преодоления препятствий на пути к обретению более устойчивого, целостного образа себя.

Актуальность темы исследования

Драматургический конфликт является важнейшим элементом композиции фильма, организации кино-нarrатива, определяющим и динамику развертывания действий, и средством выразительности внутренних изменений героя под влиянием пройденных испытаний. Диссертационное исследование представляется чрезвычайно актуальным, так как оно направлено на выявление взаимосвязей идентичности киногероя и структуры драматургического конфликта, на раскрытие типологических особенностей драматургического конфликта игрового кино и зависимости структуры конфликта от стадий идентичности героя. Исследование представляется актуальным еще и с позиций социальной значимости проблем идентичности, воссоздаваемых на экране средствами кинообразности. Художественное пространство киноискусства проявляет в различных типах драматургического конфликта актуальные внутренние, психические, и внешние, социальные, состояния, которые могут быть как примерами продуктивных моделей поведения героев, с которыми отождествляется

зритель, так и не вполне адаптивных, которые стоит подвергать рефлексии. Изучение закономерностей репрезентации различных состояний идентичности героев в изобразительных структурах игрового кино позволяет осмыслять и корректировать негативные явления и развивать продуктивные тенденции как в создании отдельных образов, так и в целостных моделях сюжетов и конфликтов, как в самоощущении отдельного индивида, так и в общей психологии коммуникаций, поскольку драматургия оперирует рядом принципов, работающих и в пространстве модерации социальных взаимоотношений.

Связь диссертации с существующими исследованиями киноискусства

В диссертации достаточно подробно и основательно описана история вопроса, связанного с проблемами репрезентации идентичности в нарративах игрового кино. Выявлена степень изученности и обоснованности выбора темы исследования на искусствоведческом и междисциплинарном уровне. Большое количество статей и монографий посвящено изучению того, как в киноискусстве отражаются кризисные явления коллективной, национальной, гендерной, региональной идентичности и то, как кино формирует актуальные образы идентичности, востребованные обществом. Также проанализирована связь драматургии игрового кино с мифо-фольклорными повествовательными структурами. Идентичность героев игрового кино отражает доминирующие идеологические установки и стремление сформировать адаптивные формы поведения, близкие зрительской аудитории. Соискателем показано, что многочисленные и качественные исследования, посвященные различным аспектам отражения проблем идентичности в кино, тем не менее, почти не касаются проблем определения зависимости структуры драматургического конфликта от стадий развития идентичности героев игрового кино. Диссертационное исследование направлено на выявление зависимости структуры драматургического конфликта от переживаемого героем кризиса идентичности, который влияет на эффективность преодоления препятствий на его пути, достижений поставленной цели.

Чтобы заполнить выявленный пробел в истории изучения драматургии киноидентичности, в исследовательский аппарат диссертации, опирающийся в основном на теорию реципрокной связи З. Кракауэра и концепцию

вторичных моделирующих систем Ю.М. Лотмана, вводится созданная автором культурно-историческая модель стадиального развития идентичности. Она позволяет существенно расширить имеющиеся представления о структуре драматургического конфликта и степени зависимости его конфигурации от идентичности героев игрового кино. Существующие методы изучения игрового кино, основанные на трудах В.Я. Проппа, Дж. Кэмбелла, а также теоретиков и практиков кинодраматургии, дополняются, таким образом, убедительной конструкцией, позволяющей выявить следующее соотношение: то, на какой стадии идентичности находится герой фильма, определяет траекторию его пути и эффективность прохождения препятствий, составляющих композиционную основу киноповествования, близкую по своей структуре к композиции волшебной сказки.

В диссертации вполне оправданно применен историко-генетический метод изучения элементов композиции фильма, в основе которых лежит обряд инициации.

Научная новизна полученных результатов и выводов

В рамках диссертационного исследования, проведенного на основе искусствоведческих теорий и предложенной автором модели стадиального развития идентичности, были получены результаты, значимые для теории экраных искусств. Культурно-историческая модель развития идентичности, воспроизведенная средствами кино и реализуемая в различных типах драматургического конфликта, позволила разрешить целый ряд узловых проблем в современном искусствоведении.

Выявлена связь структуры драматургического конфликта и семантики формальных элементов пути героя с тем, на какой стадии развития идентичности находится герой. Если он является носителем протоидентичности, репродуктивной или продуктивной стадии, то проходит испытания, используя внешние силы. Если же герой является носителем метапродуктивной идентичности, то решает возникающие на его пути задачи, преодолевает испытания за счет внутренних ресурсов, преобразуя себя.

Существенно расширяется понимание природы драматургического конфликта в киноискусстве как организующего киноповествование начала и

как механизма, вызывающего трансформации героя. Автор уходит от восприятия понятия конфликта как негативного явления и сосредоточивается на его конструктивных, модерационных аспектах.

Так же в диссертации раскрывается связь обрядов инициации, организующих нарратив фильмов игрового кино, с кризисами идентичности, влияющими на смысловое наполнение драматургического конфликта. Новым является и установленное типологическое тождество элементов композиции пути героя со стадиями жизненного цикла, описанного Э. Эриксоном.

Созданная автором культурно-историческая модель построения идентичности, состоящая изprotoидентичности, репродуктивной, продуктивной, метапродуктивной стадий, и соответствующая доминирующему типам культуры, обогащает теоретический аппарат научных дисциплин о кино. Моделирующая функция киноискусства открывает перед зрителем возможность не только сопереживать увиденному на экране, но и подвергнуть рефлексии собственные состояния идентичности, причины недовольства и источники тревоги.

Новым является предложенный в диссертации принцип типологизации конфликтов. Так, носитель protoидентичности, не имея личностных границ, находится в противостоянии с внешним миром, носитель репродуктивной идентичности реализует конфликт между «своим» и «чужим», на продуктивной стадии герой преодолевает разрыв между идеалом и реальностью, на метапродуктивной стадии конфликт развивается за счет снятия внутренних противоречий и самостоятельной перестройки себя.

Обоснованность научных положений и выводов, сформулированных в диссертации

Диссертационное исследование В.А. Колотаева характеризуется высоким уровнем обоснованности. Достоверность результатов достигается за счет использования междисциплинарного подхода к исследованию природы драматургического конфликта и различных способов презентации идентичности героя в структуре киноповествования. Междисциплинарный характер исследования достигается за счет использования искусствоведческих теорий (Кракауэр, Лотман, Шкловский) в сочетании с философскими (Гегель, Бахтин, Флоренский), психоаналитическими (Фрейд, Эриксон, Лакан), психологическими (Выготский, Берzonский, Марсия)

концепциями. В качестве примеров и аргументации своих теоретических позиций В.А. Колотаев рассматривает значительный массив кинофильмов, различных по эстетике и принадлежащих разным отечественным и зарубежным киношколам, в том числе авторскому кино и различным жанрам популярного кино XX и XXI вв., что способствует убедительной доказательности положений диссертации. Полученные автором результаты имеют самостоятельный и оригинальный характер.

Оценка содержания диссертации, завершенность проведенных исследований, замечания по оформлению

Диссертационное исследование имеет логичную структуру, состоит из Введения, трех глав, Заключения, содержит внушительный список литературы и фильмографию, указывающую на значительный объем привлеченного для анализа материала. Во Введении корректно определен объект и предмет исследования, установлена цель и сформулированы задачи.

В первой главе «Структурные особенности драматургического конфликта» рассматривается природа драматургического и его роль в организации художественного пространства игрового кино. На основе анализа различных работ по кинодраматургии устанавливается, что драматургический конфликт представляется главным событием, влияющим на организацию структуры фильма, вносящим необратимые изменения во внутренний мир героя. При выработке определения драматургического конфликта диссертант опирается на труды по эстетике Гегеля, на достижения русской формальной школы и на работы отечественных и зарубежных теоретиков кинодраматургии.

Значимым для всей диссертации является раздел первой главы, посвященный изучению связей обряда инициации со структурой киноповествования. Соискатель использует идеи В.Я. Проппа относительно лежащего в основе сказочного нарратива обряда посвящения, справедливо полагая, что инициация имеет социальную функцию наделения идентичностью посвящаемого. Структура пути героя игрового кино восходит к композиции волшебной сказки и мифа, состоит из череды инициационных испытаний, прохождение которых отражает процесс построения идентичности в случае обретения новых навыков и знаний.

Во второй главе «Феномен идентичности в киноискусстве и

гуманитарном знании» проводится детальный анализ работ, в которых освещается тема идентичности в кино. Это позволяет выявить неисследованные области, корректно сформулировать проблематику диссертации, отраженную в теме. Вызывает некоторое сожаление, что среди работ нет важной статьи Л.Б. Клюевой «Вирус неразличения. Фильм "Елена" с точки зрения теории идентичности», посвященной кризису идентичности, выраженному в структуре фильма, в эволюции характера главной героини. На основе обзора статей соискатель формулирует определение идентичность в кинодраматургии, которое понимается как внутреннее ощущение личностной целостности, находящее подтверждение в процессе взаимодействия героя с другими персонажами и позволяющее решать сложные задачи на своем пути.

При разработке оригинальной культурно-исторической модели формирования идентичности средствами кино соискатель опирается на известные труды философов и социальных психологов. Данная модель обладает значительными объяснительными способностями, хотя и имеет ряд ограничений, которые не позволяют применять ее для объяснения природы других видов искусств. Эффективность ее оптики сомнительна, когда речь идет об анализе изобразительного и театрального искусства. Однако она кажется уместной при исследовании исторических и современных феноменов кино, которое понимается автором как образная среда, порождающая героев-носителейprotoидентичности, репродуктивной, продуктивной и метапродуктивной идентичности. Удачным моментом второй главы является предложенная классификация драматургических конфликтов на основе культурно-исторической модели идентичности, каждая стадия которой соответствует определенному типу организации фильմического действия. Протоидентичность определяет полное слияние героя с внешним миром, порождает конфликт личности с внешним миром, репродуктивная подчиняет героя значимым ценностям группы и прошлого, которые он отстаивает в столкновении с представителями чужих групп, продуктивная идентичность порождает конфликт реальности и идеала, метапродуктивная идентичность смешает конфликт во внутренний мир героя, требуя от него самостоятельного выбора и ответственности за принятие решений.

В третьей главе «Драматургия пути героя: инициация, идентичность,

конфликт» на конкретном материале игрового кино раскрывается то, как стадии развития идентичности героя определяют драматургическую структуру фильма и влияют на типологию конфликта и семантику. Выявляются закономерности развертывания киноповествования и внутренних состояний киногероев, проходящих испытания, сопоставимые со стадиями развития жизненного цикла. Особенно хотелось бы отметить глубину анализа драматургии отдельных фильмов, прежде всего, «Времени танцора» и «Багрового прилива», которые обнаруживают свои значимые смысловые нюансы именно в ракурсе проблем идентичности.

Диссертация имеет четкую структуру, основательную теоретическую и эмпирическую базу, содержание излагается научным языком.

Апробация работы и публикации

Материалы диссертации были апробированы в процессе чтения лекционных курсов, проведения семинарских занятий. Обсуждение промежуточных и итоговых результатов исследования состоялось на научно-практических конференциях. Результаты диссертационного исследования отражены в монографиях и научных публикациях. Опубликовано 4 монографии, 15 статей в рецензируемых журналах, рекомендуемых ВАК, 19 статей по теме диссертации опубликовано в научных журналах и сборниках.

Значимость результатов для науки и производства

Практическая значимость данной работы может выражаться в использовании ее результатов при разработке курсов по истории кино и визуальным искусствам, при проведении обучения деятелей киноиндустрии, включая мастер-классы и тренинги. Также данная диссертация может способствовать совершенствованию учебных программ в области киноискусства в учебных заведениях разного уровня с учетом полученных оригинальных выводов о природе киноидентичности.

Полученные выводы можно использовать в экспертной оценке сценариев и фильмов с точки зрения психологической достоверности. Методы анализа драматургической структуры фильма могут помочь в подготовке сценариев, режиссерских и операторских решений. Между тем, работа имеет и недостатки, на которые следует обратить внимание.

Замечания по диссертационной работе

При описании драматургического конфликта, вызванного кризисными переживаниями негативной идентичности в фильмах Чарли Чаплина, соискатель показывает, что характерная структура фильма обусловлена тем, что герой находится на продуктивной стадии развития идентичности, которая в ситуации кризиса не преодолевается им и не оставляет ему возможности избегать неадаптивного поведения. Однако такая модель поведения может объясняться лишь выбором стилевого приема, заимствованного Чаплиным из комедии положений. То же самое касается и героя фильма Григория Александрова «Веселые ребята», который, как и герой Чаплина, оказывается в случайных ситуациях, обусловленных эксцентрикой роли и жанровой условностью, а не идентичностью.

На с. 65 указывается, что «В эстетике на стыке гегельянства и фрейдизма М. М. Бахтин развивает идеи внутренней формы произведения как диалогического взаимодействия множества, зачастую непримиримых, конфликтующих между собой голосов». Это не вполне точно, учитывая, что для Бахтина внутренняя форма произведения не существовала замкнуто, она не была, строго говоря, эффектом диалогического взаимодействия. Наоборот, она была моментом этого диалога, моментом обнаружения этого диалога. Поэтому лучше было бы перед словом «диалогического» поставить слово «момента». Также следовало бы указать, откуда произошел термин «внутренняя форма» и как он был проблематизирован в споре Бахтина с формалистами.

На с. 83 классическая драматическая композиция (заязка – кульминация – развязка) названа «трехактной». Это может смутить читателя, учитывая, что слово «акт» имеет различные значения, от подразделения пьесы на эпизоды (пятиактная пьеса) до общего значения действия, когда вся пьеса будет одним «актом» и одним «жестом». Лучше было бы применить нейтральный термин «трехчастная», который не вызовет вопросов, так как будет соотноситься с основными положениями театроведения. Также само оперирование пониманием классической композиции как трехчастной несколько спорно, так как наиболее классический вариант в его современном понимании практиками драматургии театра и кино фактически непременно включает еще и экспозицию, без которой будет не ясна и не сможет быть

адекватно воспринята аудиторией завязка, все дальнейшее действие и сами истоки конфликтной ситуации (в том, как они подаются авторами произведения). То, насколько важна именно экспозиция для построения образа героя и его верного прочтения реципиентом, разбирала еще Л.Я. Гинзбург в своей книге «О литературном герое» (Л.: Советский писатель, 1979).

На с. 104 употреблен термин «ресурсы» как необходимый для понимания кинематографического конфликта в сравнении с театральным. При этом не объясняется, идет ли речь о психологических ресурсах, о возможности героя реализовать себя, или об эстетических ресурсах, достаточных для того, чтобы создать полноценный образ героя. Хотя далее в целом объясняется, как именно устроена система распределения ресурсов при выстраивании характеров в кинематографе, желательно было бы объяснить этот термин с самого начала.

На с. 149 термин «языковая категория» употреблен в более общем смысле категорий логических, то есть тех формулировок или образов, которые позволяют осуществить завершенное суждение. Просто иногда «языковыми категориями» называют грамматические категории (например, «часть речи», «изменяемость слова»), поэтому здесь правильно было бы говорить «логико-языковая категория», или «категория языкового опыта», чтобы объяснить, как соотносится речь киногероя и различные способы его самопрезентации с выявлением текущего состояния идентичности.

Наконец, в работе широко используется взятый из психологии личности термин «новообразование», при этом не дается его определения, которое бы позволило убедиться в его уместности в искусствоведческих исследованиях кинематографа. Следовало бы дать такое определение, чтобы было понятно, что речь идет не только о моменте внутреннего конфликта, но и об определенных структурах жизни психики, непременно получающих внешнее выражение. Это было бы еще одним доказательством главной мысли исследователя, что внутри фильма могут быть носители разных стадий идентичности, чем фильм и отличается от спектакля (или – чем игровое кино отличается от театра), где драматургия характеров может подразумевать незрелость и зрелость, цельность и раздвоенность, но не те выраженные стадии развития идентичности, которые мы видим в кинематографе. Ведь кинематограф, в отличие от драматического театра, не

препарирует характер, выявляя, где конфликт обнажает стоящую за характером личность человека, а выявляет возможности человека социального оказаться внутри ряда непредсказуемых ситуаций, не оставляя той социальной вовлеченности в многообразную коммуникацию, которую может передать только экран. Данное положение является весьма глубоким и точным выявлением различий драматургии театра и кино. Однако следовало бы сделать оговорку о том, что речь идет о двух характерных типах построения развития коммуникации и конфликта, но не о каноне. Обозначенные характерные для театра и для кино типы, или модели не отрицают возможности их применения за пределами того вида искусства, в котором они изначально возникли и доминируют. Неслучайно в кино экранизируются многие пьесы, изначально предназначенные для театра (в том числе драматургия Шекспира, Лопе де Веги, Мольера, Ибсена, Чехова, Горького и пр.), а театр, в особенности современный, все активнее обращается к литературным произведениям, идеально подходящим для кинематографа (например, «Приключения кролика Эдварда» Кейт ДиКамилло, «Мастер и Маргарита» М. Булгакова, «Цветы для Элджернона» Дэниэла Киза и др.). Поэтому фильм в своем паттерне проблем идентичности может быть в известной мере «театрален», а спектакль – «кинематографичен». (Собственно, это уточнение в продолжение мысли автора диссертации, а не замечание как таковое.)

Указанные недостатки не влияют на общее положительное впечатление от работы В.А. Колотаева, которая, несомненно, обладает высокой научной новизной и теоретической значимостью, предлагая эффективную систематизацию огромного материала драматургии игрового кино в ракурсе вопросов идентичности.

Вывод

Диссертационное исследование «Репрезентация моделей идентичности в структуре драматургического конфликта в игровом кино XX – XXI веков» является глубоко содержательным, самостоятельным, завершенным научным трудом и полностью соответствует требованиям, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени доктора наук, изложенным в пп. 9-14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденном Постановлением Правительства Российской Федерации «О порядке

присуждения ученых степеней» от 24 сентября 2013 года № 824 (в действующей редакции). Автор диссертации, Колотаев Владимир Алексеевич, заслуживает присуждения искомой ученой степени доктора искусствоведения по специальности 17.00.09 – Теория и история искусства.

Отзыв подготовила:

Сальникова Екатерина Викторовна, доктор культурологии по специальности 24.00.01. – теория и история культуры, заведующая отделом художественных проблем массмедиа ФГБНИУ «Государственный институт искусствознания».

Отзыв обсужден и утвержден на заседании отдела художественных проблем массмедиа Федерального государственного бюджетного научно-исследовательского учреждения «Государственный институт искусствознания» «17» августа 2022 г., протокол № 33.

Доктор культурологии,
заведующая отделом
художественных проблем массмедиа
Федерального государственного бюджетного
научно-исследовательского учреждения
«Государственный институт искусствознания»

Екатерина Викторовна Сальникова

17.08.2022г.

Контактные данные:

Федеральное государственное бюджетное
научно-исследовательское учреждение
«Государственный институт искусствознания»
103009 г. Москва, Козицкий пер., 5.
Тел. +7 (495) 694-0371
www.sias.ru
institut@sias.ru

