

ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА
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

Актуальность работы В.А. Колотаева, представленной на соискание научной степени доктора искусствоведения, очевидна: тема теоретической, методологической и эстетической реализации концепта идентичности в формировании драматургического конфликта игрового кино непосредственно соотносится с корпусом наиболее горячо обсуждаемых сегодня не только в пределах эмпирических и теоретических исследований и дискуссий в гуманитарных науках, но и в социально-политической сфере.

Автор исследования проводит комплексный, многоуровневый и междисциплинарный анализ теоретической и методологической основ реализации теории идентичности по отношению к феномену игрового кино, определяя при этом характер воплощения моделей идентичности в структуре драматургического конфликта, оценивая векторную направленность развития современного киноискусства, выявляя параметры и режимы функционирования содержательного наполнения этого вида искусства, его места в истории мирового киноискусства.

Рассматриваемое в качестве структурообразующей основы киноповествования, понятие идентичности представлено в диссертации как находящееся в центре процессов, вызванных цивилизационными сломами, возникновением постиндустриального общества, в свою очередь

находящих отражение в игровом кино. В работе выявляются аспекты оценки и понимания проблем идентичности в новой социокультурной формации, осложнившейся, в частности, за счет влияния постмодернистского дискурса и гендерных исследований.

Новизна диссертационной работы В.А. Колотаева заключается в комплексном методологическом междисциплинарном описании основных концептуальных положений теории культурно-исторической модели идентичности, реализующейся в структуре драматургического конфликта, в организации пути героя игрового кино.

Структура работы в полной мере отвечает требованиям, предъявляемым к работам данного типа, полноценно, объективно и скрупулезно описывая теоретические, методологические и практические аспекты предмета исследования – параметров репрезентации теории идентичности в организации киноповествования.

Будучи самостоятельным теоретическим исследованием, диссертация, однако, охватывает большой корпус исследовательских текстов как известных ученых, так и не входящих в круг общепризнанных авторитетов, но обнаруживающих неожиданные ракурсы рассмотрения данной проблематики, и опирается на чрезвычайно широкий эмпирический материал; к работе в большей или меньшей степени привлекается 808 российских и зарубежных фильмов, четко маркированных проблематикой, связанной с темой диссертации.

Обширный материал исследования, опора и порой полемически заостренное включение в осмысление его многоаспектной специфики чрезвычайно широкого круга научных публикаций позволяют автору диссертации сделать убедительные и логически выверенные выводы к доказательному воплощению гипотетических основ данной работы.

Автор диссертации в качестве основополагающего для композиции игрового кино принципа использует феномен «время текущей современности» (З. Бауман), который создает в процессе формирования

идентичности ситуацию недовольства собой, обретенным статусом и тем, как в процессе социального взаимодействия воспринимают и оценивают человека другие участники социальной драмы. Диссертант проводит разносторонний комплексный анализ теорий идентичности, позволяющий ему выявить проблемные зоны и сформулировать основные положения собственной модели формирования идентичности, определяющей конфигурацию и типологию конфликта. В.А. Колотаев отмечает, что в ряде работ идентичность рассматривается как незавершенный саморазвивающийся проект (Э. Гидденс), как «протеевская», разносторонняя, многогранная, постоянно меняющаяся идентичность (Р. Дж. Лифтон, Н. А. Хренов), появление которой обусловлено реакцией на вызовы культуры потребления, требующие от человека смены чуждых ему ролей и масок (Э. Гоффман, П. Бергер), как развитие идей Р. Лэйнга в теории Э. Гидденса в аспекте формирования феномена «онтологической неуверенности» как важнейшего признака личности современного человека постиндустриального общества, лишенного «корпуса идентичности», способности ощущать непрерывность и продолжительность времени, воспринимать и подвергать анализу поступающую извне информацию, систематизировать опыт. Автор диссертации обращает внимание и на реализацию и осмысление теории идентичности в социально-психологических теориях: феномен множественной идентичности, определяемой групповой или культурной принадлежностью (Ч. Тейлор, А. Тэшфел, Дж. Тернер, Ю. Хабермас, М. Хог, С. Холл, Р. Дженкинс, Вильямс, Д. Мацумото, Г. К. Триандис), концепции «сетевой» (Х. Уайт, М. Грановеттер, Т. Тейлор) и «возможной» (Х. Маркус) идентичности, модели которых реализует игровое кино в системе формирования образов, определения движущих сил структуры, в системе фабулообразования. Интересна в качестве методологической основы анализируемая автором диссертации теория идентичности, конструируемая нарративом (М. М. Бахтин, Д. К. Деннет, В. Я. Пропп, П.

Бурдье, Дж. Брунер, Дж. Брокмейр, Дж. Принц, П. Рикёр, Р. Рорти) и способы ее интерпретации и воплощения по отношению к теории кино.

Диссидент анализирует кино как вид искусства, основой которого является система образов (категорий), используемых для восприятия реальности, взаимодействия с ней, видения мира, а также конструирует в соответствии с древнейшей, устойчивой повествовательной моделью пути героя, различные траектории жизненных стратегий, предоставляющих зрителю возможность переосмысливать индивидуальную историю, изменять отношение к себе и действительности. В художественном пространстве киноискусства, по мнению автора диссертационного исследования, в способах репрезентации типов драматургического конфликта формируются адаптивные стратегии поведения и критически осмысливаются деструктивные, что позволяет вырабатывать способность противостоять тотальному отчуждению, подчинению мышления и поведения стандартам глобальной культуры потребления. Теоретический и практический интерес вызывает исследование механизмов развертывания экранных действий по законам драматургии, отождествление зрителя с кинообразом, вызывающим катарсис с последующей «инкорпорацией культурно-исторического опыта» (стр. 26), разработка категориального аппарата стадиальной модели развития идентичности – все это является универсальной, применимой и к другим видам искусства методологией.

Комплексное осмысление теоретических данных и методологической основы изучаемой автором диссертации проблематики позволяет говорить об аргументированном, четко выстроенном исследовании.

Разработанная автором на материале киноискусства культурно-историческая модель стадиального развития идентичности позволяет прийти к выводу, что В. А. Колотаевым предложено новое видение и понимание имеющегося представления о структуре драматургического конфликта и степени зависимости его конфигурации от того, на каком

этапе становления идентичности находится герой фильма, и как он изменяется в процессе разрешения конфликта, прохождения препятствий, составляющих композиционную основу киноповествования, восходящую к функциям волшебной сказки и структуре мономифа. Можно утверждать, что диссертационное исследование В.А. Колотаеванаправлено, таким образом, на заполнение лакун в изучаемом предмете, на то, чтобы выявить закономерности влияния кризисных состояний идентичности, на содержание драматургического конфликта в игровом кино. Автору удалось выявить закономерности влияния кризисных состояний идентичности на формирование драматургического конфликта.

В диссертации обращает на себя внимание, в первую очередь, серьезная теоретическая разработанность проблемы исосредоточенность автора на предмете своего исследования, вызванная необходимостью находиться в рамках дисциплинарного подхода.

Важным научным достижением В.А.Колотаева мне представляется реализация в построении модели стадиального развития идентичности общеметодологического принципа диалектики восхождения от абстрактного к конкретному, обращение к эмпирии, связанной с трансфером от понимания предмета в его общих свойствах к рассмотрению альтернативности движения субъекта в различных ситуациях и в системе многосторонних взаимосвязей в деятельном процессе жизненной практики. Следует отметить, что до сих пор применение диалектики восхождения от абстрактного к конкретному считалось прерогативой естественнонаучных исследований, а ее использование в области гуманитарных наук многими философами считалось вряд ли возможным. Таким образом, можно заключить, что данная диссертация открывает новую перспективу в развитии искусствоведческих дисциплин.

Что касается отдельных замечаний, то, может быть, обзорная часть работы излишне подробно описывает достижения отечественных и

зарубежных исследователей киноидентичности и могла бы быть более компактной. Некоторые примеры работы оригинальной модели идентичности для большей наглядности и фундирования созданной автором теории необходимо было бы дополнить материалом из уже опубликованных им статей и монографий, а также привлечения таких важных фильмов, как, например, «Счастливые дни» (1991) Алексея Балабанова, ярко характеризующего ощущение утраты идентичности россиянами в 1990-х годах. Кроме того, требует большей аргументации взятое за основу положение В.Я. Проппа относительно того, что обряд инициации лежит в основе всех повествовательных структур, включая сценарии игрового кино, и является институтом наделения идентичности. Этот важно тем более потому, что до сих пор не выработано общего мнения относительно идей В.Я. Проппа, изложенных им в «Исторических корнях волшебной сказки».

Высказанные замечания носят частный и полемический характер и не влияют на общую положительную оценку работы.

Четко прописанный автореферат диссертации полностью отражает ее суть, проблематизацию, методологию и подтвержденные в процессе исследования результаты и выводы.

Диссертационный материал имеет как теоретическую, так и практическую значимость, его можно использовать в русле чтения профильных курсов, ведения специальных дисциплин.

В заключении следует подчеркнуть, что данная работа представляет собой комплексное, логичное, аргументированное исследование важной и актуальной научно-методологической и эстетической проблемы анализа современного арт-пространства, современного киноискусства. Диссертационное исследование «Репрезентация моделей идентичности в структуре драматургического конфликта в игровом кино XX – XXI веков» является самостоятельным, завершенным научным трудом и полностью соответствует требованиям, предъявляемым к

диссертациям на соискание ученой степени доктора наук, изложенным в «Положении 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.

01.08.2022

Н. Цыркун

Цыркун Нина Александровна доктор искусствоведения, старший научный сотрудник, редактор зарубежного отдела журнала «Искусство кино»



Контактные данные:

Полное название организации: журнал «Искусство кино»

Почтовый адрес: Россия, 119002 Москва, ул. Арбат, 35, офис 553

Официальный сайт: filmart@yandex.ru

Личный электронный адрес автора отзыва: tsyrkun@mail.ru