

утрата связей между объектами культуры и их носителями (владельцами), что серьезно затрудняет изучение, атрибуцию этих объектов и, в конечном итоге, не позволяет создать полноценную картину огромного вклада в культуру России провинциального дворянства¹. Перед Советской властью не стояла задача сохранить память о прошлом, поэтому не был четко организован учет национализированного имущества. Переосмысление прошлого сегодня требует изменить такое отношение к историческому наследию нашей страны. Необходимо продолжить выявление источников, позволяющих изучать, в частности, культурное наследие российского дворянства.

А. А. Кочкина

Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт

К ВОПРОСУ О МЕТОДИКЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО КИНО КАК ИСТОРИЧЕСКОГО ИСТОЧНИКА

Относительно недавно художественное кино вошло в «арсенал» исторических источников, поэтому вопрос об источниковедческом анализе игрового кинематографа нельзя считать решенным. В то же время исследователи отмечают «визуальный поворот» в гуманитарных науках, проявляющийся в последние два десятилетия². Он связан с изучением визуальных объектов культуры, рассмотрением предметов искусства наравне с текстовыми источниками. В связи с расширением источниковой базы исторической науки возникает необходимость овладения новыми методами исследования. Поэтому рассмотрение существующих подходов к анализу и интерпретации художественного кино представляется актуальным.

Среди основателей научного подхода к художественному кинематографу называют зарубежных историков М. Ферро, П. Смита, Р. Росенстоуна³.

Французский историк Марк Ферро одним из первых начал говорить об игровом кино как историческом источнике. В 1993 г. в журнале «Вопросы истории» была опубликована его статья «Кино и история»⁴. Методика Ферро предполагает несколько этапов: анализ киноматериала, анализ содержания кадров (костюмы, предметы интерьера), аналитическая критика фильма.

¹ Пирогова Е. П. Музейные фонды Урала и Западной Сибири как источник изучения духовного наследия российского провинциального дворянства: к постановке проблемы // Культура и взаимодействие народов в музейных, научных и образовательных процессах – важнейшие факторы стабильного развития России: сб. науч. тр. / отв. ред. : Е. Ю. Смирнова, Н. А. Томилов. Омск: Издат. дом «Наука», 2016. С. 405.

² Мазур Л. Н. Визуализация истории: новый поворот в развитии исторического познания // Quaestio Rossica. 2015. № 3. С. 163.

³ Волков Е. В., Пономарева Е. В. Игровое кино как исторический источник для изучения культурной памяти // Вестник Южно-Уральского государственного университета. 2012. №10 (269). С. 23.

⁴ Ферро М. Кино и история // Вопросы истории. 1993. №2. С. 47–57.

Отечественные авторы Е. В. Волков и Е. В. Пономарева анализируют фильм в три этапа: 1) сначала следует обратить внимание на докинематографическую историю картины (замысел и этапы ее создания); 2) исследовать кинематографический уровень: трактовку кинообразов и всего культурного текста фильма; 3) проанализировать посткинематографический этап – реакцию власти и общества на фильм¹. При этом данная методика, на наш взгляд, должна включать еще один этап – соотнесение результатов комплексного анализа фильма с социально-политической реальностью времени его производства.

У Л. Н. Мазур, исследовавшей репрезентацию советской деревни в художественном кинематографе, находим следующие методы изучения кинотекста: дискурсивный анализ диалогов, верификация визуального ряда и текста, метод наблюдения, метод феноменологического анализа².

О. А. Закиров является сторонником комплексного подхода при изучении исторического кино. Автор считает: «Историк, изучающий фильм, исследует, в первую очередь, взгляды на прошлое, бытовавшие во времена создания кинокартины. Исследуя фильм, ученый изучает: сценарные материалы (рукописи, машинописные производственные копии, опубликованные тексты); рецензии, заметки и отзывы в периодических изданиях; эскизы, зарисовки кадров и другие изобразительные материалы; вещественные источники (костюмы, реквизит, аппаратуру); законодательство, актовый материал, делопроизводство киностудий и организаций, мемуары». Далее ученый приходит к выводу: «определяя объектом исследования фильм, историк совершенно не замыкается на каком-либо определенном типе или виде источников»³.

О. В. Горбачев, рассматривая историческую ценность советского кино, предлагает исследователю ответить на три вопроса при определении степени достоверности содержащейся в фильме информации: «Какие факторы, действовавшие в момент создания фильма, способствовали искажению реальности?», «В какой степени автор был заинтересован в правдивом отображении реальности?», «Какие элементы изображаемого в наибольшей степени подверглись искажающему влиянию замысла, а какие – в наименьшей?»⁴.

А. В. Баталина также предлагает собственный алгоритм источниковедческой интерпретации игрового кино, который включает следующие операции: установление авторства фильма, знакомство с обстоятельствами его создания (при этом привлекается комплекс других источников), определение датировки

1 Волков Е. В., Пономарева Е. В. Игровое кино как исторический источник для изучения культурной памяти // Вестник Южно-Уральского государственного университета. 2012. №10 (269). С. 24.

2 Мазур Л. Н. Особенности информационной структуры аудиовизуальных источников: методы источниковедческого исследования // Актуальные проблемы источниковедения: материалы III Междунар. науч.-практ. конф., Витебск, 8–9 октября 2015 г. Витебск, 2015. С. 54–57.

3 Закиров О. А. Исторические фильмы СССР 1936–1946: патриотическое освещение дореволюционного прошлого средствами игрового кино: диссертация на соискание ученой степени кандидата исторических наук : 07.00.02. М., 2011. С. 41–42.

4 Горбачев О. В. Советский художественный кинематограф как исторический документ: особенности анализа и интерпретации // Документ. Архив. История. Современность. Екатеринбург, 2015. Вып. 15. С. 131.

кинодокумента, изучение съемочных планов картины, анализ бытовой части иллюстрируемого (предметы обстановки, моду, музыку, облик городов)¹.

Автор статьи имеет небольшой опыт работы с художественным историческим кино. Предметом нашего анализа стало историко-революционное кино, созданное в СССР. Опишем методику, составленную нами на основе знакомства с вышеописанными подходами исследователей и примененную при изучении фильмов, посвященных Великой Российской революции 1917 г.:

Внешняя критика. Определяем следующие позиции: название и авторство фильма, дата, место (на какой киностудии) и обстоятельства его создания.

Внутренняя критика. На этом этапе сначала определяем сюжет картины и описываем его через наблюдение и анализируем исторический материал (какие исторические события отражались, а какие нет и почему; какие исторические образы создавались). Далее осуществляются следующие операции: верификация визуального ряда (проверка достоверности иллюстрируемой информации и выявление мифов); дискурсивный анализ диалогов (выявляет общую смысловую направленность картины); определение идеологического содержания картины и его сопоставление с социально-политической реальностью времени производства.

Описанная методика позволила автору рассмотреть динамику образов русской революции 1917 г. и ее вождей в советском кинематографе, выявить факторы, повлиявшие на изменение кинообразов². Прделанная работа в дальнейшем поможет определить образовательные возможности советского кино при изучении темы «Великая Российская революция 1917 года» на уроках истории.

Таким образом, художественное (игровое) кино – сложный и неоднозначный исторический источник, что определяется его спецификой. Его продуктивное использование для изучения исторического процесса возможно лишь в комплексе с другими источниками и с применением междисциплинарных методов научного анализа. Верификация киноматериала, учет субъективного фактора (позиции режиссера, исполнителей главных ролей), соотнесение общего замысла картины с социально-политической реальностью времени ее создания – основные приемы, без которых невозможен научный анализ кино.

Анализ различных методик научной интерпретации игрового кино позволяет выделить проблемы современной источниковедческой интерпретации аудиовизуальных документов, в частности игрового кино: «невостребованность» художественного кино как исторического источника среди историков, разночтения в подходах к анализу игрового фильма, смешение художественной критики и научного исследования, подмена одного другим.

Подводя итог, стоит признать ценность художественных фильмов (о прошлом и настоящем) и для исторической науки, и для исторического образования.

¹ Баталина А. В. Некоторые особенности источниковедческого анализа игрового кино // Технотронные архивы в современном обществе: наука, образование, наследие. [Электронный ресурс]. URL: <http://ftad.ru/library/ftad10/25.shtml> (дата обращения: 5.02.2017).

² Кочкина А. А. Динамика образов русской революции 1917 г. и ее вождей в советском кинематографе (1920–1950-е гг.) // Великая Российская революция: достижения и проблемы научного познания и преподавания. Ежегодник. XXI всероссийские историко-педагогические чтения: сб. науч. статей. Екатеринбург, 2017. С. 89–96.