

НАУЧНАЯ РЕФЛЕКСИЯ

Источниковедческие размышления

ИГРОВОЙ ФИЛЬМ КАК СУММА ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫХ МАРКЕРОВ. К ВОПРОСУ О ВИЗУАЛЬНЫХ ИСТОЧНИКАХ В ИСТОРИЧЕСКИХ НАУКАХ

О. В. Конфедерат

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия. olga.confederat@yandex.ru

Цель статьи – систематизировать характеристики визуального образа (в данном случае – игрового фильма), способные служить историко-культурными маркерами и могущие обеспечить результативную работу с визуальными источниками в гуманитарных исследованиях. В статье определяются уровни аппаратно-программного визуального образа (фотографии, фильма) и, соответственно, группы историко-культурных маркеров, размечающих образ на каждом уровне: предметно-сюжетном, пластически-риторическом, оптико-техническом, производственно-дистрибутивном, на уровне публикации и социализации образа, а также на феноменологическом уровне, где формируется «привилегированная культурная поза» или «осанка», актуальная для определенной исторической эпохи. Приводятся примеры работы маркеров в отдельных случаях, связанных со сложностью выбора источника или его историко-культурологического анализа.

Ключевые слова: *игровой фильм, структура визуального образа, историко-культурные маркеры визуального образа.*

Современные подходы к изучению научно-го потенциала иконических образов, в частности, образов экранных, представляют широкий спектр точек зрения на предмет и демонстрируют сложность задачи.

Как таковой визуально-технический образ (аппаратный образ по В. Флюссеру [Флюссер: 2008], экранный образ по Л. Мановичу [Манович: 1993]) существует в человеческой практике около двухсот лет. Его научно-теоретическая и философская разработка началась менее ста лет назад и значительно отстает в своих результатах от развития визуальных технологий. Тем не менее, сегодня выделяются как локальные области научной рефлексии визуальная антропология (Дж. Руби, Д. и М. Кольер, Г. Грей, Е. В. Александров, Е. Ярская-Смирнова, И. Утехин, С. Н. Абашин, Е. В. Петровская), визуальная социология (Г. Поллок, Ф. Джеймисон, Д. Вулф, П. Штомпка, П. Бурдые, В. Л. Круткин, Н. А. Колодий, В. В. Колодий, О. Н. Запорожец, С. В. Пирогов), философия визуальности (Дж. Элкинс, Р. Барт, Ж. Диди-Юберман, П. Вирильо Ж. Бодрийяр, В. Флюссер, В. Беньямин, В. Гройс, В. Савчук), визуальная история (И. В. Нарский, О. С. Нагорная, М. Рютерс, М. Рольф).

Игровой (постановочный) фильм как особый вид иконического искусства может быть самостоятельным источником для исторических наук,

безотносительным к тому, какие именно и насколько значительные в масштабах мировой и/или отечественной истории события моделирует его фабульный ряд. Его источниковая ценность заключается в информации о «внутренней истории», датированной временем его появления: о мировоззрении и самоопределении современников, об этических и эстетических приоритетах, о комплексе интерпретантов, применяемых для понимания настоящего и прошлого, о принципах историко-культурной избирательности, формирующей образ мира для каждого нового поколения.

Задача выявить и классифицировать маркеры, размечающие игровой фильм как комплекс историко-культурной информации, сложна так же, как сложно само устройство фотографии или фильма. Для решения задачи необходимо последовательно рассмотреть, по крайней мере, шесть уровней функционирующего образа:

- предметно-сюжетный ряд,
- комплекс пластических и риторических интерпретантов, формирующих для современника смысл образа,
- качество оптико-технической среды, моделирующей историческую реальность как качественную сферу, как *Umwelt*¹, уникальный для

¹ Принятое в библингвистике и современной эпистемологии понятие *Umwelt* означает «срез мира, который имеет значимость для живого организма, который он способен вос-

каждой эпохи и подлежащий описанию в терминах соматического переживания, например, тепла, уюта, увядания, сквозного ветра, давящей атмосферы, тьмы и т. д.

– характер привилегированной позы или «осанки», актуальной для определенной историко-культурной эпохи¹,

– производственные условия, включающие характеристики авторского коллектива и производящей студии,

– уровень и качество социализации, выводимые на основании реакции социума на фильм.

Предложенная схема анализа учитывает уже действующую в современной визуалистике четырехступенную методическую схему, включающую:

– герменевтический анализ, то есть интерпретацию адресности визуального образа, мотива, цели, намерений автора, его культурной роли, его убеждений и предубеждений, классовой, возрастной, гендерной, культурной, расовой этнической ориентации, эмоциональной оценки реальности и т. д.)

– семиотический анализ, то есть разбор кодов денотации и коннотации, синтагматических и парадигматических обусловленностей использованных знаков.

– структурный анализ, то есть выявление в визуальном образе структурных закономерностей и как следствие – «определенных глубоких, скрытых от непосредственного наблюдения общественных структур. Такие структуры определяют форму социальных ситуаций, явлений и ход событий; определяют и ограничивают то, что может произойти в общественной жизни» [Штомпка: 2007, С. 89.],

– дискурсивный анализ, при котором принимается во внимание совокупность историко-культурных условий создания и функционирования визуального образа.

Указанные уровни визуального образа и методики его анализа сохраняют свою значимость для любого визуального материала, созданного в аппаратно-программной технологии: фотографии, фильма, телевизионного или сетевого продукта.

принять и на который распространяются возможности его движения и действия». См. Князева Е.Н. Понятие «Umwelt» Якоба фон Иксюля и его значимость для современной эпистемологии. // «Вопросы философии», № 5, 2015, С. 30–44.

¹ См. Петровская Е. В. Фотография: гравитация демоса // Философский журнал. Т. 8. №1., 2015. С. 23-32.; Нарский И. В. Фотокарточка на память: Семейные истории, фотографические послания и советское детство (Автобио-историко-графический роман). Челябинск, 2008. 516 с.; Гавришина О. В. «Снимаются у фотографа»: режимы тела в советской студийной фотографии // Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности». М., 2011. С. 31–42.

Сейчас мы берем в качестве объекта наблюдения игровой фильм, лишь потому, что в нем наличествует максимальное число историко-культурных маркеров.

Итак, мы выделяем шесть наиболее важных уровней визуального образа, каждый из которых подлежит четырехступенному анализу. Соответственно, мы выделяем шесть групп маркеров, размечающих поле визуального источника:

I Предметно-сюжетный ряд:

а) характер драматического события: его выбор, качество семантического перехода [Лотман: 1998, С. 282.],

б) жанровая схема и отклонения от нее,

с) система персонажей, социальные, возрастные, сословные, национальные, гендерные, психосоматические и т. д. доминанты,

д) типология предметных образов: атрибуты, реквизит, детали интерьера и культурного ландшафта.

Этот уровень визуального образа (или фильма как системы образов) не нуждается сейчас в отдельном описании и обосновании, так как сюжетно-тематическая, жанровая, знаковая сторона фильма подробно разработана структурно-семиотической теорией кинематографа, прилагающей к визуальному образу классическую методику искусствоведческого экфрасиса и литературоведческого анализа. Достаточно полно представлены сюжетно-жанровые аспекты фильма и в исторических обзорах национальных кинематографий различных десятилетий. Культурологу остается лишь фиксировать точки актуализации определенной жанровой схемы или гендерных (сословных, возрастных, национальных и т. д.) доминант, закрытых или открытых финалов, минималистических или избыточно-пластических интерьеров и выявить социокультурные причины такой актуализации.

Имеет смысл, однако, оговорить проблему константных сюжетно-драматургических комплексов, не теряющих своей значимости на всем протяжении развития кинематографа или в относительно большие периоды его развития. С одной стороны, это «вечные образы» литературы, переносимые на экран с известной регулярностью: Гамлет, Дон-Кихот, Ромео и Джульетта, Анна Каренина, Шерлок Холмс и т. д. С другой стороны, это сюжетно-образные комплексы массовой культуры XX века, сложившиеся в сфере приключенческой литературы и комиксов: Джеймс Бонд, Бэтмен, Фантомас и т. д. Они дают историку и культурологу особенно богатый материал для наблюдений, поскольку видимые пластиче-

ские модификации базового драматургического инварианта ярко демонстрируют изменения в социокультурных, ценностных, мировоззренческих ориентациях эпохи.

II Пластические и риторические интерпретанты:

- a) выбор цветового решения,
- b) морфология визуального объекта, визуальный троп,
- c) визуально-риторические топосы,
- d) пластическое решение титров и интертитров,
- e) выбор музыкального сопровождения.

Часть маркеров этой группы (визуальный троп, визуальная риторика, контрапункт изображения и музыки) также не нуждается в комментариях, поскольку эти маркеры подробно и последовательно рассматриваются семиотической теорией кино с начала его существования. Менее разработаны так называемые «формулы цвета», то есть цветовой порядок фильма, характеризующийся функцией цвета (предметный, символический, эмблематический, психологически-экспрессивный и т. д.), цветовой доминантой, характером отношений между цветовыми объектами). Между тем каждая такая формула, актуальная в свою определенную эпоху, внутренне мотивирована сложными духовными процессами в обществе, демонстрирует актуальную систему ценностей, настроение, нравственные ориентации современников: предметно-потребительский цвет 1950-1960-х годов, живописно-поэтический, психологический цвет 1970-х, «кэмп» 2010-х, сочетающий элементы китча, поп-арта и оп-арта), цветовой минимализм 2010-х и т. д.

III Характер оптико-технической среды¹:

В группу этих маркеров должны включаться феноменологические качества среды, смоделированной в фильме. Эти качества реализуются для зрителя как пространственные, температурные, ольфакторные, темпо-ритмические, моторные, оптические, висцеральные и т. д. переживания. Но поскольку реализация этих qualia² генетически связана с технической программой, в которой создан образ, будет правильнее назвать не сами качественные образы (или – образы-качества), а инструменты их моделирования. Поэтому к маркерам оптико-технической среды мы относим:

- a) формат фильма,

- b) механические и физические характеристики съемочного аппарата, включая его размеры, массу и вес,

- c) характеристики носителя (киноплёнки, магнитной плёнки, цифровой матрицы),
- d) систему линз,
- e) цветовоспроизводящую систему,
- f) систему редакторов постобработки,
- g) технологию спецэффектов.

Сложность при анализе этих маркеров заключается для исследователя, прежде всего, в необходимость владения достаточной технической информацией, связанной с конструкцией аппаратов и характеристиками программ (оптической, оптико-химической, электронной и т. д.). Кроме того, немаловажен вопрос об альтернативах выбранной технологии. Иначе говоря, важно знать, насколько преднамерен или насколько объективно-неизбежен для конкретного фильма выбор, например, снимающей камеры. Если для 1950-1970-х этот выбор ограничивался десятком базовых моделей, а практически – пять-шестью наиболее распространенными громоздкими штативными камерами, то 2010-20-е располагают неисчерпаемым арсеналом моделей от классических плёночных типа Super Panavision 70 или Camera Mitchell, популярных в 1970-е годы, до цифровых GoProHero, Red Epic или Apple iPhone-4, умещающихся в ладони и уже поэтому фиксирующих специфический образ реальности, не типичный для мироощущения человека 1970-х. Скорость съемки также имеет существенное значение, поскольку 24 кадра в секунду (отечественный «Конвас» или Camera Mitchell 1970-х) и 600 кадров в секунду (цифровые камеры линейки Red) дают совершенно разное по феноменологической плотности изображение и, как следствие, тоже совершенно различные образы мира. Хорошим примером может быть использование камеры Red Epic Dragon в фильме Р. Земекиса «Прогулка» (2015). Хотя формально действие фильма относится ко времени начала строительства Центра Международной Торговли в Нью-Йорке, фактически он обращен к памяти американцев о трагедии 11 сентября 2001 года. И если историку представляется важным понять историко-культурные процессы, связанные с этим событием, то образ мира, смоделированный в «Прогулке», мира, вернувшего себе (или намеренного вернуть) устойчивость, уверенность и жизнеспособность, будет для него немаловажным источником.

Хотя при этом группа маркеров оптико-технической среды, разумеется, не является для исследователя единственным аргументом.

¹ См. Конфедерат О. В. Оптико-техническая среда как носитель и базовый информационный уровень экранного образа. // «Гуманитарные науки: вопросы и тенденции развития». Материалы IV международной научно-практической конференции. Красноярск, 2017. С. 41–44.

² См. Юлен М. Чувственные качества (qualia) – вызов материалистическим теориям сознания? // «Вопросы философии». 2005. № 3. С. 81–91.

IV Характер привилегированной позы или «осанки», актуальной для определенной историко-культурной эпохи.

Определяя эту группу маркеров, мы опираемся на положения феноменологии тела, разработанные В. А. Подорогой, Е. В. Петровской, О. В. Аронсоном¹, и понятие режима тела, принятое О. В. Гавришиной [Гавришина: 2011, С. 31–42.]. Поэтому в число маркеров на этом уровне визуального образа мы готовы отнести следующие:

а) кастинг (выбор исполнителя, опирающийся не только на зрительский рейтинг и профессиональные навыки, но в значительной степени на физические и психосоматические характеристики),

б) телесная схема (тело как семиотическая структура, опирающаяся на принятые в мировой культуре телесные оппозиции и на доминанты культурных значений, закрепленных за тем или иным телесным локусом в соответствии с представлениями конкретной эпохи о человеке²),

с) режим тела (принятые в конкретную эпоху оптимальные характеристики телесного состояния и поведения: «аристократическое тело», «универсальное тело», «дифференцированное тело» [Гавришина: С. 31–42.], «тело-машина», «тело-объект», «дисциплинарное тело» [Подорога: 1995] и т. д.),

д) украшение тела (вестиментарные атрибуты и элементы телесной модификации, в которых опредмечено представление о человеке и его социальной роли),

е) взгляд как маркер психосоматического и социально-психологического доминирующего состояния.

Разумеется, для этой группы маркеров требуются дальнейшая разработка, уточнения и дополнения. Так, скажем маркер «взгляд» нуждается в первичной дифференциации взгляда субъектного (взгляда в объектив и, соответственно, в глаза зрителю) и объектного (обмен персонажей взглядами в изолированном пространстве сюжета). Кроме того, существенно важны психосоматические характеристики взгляда: взгляд «охотника», «фланера», «искусителя», «вызывающий», «ускользающий», «рассеянный» взгляд.

¹ См. Подорога, В. А. Полное и рассеченное. Политики тела. Материалы к истории базовых образов. М., 2005. С. 67–138.; Петровская Е. В. Антифотография. М., 2003. 112 с.; Аронсон, О. В. Метакино. М., 2003. 264 с.

² «Неизменной характеристикой практически всех телесных схем, столь часто используемых в философском опыте, остается скрытая семиотическая структура, опирающаяся в свою очередь на ряд традиционных оппозиций: низ-верх, высшее-нижнее, тело-дух, тяжелое-легкое». Подорога В. А. Феноменология тела. М., 1995. С. 19.

Например, часто повторяющиеся в фильмах Л. Шепитько и М. Хуциева 1960-начала 70-х годов субъектные прямые взгляды персонажей с более-менее определенными характеристиками вызова или требования позволяют обобщить их в качестве «привилегированной социальной позы» первого послевоенного поколения³. А различия «охотничьего» и «медитирующего» взглядов, принятых для характеристики протагонистов «Бегущего по лезвию» 1982 года и «Бегущего по лезвию» 2017 года соответственно, дополняют историко-культурологическое сравнение двух эпох⁴.

V Производственные условия и условия дистрибуции.

В ряд производственных условий должны войти:

а) характеристики непосредственно производящей и занимающейся прокатом институции (студии, кооперации студий, продюсерской группы),

б) характеристики участников съемочной группы (прежде всего – режиссера),

с) социокультурный, социопсихологический, политический контекст производственного момента,

д) технологические условия.

Определение историко-культурных маркеров этой группы кажется несложной задачей, если речь идет о фильмах, созданных в традиционной высокосоциализированной национальной производственно-прокатной системе. Например, о фильмах, снятых в 1930-1970-е годы. К тому же прочие условия производства: продюсерская и цензурная политика, характеристики съемочной группы и режиссера, историко-культурный контекст, – в этом случае имеют более-менее определенные, проверенные временем характеристики. Но когда на смену жесткой студийной системе приходит множество альтернативных способов производства, многовариантность финансирования постановки, многовариантность публикации визуально-технических образов (игровых фильмов в нашем случае), идеологический плюрализм и т. д. – «внутренняя история» эпохи распадается на множество частных «историй», что затрудняет выбор авторитетного источника для историко-культурологического исследования, а также оценку историко-культурной информации, содержащейся в визуальном образе. Универсализация кинопроизводства на европейской или

³ «Мне двадцать лет» (1964, М. Хуциев), «Июльский дождь» (1966, М. Хуциев), «Крылья» (1966, Л. Шепитько), «Ты и я» (1971, Л. Шепитько), «Восхождение» (1976, Л. Шепитько).

⁴ «Бегущий по лезвию бритвы» (Blade Runner, 1982, р. Р. Скотт), «Бегущий по лезвию 2049» (Blade Runner 2049, 2017, р. Д. Вильнёв).

американской платформе, практика мультинациональных постановок тем более затрудняет обоснованное решение задачи: с какой конкретно историко-культурной моделью мы имеем дело в том или ином фильме.

Так, например, при выборе источников для обоснования феномена «имперской идеи» в британском кино, может показаться проблематичным включение в источниковую базу научного исследования фильма «Китайская шкатулка», снятого в 1997 году в период официальной передачи суверенитета над Гонконгом Китайской Народной Республике в ходе деколонизационного процесса в Великобритании¹.

Фильм сделан в копродукции студий Canal+ (Франция), NDF International (Великобритания), Pony Canyon Enterprises (Япония), WW Productions Inc. (Австралия), дистрибьютором является студия Trimark (США). Понятно, что маркер «студия» здесь оказывается не вполне состоятельным. Но состоятельными являются характеристики съемочной группы и политического контекста. Июнь – время съемок фильма и время вывода британской администрации и британских вооруженных сил из Гонконга. Часть сцен «Китайской шкатулки» документально фиксирует этот процесс, а включение в документальный кадр персонажей фильма придает отраженным событиям определенную долю аффективности, персонального психологического состояния. Это важно для понимания эволюции британской «имперской идеи», если учесть к тому же характеристики съемочной группы, собравшей представителей интеллектуальной кинематографической элиты Великобритании, Гонконга и КНР. Так что «Китайская шкатулка» добавляет к истории Британской Империи крайне важную информацию в виде документации аффективного переживания июньских событий 1997 года определенным и весьма значимым в социокультурном отношении сословием британского и гонконгского общества.

VI Уровень и качество социализации.

Здесь можно выделить несколько маркеров:

а) порядок публикации и ре-публикации фильма (когда, где, в какой прокатной системе, в каком социокультурном контексте происходят первые демонстрации фильма или его резонансного возвращения на экраны спустя годы),

б) рейтинг фильма на основании количества просмотров и диапазона оценок,

в) зрительское и профессиональное признание фильма на специализированных конкурсах

¹ «Китайская шкатулка» (Chinese Box, 1997. р. Уэйн Вонг, исп. Джереми Айронс, Гун Ли, Мэгги Чунг).

(фестивалях),

д) интенсивность сетевой «жизни» фильма (частота упоминаний о нем на форумах и в социальных сетях),

е) уровень легитимации смысло-содержательной части фильма, выявленный на основании рейтинга и характера оценок, вынесенных зрителями, критиками и профессионалами,

ф) период актуальности фильма и возможности его ре-актуализации.

Суммарная оценка полученной информации, как и в предыдущем случае, осложняется современными технологиями публикации фильма. В сравнении с 1930–1970-ми годами они заметно изменились. До конца 1980-х практически не существует путей распространения фильмов, кроме широкого и клубного проката, ведомственных показов, определенного числа фестивалей и телевизионной ре-публикации. Мы не берем в расчет единичные случаи персонального владения копией фильма и частные просмотры. В этих условиях социализация конкретного фильма имеет типический характер, во многом определенный относительно целостными и системными характеристиками культурной эпохи (1930-е, 1950-е, 1970-е), а диапазон оценок невелик.

Начиная с 1980-х годов публикация фильма может идти по нескольким моделям:

а) широкий прокат, при котором ассортимент фильмов определяется их рыночным потенциалом,

б) неопределенно-большое число фестивальных мероприятий, ориентированных в неопределенно-широком диапазоне социокультурных целей и стимулирующих скорее специфическое единство «любителей кино», нежели гражданское или поколенческое духовно-социальное единство публики,

с) розничная продажа фильмов на VHS-кассетах (до 2000-х) и DVD-дисках,

д) индивидуальный выбор зрителя в неопределенно-большом, поверхностно-систематизированном объеме кино-видеоматериалов, представленных в Интернете.

Найти культурную доминанту в хаосе выборов, предпочтений и оценок достаточно трудно, поскольку актуализация и ре-актуализация тех или иных фильмов может иметь случайный, быстроспроходящий характер, а может быть спровоцирована или симулирована СМИ и группой лиц, экономически или политически заинтересованных в широкой публикации фильма и его высоком рейтинге. Все это не делает усилия исследователя в поисках историко-культурной доминанты на этом уровне напрасными, но требует

особого внимания и научной добросовестности.

Подводя итоги сказанному, необходимо отметить исходную проблему отбора визуальных текстов (в нашем случае – игровых фильмов) для источниковой базы научного гуманитарного исследования и, следовательно, для вышеуказанного шестиуровневого анализа. Кажется очевидным, что первая (сюжетно-предметная), пятая (производственно-дистрибутивная) и шестая группы маркеров в таком выборе играют решающую роль. Но, с одной стороны, это справедливо только для фильмов, созданных в классической производственно-прокатной системе прошлого века. С другой стороны, такое начальное определение фильма как значимого с историко-культурной точки зрения требует расшифровки его значений для современников, интерпретации его очевидных и скрытых смыслов. И здесь важную роль играют три срединные группы маркеров.

Так, например, лидирующее положение в советском прокате 1970 года фильма «Освобождение» («Мосфильм», 56,1 млн. зрителей) или «Служебного романа» («Мосфильм», 58,4 млн зрителей) в прокате 1977 года на самом деле немного сообщает исследователю о культурно-историче-

ской эпохе. На этом основании еще нельзя делать выводов ни о действиях идеологической машины, ни о высоком уровне гражданско-патриотического самосознания нашего общества в 1970-м, ни об идеологической «усталости» в 1977-м.

Точно так же нельзя делать определенных выводов или прогнозов относительно российского социума 2017-2018 годов только на основании сюжетной схемы и высокого рейтинга наиболее кассовых фильмов: «Последний богатырь» (2017, кассовые сборы \$8 614 045) или «Движение вверх» (2018, кассовые сборы \$11 225 077).

Хотя, безусловно, в отдельных случаях особая популярность комедий, мелодрам, хорроров, исторических фильмов (например, античных героических сюжетов в 2000-е годы: «Гладиатор», 2000, «Троя», 2004, «300», 2007 и др.), ре-актуализация фильмов-франшиз (например, «Темный рыцарь» К. Нолана, вернувший социальную значимость франшизе «Бэтмен», утраченную в 1990-е) дают исследователю некоторую информацию о культурно-историческом моменте, весь объем наиболее существенной информации становится доступен лишь в результате корректного анализа источника на всех шести уровнях его структуры.

Список литературы

1. Гавришина О. В. «Снимаются у фотографа»: режимы тела в советской студийной фотографии // Оксана Гавришина Империя света: фотография как визуальная практика эпохи «современности». М.: НЛЮ, 2011. С. 31–42.
2. Князева Е. Н. Понятие «Umwelt» Якоба фон Иксюля и его значимость для современной эпистемологии // «Вопросы философии». № 5. 2015. С. 30–44.
3. Конфедерат О. В. Оптико-техническая среда как носитель и базовый информационный уровень экранного образа. // «Гуманитарные науки: вопросы и тенденции развития». Материалы IV международной научно-практической конференции. Красноярск, 2017. С. 41–44.
4. Лотман, Ю. М. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: «Искусство – СПб», 1998. С. 282.
5. Манович Л. Археология компьютерного экрана // МедиаАртЛаб, 1993. URL: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=46> (Дата обращения: 28.11.2018).
6. Нарский И. В. Фотокарточка на память: Семейные истории, фотографические послания и советское детство (Автобио-историко-графический роман). Челябинск: Энциклопедия, 2008. 516 с.;
7. Петровская Е. В. Фотография: гравитация демоса // Философский журнал. Т. 8. № 1., 2015. С. 23–32.
8. Подорога В. А. Полное и рассеченное. Политики тела. Материалы к истории базовых образов // Психология телесности: Между душой и телом. Сборник статей. М.: АСТ, 2005. С. 67–138.
9. Подорога В. А. Феноменология тела. М.: Ad Marginem, 1995. С. 19.
10. Флюссер В. За философию фотографии. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2008. 146 с.
11. Штомпка П. Визуальная социология. Фотография как метод исследования. М.: Логос, 2007.
12. Юлен М. Чувственные качества (qualia) – вызов материалистическим теориям сознания? // «Вопросы философии». 2005. № 3. С. 81–91.

Сведения об авторе

Конфедерат Ольга Владимировна – кандидат культурологии, доцент кафедры истории России и зарубежных стран, Челябинский государственный университет, г. Челябинск, Россия.
olga.confederat@yandex.ru

FEATURE FILM AS SUM OF HISTORICAL AND CULTURAL MARKERS. TO A QUESTION OF VISUAL SOURCES IN HISTORICAL SCIENCES

O. V. Confederat

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia. olga.confederat@yandex.ru

The purpose of the article is to systematize the characteristics of a visual image (in this case, a feature film) that can serve as historical and cultural markers and, as a result, ensure effective work with visual sources in humanitarian studies. The article defines the levels of visual image (photography, film) and the groups of historical and cultural markers specifying the image at each level: subject-plot, plastic-rhetorical, optical-technical, production and distribution, at the level of publication and socialization of the image, as well as at the phenomenological level, where a “privileged posture” is formed that is relevant for a particular historical and cultural epoch. The article provides examples of markers usage in some cases which are connected with the difficulty of choosing a source or its scientific historical and culturological analysis.

Keywords: *feature film, visual image structure, historical and cultural markers of visual image.*

References

1. Gavrishina O. V. (2011) «*Snimayutsya u fotografa*»: *rezhimy tela v sovetskoj studijnoj fotografii. Oksana Gavrishina Imperiya sveta: fotografiya kak vizual'naya praktika ehpokhi «sovremennosti»* [Removed from the photographer: body modes in Soviet studio photography. Oksana Gavrishina Empire of Light: photography as a visual practice of the epoch of “modernity”]. pp. 31–42. Moscow, NLO. (In Russ.).
2. Knyazeva E.N. (2015) Ponyatie “Umwelt” Yakoba fon Ikskyulya i ego znachimost' dlya sovremennoj ehpiistemologii [The concept of “Umwelt” by Jacob von Ikskyl and its significance for modern epistemology.], in: *Voprosy filosofii*, no. 5, pp. 30–44. (In Russ.).
3. Konfederat O. V. (2017) Optiko-tekhnicheskaya sreda kak nositel' i bazovyj informatsionnyj uroven' ehkrannogo obraza [Optical technical environment as a carrier and basic information level of the screen image], in: *Gumanitarnye nauki: voprosy i tendencii razvitiya. Materialy IV mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii*. Krasnoyarsk, pp. 41–44. (In Russ.).
4. Lotman Yu. M. Struktura khudozhestvennogo teksta [The structure of the artistic text. Lotman Yu.M. About art.], in: Lotman Yu. M. *Ob iskusstve*. P. 282. SPb: Iskusstvo. (In Russ.).
5. Manovich L. *Arheologiya komp'yuternogo ekrana* [Computer Screen Archeology], in: *MediaArtLab*, 1993. URL: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=46>. accessed: 28.11.2018. (In Russ.).
6. Narskij I. V. *Fotokartochka na pamyat': Semejnye istorii, fotograficheskie poslaniya i sovetskoe detstvo (Avtbio-istorio-graficheskij roman)* [A photo card for memory: Family stories, photographic messages and Soviet childhood (Avtbio-istoricheskogo-graphic novel)]. P. 516. Chelyabinsk. (In Russ.).
7. Petrovskaya E. V. (2015) Fotografiya: gravitatsiya demosa [Photography: demos gravity], in: *Filosofskij zhurnal*, T. 8, no. 1, pp. 23–32. (In Russ.).
8. Podoroga, V. A. (2005) Polnoe i rassechennoe. Politiki tela. Materialy k istorii bazovykh obrazov [Full and dissected. Body policies. Materials on the history of basic images], in: *Psikhologiya telesnosti: Mezhdudushoj i telom. Sbornik statej*. Moscow, ACT, pp. 67–138.) In Russ.).
9. Podoroga, V. A. *Fenomenologiya tela*. [Body phenomenology]. P. 19. Moscow, Ad Marginem. (In Russ.).
10. Flyusser V. *Za filosofiyu fotografii* [For the philosophy of photography] Saint Petersburg.: Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo universiteta, 2008. 146 p. (in Russ.).
11. Piotr Sztompka *Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza* [Visual sociology. Photography as a research method]. Warszawa. (In Polish).
12. Hulin Michael (2005) Qualual qualités (qualia) – un défi aux théories matérialistes de la conscience [Sensual qualities (qualia) – a challenge to the materialistic theories of consciousness?], in: *Voprosy filosofii*, № 3, pp. 81–89.