

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии



БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
51.03.01 Культурология

СПЕЦИФИКА СОВРЕМЕННОЙ «ПОДРОСТКОВОЙ» МАССОВОЙ
КУЛЬТУРЫ (НА МАТЕРИАЛЕ АНАЛИЗА КИНОФИЛЬМОВ «PG-13»)

Руководитель

[Signature]
подпись, дата

д. филос. н., профессор
должность, ученая степень

О. А. Карлова
инициалы, фамилия

Выпускник

ИК12-04БК
номер группы

151205488
номер зачетной книжки

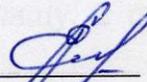
[Signature]
подпись, дата

В. И. Зобов
инициалы, фамилия

Красноярск 2016

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Специфика современной «подростковой» массовой культуры (на материале анализа кинофильмов «PG-13»»).

Нормоконтролер


подпись, дата

Е. А. Сертакова
инициалы, фамилия

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Массовая молодежная культура XXI века и современное кино.....	11
1.1 Особенности современной массовой молодежной культуры.....	11
1.2 Кино как феномен современной массовой культуры: язык и жанры.....	27
2 «Подростковое» кино XXI века и массовая молодежная культура.....	48
2.1 Специфика жанров и режиссуры кассовых фильмов «PG-13».....	48
2.2 Герой кассовых фильмов «PG-13» и его роль в формировании «подростковой» культуры.....	73
Заключение.....	97
Список использованных источников.....	103
Приложение А.....	113
Приложение Б.....	116
Приложение В.....	117
Приложение Г.....	118

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования

Массовая культура оформилась как самостоятельное направление лишь в XX веке, однако уже достаточно давно мы можем наблюдать, что она получила очень широкое развитие. Сегодня в свете новых технологий массовых коммуникаций массовая культура приобретает и новые формы, и новый размах. С начала XXI века количество продуктов массовой культуры только увеличивается, что актуализирует постоянное внимание ученых к этой проблематике.

С начала XXI века достаточно ярко проявляется тенденция к созданию продуктов массовой культуры, предназначенных для определённой возрастной аудитории, а именно подростков, в связи с этим, а также с тем, что этот сегмент постоянно растёт, исследования продуктов массовой культуры для данной возрастной аудитории становятся особенно актуальными. При этом особенно важно, что растёт и целевая группа данных продуктов за счет людей разных возрастов, что существенно изменяет картину культурных поколенческих доминант.

Наиболее масштабным как по охвату, так и по культурному влиянию в современных культурных практиках является сегмент подросткового кино, что самым серьезным образом актуализирует сферу его исследования, выявления причин как растущего влияния в целом, так и различия в степени популярности таких фильмов в Америке, России и других странах.

Актуальным данное исследование является еще и потому, что относительно небольшое число авторов статей и монографий изучает данную проблематику системно как социально-культурный феномен.

Степень изученности

Рассматривая современную массовую молодёжную культуру, необходимо обратить особое внимание на работы, содержание которых как раз позволяет

судить о том, что такое массовая культура, необходимо также пояснить, что в историческом развитии определение массовой культуры трансформировалось.

Изучение массовой культуры началось в 20-е годы XX столетия. Вопрос массовой культуры затрагивался только при характеристике массового общества. В этот период появились первые социологические исследования масс. Первыми исследователями этого вопроса были Г. Лебон и Г. Тард. Они занимались изучением толпы и публики. Также на раннем этапе изучения масс и массовой культуры данной проблемой занимались К. Ливис, Ф. Ливис, Х. Ортега, Д. Рисмен.

Позже Д. Макдональдом в 1944 году даётся первое короткое определение уже массовой культуры. С этого момента начинается уже изучение не просто масс, а их культуры. В этот период развития социологии, с точки зрения исследований в нем массовой культуры, выделяются два направления её изучения. Первое направление отличается тем, что в нём массовая культура оценивалась крайне негативно. К его наиболее известным исследователям относятся такие исследователи, как Т. Адерно, В. Беньямин, Ж. Бодрийяр, П. Бурдьё, Дж. Гэлбрейт, Г. Маркузе, Х. Ортега-и-Гассет, Д. Рисмен, Э. Фромм, М. Хоркхаймер, Ж. Эллюль и другие исследователи. Также негативно оценивали массовую культуру, уже в России – А. Дугин, В. Земсков, Н. М. Зоркая, В. В. Молчанов, Э. Ю. Соловьева.

В рамках второго направления массовая культура оценивалась не только негативно, но и позитивно. Это работы таких исследователей, как Д. Белл, Т. Веблен, И. Иллич, М. Кастельс, Л. Мэмфорд, У. Ростоу, Э. Тоффлер и других авторов. В этот период создаются «классические» концепции массовой культуры.

В последние десятилетия XX века в социологии появляется множество весьма разнообразных концепций массовой культуры по предмету, методам изучения массовой культуры. Массовая культура меняется под влиянием действительности, и пока она не прекратит своего существования, исследования, касающиеся ее анализа, будут иметь место в научной

литературе. В работах последних десятилетий XX – XXI вв. также рассматриваются не только отрицательные, но и положительные стороны массовой культуры. К этому направлению относятся менее известные исследователи – это К. Гибсон, Д. Келлнер, Р. Паган, Л. Саффхил, Д. О. Уиллок, Дж. Урри и другие.

Также в социологии культуры массовая культура изучалась такими учёными, как С. Бенхабиб, Э. Канетти, Г. Маркузе, С. Московичи, Н. Н. Суворов, Е. Г. Соколов, М. А. Хевеши, Х. Ханс, Н. И. Горин, В. И. Иванов, С. Н. Иконникова, А. В. Костина, А. Круглов, М. М. Назаров, А. А. Нещадин, К. Э. Разлогов, В. А. Хеменов, К. Т. Теплиц, А. Л. Флиер, Н. А. Хренов. Этими исследователями массовая культура понималась как культура массового общества, пришедшая на смену культуре народной и популярной.

Социальная природа культуры, ее роль в формировании общественного и массового сознания определенного типа личности представлена в работах Н. Н. Багновской, М. М. Бахтина, С. С. Батенина, А. Гидденса, П. С. Гуревича, Ю. И. Ефимова, Б. С. Тарасова, Б. А. Ерунова, А. Г. Дравомысова, Л. Х. Ионина, М. Х. Кагана, А. С. Кармина, Б. Ф. Поршнева, А. А. Радугина, Э. В. Соколова.

В нашей работе важное место занимает исследование О. А. Карловой «Креативная лаборатория. Диалог творческих практик», в которой говорится об отличиях между креативом и творчеством.

Помимо изучения массовой культуры в целом, в нашей работе, главное место занимает изучение такого её пласта, как кинематограф. Изучением кинематографии на протяжении многих лет занимались множество исследователей культурологов, философов, журналистов и специалистов в других областях науки как в России, так и за рубежом.

История мирового кинематографа изучалась в трудах таких авторов, как А. Васильев, Ж. Садуль, Е. Теплиц, Л. Гиш, В. Колодяжная, И. Трупко, Л. Польская, Н. Агафонова, А. Дунаевский, А. Вайда, Ж. Леклезьо и других.

Кинематограф как явление культуры изучали Д. Гилмор, Д. Скал, А. Плахов, Т. Сато, Ж. Делёз, А. Мусский, Ю. Арабов, А. Долин, В. Мильдон, А.

Трепакова, А. Розенталь, А. Каминский, С. Люмет, Ю. Лотман, М. Домасев, С. Гнатюк, З. Кракауэр, Г. Соколов, Р. Архейм, С. Кац. В работах этих авторов даны определения кинематографа, а также описано, какие технические средства используются в кинематографе. В данных работах можно также найти информацию о том, что называется языком кино.

Философские аспекты кинематографа изучались в работах К. Метц, С. Жижека, Ж. Делёза, О. Аронсона, З. Абдуллаевой, Ю. Цивьяна и других.

Крайне важным, в нашей работе, стало изучение киноязыка, в связи с чем мы обратились ко многим исследователям этого явления, в частности к работам Ю. Лотмана «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» и «Диалог с экраном», в которых автор даёт подробное описание средств киноязыка и рассматривает их влияние на зрителя, а также рассматривает зрительское восприятие этих средств. При рассмотрении киноязыка мы также обратились к работе известного режиссёра кино Мартина Скорсезе «Отпечаток света», в которой он рассказывает об основах киноязыка. Также нами была рассмотрена работа Н. А. Агафоновой «Общая теория кино и основы анализа фильма», в которой также рассматривается киноязык. Помимо этого, нами были отмечены многочисленные статьи таких авторов как В. А. Монастырский, М. С. Макртычева и других.

Исследуемые фильмы подвергались рецензированию таких зарубежных и российских авторов, как А. Долин, Л. Шитенбург, В. Жарова, С. Никитина, Л. Маслова, М. Чемоданов, В. Лященко, Д. Корсаков, С. Степанов, Е. Костомарова, С. Зельвенский, М. Эйдис, М. Латышева, И. Гиреев, О. Нараленкова, К. Кларк, С. Рахлин, И. Чувиляев, Б. Иванов, Н. Боброва, М. Аваньяц, Ю. Гладильщиков, С. Кинг, Г. Устиян, К. Рождественская, Р. Седракан и многих других.

При рассмотрении современного кинематографа мы обратились к книге А. Элберс «Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии», в которой автор подробно рассматривает стратегию производства наиболее

успешных кинокартин, а также рассматривает то, каким фильм должен быть, чтобы возыметь успех у зрителей.

При рассмотрении персонажей подростковых кинофильмов мы обратили особое внимание на исследование американского профессора Элизабет Бэм-Моравиц, в котором она дала описание киногероя, чей образ сложился за последние двадцать лет. Также в изучении того, почему именно такие определённые образы складываются в современном кинематографе, мы обратились к статьям таких авторов, как Ф. Фуртай, П. Огурчиков, Ф. Аксёнова, М. Конфорти, К. Карчевской, которые рассматривали мифологическую составляющую современных персонажей, а также использование в современном кинематографе архетипов.

Большинство современных подростковых кинофильмов снимаются по мотивам произведений литературы, предназначенных для той же возрастной аудитории, наряду с кинофильмами, в данной работе, были использованы литературные произведения, легшие в основу кинофильмов. Это произведения таких авторов, как Д. Ролинг, С. Майер, Л. Коллинз, В. Рот, К. Клэр, К. Гарсия, М. Стол, Р. Мид, Л. Смит, Д. Дашнер и других.

Помимо изучения массовой культуры в целом и её отдельных аспектов, в нашей работе необходимо обратиться к работам по психологии, так как отойти от проблем подросткового периода жизни человека при рассмотрении особенностей кинофильмов, рассчитанных на данную возрастную аудиторию, не получится. В качестве таких работ мы использовали книгу В. С. Мухиной «Возрастная психология: феноменология развития» и книгу А. А. Реана «Психология человека от рождения до смерти». В этих книгах дана подробная характеристика подросткового возраста, что особенно актуально для нашей работы.

Проблема

Противоречие между высокой степенью развития массовой подростковой культуры, с одной стороны, и заметной малоизученностью этой проблематики, с другой.

Предмет исследования

Специфика современной «подростковой» массовой культуры (на материале анализа кинофильмов «PG-13» и «12+»)

Объект исследования

Кинофильмы с возрастным рейтингом «PG-13» и «12+».

Цель исследования

Провести анализ популярных кассовых кинофильмов с рейтингом «PG-13» и «12+», выделить какие тренды формируются в современном подростковом кино и массовой культуре.

Задачи

1. Дать рабочее определение современной массовой культуры и массовой молодежной культуры в контексте избранной проблематики
2. На основе обзора научной литературы и публикаций СМИ уточнить новые формирующиеся тренды современной массовой молодежной культуры и причины их появления
3. На основе анализа научной литературы определить специфику феномена кино и языка кино в контексте современной массовой культуры
4. Дать обзор основных современных жанров кино и уточнить наиболее кассовые из жанров
5. На основе анализа достаточного числа образцов кино систематизировать жанровые особенности кассовых фильмов «PG-13» и «12+»
6. На основе достаточного числа образцов кино обобщить представление о наиболее часто используемых кинематографических техниках и режиссерских приемах кассовых фильмов «PG-13» и «12+»
7. На основе достаточного числа образцов кино проанализировать и обобщить характеристики героя кассовых фильмов «PG-13» и «12+»
8. Уточнить влияние кассового кино «PG-13» и «12+» на формирование тех или иных трендов современной «подростковой» культуры

Методологические основы исследования

В процессе изучения подростковой массовой культуры на материале анализа кинофильмов с рейтингом PG-13 и 12+ были использованы такие методы, как анализ, описание, сравнение и экстраполяция. При изучении данной проблематики мы опирались на работы отечественных и зарубежных авторов. В области психологии подросткового возраста мы воспользовались работами В. С. Мухиной и А. А. Реана. При рассмотрении языка кино мы обратились к работам Ю. М. Лотмана, Н. А. Агофоновой, М. Скорсезе, О. А. Карловой, В. А. Монастырского, М. С. Макртычевой. При изучении современного кинематографа мы обратились к книге А. Элберс «Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии». При изучении образов, которые сформировались в современном кинематографе, мы воспользовались работами таких авторов, как Ф. Фуртай, П. Огурчиков, Ф. Аксёнов, М. Конфорти, К. Карчевской.

Предполагаемый результат

Будет проведён анализ популярных кассовых кинофильмов с рейтингом «PG-13» и «12+», выделены тренды, формирующиеся в данных кинофильмах. Будет даны ответы на вопросы – почему подобного рода продукты массовой культуры становятся наиболее популярными в наше время, какой образ являют собой персонажи, рассмотренных кинофильмов, и как данные кинофильмы формируют существующие в среде подростков тренды.

Структура дипломной работы

В работе имеется введение, в котором содержится проект исследования. Две главы, в рамках которых описаны процесс и поэтапные результаты изучения избранной проблематики, содержат по два параграфа каждая. В заключении подводятся основные выводы проделанного в выпускной квалификационной работе. Библиографический список содержит сто наименований.

1. МАССОВАЯ МОЛОДЕЖНАЯ КУЛЬТУРА XXI ВЕКА И СОВРЕМЕННОЕ КИНО

1.1. Особенности современной массовой молодежной культуры

В современном мире человек ежедневно сталкивается с теми или иными продуктами массовой культуры, сейчас трудно представить человека не пользующегося компьютером, мобильным телефоном, телевизором, а ведь через все эти вещи, не говоря уже о многих других, человек взаимодействует с продуктами массовой культуры.

Основная направленность массовой культуры, как ясно из названия, приходится на массы людей, однако в современном мире массовая культура может быть нацелена на определённую целевую аудиторию, так в контексте данного исследования стоит выделить такой тип массовой культуры, как подростковая или молодёжная. Из всего вышесказанного ясно, что начать анализ стоит именно с определения массовой культуры, а также, прежде всего, дать определение самому термину «культура».

Сейчас существует множество определений термина «культура». Масса исследователей из совершенно разных областей науки, таких как философия, политология, культурология, история, лингвистика, психология, экономика, педагогика и многих других, посвящали свои труды изучению этого понятия.

Советский культуролог Ю. М. Лотман [47] определяет культуру как совокупность генетически ненаследуемой информации в области поведения человека. Доктор философских наук Д. В. Пивоваров [66] даёт следующее определение: культура есть идеалообразующая сторона человеческой жизни и деятельности. Существует ещё множество определений, но в наиболее широком смысле под культурой принято понимать совокупность производственных, общественных и духовных достижений людей. Таким образом, культура представляется как сумма всех достижений человечества.

Итак, перейдём теперь к определению культуры массовой.

Прежде чем начать рассматривать массовую культуру в целом, нужно для начала разобраться с таким понятием как «массы», так как именно с определения этого понятия начались исследования массовой культуры и массовых коммуникаций.

Одним из первых, кто занялся изучением масс, был Г. Лебон, известный французский социолог и психолог. Он определял массу как автономную логическую структуру, обозначающую не столько простое объединение некоторого числа индивидов, сколько единую и неделимую общность, обладающую одинаковыми характеристиками и специфическими чертами, в рамках которой человек становится частью толпы, обезличивается, теряет способность выражения своих осознанных или неосознанных интересов, желаний, потребностей. В своей импульсивности и изменчивости масса в основном руководствуется областью бессознательного¹.

Примерно в то же время массовизацией общества заинтересовался Хосе Ортега-и-Гассет. Он отмечал наплыв масс в различные сферы общества, который привёл к сокращению дистанции между элитой и толпой. Под «массой» он понимает «толпу», переведённую на язык социологии. В своей книге «Восстание масс» он пишет: «Общество всегда было подвижным единством меньшинства и массы». Меньшинство – совокупность лиц, выделенных особо; масса – не выделенных ничем. Речь, следовательно, идет не только и не столько о "рабочей массе". Масса – это средний человек. Таким образом, чисто количественное определение – "многие" – переходит в качественное. Это совместное качество, ничейное и отчуждаемое, это человек в той мере, в какой он не отличается от остальных и повторяет общий тип. «Масса – всякий и каждый, кто ни в добре, ни во зле не мерит себя особой мерой, а ощущает таким же, "как и все", и не только не удручен, но доволен собственной неотличимостью.»²

¹ Лебон. Г. Психология народов и масс. СПб., 1995. С. 114-115.

² Ортега и Гассет Х. Восстание масс. М., 1991. С. 4.

Также он писал о том, что современное ему общество становится обществом масс, что каждый, кто ведёт себя не так как все, кто высказывает мысли отличные от тех, которые высказывают все, рискует стать отшельником в этом мире. Он считает, что весь мир становится массой. Именно под влиянием подобной массовизации общества, демократизацией культуры, индустриализацией и урбанизацией рождается культура, которую принято называть массовой.

С самого начала изучения данного термина было дано множество его определений. В начале XX века массовая культура представала в исключительно негативном свете, и лишь позже исследователи смогли выделить в ней и позитивные черты. Однако точного определения массовой культуры тогда ещё никто не давал.

Первое же определение массовой культуры и сам термин придумал в 1944 году американский социолог Д. Макдональд [52]. Под массовой культурой он понимал созданный на предприятии продукт, предназначенный для продажи на рынке.

Отталкиваясь от этого определения, становится ясно, что применительно к массовой культуре нельзя говорить о творчестве. Массовая культура как культура, созданная для потребления, имеет своей главной целью получение коммерческой выгоды – это как конвейер, с которого непрерывно сходит продукция, предназначенная для широких масс.

Как пишет Макдональд: «Масскульт не предлагает своим потребителям ни эмоционального катарсиса, ни эстетического переживания, поскольку это требует усилия. Поточная линия выдаёт однообразный продукт, чья скромная цель даже не развлечение, потому что оно тоже подразумевает жизнь и, следовательно, усилие, но просто расслабление. Продукт может быть стимулирующим или наркотическим, но должен быть легкоусвояемым. Он

ничего не требует от аудитории, потому что полностью подчинён зрителю. Но он ничего и не даёт»³.

Схожее с этим определение уже в 60-е годы даёт Э. Фулькиньюни. Он пишет: «Массовая культура – это определённого рода товар, произведённый для получения прибыли и по своему характеру представляющий низший слой культуротворчества»⁴.

Чтобы дать окончательный ответ по поводу того, что такое массовая культура, приведём ещё несколько более современных определений.

Массовая культура – это возникшая в результате развития массового производства форма культуры, обладающая низким содержательным и художественным уровнем, легкодоступная для восприятия и распространяемая среди широких слоёв населения при помощи СМИ⁵.

Массовая культура – это понятие, служащее для обозначения особенностей производства культурных ценностей в массовом обществе, ориентированное на их массовое потребление⁶.

Уже из перечисленных определений следует, что массовая культура имеет массовый характер и направлена на широкие слои населения, она легкодоступна и должна легко восприниматься всеми людьми. Главная же задача массовой культуры – это получение прибыли. Однако в контексте данного исследования ни одно из этих определений нельзя считать совершенно верным. Можно согласиться с тем, что она направлена на большие массы людей и главной её целью будет получение прибыли. Но стоит задаться вопросом, действительно ли массовая культура несёт в себе лишь расслабление для широких масс и не даёт человеку абсолютно ничего? Верно ли то, что

³ Макдональд Д. Масскульт и мидкульт // Российский ежегодник – 1990. – №2. – С. 243

⁴ Пронькина А. В. Массовая культура как культурологическая категория // Вестник Рязанского государственного университета им. С. А. Есенина. – 2012. – №34.

⁵ Хорошкевич Н. Г. Неоднозначность массовой культуры // Социологические исследования – 2011. – №11. – С. 112

⁶ Мордвинова Л. В. Феномен массовой культуры в современном обществе. // Аналитика культурологии – 2009. – №14

массовая культура непременно обладает низким содержательным качеством? И всегда ли такая культура просто конвейерное производство?

На современном этапе ответить на большинство этих вопросов можно вполне однозначно – нет. Массовая культура способна очень многое дать человеку. Благодаря современным возможностям и средствам СМИ, человек может обучаться, каждый день узнавать что-то новое, а массовая культура может преподносить всё это в лёгкой для восприятия форме. Множественные научно-популярные фильмы, книги, в создании которых принимали участие, а иногда даже полностью создавали всё сами, настоящие современные учёные в различных областях могут дать человеку богатый объём знаний. Всё это не обходит и художественную сферу, ведь нельзя сказать, что люди не подчёркивают для себя что-то новое при просмотре некоторых фильмов или телесериалов. Сейчас массовая культура вполне может давать человеку очень многое, поэтому нельзя сказать, что предназначена она лишь для расслабления, более того, многие современные продукты массовой культуры заставляют зрителя не просто смотреть за происходящим, но и самому думать. Заинтересованный темами, поднятыми в любимом фильме или сериале, человек может углубиться в них, ознакомиться с различной литературой, которой немало в интернете и т. д.

Из всего этого исходит и то, что массовая культура далеко не всегда имеет низкое содержательное качество. Современное телевидение, книги, даже компьютерные игры могут нести в себе огромные пласты различного рода информации, причём информации качественной и правдивой. Во множественных опросах, проведённых в интернете, касательно того, откуда люди узнают о тех или иных вещах выясняется, что очень многое приходит как раз из кино и телевидения.

Теперь остался ещё один вопрос без ответа. Всегда ли массовая культура лишь конвейерное производство? Отчасти да. Каждую неделю в кино выходят новые фильмы, на телевидении запускают новые сериалы или продолжают очередным сезоном старые, книги печатаются серийно, а уж, сколько каждый

день появляется новых, с трудом поддаётся исчислению. Мы действительно получаем конвейер, с которого сходят всё новые и новые образцы культуры, но стоит отмечать, что даже с такого конвейера иногда сходят неповторимые, исключительные вещи, которые становятся элементом культуры и занимают своё место в ней.

Таким образом, нужно выделить ещё одно понятие массовой культуры, которое наиболее будет подходить для данной работы, которое наиболее точно будет характеризовать массовую культуру как культуру XXI века.

Итак, массовая культура – область культуры, доступная для понимания представителями всех социальных слоев и групп и получившая широкое распространение в обществе за счёт средств массовой информации и охватывающая практически все сферы жизни общества. Для усвоения массовой культуры от человека не требуется обладания какими-либо специальными знаниями или навыками, а её первоначальная функция, как правило, развлекательная.

Теперь, дав наиболее точное рабочее определение массовой культуры, стоит обратить немного внимания тому, чему массовая культура противостоит, а именно культуре элитарной. Американский социолог Д. Белл определял элитарную культуру как субкультуру привилегированных групп общества, характеризующуюся принципиальной закрытостью, духовным аристократизмом и ценностно-смысловой самодостаточностью. Элитарная или высокая культура создается профессиональными творцами. Она включает изящное искусство, классическую музыку и литературу. Высокая культура трудна для понимания неподготовленного человека.

Отсюда следует выделить некоторые отличительные черты массовой культуры от элитарной. Итак, в отличие от массовой элитарная культура не предназначена для широких масс населения. Также она будет трудна для восприятия этими самыми широкими массами, что также отличает её от массовой культуры. Элитарную культуру создают творцы-одиночки, чьи новые произведения появляются крайне редко, в то время как в массовой культуре

продукция появляется чуть ли не каждый день, и, кроме того, над одним произведением может работать огромное количество людей.

Из этого следует выделить ещё одно понятие, которым можно охарактеризовать современную массовую культуру. Таким понятием становится креатив или креативность. Слово креатив на русский язык достаточно просто перевести как творчество, однако, как пишет О. А. Карлова в своей книге «Креативная лаборатория», очень многие русскоязычные авторы оставляют данное слово в оригинале, связано это собственно с различиями, которые существуют между понятиями креатив и творчество, с этими различиями нам и стоит разобраться. В своей работе О. А. Карлова приводит позицию П. Попова, который видит различия творчества и креатива в том, что творчество порождает нечто качественно новое, неповторимое и уникальное с общественно-исторической точки зрения, в то время как креативность выступает технологической компонентой творчества. Она связана с процессами порождения, творения, открытия, декодирования и оформления новых компонентов реальности. Таким образом: «Если творчество всегда предполагает творца как субъекта творческой деятельности, то креатив может быть осуществлен любым новатором – личностью, сообществом, организацией. Анализ типологии инновационных процессов, вырастающих из конфликтов между целями и реальностью и необходимостью преобразования последней, показывает творческий акт, хотя и информационно связанный с внешней средой, на уровне деятельности может протекать в рамках взаимодействия творца с обществом или находиться только в индивидуальной сфере творца; креативность в основании, как правило, реализуется в социально-культурной сфере сообщества. Точно так же творческий продукт в его уникальности может потребляться обществом, однако его потребителем может выступать и сам творец. Креативная инновация, как правило, «вживается» в массив культуры через отбор, модификацию и интеграцию»⁷. Таким образом, можно заключить,

⁷ Карлова О. А. Креативная лаборатория: Диалог творческих практик. М., 2009. С.22-23

что творчество – элемент культуры элитарной, тогда как креатив формируется в культуре массовой. В современной массовой культуре креатив «может рассматриваться как инновационная деятельность, частным случаем которой выступает творчество – создание качественно новых по замыслу и обладающих общественно-исторической уникальностью культурных и материальных ценностей»⁸. Здесь можно заключить, что креативное мышление авторов продуктов массовой культуры способно быстро реагировать на изменения общества и создавать продукты наиболее востребованные или актуальные в тот или иной период времени.

Массовая культура в современном мире разделяется на три уровня: Кич-культура, Мид-культура и Арт-культура.

Кич-культура (от немецкого «kitschen» – халтурить, создавать низкопробные произведения и «verkitschen» – дешево распродавать, продавать за бесценок) – это массовая культура в самом её низкопробном проявлении. Сейчас Кич-культура проникла во все сферы искусства. Как правило, произведения, относящиеся к Кич-культуре, подражают или даже выдают себя за произведения настоящего искусства, однако к таким их отнести достаточно сложно. Основными характеристиками Кич-культуры являются: упрощённость подачи материала, опора на стереотипные образы и ориентированность на обывателя, чья жизнь протекает скучно и однообразно.

Кич однозначен: он не ставит вопросов, он содержит только ответы, заранее подготовленные клише. Он не вызывает духовных исканий, сложного психологического дискомфорта. Кич-культура получила особое распространение в формировании жанра "бульварной прессы", кино и видео продукции; в различных формах стандартизированного бытового украшения. Кич как элемент массовой культуры – точка максимального отхода от элементарных ценностей и одновременно – одно из наиболее агрессивных проявлений тенденций примитивизации в искусстве. В настоящее время в

⁸ Карлова О. А. Креативная лаборатория: Диалог творческих практик. М., 2009. С.24

индустриально развитых странах наблюдается преобладание именно кич-культуры.

Мид-культура чуть более неоднозначна. Она может сочетать в себе черты традиционной и массовой культуры. Эта форма массовой культуры стоит чуть выше Кича и как бы задаёт тон всем произведениям массовой культуры.

Арт-культура – это наиболее высокий уровень массовой культуры, более всех приближенный к традиционной или даже элитарной культуре. Арт-культура чуть менее широко направлена на аудиторию и подходит в большей степени лишь самой образованной и требовательной её части, что также приближает этот уровень массовой культуры к элитарной⁹.

Итак, нам уже удалось выделить многие свойства и особенности массовой культуры, рассмотреть её негативные и позитивные черты, а также в каких уровнях она присутствует в современном обществе, но, помимо всего этого, массовая культура обладает рядом функций, которые также является важным рассмотреть.

Массовая культура выполняет адаптивную функцию. Она обеспечивает приспособление человека к изменяющейся природной и социальной реальности и предстаёт как один из механизмов социализации личности. Однако такое влияние может привести к полному или частичному утрачиванию индивидуальности индивидом, так как адаптация происходит путём пассивного подчинения личности социальным нормам.

Стоит выделить манипулятивную функцию массовой культуры. Посредством средств массовой информации и массовой культуры можно оказывать влияние на общественное мнение, формировать представления наиболее выгодные организациям власти или кому-либо ещё. Массовая культура может стать и постепенно становится инструментом внедрения в массовое сознание желательных для определенных социальных групп стереотипов поведения, может стимулировать у «массы» новые, неведомые ей

⁹ Шарков Ф. Массовая информация и массовая культура [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://viperson.ru/wind.php?ID=615513>

ранее потребности, а также формировать вполне определенные стандарты эстетического вкуса. Массовая культура может управлять сознанием, формируя общественные потребности и интересы.

Аксиологическая функция заключается в том, что массовая культура задаёт иерархию ценностей и жизненных ориентиров (идеалов) человека и общества в целом.

Нормативная функция. Массовая культура позиционирует определённую систему принципов и правил поведения, регламентирующих модели деятельности и общения индивида в обществе.

Безусловно, одной из главных функций также будет являться функция развлекательная. Обращаясь к массовой культуре, стоит понимать, что ни один её продукт не будет успешен, если не способен завлечь или развлечь зрителя, причём эффект должен оказываться на огромные массы сразу. Какой бы сложный не был проект, на какие бы размышления он не наводил, в первую очередь, он должен развлечь зрителя, а уж какими способами он будет это делать совершенно не важно. Здесь стоит отмечать широкое распространение всевозможных программ, направленных на разного рода аудиторию. В современном мире даже та самая «толпа», описанная нами в начале, может разделяться на разные группы. Кому-то нравится простой отдых за просмотром лёгкого комедийного телесериала, а кто-то любит развлекаться решением вместе с героями фильма сложных головоломок, решать интеллектуальные задачи и по-разному задействовать свой мозг, совмещая всё это с отдыхом. В пользу этого также говорит разделение массовой культуры на разные уровни, о котором было сказано выше.

Следующая функция – информационная. Какого бы рода не было явление массовой культуры, оно всегда несёт в себе какую-либо информацию разной направленности.

Массовая культура является достаточно мощным инструментом для передачи разного рода информации и, в связи с чем может восприниматься как средство общения, а значит выполнять коммуникативную функцию. Массовая

культура сама является предметом коммуникации, она формирует образцы общения и даже может выступать субъектом общения.

Итак, было подробно рассмотрено понятие массовой культуры, теперь же будет куда проще дать определение подростковой культуре и вместе с ней массовой подростковой культуре.

Но для начала, чтобы дать определение данным понятиям нужно разобраться с особенностями подросткового возраста.

«Подростковый период в традиционной классификации охватывает возраст от 11-12 до 14-15 лет. Данный период является одним из самых сложных в развитии личности, а также считается периодом кризисным, так как происходят резкие изменения, затрагивающие все стороны жизнедеятельности человека. В этот самый короткий по астрономическому времени период подросток проходит великий путь в своем развитии: через внутренние конфликты с самим собой и с другими через внешние срывы и восхождения он может обрести чувство личности»¹⁰.

Во время этого периода ребенок все более входит в общую жизнь общества. У него появляются новые обязанности. В это же время происходит завершение ориентации ребенка на «мужскую» и «женскую» деятельность в зависимости от его пола.

Во время этого периода меняется ведущая деятельность (деятельность, которая определяет возникновение основных изменений в психическом развитии ребенка на каждом отдельном этапе) ребёнка. У младших школьников такой деятельностью являлась деятельность учебная, в подростковом же возрасте она сменяется на интимно-личностное общение. Это подчёркивает психолог А. А. Реан в своей книге «Психология человека от рождения до смерти». Он пишет: «Вместе с тем в подростковом возрасте происходит дальнейшее развитие психических познавательных процессов у ребенка и формирование его личности, в результате чего происходит изменение

¹⁰ Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития. М., 2012. С.410

интересов ребенка. Они становятся более дифференцированными и стойкими. Учебные интересы уже не имеют первостепенного значения. Ребенок начинает ориентироваться на «взрослую» жизнь»¹¹.

Здесь же важно отмечать, что если в младшем школьном возрасте ведущую роль в социализации ещё играли родители, то в подростковом возрасте подросток начинает более ценить свои отношения со сверстниками.

Общение с теми, кто обладает таким же, как у него жизненным опытом, дает возможность подростку смотреть на себя по-новому. Стремление идентифицироваться с себе подобными порождает столь ценную в общечеловеческой культуре потребность в друге. Сама дружба и служение ей становятся одной из значимых ценностей в отрочестве. Именно через дружбу отрок усваивает черты высокого взаимодействия людей: сотрудничество, взаимопомощь, взаимовыручка, риск ради другого и т.п. Дружба дает также возможность через доверительные отношения глубже познать другого и самого себя. При этом именно в отрочестве человек начинает постигать, как глубоко (а иногда и непоправимо для дружбы) ранит измена, выражающаяся в разглашении доверительных откровений или в обращении этих откровений против самого друга в ситуации запальчивых споров, выяснении отношений, ссор. «Дружба, таким образом, не только учит прекрасным порывам и служению другому, но и сложным рефлексиям на другого не только в момент доверительного общения, но и в проекции будущего»¹².

Также в этот период происходят не только резкие психологические изменения, но и физиологические. На формирование личности в подростковый период оказывает существенное влияние процесс полового созревания. Прежде всего, у молодых людей отмечается бурный физический рост организма, который выражается в изменении роста и веса, сопровождающемся изменением пропорций тела. Из-за столь резких изменений для детей этого возраста характерны перепады сосудистого и мышечного тонуса. А такие перепады

¹¹ Реан А. А. Психология человека от рождения до смерти. СПб., 2002. С.302

¹² Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития. М., 2012. С.347

вызывают быструю смену физического состояния и соответственно настроения, поэтому поведения ребёнка может являться совершенно непредсказуемым.

Как уже было отмечено ранее, подростковый возраст является периодом кризисным, так многие психологи выделяют такие кризисы как кризис идентичности и кризис, связанный с отделением от семьи и приобретением большей самостоятельности.

Кризис идентичности проявляется в бурном интересе подростка к своей собственной личности, именно поэтому ребёнок в это время склонен к погружению в себя. Стоит отметить, что ребёнок в данном состоянии становится крайне чувствительным к критике окружающих, поэтому любая оценка со стороны взрослых может вызвать весьма непредсказуемую реакцию. С этим кризисом связан поиск новой идентичности, нового отношения к себе и к миру. Также подросток стремится познать себя и свои возможности, он сравнивает себя с другими и находит сходства и различия, а также пытается установить свою уникальность часто через противопоставление себя миру взрослых. Именно поэтому наиболее интересным подросток находит общение со сверстниками, нежели с родителями.

Кризис, связанный с отделением от семьи, выражается в том, что у подростка появляется чувство взрослости, соответственно он стремится получить самостоятельность и независимость. Важно отмечать, что кризис здесь связан ещё и с тем, что подросток – это переходный этап между детством и взрослостью, таким образом, личность в данном возрасте уже не идентифицирует себя как ребёнка, однако взрослые по-прежнему не принимают его в свой мир. Подросток тем самым пытается расширить свои права, что ведёт к запретам, которые, в свою очередь, являются важным элементом социализации, так как подросток познаёт границы того, что ему дозволено.

Подходя к заключению рассказа о подростковом периоде, стоит отметить, что он характеризуется таким понятием как подростковый бунт, который как раз заключает в себе оба указанных нами кризиса. Подростковый бунт, как

правило, направлен против взрослых или школы (как известно в этот период учебная деятельность отходит на второй план).

Итак, используя научные труды по психологии, удалось кратко дать определение подростковому периоду в развитии личности человека. Теперь же, наконец, следует перейти к такому явлению как подростковая культура.

Сразу стоит отметить, что некоторые исследователи не рассматривают подростковую культуру отдельно от культуры той или иной нации, народа, общества и т. д. Подростковая культура, если и рассматривается, то исключительно с позиции молодёжных субкультур, однако в данном исследовании стоит вычленить именно подростковую культуру и рассказать о её особенностях.

Психолог Филип Райс [71] в книге «Психология подросткового и юношеского возраста» определяет подростковую культуру как совокупность способов жизни подростков. Это, по его мнению, относится к основной части норм, ценностей, установок и обычаев, которые признаны членами молодёжного общества, подходящими в качестве руководства к действию. Здесь же автор выделяет, что молодёжное общество неоднородно, и поэтому нельзя говорить о том, что все нормы, установки и обычаи одинаково соблюдаются всеми без исключения подростками. В связи с этим данное определение не является абсолютно точным, так как ссылается к молодёжным субкультурам.

Также было обнаружено ещё одно определение подростковой культуры. Подростковая культура – противоречивое смещение аутентичного и фабричного, область самовыражения юношества и благодатная почва для коммерческих поставщиков. Данное определение более соответствует тематике данного исследования, так как в него включены так называемые «коммерческие поставщики». Это важно выделить, так как на современном этапе наибольшим коммерческим успехом как раз пользуются произведения, рассчитанные на целевую аудиторию подростков.

Уже рассмотрев эти определения, можно сказать, что подростковая культура – это особая форма организации жизни представителей подрастающего поколения, стремящихся обустроить внутри господствующей культуры своё собственное место. Подростковая культура включает в себя способы мышления подростков, нормы поведения и образ жизни. Также в сферу подростковой культуры включаются произведения культуры и искусства, направленные на потребление широкими массами. В подтверждение этого можно снова привести книгу Райса [71], в которой он пишет, что потребительская способность молодёжи в XXI веке значительно выросла, он говорит о том, что подростки покупают себе модную одежду, актуальные модели телефонов и компьютеров, сюда же можно включить и другие продукты массовой культуры, такие как литература и кинематограф, ведь, как известно, основными потребителями здесь также являются подростки.

Культуролог К. Э. Разлогов в сборнике статей «Культурология: от прошлого до будущего» отмечает, что поколенческие сообщества тинэйджеров имеют огромное значение, свои правила и свою культуру, свои обычаи. Он также отмечает, что подростковая культура в современном мире приобретает статус наиболее популярной и всеобщей. Он пишет: «через массовую культуру выясняется, что движущей силой развития человечества через моду и СМИ оказывается культура подростков от 15 до 20 лет, с которыми вынуждены считаться даже пенсионеры, поскольку вся культурная продукция, транслируемая экраном, рассчитана на то, что каждому пенсионеру хочется опять стать подростком и приобщиться к этой самой подростковой культуре, и благодаря этому подростковая культура становится массовой и всеобщей»¹³.

Именно поэтому молодёжная культура может считаться ещё и культурой массовой.

Итак, уже были рассмотрены такие понятия, как культура, массы и массовая культура, также были рассмотрены особенности подросткового

¹³ Разлогов К. Э. Культурология: от прошлого к будущему. М., 2002. – С. 62

возраста и подростковая культура в целом, а также дано описание того, почему подростковая культура в современном мире становится массовой. Теперь же следует рассказать, какие тренды формируются в современной массовой подростковой культуре, а для этого стоит обратиться к публикациям в средствах массовой информации.

Причины появления тех или иных трендов в современной массовой молодёжной культуре напрямую связаны с таким уже упомянутым в данной работе понятием как «подростковый бунт». В реальной жизни подростки бунтуют против школы и родителей, их интересы смещаются в сторону общения со сверстниками, именно это и транслируют нам подростковые фильмы и книги. Школа «Хогвартс», представленная в серии о Гарри Поттере, является для подростков идеальным местом, совершенно не похожим на их школу, а также уклон в данной серии произведений сделан на взаимодействие главного героя со своими друзьями, которые наряду с ним также становятся полноценными героями.

Подобное происходит и сейчас в большинстве, если не во всех подростковых кинофильмах. Так в статье «Антиутопии и подростковый бунт» отмечаются характерные черты современной подростковой литературы и кинематографа. Автор статьи пишет: «Начало 2010-х годов отметилось настоящим бумом подростковых антиутопий. С многочисленных вампирских серий, толчок к популярности которым дали «Сумерки» Стефани Майер, внимание подростков переключилось на других героев и другие истории. Вместо тайного мира невероятной силы прямо под боком – зловещее будущее, сковывающее строгими правилами, а вместо героини, пассивно блуждающей в любовном треугольнике между вампиром и оборотнем, – революционерка с луком и стрелами, готовая убивать. «Голодные игры» стали особенно популярны после выхода одноименного фильма и породили множество вариаций на тему антиутопического будущего и подросткового бунта. Вот только теперь подростки восстают не против своих родителей или школы, а

против целого мира, их протест заключается не в отказе носить школьную форму, а в категорическом неприятии всего миропорядка»¹⁴.

Здесь вспоминается и кризис идентичности, когда подросток особое внимание уделяет своей личности и своим особенностям, тому, чем он отличается от других. Подросток склонен выделять себя как не такого как все, а данная проблема как нельзя ярко представлена в любом произведении массовой подростковой культуры.

Это же отмечается в статье Т. Богатырёвой «Взрослые сыты, дети всё ещё голодны» [19]. Автор отмечает, что подростковые кинофильмы и произведения литературы являются своеобразным зеркалом жизни подростка в школе, дома, со своими сверстниками и во всём мире в целом, так как взрослеющий человек, тинейджер, подобно герою антиутопии зачастую не вписывается в окружающий его мир, борется с системой.

Из всего вышеизложенного хочется резюмировать, что тренды подростковой массовой культуры меняются раз в несколько лет, совсем недавно мы могли наблюдать множественные романтические истории, положенные в сказочные сюжеты, а сейчас нашим взорам предстают многочисленные антиутопии с серьёзными персонажами, которые будучи подростками, принимают на себя роль взрослых людей.

Итак, были указаны тренды массовой подростковой культуры последних лет, а также дан краткий анализ того, благодаря чему подобные произведения литературы и кинематографа приобретают популярность, как в среде подростков, так и взрослого поколения.

1.2 Кино как феномен современной массовой культуры: язык и жанры

В предыдущей части исследования были подробно разобраны такие явления, как культура массовая и культура подростковая, а также была дана характеристика подросткового возраста и рассказано, почему в подростковой

¹⁴ Антиутопии и подростковый бунт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.labyrinth.ru/news/9219/>

литературе и кинематографе формируются те или иные тренды. Теперь же следуют обратиться к кинематографу и киноискусству, рассказать о специфике киноязыка и обратиться к существующим в мире кино жанрам.

Многие называют кинематограф самым массовым видом искусства, и данное определение весьма справедливо. Здесь стоит обратить особое внимание на то, что кинематограф также называют самым молодым видом искусства, ведь на данный момент ему всего лишь чуть более ста лет. За столь непродолжительный срок своего существования кинематограф подвергался исследованию учёных совершенно разных областей. Кинематограф изучали с позиции социологии, психологии, культурологии и многих других наук. В связи с этим сложилось достаточное количество взглядов на то, что представляет собой кино.

Прежде чем дать в данной работе хоть какие-то определения, следует произвести своего рода различие понятий. Дело в том, что собственно кинематограф и киноискусство выделяются некоторыми исследователями как отдельные понятия, этой точки зрения будем придерживаться и мы в своей работе, и, давая определение кино, мы, таким образом, будем давать определение киноискусству. Но для начала стоит разобраться, в чём же состоит различие между этими понятиями.

Культуролог и семиотик Ю. Лотман [48] в книге «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» пишет, что кинематограф как техническое изобретение ещё не ставшее искусством был лишь движущейся фотографией. Точно такую же точку зрения высказывает в своей статье «Кино как вид искусства» В. А. Монастырский: «Дитя технического прогресса – «ожившее» фотоизображение – это, конечно, уже кино, но ещё не киноискусство»¹⁵. Таким образом, кино представляется чисто с технической стороны и представляет собой всего лишь движущееся изображение. Кинематограф как вид искусства, как отмечает уже упомянутый Ю. Лотман [49] в книге «Диалог с экраном»,

¹⁵ Монастырский В. А. Кино как вид искусства // Вестник Тамбовского университета. Серия: гуманитарные науки . – 2001. – №2. – С. 79-80.

двуприроден – он и техника, и искусство. Киноискусство, таким образом, пользуется техническими средствами кинематографии и вместе с тем использует выразительные средства других искусств. Схожие с уже упомянутыми авторами мысли высказывала и О. А. Карлова в своём докладе «Человек экрана: архитектура грёз и шаблоны будущего», она описала различия между кино и киноискусством на примере фильма братьев Люмьер «Прибытие поезда»: «У кино есть два бесспорных начала – техника и эстетика. И если об истинном изобретателе и дате изобретения киноаппаратов и плёнки можно спорить, то уж кино как искусство действительно открыли братья Люмьеры. Их ролики под неподражаемое звучание старого фортепьяно покорили мир. По общему признанию специалистов, в этих роликах уже есть концептуальное начало. Основная находка – композиция кадра, доказывающая мастерство установки и фиксации камеры на определённой высоте с учётом угла обзора. Именно это мастерство обеспечило мировую популярность второго ролика Люмьеров «Прибытие поезда»: зрители оказались перед локомотивом, который мчался прямо на них – некоторые в зале кричали и падали в обморок. В кадре крупным планом появлялись лица пассажиров»¹⁶. Об этом же писал и известный режиссёр Мартин Скорсезе: «Изучив картину братьев Люмьер, мы сразу заметили, что она сильно отличается от фильмов Эдисона. Люмьеры не просто фиксировали происходящие события – в их фильме есть композиция. Посмотрите, как точно установлена камера, как выверено расстояние между ней и поездом, как подобрана высота и угол обзора. Интересно, что если бы камера стояла хоть немного иначе, то и публика не реагировала бы так бурно. Так что братья Люмьер не просто записывали события, как это делалось на студии Эдисона, они давали свой взгляд на мир и рассказывали целую историю с помощью всего одного ракурса»¹⁷.

¹⁶ «Человек экрана»: архитектура грёз и шаблоны Будущего [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gornovosti.ru/tema/interview/chelovek-ekrana-arkhitektura-grez-i-shablony-budushchego444445546.htm>

¹⁷ Отпечаток света: Мартин Скорсезе о языке кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/7445>

Вполне логично, что кино в своём первоначальном варианте просуществовало недолго. «Движение – предпосылка любого сюжета, но, конечно, предпосылка недостаточная для зрителя, успевшего к нему привыкнуть. Уже в 1897 году один демонстратор из Турина додумался подклеить к «Прибытию поезда» изображение целующейся пары. Два маленьких фильма тут же сомкнулись в повествовательную цепочку. Оказалось, что зритель с готовностью складывает кадры в сюжетные блоки»¹⁸. В 1907 – 1909 годах, в западноевропейских странах появились первые экранизации «Гамлета», «Отелло», «Ромео и Джульетты», в России в 1914 году вышла четырнадцатиминутная версия «Анны Карениной». Конечно же, эти произведения были не более чем иллюстрациями, однако они «стимулировали энергичное развитие кинематографа, поиск им новых выразительных средств, активное взаимодействие со смежными искусствами»¹⁹.

Именно в этом взаимодействии кинематографа со смежными видами искусства, такими как театр, музыка, живопись, литература выявляется его специфика как нового вида искусства, в связи с этим многие авторы рассматривают кино как двуединое или синтетическое искусство.

Так Н. А. Агофонова в своей книге «Общая теория кино и основы анализа фильма» пишет: «Кино, как особый вид искусства, органично взаимосвязано с обоими «семействами» – традиционных и техногенных искусств. Именно кино явилось «точкой» пересечения этих двух художественных систем, что обусловило его специфическую двуединую природу». Далее она даёт описание того, что именно связывает кино с другими видами искусства, и вместе с тем выделяет особенность кино, которая отличает его от остальных видов искусств. Такой особенностью становится способность кино повествовать изображением. «Литература повествует, но не изображением, а словом. Изобразительное искусство же не способно к повествованию, ибо его визуальный образ

¹⁸ Лотман Ю. Диалог с экраном. Таллин, 1994. С. 51

¹⁹ Монастырский В. А. Кино как вид искусства // Вестник Тамбовского университета. Серия: гуманитарные науки. – 2001. – №2. – С. 80

статичен, лишен возможности развития во времени»²⁰. Кино и литературу помимо, конечно же, сценарного первоисточника кинокартины роднит акцентирование внимания на внешних характеристиках персонажа, общим знаменателем кино и музыки, не считая использования музыкального сопровождения, является звук, а точнее звуковой образ, здесь Агофонова говорит о том, что кино повествует не только изображением, но и звуком, получается, таким образом, аудиовизуальное повествование, кино и театр, по её мнению, объединяет не только синтетическое начало этих искусств, но и наличие эмоционального контакта между актёром и зрителем. Из всего вышеизложенного можно выделить определение кино как двуединого вида искусства, обладающего способностью аудиовизуального повествования.

Для того чтобы подвести итог рассказу о киноискусстве, приведём ещё несколько определений и выведем в результате то, которым и будем пользоваться в данной работе.

М. С. Макртычева в статье «Кино как предмет социологического изучения: возможности и перспективы» даёт следующее определение: «Кино – неотделимый от социальной реальности объект культуры, который, с одной стороны, испытывает на себе многоплановое воздействие этой реальности, с другой – сам преобразует её»²¹.

В. А. Монастырский даёт следующее определение: «Кино – искусство синтетическое, пространственно-временное, звукозрительное, объединяющее на технической основе в одно качественно новое художественное целое выразительные возможности многих искусств»²².

Все указанные определения в основе своей говорят об одном и том же. Таким образом, кино в данном исследовании будет рассматриваться как синтетическое искусство, обладающее двуединой природой, пользующееся

²⁰ Агофонова Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск, 2008. С.5

²¹ Макртычева М. С. Кино как предмет социологического изучения: возможности и перспективы // Теория и практика общественного развития. – 2012. – №12. – С. 113

²² Монастырский В. А. Кино как вид искусства // Вестник Тамбовского университета. Серия: гуманитарные науки – 2001. – №2. – С. 82.

техническими средствами кинематографии и выразительными возможностями других искусств, находящееся в неразрывной связи с существующей реальностью, но обладающее способностью её преобразовывать, а также обладающее особенной выделяющей его способностью аудиовизуального повествования.

Итак, были даны определения кинематографу и киноискусству, теперь же следует разобраться с тем, что называется языком кино. Но прежде чем дать определения именно языку кино, стоит разобраться с тем, что вообще представляет из себя понятие язык.

В книге «Семиотика кино и проблемы киноэстетики» Ю. Лотман перед началом анализа языка кино даёт определение языка с точки зрения семиотики: «Язык – упорядоченная коммуникативная (служащая для передачи информации) знаковая система. Из определения языка как коммуникативной системы вытекает характеристика его социальной функции: язык обеспечивает обмен, хранение и накопление информации в коллективе, который им пользуется»²³. Основной составляющей языка становится знак. «Знак – это материально выраженная замена предметов, явлений, понятий в процессе обмена информацией в коллективе. Следовательно, основным признаком знака – способность реализовывать функцию замещения»²⁴. Знаки делятся на две основные группы по признаку внутренней мотивированности связи между означающим и означаемым. Первая группа – знаки иконические или изобразительные; в эту группу входят знаки, которые подразумевают, что значение имеет единственное, естественно ему присущее выражение (например, рисунок). Вторая группа – знаки условные; к ним относятся знаки, в которых связь между выражением и содержанием внутренне не мотивирована (слово в естественном языке). Из всего выше изложенного автор заключает, что языки могут быть либо системами, объединяющими знаки только одного из

²³ Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин, 1973. С.1.

²⁴ Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин, 1973. С.1.

этих двух типов, либо комбинирующими знаки обоих типов. Именно к этим последнего типа языковым системам относится и язык кино.

Отталкиваясь от всего вышеизложенного, автор выводит определения собственно киноязыка. Итак, киноязык – это система знаков и способов их комбинирования, план выражения которых представлен средствами кинематографа.

Важно отмечать, что киноязык представляется, как и киноискусство, синтетическим. Как пишет Н. А. Агофонова: «Синтезировав повествовательность, звукозрительный образ и эффект «коммуникативной дуги», кино создало новый – экранный – язык, в котором органично переплелись некогда локальные выразительные средства»²⁵. Характеризуется же киноязык своей звукозрительной динамикой, то есть тем, что кинематографический образ развивается во времени.

Теперь, когда было разобрано понятие киноязыка и сформулировано положение о том, что киноязык формируется благодаря средствам кинематографии, следует дать краткий обзор этих самых средств, чтобы ответить на вопрос, что же составляет основу киноязыка, из чего он сформирован.

Многие авторы, занимавшиеся изучением киноязыка, говорят о том, что киноязык начал формироваться ещё до того, как в киноискусство вошёл звук. Звук, таким образом, становится более современным средством киноязыка, нежели все остальные. Как пишет Ю. Лотман: «Язык современного фильма несет в себе следы преодоленной немоты – и, если понадобится, без труда обходится без разговоров»²⁶. Таким образом, в основе киноязыка лежит только визуальный или же зрительный образ.

Одним из первых понятий, которое следует выделить, говоря о специфике киноязыка, становится понятие кадра. Н. А. Агафонова [5] в своей книге называет кадр первоосновой кинематографической образности «словом»

²⁵ Агофонова Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск, 2008. С. 7.

²⁶ Лотман Ю. Диалог с экраном. Таллин, 1994. С. 47.

кинематографической речи. Стоит пояснить, что кадр в кинематографической среде понимается двояко, с одной стороны, это лишь статичный сегмент киноплёнки, с другой, отдельный монтажный кусок, составная часть фильма, содержащая тот или иной момент действия. Подобный тип кадра называют ещё «монтажным кадром», который в отличие от кадра киноплёнки обладает длительностью во времени. Но существует и ещё один тип кадра, описываемый как сегмент фильма в пространстве, под этим понятием скрывается тот самый прямоугольник, который камера выхватывает из окружающего пространства, и который все мы можем наблюдать смотря фильм в кинотеатре. Кадр, таким образом, представляется как рамка. Здесь важно отмечать, что кадр как бы делит пространство на две зоны, видимую и невидимую. «Когда в кино мы чего-то не видим, это не значит, что оно для нас не существует. Язык кино не мог бы функционировать, если бы мы считали, что изображенное в кадре существует, лишь пока кадр не исчез с экрана»²⁷. Таким образом, кадр складывается из отношения того, что мы в данный момент видим на экране, к тому, что, по нашему мнению, осталось за его рамками. Всё это делает кадр одним из главных элементов киноязыка.

Следующим элементом будет являться монтаж. Монтаж представляет собой сборку целого из отдельных компонентов. «Монтаж в кино подразделяется на внутрикадровый и междукадровый. Внутрикадровый монтаж – это построение внутрикадрового пространства (композиции) с помощью планов, ракурсов, движения. Внутрикадровый монтаж способствует углубленному проникновению в смысловое пространство кадра, помогает раскрыть отношение автора к событию, персонажу. Внутрикадровый монтаж предполагает довольно спокойное ритмическое построение, выраженное через протяженные длительности (монтажные кадры). При этом главным организующим началом выступает внутрикадровая динамика, преобразующая экранную композицию непосредственно на глазах у зрителя. Междукадровый монтаж – это соединение монтажных кадров, фраз между собой в целостный

²⁷ Лотман Ю. Диалог с экраном. Таллин, 1994. С. 72.

экранный текст. Междукладовый монтаж есть обнажение внешней конструирующей функции: он позволяет резко менять степень концентрации действия, акцентировать смысловую деталь, быстро наращивать драматическое и эмоциональное напряжение. С его помощью экранное повествование приобретает динамизм, конфликт – предельную интенсивность»²⁸. Одним из ярчайших примеров, раскрывающих действие монтажа как одного из основных элементов киноязыка, будет являться «эффект Кулешова». Суть его заключалась в том, что содержание последующего кадра способно полностью изменить смысл кадра предыдущего. Из этого следует, что грамотное сочетание кадров способно вызвать у зрителя определённую реакцию, определённые эмоции и чувства, подобное воздействие на зрителя и делает, в итоге, монтаж одним из основных средств киноязыка.

Уже не раз было упомянуто, что особенностью кино является передаваемое им движение времени. Из такого заключения выводим ещё один важнейший элемент киноязыка – движение. «Движение в кино – понятие собирательное. Оно отражает и эффект перемещения объектов на экране, и процессуальную природу кинообразности (ее развитие во времени и пространстве). Иными словами, движение является основой сюжетосложения, формообразования и смыслообразования в кино»²⁹. Движение также как и кадр, и монтаж составляет основу кинематографа, именно своим движением, своим развитием во времени кинематограф отличается от фотографии. Помимо этого, движение в кино проявляется и в снимаемом объекте, и в снимающей камере, и в монтаже. Кинематограф, таким образом, немислим без движения.

Далее следует выделить средство киноязыка, исходящее уже из вышеописанных. Этим средством будет изображение в кадре, а точнее точка зрения. Почему же этот элемент так важен? Дело в том, что разные люди, смотрящие на один и тот же объект, могут видеть его по-разному в зависимости от того, на каком расстоянии, с какой позиции, используя какие средства они

²⁸ Агофонова Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск, 2008. С. 40.

²⁹ Агофонова Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск, 2008. С. 31.

смотрят на этот объект. То, что мы видим, зависит от того, откуда мы смотрим. Во всех видах изобразительного искусства до появления кино точка зрения всегда была неподвижна (в театре человек всегда наблюдал действие только с одной стороны, в живописи художник, как правило, представлял изображение с определённого ракурса). «Кино – единственный вид зрительного искусства, в котором точка зрения обладает подвижностью и поэтому получает особенно важную роль в построении языка этого искусства»³⁰. Не будем здесь долго останавливаться и скажем лишь то, что в зависимости от того, какая точка зрения была выбрана в тот или иной момент фильма, у зрителя складывается восприятие этого определённого момента, что при построении диалога со зрителем достаточно важно для правильной передачи того, что зритель должен испытывать, чувствовать во время просмотра той или иной сцены.

Все указанные средства киноязыка существуют с самого начала развития кинематографа, теперь же следует обратиться к средствам, которые появились уже в более поздние этапы развития. Таким средством становится звук. Конечно, нельзя в полной мере сказать, что звук в кино пришёл, лишь, когда технологии дошли до определённого уровня. В самых первых кинозалах, как правило, был музыкант, который создавал аккомпанемент фильма, однако подобный аккомпанемент мог совершенно не соответствовать происходящему на экране. Также в подобных кинозалах иногда присутствовал человек, который читал появляющийся на экране текст, что также является своего рода предтечей появления звука. Стоит также отметить, что звук не является особенно важным элементом киноязыка, точно также как он не является и элементом, выявляющим особенности киноязыка по отношению к другим видам искусства. Однако, рассматривая современную ситуацию, в которой почти каждый фильм обладает уже звукозрительной спецификой, не упомянуть звук было бы неправильно, тем более звук всё-таки привнёс в кино достаточно много. Как пишет Ю. Лотман: «С приходом звука в кино появился новый

³⁰ Лотман Ю. Диалог с экраном. Таллин, 1994. С. 59.

компонент, организующий зрительское внимание, – акустический. Звук оказался не просто новой вехой среди прочих, он в корне изменил всю «навигацию» кинематографического пространства. Что ищет глазами человек, услышав заинтересовавший его звук? Он ищет, откуда, из какого источника этот звук исходит. Точно так же реагирует кинозритель – его взгляд сканирует, обшаривает экран в поисках источника звука»³¹. Здесь важно отмечать, что в качестве звука в кино в данной работе будет пониматься не столько сам звук, сколько звуковой образ фильма, который состоит из четырёх основных элементов: шумы, речь, музыка, тишина. «Звуковой образ в кино имеет сложное внутреннее строение. Четыре его компонента (шум, слово, музыка, тишина) находятся в динамике многочисленных взаимодействий, наложений, противосложений, но при этом имеют собственную художественную автономию. Звуковой образ сам по себе является воплощением сложного полифонического рисунка и при этом должен быть эстетически соотнесен с визуальным рядом фильма. Лишь в гармоничном сплетении с визуальным звуковой образ способствует раскрытию символично-метафорического надтекста кинопроизведения, а не только «комментирует» сюжет»³². С приходом звука кино научилось напрямую говорить со зрителем, музыка и шумовые эффекты стали придавать фильму эмоциональную окраску, скрытый символический подтекст, чего ранее было не достичь. Пусть звук и не является главным в киноязыке, однако современный кинематограф, а значит и язык кино без звукового сопровождения воспринимался бы совершенно иначе.

Заканчивая разговор о киноязыке, хочется упомянуть и взгляды известных режиссёров, которые занимались и теорией кино. Так Пьер Паоло Пазолини высказывал мнение о том, что киноязык по своему устройству напоминает древние китайские иероглифы, которые представляют собой единство знаков и изображения. Как писал Пазолини, кино оперирует некими «образами-знаками», существующими в самой действительности, и которые

³¹ Лотман Ю. Диалог с экраном. Таллин, 1994. С. 135.

³² Агофонова Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск, 2008. С. 53-57.

отбирает из неё сам режиссёр. «Однако окончательные смыслы эти «образы-знаки» получают лишь в результате их фиксации с определённой точки зрения в законченной монтажной форме. Кино, таким образом, выступает как средство фиксации значения знаков действительности. Минимальной знаковой единицей для Пазолини является «кинема»³³. Формируется «кинема» из главных атрибутов кино, об этом говорил Мартин Скорсезе в своей лекции, посвящённой языку кино. Атрибутами кино он считал свет, движение, время и подтекст, по его мнению, эти четыре понятия являют собой то, что делает кинематограф кинематографом. Здесь стоит остановиться и немного подробнее разобрать эти самые атрибуты кино.

Итак, первое, что выделяет Скорсезе – это свет. Как говорит сам режиссёр: «Свет лежит в основе кино: с его помощью снимают фильмы, которые потом в темноте кинозала сами становятся единственным источником света. Свет – это начало всего сущего. Большинство мифов о сотворении мира начинаются с мрака, и жизнь в нем зарождается вместе со светом. Свет помогает отделить одно от другого, а себя – от остальных. Помогает постичь мир, распознавая сходства, различия и суть образов, из которых он состоит. Метафора – это взгляд на одну вещь сквозь «свет» другой, благодаря которому она становится «освещённой». Свет в основе того, кто мы и как мы видим себя»³⁴. Второе, что выделяет известный режиссёр – это движение. Он говорит, что люди с самого начала своего существования стремились запечатлеть движение, именно это желание выражает и исполняет и кинематограф. Третий атрибут кинематографа – это время, его автор выделяет, говоря, что прошлое и настоящее в кино сливаются воедино. Характеризуя такой атрибут, как время, Скорсезе приводит в пример знаменитый фильм «Прибытие поезда», он говорит о том, что современные зрители, смотря эту картину, могут убедиться,

³³Семиотика кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://istoriyakino.ru/kinematograf/item/f00/s02/e0002678>

³⁴Отпечаток света. Мартин Скорсезе о языке кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/7445>

что на экране действительно 1885 год, – год, когда картина была снята, об этом говорит и внешний вид поезда и одежда людей, таким образом, прошлое и настоящее сливаются воедино для зрителей, смотрящих фильм. В качестве четвертого атрибута, Скорсезе выделяет подтекст. «Это картинка, которую видит наш разум. Мне кажется, благодаря ей и появляется страсть к кино, именно она стимулирует меня двигаться дальше в его изучении. Мы берем один кадр, соединяем его со вторым, а в результате в голове возникает образ чего-то третьего, чего вообще нет ни на одном из этих кадров. Об этом много писал советский режиссер Сергей Эйзенштейн, и этот принцип лежит в основе всех его фильмов. Меня завораживает, как меняется внутреннее восприятие, если убрать из фильма совсем чуть-чуть, всего пару кадров или даже всего один. Я считаю, что именно это и есть «язык кино»³⁵.

Чтобы разговор о языке кино получился достаточно полным, стоит выделить и ещё один важный момент. Язык, в том числе и киноязык, является не только средством коммуникации, но и средством манипуляции. Используя на экране те или иные символы, с помощью кино или видео можно достаточно легко манипулировать общественным сознанием. Говоря о современном кинематографе, как справедливо отмечает доктор философских наук О. А. Карлова, можно сказать, что идёт навязывание определённых образов, а это тем самым атрофирует человеческое воображение. Речь здесь идёт о так называемом «клиповом сознании». Клип буквально – отсечение, вырезка, отрывок, нарезка, череда коротких, связанных между собой только по времени и месту явлений или событий. Подобный тип мышления появился у современного кинозрителя в связи с возросшими темпами жизни и появлением огромного количества разного рода информации, которая его окружает всегда и повсюду. «Это мышление, во многом уступающее вербальному: оно

³⁵Отпечаток света. Мартин Скорсезе о языке кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/7445>

фрагментарно и прерывисто, упрощённо и поверхностно»³⁶. Такое мышление также ведёт к атрофированию воображения. «Так что же сегодня происходит с воображением «человека экрана»? Поскольку в нашем сознании доминирует визуальный тип мышления и восприятия мира, то мы постепенно становимся зависимыми от кино и видео, господствующих в этой сфере бытия. Они занимают воображение человека и словно бы отделяют это самое воображение от зрителя. Как говорят философы, человеческое воображение теперь противостоит самому человеку как нечто объективное»³⁷. Кино даёт человеку образы, которые принадлежат не самому зрителю, а режиссёру, уместно здесь сравнение с книгами, которые как раз способствуют формированию воображения, так как читая книгу, в голове возникают образы, представленные исключительно читающим. Именно это делает язык кино хорошим инструментом для манипуляции массовым сознанием.

Итак, было дано определение киноязыку, опираясь на научные тексты, работающих в данной области авторов, а также режиссёров, занимавшихся теорией кино, также были достаточно подробно разобраны элементы, составляющие основу современного киноязыка, теперь же следует перейти к следующей части исследования и рассказать о том, что представляют собой жанры в кинематографической среде, а также проанализировать, основываясь на данных кассовых сборов кинотеатров, какие жанры являются наиболее популярными в современном обществе.

Прежде чем начать разговор о кинематографических жанрах, стоит дать определение жанру вообще. Понятие жанра кино начало складываться с развитием студийной системы. Оно помогло систематизировать производство фильмов и облегчило их продвижение на рынке. Здесь стоит упомянуть о том,

³⁶О. А. Карлова «Человек экрана: архитектура грёз и шаблоны будущего» [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://gornovosti.ru/tema/interview/chelovek-ekrana-arkhitektura-grez-i-shablony-budushchego444445546.htm>

³⁷О. А. Карлова «Человек экрана: архитектура грёз и шаблоны будущего» [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://gornovosti.ru/tema/interview/chelovek-ekrana-arkhitektura-grez-i-shablony-budushchego444445546.htm>

что жанры почти никогда не становились предметом пристального изучения учёных, работающих в данной области, об этом пишет С. И. Фрейлих в книге «Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского»: «Как бы периодически ни обострялся интерес к проблеме жанров, она никогда не была в центре внимания киноведения, оказываясь в лучшем случае на периферии наших интересов. Об этом говорит библиография: по теории киножанров ни у нас, ни за рубежом до сих пор не написано ни одной книги»³⁸. Другой автор, посвятивший свой труд основам кино, О. Ф. Нечай по этому поводу пишет, что термин жанр в киноведении пока не нашёл достаточно точного определения, в связи с чем используется определение жанра, используемое в литературоведении, так как оно имеет приблизительно то же значение. Автор пишет: «Под жанром понимается повторяющееся во многих произведениях на протяжении истории развития литературы (в нашем случае кинематографии) единство композиционной структуры, обусловленной своеобразием отражаемых явлений действительности и характером отношения к ним художника»³⁹. Говорить о литературном определении жанра вполне допустимо ещё и потому, что кино заимствовало многие жанры из литературы, так роман стал кинороманом, повесть киноповестью, драма кинодрамой, комедия кинокомедией. Однако полностью ставить в один ряд жанры кино и литературы нельзя, так как кино смогло выработать жанры, имеющие отношение только к кино (например, вестерн).

Чтобы закрепить понятие жанра, приведём ещё одно на этот раз энциклопедическое определение жанра. Жанр – исторически сложившаяся, удостоверенная традицией и тем самым наследуемая совокупность определенных тем и мотивов, закрепленных за определенной художественной формой, связывающая их между собой узнаваемыми чувствами и мыслями.

Итак, уже имеется литературоведческое и обобщённое определение понятия жанр. Уже на данном этапе можно заключить, что понятие жанра в

³⁸Фрейлих С. И. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского: учебник для вузов. М., 2015. С. 41.

³⁹Нечай О. Ф. Основы кино. Минск, 1985. С. 22.

кино достаточно сильно размыто, так киновед Д. Салынский [75] говорит о том, что в случае с киножанрами, мы имеем дело со структурой не статичной, а динамичной, процесс жанрообразования происходит на наших глазах. Это связано с тем, что в кинематографе границы жанров очень сильно размыты, в пределах одного кинофильма жанры могут переходить из одного в другой, в результате один и тот же фильм можно будет отнести сразу к нескольким жанрам.

Современные средства массовой информации, такие как один из крупнейших зарубежных сайтов по кинематографу «IMDb» даёт определение киножанру как распределению фильмов по определённым типам на основе их стиля, формы или содержания. Но список жанров данного портала всё равно можно считать условным, так как обязательно найдутся фильмы, которые крайне трудно будет отнести к тому или иному жанру. Однако система распределения жанров с этого сайта достаточно удобна, так как включает в себя не только жанры, но и виды кинематографа, а также в неё входят многочисленные поджанры. Подобная система распределения жанров существует и на российском аналоге «IMDb» – «Кинопоиске». В список жанров данного сайта входит тридцать одно наименование. Именно этими наименованиями жанров мы и будем пользоваться в нашей работе, тем более, различий между наименованиями жанров в кинематографической среде, в различных источниках практически нет, комедия всегда остаётся комедией, боевик боевиком и т. д.

Конечно же, перечислить то огромное количество жанров, какое существует сейчас в кино весьма сложно, но в данной работе это не столь и актуально, в связи с чем стоит охарактеризовать лишь наиболее востребованные, популярные и кассовые жанры в современном кино.

Для наглядной демонстрации в таблице 1 будут представлены фильмы с наибольшими кассовыми сборами в мировом прокате. На основе предложенных данных будет возможно сделать вывод о том, какие жанры являются ведущими в современном кино, а также будет возможно ответить на вопрос, какие

собственно жанры являются самыми кассовыми. Всего в таблице представлено тридцать фильмов, такой вид кинематографа как анимационное кино мы из этого списка исключили.

Таблица 1 – Фильмы с наибольшими кассовыми сборами в мировом прокате

Фильм	Год	Кассовые сборы (в долларах)
Аватар	2009	2 782 275 172
Мир Юрского Периода	2015	1 668 912 312
Мстители	2012	1 519 557 910
Форсаж 7	2015	1 514 827 481
Мстители: Эра Альтрона	2015	1 405 035 767
Гарри Поттер и Дары Смерти: часть 2	2011	1 341 511 219
Железный человек 3	2013	1 215 439 994
Трансформеры 3: Тёмная сторона Луны	2011	1 123 746 996
Властелин колец: Возвращение короля	2003	1 119 110 941
007: Координаты «Скайфолл»	2012	1 108 561 013
Трансформеры: Эпоха истребления	2014	1 104 054 072
Тёмный рыцарь: Возрождение легенды	2012	1 084 439 099
Пираты Карибского мор: Сундук мертвеца	2006	1 066 179 725
Пираты Карибского моря: На странных берегах	2011	1 045 713 802
Алиса в стране чудес	2010	1 025 467 110
Хоббит: Нежданное путешествие	2012	1 021 103 568
Тёмный рыцарь	2008	1 004 558 444
Гарри Поттер и философский камень	2001	974 755 371
Пираты Карибского моря: На краю света	2007	963 420 425
Хоббит: Пустошь Смауга	2013	960 366 855
Гарри Поттер и Дары Смерти: часть 1	2010	960 283 305
Хоббит: Битва пяти воинств	2014	956 019 788
Гарри Поттер и Орден Феникса	2007	939 885 929
Гарри Поттер и Принц Полукровка	2009	934 416 487
Властелин колец: Две крепости	2002	925 282 504
Гарри Поттер и Кубок Огня	2005	896 911 078
Человек паук 3: Враг в отражении	2007	890 871 626
Гарри Поттер и Тайная Комната	2002	878 979 634
Властелин Колец: Братство кольца	2001	871 530 324

Как можно судить из приведённых данных в таблице, одними из самых кассовых жанров являются: фантастика, фэнтези, боевик (action-фильм). Конечно, подобное определение жанров весьма условно, так как фильмы могут относиться к разным жанрам, и любой фантастический фильм может сочетать в себе элементы драмы, комедии и многих других жанров. Подобное сочетание жанров есть буквально в каждом из представленных в таблице фильмов, и лишь

немногие из них можно более-менее чётко оставить в границах одного определяющего жанра.

Также в контексте данного исследования обязательно нужно отметить, что все фильмы, представленные в таблице, имеют по американской системе стандартизации фильмов «МРАА» рейтинг не выше «PG-13», а это значит, что на сеанс допускаются дети в возрасте от тринадцати лет. В России система рейтингов появилась сравнительно недавно, в связи с чем не успели до конца выработаться критерии, по которым фильму должны выставляться те или иные ограничения по возрасту. Так, например, представленный в таблице фильм «Тёмный рыцарь: Возрождение легенды» имеет рейтинг в Америке «PG-13», в то время как в России его рейтинг возрос до «16+». От чего такое происходит, до конца остаётся непонятным, если судить по американской системе рейтингов, то фильм с ограничением возраста «16+» или, другими словами имеющий рейтинг «R», скорее всего, содержит сексуальные сцены, эпизоды с употреблением наркотиков, нецензурную брань, фрагменты с насилием. В представленном нами в качестве примера фильме ничего этого нет, поэтому по каким критериям выставляются возрастные ограничения в российском прокате остаётся непонятным. В этой связи в нашем дальнейшем исследовании будет удобнее пользоваться американской системой рейтингов, так как она существует достаточно давно и успела выработать чёткие критерии причисления фильмов к той или иной категории. В случае же с фильмами отечественного производства мы, конечно же, будем использовать российскую систему возрастных ограничений.

Мы немного отвлекли внимание, перейдя на рассказ о системе возрастных ограничений, теперь же стоит вернуться к представленным нами жанрам. Итак, было выделено, хоть и весьма условно, три жанра – это фантастика, фэнтези и боевик. Фантастика и фэнтези – изобретение не столько кино, сколько литературы, а вот боевик – представитель уже чисто киножанра. Конечно, сейчас и в книгах зачастую присутствуют элементы боевика, однако

называть книги боевиками пока никто не спешит, в связи с чем боевики можно считать сугубо кинематографическим жанром.

Фантастика – данный термин происходит от греческого *φανταστική*, что означает искусство воображения. Литературная энциклопедия определяет фантастику как жанр в литературе и других видах искусства, изображающий неправдоподобные явления, не совпадающие с действительностью, ясно ощущаемое нарушение художником естественных форм, причинных связей, закономерностей природы. Однако такое определение не представляется в контексте данного исследования достаточно полным. Большой энциклопедический словарь определяет фантастику как форму отображения мира, при которой на основе реальных представлений создается логически несовместимая с ними (сверхъестественная, чудесная) картина Вселенной. Оба эти определения не дают полной картины, того чем является жанр фантастики. Всё потому, что фантастика – жанр достаточно специфический, в современном мире в фантастику включается достаточно много элементов, фантастика подразделяется на множество поджанров (космоопера, научная фантастика, антиутопия), которые рассматриваются отдельно. Рассматривать фантастику в полной мере в данном случае не нужно, основные её черты уже определены и этого вполне достаточно. Важнее понять, почему фантастические фильмы приобретают столь огромную популярность. М. С. Макртычева в статье «Кино как предмет социологического изучения: возможности и перспективы» говорит следующее: «Фантастическое кино освобождает как зрителя, так и создателя от рамок правдоподобности, предоставляет большую свободу художественного выражения и зрительского восприятия. «Иные миры», оживающие на экране волей создателей фильма, активизируют в сознании зрителей интереснейшие процессы. Они заставляют нас мечтать о том, чему не суждено сбыться (сверхъестественные способности, путешествия в параллельные миры и иные галактики), размышлять над вопросами, на которые наука до сих пор не может найти ответы. Кроме того фантастическое кино набирает всё большую популярность в связи с развитием техники и спецэффектов. Оно всегда

находится на самом пике эволюции киноискусства, вбирая в себя всё самое новое увлекательное. Фантастика всегда отражает социокультурную динамику и раньше других реагирует на изменения во всех сферах общественной жизни»⁴⁰. Именно поэтому фантастика является наиболее популярным и кассовым жанром современного кинематографа.

Что касается следующего жанра, а именно фэнтези, то он зародился именно в литературе, отсюда большинство представителей этого жанра, представленных в таблице, являются экранизациями фэнтезийных романов. Произведения жанра фэнтези основаны на использовании мифологических и сказочных мотивов. Действия фэнтезийного произведения чаще всего происходит в вымышленном мире, включает в себя вымышленных и порой сказочных персонажей. Можно сказать, что фэнтези является частью жанра фантастики, а точнее является поджанром фантастики, однако в связи с популярностью этого жанра в современном мире стоит выделить его отдельно.

Последний из выделенных жанров – это боевик или action-фильм. Action-фильм в переводе с английского – фильм действия, собственно этим он и характеризуется. Боевик – это фильм, в котором особое внимание уделено динамичным сценам, включающих элементы насилия, драки, погони и многое другое. Action-фильмы отличает использование огромного количества спецэффектов и кинотрюков. Стоит отметить, что практически каждый представленный в таблице фильм, как, впрочем, и большинство современных произведений киноискусства, включают в себя элементы action-фильмов. Практически в любой фантастике, комедии или даже драме могут присутствовать action-сцены, основная специфика которых как раз заключается в использовании материала action-фильмов.

Итак, на основе материалов, представленных в книгах и статьях, посвящённым кинематографии, были рассмотрены понятия кино и киноискусство, дано определение термину киноязык, а также подробно

⁴⁰ Мкртычева М. С. Кино как предмет социологического изучения: возможности и перспективы // Теория и практика общественного развития – 2012. – №12. – С. 115.

рассмотрены элементы, из которых киноязык складывается. Далее был рассмотрен термин жанр, после чего в таблице 1 были представлены самые кассовые фильмы и, основываясь на этих данных, удалось выделить самые кассовые киножанры.

2 «ПОДРОСТКОВОЕ» КИНО XXI ВЕКА И МАССОВАЯ МОЛОДЕЖНАЯ КУЛЬТУРА

2.1 Специфика жанров и режиссуры кассовых фильмов «PG-13»

Уже было разобрано понятие подростковой культуры, а также достаточно уделено времени анализу того, что собой представляет кинофильм, теперь же стоит перейти к анализу собственно подростковых кинофильмов, выделению в них основных жанровых особенностей, а также рассмотрению техник, используемых авторами при производстве данных продуктов.

Начать работу следует с рассмотрения основ, по которым создаётся большинство современных массовых фильмов. Профессор Гарвардской школы бизнеса Анита Элберс в своей книге «Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений» приводит слова Алана Хорна, ныне занимающего должность президента компании «Walt Disney», а в прошлом бывшего главой компании «Warner Brothers», которая при его правлении достигла наибольших высот в производстве кинопродуктов, имеющих кассовый успех: «В кинобизнесе конечный продукт – независимо от вложенной в его производство суммы, будь то пятнадцать миллионов долларов или сто пятьдесят миллионов – обходится потребителю в одну и ту же цену. Казалось бы, при подобной ситуации не имеет никакого здравого смысла повышать расходы. Однако для нас самое важное – суметь заманить людей в кинотеатр. Мысль моя довольно проста: привлечь потенциальных зрителей смогут именно фильмы с большим бюджетом. Публика любит кинозвезд – а их участие обходится довольно дорого. Публике нравятся спецэффекты – но и они требуют увеличения затрат. Более того, до зрителей необходимо донести, что наш будущий фильм станет по-настоящему важным событием, – и такая маркетинговая кампания значительно повышает стоимость картины»⁴¹.

«В крупных проектах не только задействуют таланты первой величины, но и мастерски разрабатывают визуальные эффекты: впечатляющие сцены;

⁴¹ Элберс А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений. М., 2015. С. 5.

величественные панорамные планы; масштабные декорации; разнообразные места, выбранные для натуральных съемок; трюки на основе современных технологий – все это повышает производственные затраты. Если картина снимается по мотивам известной книги или на основе популярного персонажа (а чаще всего ставят именно на таких героев, как Гарри Поттер), то приобретение прав на подобную интеллектуальную собственность также обходится довольно дорого»⁴².

Основной акцент в книге Элберс делается на рассмотрение разработанной Аланом Хорном стратегии производства, так называемых блокбастеров. Блокбастер (от blockbuster – «мощная авиабомба, способная разрушить городской квартал») – кинематографический термин, означающий высокобюджетный и кассовый фильм, произведший на зрителей эффект разорвавшейся бомбы; введен в обиход в 1970-е годы, окончательно закрепился после выхода на экраны фильма Стивена Спилберга «Челюсти» (1975); в XXI веке «блокбастером» стали называть любое популярное и высокодоходное художественное произведение.

Алан Хорн, работая в «Warner Brothers», создал стратегию, которую к настоящему моменту подхватили многие ведущие студии. Основным элементом данной стратегии стало производство студией всего пяти-шести кинокартин с большим бюджетом, на которые должна была пасть основная часть внимания всех кинозрителей мира. Киностудия должна была тратить наибольшие средства на так называемые фильмы-события, которых в год было не слишком много, но с этих фильмов при наибольших производственных затратах студия тем не менее имела колоссальные кассовые сборы, тем самым окупая не только эти самые затратные фильмы, но и более низкобюджетные проекты.

Конечно же, подобная стратегия не могла остаться незамеченной. За двенадцать лет работы Алана Хорна «Warner Brothers» стала первой в истории студией, чьи доходы от проката в кинотеатрах в течение десяти лет подряд

⁴² Элберс А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений. М., 2015. С. 29.

превышали миллиард долларов. Это говорит о том, что стратегия производства блокбастеров, хоть и включает в себя определённые риски, но, тем не менее, работает. Последовали примеру Хорна, например, американский телеканал «NBC» в течение многих лет, терпевший убытки, но после смены руководства и применении стратегии Хорна, сумевший вернуться на лидирующие позиции. Стоит отметить и киностудию «Paramount», которая также много лет получала не слишком значительные кассовые сборы, но после применения обозначенной нами стратегии смогла составить серьёзную конкуренцию многим другим компаниям на рынке. Сам Хорн также высказался по этому поводу: «Многие ведущие студии Голливуда усвоили принцип создания фильмов-событий. Поэтому за последние годы конкуренция между ними только ужесточилась – идет борьба за лучшие творческие идеи, таланты и даже даты выпуска. Нам придется драться за выход на киноэкраны каждой нашей крупной картины в выходные дни»⁴³.

В 1970-х на смену эры в кинематографе США, названной «Новый Голливуд», пришла так называемая «Эра блокбастеров». Блокбастеры пользуются наибольшей популярностью у зрителей, а соответственно приносят наибольшую прибыль. Блокбастеры захватили кинематограф практически каждой страны, можно достаточно смело утверждать, что наибольшие средства киностудии разных стран мира (которые вообще занимаются производством блокбастеров) тратят именно на производство блокбастеров, и по большей мере именно с них студии собирают наибольшую прибыль. При производстве блокбастера важно сделать его таким, чтобы внимание на него мог обратить практически каждый зритель. Алан Хорн назвал такие фильмы «четырёхквadratными» – интересными всем категориям зрителей: молодым и старым, мужчинам и женщинам. Наиболее подходящими под это определение как раз становятся фильмы с возрастным рейтингом «PG-13». Фильмы с подобным рейтингом способны привлечь в кинотеатры людей любых возрастов, их можно назвать некоей золотой серединой между фильмами,

⁴³ Элберс А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений. М., 2015. С. 28.

способными привлечь в основном детскую аудиторию и более взрослыми кинокартинами. Данные фильмы вполне способны поднимать практически любые темы, при этом оставаясь в определённых рамках, которые позволяют привлечь к ним внимание зрителей всех возрастов. Можно утверждать, что эта так называемая «четырёхквadraticность» является одной из основных особенностей кассовых фильмов «PG-13».

«С дальнейшим развитием мировых рынков значимость выбора в пользу блокбастеров будет только увеличиваться. Хорн убежден в этом: «Показатели общемировых кассовых сборов особенно высоки для фильмов-событий. Вот где происходит реальный рост. По прогнозам, к шестнадцатому году они должны составить двадцать семь миллиардов долларов, что намного больше одиннадцати миллиардов, обещаемых нам отечественным прокатом». В других странах по сравнению с США относительно меньше кинотеатров, поэтому мировые рынки – ради удовлетворения ожиданий своих отечественных киноманов – стараются быть более разборчивыми. «Они хотят «четырёхквadraticных» фильмов, они жаждут звездных актеров или любимых героев наподобие Гарри Поттера. Такие фильмы получают хороший прием за границей», – объяснил Хорн»⁴⁴.

Если рассмотреть фильмы, вышедшие в прокат за последние несколько лет, то станет ясно, что большинство из них имеют рейтинг «PG-13». Причины данного явления уже не раз были обозначены в данной работе. Но стоит разобраться, только ли от направленности на самые широкие массы зависит успех подобных продуктов.

В современном кино огромную роль играет сходство. Так, например, если одной из студий удалось запустить успешный кинопродукт, другие, как правило, подхватывают их идею и создают свой, схожий продукт. Американская издательница Джейми Рааб говорит: «Довольно ценный показатель будущих возможностей заложен в сходстве, которое вы находите

⁴⁴ Элберс А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений. М., 2015. С. 36.

между новой идеей и уже существующим хитом, – между прочим, именно он многое определяет в работе индустрии развлечений»⁴⁵.

«Аналогичные побудительные мотивы действуют и в других секторах индустрии развлечений: после окончания в 2004 году популярного сериала «Секс в большом городе», образовавшуюся пустоту, пытались заполнить двумя сериалами о трех работающих успешных жительницах Нью-Йорка: «Помадные джунгли» и «Кашемировая мафия». Подобным образом серия романов «Сумерки», ставших бестселлерами, возродила интерес к таким персонажам, как вампиры, а благодаря нашумевшей развлекательной передаче «Кумир Америки» телеэфир заполнили разнообразные конкурсы талантов, в том числе и «Голос», идущий на канале NBC»⁴⁶.

Примеров подобного производства в кино хватает, и здесь не только уже упомянутая серия «Сумерки», в 2012 году с выходом «Голодных игр» возрос интерес к подростковым антиутопиям. Так на волне популярности «игр» в последующие годы вышли «Посвящённый», «Дивергент» и «Бегущий в лабиринте». В 2014 вышла подростковая мелодрама «Виноваты звёзды» по роману американского писателя Джона Грина, а уже через год появился следующий фильм по его книге «Бумажные города», а на 2017 намечен выход очередной экранизации его подросткового романа «В поисках Аляски». Не отходя далеко от фильма «Виноваты звёзды», стоит отметить, что он в свою очередь также порождение аналогии, так как тема смертельной болезни у подростка появляется в кино достаточно часто, и данный фильм далеко не первый. Ещё в 2002 вышла мелодрама «Спешите любить», в 2008 – «Кит», в 2009 – «Мой ангел хранитель», в 2011 – «Не сдавайся», в 2012 – «Сейчас самое время», в 2014 – «Если я останусь» и в 2015 – «Я, Эрл и умирающая девушка». Как видите, примеров огромное множество. Стоит ли говорить о фильмах «Marvel Studios» и их главных конкурентов «DC», чьи работы о всевозможных супергероях заполнили кинотеатры. При этом практически каждый фильм

⁴⁵ Элберс А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений. М., 2015. С. 44

⁴⁶ Элберс А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений. М., 2015. С. 45.

производства этих студий становится фильмом событием и приносит миллиардные кассовые сборы, несмотря на то, что зрителям, по сути, из раза в раз рассказывают одну и ту же историю, о том, как супергерой побеждает злодея.

Подражательство и аналогичность заключается, однако, не только в производстве продуктов на подобию. Огромные сборы имеют и продолжения франшиз, причём выходят они не только для ныне популярных франшиз. В последнее время достаточно прибыльным, как показала практика, является возвращение на экраны франшиз, бывших популярными в прошлом, можно сказать, что 2015 год в этом отношении является образцово-показательным, хотя тенденция зародилась намного раньше. В 2015 году вышел «Мир юрского периода», последним фильмом серии до этого был вышедший в 2001 году «Парк юрского периода 3», в очередной раз возродилась франшиза «Терминатор», но главной премьерой года стали новые «Звёздные войны», последний раз выходявшие на экраны десять лет назад в 2005 году. Тенденцию подхватили и на телевидении, объявив о запуске третьего сезона некогда популярного «Твин Пикса», второй сезон которого закончился в 1991 году, также запустили десятый сезон «Секретных материалов», девятый же закончился в 2001 году. И, скорей всего, подобная тенденция ещё некоторое время не будет сбавлять оборотов, так, например, на 2016 уже назначена премьера новых «Охотников за привидениями», а совсем недавно объявили о возвращении на экраны Индианы Джонса.

Учитывая всё выше обозначенное, можно смело утверждать, что одной из основных черт кассовых фильмов «PG-13» является их подражательность или аналогичность – стремление создавать наиболее популярный в определённый период времени продукт.

Создатели кинофильма сознательно стараются подогнать фильм к подростковому рейтингу, так как это ведёт к увеличению прибыли, однако в таком случае расчет должен делаться не только на подростковую аудиторию. Фильм должен быть интересен каждому зрителю практически любого возраста.

Если же авторы сознательно делают продукт, направленный на одну определённую целевую аудиторию, то, как правило, успешным в прокате фильм не станет.

Но помимо всего обозначенного, стоит уделить особое внимание качеству фильма. Авторы могут взять популярную тенденцию и создать низкосортный фильм, так сказать, паразитируя на том, что ныне популярно, в надежде собрать как можно больше и, если проект станет успешным, сделать ему продолжение. Однако фильм должен не просто подражать чему-то уже созданному, но и выделяться. Алан Хорн говорил на эту тему: «Когда вы делаете слабый фильм, вам не на что надеяться. Можете перепробовать любые алгоритмы его распространения, но если он недостаточно хорош – вам конец. Заручитесь отличной идеей и воплотите ее лучшим образом»⁴⁷. В современном кинобизнесе хватает примеров, провалившихся в прокате низкосортных фильмов, старающихся собрать кассу, подражая другим успешным проектам. Например, фильмы «Орудия смерти: Город костей», «Прекрасные создания» или российский фильм «Цветок дьявола», стремящиеся подражать романтически-мистической тематике франшизы «Сумерки». Данные фильмы получили низкие оценки и были раскритикованы в многочисленных изданиях. Практически каждый автор ставил фильмам в упрек не только их вторичность, но и низкое качество кинокартин.

«Очередная потуга создать бестселлер на смену «Поттеру» и «Сумеркам» на основе ещё одной серии книг для юношества. Смотреть «Орудия» стоит только для того, чтобы убедиться, каким тонким, интеллигентным и забавным фильмом на самом деле были «Сумерки»⁴⁸.

«Орудия смерти: Город костей» – совершенно понятное кино, которое пытается занять нишу «Сумерек» и немножко «Гарри Поттера». Но в то же

⁴⁷ Элберс А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений. М., 2015. С. 37

⁴⁸ Чемоданов М. Фильмы недели [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.the-village.ru/village/weekend/films/130783-filmy-nedeli-future-shorts-orudiya-smerti-gorod-kostey-nevidimyy-mir?utm_source=feedly

время это увлекательный пример на тему того, насколько все-таки на самом деле «Сумерки» были тонкими и занятными фильмами»⁴⁹.

Как становится ясно из приведённых фрагментов рецензий, качество фильмов куда ниже, чем даже у «Сумерек», которые, однако, тоже не могут похвастаться высоким успехом у критиков и даже у зрителей имеют не самые высокие оценки.

Всё это позволяет сказать, что «четырёхквдратный» фильм должен быть, помимо всего прочего, ещё и качественным. Это тоже можно считать основной чертой кассовых фильмов «PG-13», большинство популярных проектов, хоть и требуют в себя огромных вложений, окупаются именно тем, что могут выделиться в техническом, сюжетном или каком-либо ещё плане.

Итак, были выделены основные особенности кассовых фильмов «PG-13», теперь же стоит поговорить о жанровых и технических особенностях кассовых фильмов «PG-13». Начать работу следует именно с анализа кинофильмов, но так как их достаточно много, детальному анализу мы подвергнем один выбранный нами фильм, а уже на его примере будем проводить аналогии с другими подростковыми кинокартинами. В качестве материала для анализа нами был выбран фильм Гэри Росса «Голодные игры» 2012 года, выбран он был по причине того, что как у зрителей, так и у критиков имеет наибольший рейтинг (среди подобных картин), а также потому, что именно с него зародилась тенденция к производству на киноэкранах подростковых антиутопий.

«Голодные игры» увидели свет в марте 2012 года. Фильм был основан на одноименном литературном произведении Сьюзен Коллинз. Студия «Lionsgate» выделила на фильм практически рекордный для себя бюджет в 78 миллионов долларов (студия, выделяя такой бюджет, тем самым пыталась создать фильм-событие), что по Голливудским меркам не так уж и много, однако популярность первоисточника и очень грамотная рекламная компания

⁴⁹ Неловкин Р. IGN Россия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.ign.com/vse/59061/review/retsenziia-na-film-orudii-smerti-gorod-kostei>

сделали своё дело, и уже в первые дни проката фильм поставил несколько мировых рекордов по кассовым сборам, в том числе рекорд по количеству проданных билетов в первые сутки проката (позже рекорд был перебит фильмом «Звездные войны: Пробуждение силы»).

Конечно, нельзя не отметить и то, что популярность фильму во многом обеспечила и его аналогичность, а это как мы помним также очень важно в производстве современных кинокартин. На ноябрь 2012 года была назначена премьера заключительной части «сумеречной саги» (она, в свою очередь, также была порождением аналогии, на момент выхода первой части франшизы популярная серия фильмов о Гарри Поттере уже подходила к своему завершению), в связи с этим киностудии озадачились поиском ей замены в лице какой-либо другой подростковой франшизы, основанной на популярной книге. «Голодные игры» стали весьма удачным решением, так как уже на момент выхода фильма книга была бестселлером, при этом, имевшим весьма положительные отзывы у критиков, даже знаменитый писатель Стивен Кинг отзывался о данном литературном произведении весьма лестно: «Голодные Игры – это жестокое, шокирующее высокоскоростное произведение, вызывающее почти постоянное беспокойство и может также вызывать значительные споры. Я не мог прекратить читать». Однако позже он также добавил, что тема, обозначенная в книге, а соответственно и в фильме, уже не раз была затронута как в литературе, так и в кино, это тоже работает в пользу аналогичности, ведь «Голодные игры» похожи и на «Бегущего человека», и на небезызвестную «Королевскую битву», однако в отличие от данных произведений создатели «игр» из идеи жестокого мира, в котором подростков заставляют убивать друг друга на арене, смогли сделать блокбастер пригодный для просмотра зрителями практически всех возрастов, создать так называемый «четырёхкватратный» фильм.

Конечно же, создатели старались уделить особое внимание и качеству фильма, так режиссёр проекта Гэри Росс, он же один из сценаристов ранее несколько раз номинировался на престижную премию американской

киноакадемии «Оскар» за сценарии к фильмам «Дейв» 1993 года и «Большой» 1988. Также имели множество номинаций на эту премию и его режиссёрские работы, такие как «Плезантвилль» 1998 года и «Фаворит» 2003. Особое внимание авторы уделили и актёрскому составу, на главные роли в фильме были приглашены известные и обладающие высоким уровнем актёрского мастерства актёры, так исполнительница главной роли Дженнифер Лоуренс спустя год после выхода «игр» получила «Оскар» за роль в фильме «Мой парень – псих». Также в «Голодных играх» были задействованы такие популярные актёры, как Вуди Харрельсон, Дональд Сезерленд, Стенли Туччи, а также Элизабет Бэнкс. В последующих частях к актёрскому составу присоединились Филип Сеймур Хоффман и Джулиана Мур. За музыкальное сопровождение ленты отвечал знаменитый Джеймс Ньютон Ховард. В качестве оператора был приглашен прославившийся своими работами в режиссёрских фильмах Клинта Иствуда таких, как «Таинственная река», «Малышка на миллион», «Подмена», «Гран Торино» Том Стерн, как видно из приведённого списка фильмов, ранее Стерн работал над картинами серьёзными и взрослыми, поэтому приглашение такого оператора при создании подросткового блокбастера ход весьма смелый. Сразу стоит отметить, что его работа вызвала много споров после выхода фильма, так как зрителям не понравилась вечно дрожащая камера, однако этот факт весьма сильно выделял «Голодные игры» среди множества других блокбастеров, так как в большинстве из них камера движется плавно, беря самые удачные ракурсы и самые ровные крупные планы, «игры» же пошли по пути более арт-хаусных продуктов, в которых, особенно в последнее время, камера не фиксирована, и изображение получается весьма дерганым. Все перечисленные имена говорят о весьма осторожном и бережном подходе к созданию «Голодных игр».

Теперь, когда уже так много сказано о создании фильма стоит, наконец, уделить внимание и его наполнению, начать, конечно же, нужно с анализа сюжета (приложение А). Итак, действие фильма происходит в государстве Панем, организованном на месте, где некогда были Соединённые Штаты

Америки. Детальную историю Панема ни в книгах, ни в фильмах авторы не раскрывают, однако известно, что сформировалось государство после некоей глобальной катастрофы. Государство имеет столицу в лице Капитолия, который окружают двенадцать дистриктов (приложение Б). В Капитолии живёт элита общества, дистрикты же снабжают Капитолий всем необходимым, будь то еда, оружие и многое другое, каждый дистрикт, в свою очередь, занимается конкретным родом деятельности, так первый производит для Капитолия предметы роскоши, во втором живут каменщики, третий занимается производством электроники, четвертый рыбным промыслом и т. д. Сам Панем является тоталитарным государством с диктатурой президента, который правит пожизненно. Не отходя далеко от описания государства, стоит отметить, что его название – «Панем» происходит от латинского выражения «*panem et circenses*», что переводится как «хлеб и зрелища», данное выражение, как известно, принадлежит древнеримскому поэту Ювеналу, который с его помощью в поэтической форме описал политику древнеримского государства, в котором власть удерживалась при помощи раздачи народу еды и устройении различного рода представлений для развлечения публики, данная политика применялась с целью отвлечения широких масс от более серьёзных проблем с помощью уже упомянутых развлечений для народа. В «Голодных играх» подобное весьма ярко проявлено, Капитолий получает все ресурсы от дистриктов, тем самым кормит своё население, а ежегодно проводимые Голодные игры удовлетворяют потребность народа в развлечениях, также в Капитолии особое внимание уделяется моде, особым уважением пользуются модельеры и их модные показы. Помимо всего этого, латинские корни в названиях отсылают и к самому устройению государства. По своему укладу оно напоминает Римскую империю со столицей в лице Рима и подчинёнными ему провинциями, в «Голодных играх» Капитолий и подчиняющиеся ему дистрикты соответственно. Сами Голодные игры представляют собой нечто вроде принятой в Римской империи общественной дани столице, в Древнем Риме данью часто выступали войны для гладиаторских боёв, а в Панеме –

трибуты для участия в Голодных играх. Автор книги также утверждает, что одним из идейных вдохновителей для написания романа послужил древнегреческий миф о Тесее и Минотавре, в котором афиняне периодически посылали на остров Крит семь юношей и семь девушек на съедение Минотавру. Помимо всего выше обозначенного, имена многих персонажей также имеют Римские корни, здесь встречаются и Цезарь, и Сенека, и Цинна, и многие другие.

Теперь стоит детально разобрать, что представляют собой собственно «Голодные игры». Говоря об играх, стоит отметить, что они являют собой гипертрофированный образ шоу на современном телевидении. Герои не раз подчёркивают, что, прежде всего, – это телевизионное шоу, развлечение для народа, поэтому его создатели будут делать всё, чтобы шоу получилось ярким и запоминающимся.

Поведение главной героини – Китнисс Эвердин на играх, описанное нами в приложении А, хорошо соотносится с уже не раз упомянутым нами понятием «подростковый бунт». То, как он выражен в «Голодных играх», можно назвать его гипертрофированной формой, ведь герой восстаёт уже не против родителей или школы, а против целого государства с его деспотичным режимом. Всё это является, пожалуй, одним из самых доступных способов символической демонстрации подросткового бунта в литературе и на киноэкранах. Подобное воплощение подросткового бунта оказалось весьма успешным и уже на волне популярности «Голодных игр» вышли фильмы серии «Дивергент», где главная героиня борется с противостоящими силами общественной фракции, решившей захватить власть, а позже и с новым правительством. Подобное проявлено и в фильмах серии «Бегущий в лабиринте», где главные герои восстают против организации, добывающей лекарство путём убийства подростков. Конечно же, этим проявления подросткового бунта на киноэкранах не ограничиваются, есть много других вариантов его символического воплощения, однако об этом позже, сейчас стоит вернуться к «Голодным играм». Позже, уже в следующих фильмах серии,

акцент будет делаться на организацию восстания и ведения боевых действий против Капитолия. Китнисс станет символом революции – человеком, способным поднять широкие массы на борьбу.

Здесь стоит уделить немного внимание не только оригинальному фильму и книге, но и продолжениям, дело в том, что «Голодные игры», хоть и являются продуктом подростковой массовой культуры, выполняют не только развлекательную, но ещё и информационную функцию, автор книги и создатели фильмов уделяют много внимания тому, как ведутся военные действия на информационном уровне. В XXI веке информационная война является одним из важнейших средств влияния на общественные массы, примеров этому множество. В 2008 году разгорелся Грузино-Осетинский конфликт, в котором приняла участие Россия, во время ведения прямых боевых действий с применением оружия разгорелась и настоящая война в прямом эфире, СМИ разных стран пестрили совершенно разного рода информацией, которая зачастую противоречила одна другой. СМИ разных стран транслировали своему населению то, что было выгодно правительству их государства. Подобное происходит и сейчас на волне конфликта в Украине. СМИ уже не раз доказало, что является одним из самых важных элементов влияния, подобное происходит не только на телевидении, но и в интернете, совсем недавно проводилось исследование с целью выяснить, как выдача поисковой системы Google может повлиять на политические предпочтения людей. «Результат – манипулирование выдачей Google может изменить предпочтения избирателей в США до 80%. По сути, при необходимости и желании Google может сам выбрать нового президента США»⁵⁰. Подобные примеры доказывают важность информационных служб не только в ходе ведения военных действий, но и в мирное время. «Голодные игры» наглядно демонстрируют, как в эфире идёт война между Капитолием и восставшими

⁵⁰ Исследование: Google может сам выбрать президента США, изменяя выдачу поисковика. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://geektimes.ru/post/272288/>

дистриктами. Огромное внимание уделяется съёмке агитационных роликов с Китнисс во главе. В этих роликах она должна предстать в образе, способном поднять людей на восстание, своим видом и своими речами она должна подтолкнуть людей присоединиться к мятежникам, а жителей Капитолия убедить в несовершенстве их правительства. В съёмках подобных роликов принимают участие и другие, выжившие в разное время трибуты, так один из них рассекречивает тайны верхушки правительства. Капитолий, в свою очередь, отвечает ежедневными выпусками своих видео и несколько раз пытается убедить народ, что Китнисс мертва, а восстания во многих дистриктах подавлены. Даже из ведения военных действий Капитолий старается сделать шоу для своего народа, демонстрируя вооруженные столкновения практически в прямом эфире и превратив город в огромную арену с разного рода ловушками.

Итак, был разобран сюжет «Голодных игр», а также затронуты сюжеты продолжений оригинального произведения. Теперь стоит перейти к анализу персонажей фильма и их взаимоотношений друг с другом.

Персонажей в фильме достаточно много, у каждого своя роль и свои функции. Если рассуждать о главных героях, то такой герой один, и это собственно Китнисс. Даже если брать во внимание книгу, то написана она целиком от первого лица главной героини. Китнисс представляет собой типичного героя для подростковых кинолент, в начале своего пути её образ вырисовывается следующий – обычная девушка 16-ти лет из небогатой и не полной семьи (нет отца), достаточно привлекательной наружности, однако сама себя таковой не считает, выделяет её среди многих умение стрелять из лука. Охарактеризовать её можно как весьма спокойную, но в то же время вспыльчивую, при этом она не слишком проявляет свой гнев (однако вспышки гнева и откровенной злобы, а также ненависти всё-таки случаются), а скорей открыто и ярко выражает своё недовольство в той или иной ситуации. Жизнь в тяжёлых условиях, а также события, произошедшие по ходу фильмов, научили её с недоверием относиться к окружающим, поэтому, встречая новых людей,

она не проявляет дружелюбия, один из персонажей даже отзывается о ней как о грубиянке. Китнисс представляется замкнутым и необщительным человеком, что являет собой типичные черты интроверта. Одной из главных черт её образа будет её способность к самопожертвованию, она соглашается пойти на игры, чтобы спасти сестру, на арене она рискует собственной жизнью ради спасения Пита и т. д. В фильмах не раз подчёркивается, что всё, что она делает, она делает не ради себя. Она с заботой относится к близким ей людям, после смерти отца её мать впала в депрессию и оказалась неспособна позаботиться о своих детях, Китнисс на некоторое время примерила на себя образ матери. Нам также демонстрируют, что у Китнисс не лучшие отношения с матерью, она винит её в том, что та поддалась депрессии и полностью отстранилась от семьи, даже когда Китнисс уходит на игры, она просит мать не замыкаться в себе и позаботиться о младшей дочери. В этих отношениях персонажа с матерью можно выделить такой элемент подростковой психологии как кризис, связанный с отделением от семьи, Китнисс была вынуждена примерить на себя роль взрослого человека, а, как известно, казаться взрослым хочется любому современному подростку. В сложных ситуациях она всегда действует согласно разуму, редко поддаётся чувствам. Также её можно охарактеризовать как милосердную и обладающую способностью к состраданию. Образ обычного человека из народа весьма типичен, герои практически каждой подростковой киноленты на момент её начала являли собой примерно такой же образ. Также как и многие другие современные герои, Китнисс становится собственно героем под влиянием определённых обстоятельств, в данном случае Голодных игр, а позже она становится символом революции, что также ставит её в особое положение, герой, тем самым, становится значимым для всех. С точки зрения подростковой психологии это важно, так как герой, осуществляя поиск своей идентичности, получает ещё и всеобщее признание, в то время как в реальности такое происходит достаточно редко. Жертвенность – также черта многих современных героев, практически каждый герой подростковой киноленты под влиянием определённых обстоятельств отказывается от собственных интересов

в пользу других. Заканчивая разговор о Китнисс, можно сказать, что она выполняет функцию идейного вдохновителя, героя, который не побоялся показать свою силу и восстать против правящей элиты, также она выполняет функцию спасителя, будь то спасение близких ей людей или даже всего народа.

Вторым важным персонажем является Пит Мелларк, оказавшийся вместе с Китнисс на играх. Главное, что характеризует этого героя, – это доброта, он относится доброжелательно практически ко всем, готов прийти на помощь в трудной ситуации, при общении с людьми проявляет дружелюбие, хотя также как и Китнисс может испытывать к ним недоверие. Его отличают ораторские способности, его язык хорошо подвешен. В одной из частей фильма один из героев даже высказывает мнение, что лучше бы из него сделать символ революции, так как он знает, что нужно сказать людям и главное как это нужно сказать. Этим своим умением Пит достаточно часто пользуется, во втором фильме ему даже удаётся склонить жителей самого Капитолия к отмене игр. Также как и Китнисс, он отличается способностью к самопожертвованию. Всегда думает о других, проявляет милосердие. Известно, что он человек творческий, даже пишет картины. Изначально у Пита полная семья, однако отношения в семье далеки от идеала, причины этого ни в книге, ни в фильмах не объясняются. Позже, во время войны, Пит теряет всех своих родных. Как нам известно из приложения А, он с детства влюблён в Китнисс, однако она об этом до определённого момента не догадывается.

Следующий персонаж, который по количеству экранного времени практический отходит на второй план, – это Гейл. Гейл немного старше Китнисс, на момент первого фильма ему уже 18 лет. Весьма красив, в книге даже говорится, что он всегда привлекал внимание девушек. Как и Пит, он влюблён в Китнисс, однако практически никак этого не проявляет до определённого момента. Он самый близкий друг Китнисс. Они дружат с детства, вместе ходили на охоту. Китнисс испытывает к нему сильную привязанность, однако всегда ведёт себя достаточно сдержанно. За долгое время знакомства их отношения никогда не выходили за рамки дружбы. Здесь уже

можно говорить о романтической линии фильма, которая представляет собой типичный для подобного жанра любовный треугольник. Китнисс находится между двумя парнями Питом и Гейлом. Что интересно, в книгах развитию их взаимоотношений уделяется крайне мало внимания, стоит героине задуматься об этом, как её мысли резко смещаются в другую сторону, а сама она подчёркивает, что нет времени об этом думать. В фильмах данную линию немного расширили отчасти, скорее всего, потому, что в предшественниках «игр» серии фильмов «Сумерки» подобная тематика развивается чуть ли не на первом плане всего повествования. Однако, даже так романтическая линия в «Голодных играх» всё-таки отходит на второй план.

Не отходя далеко от круга главных героев, стоит отметить и то, что Китнисс являет собой феминистический образ, она намеренно старается не строить ни с кем слишком близких отношений, привыкла всё решать сама, не пользуясь помощью других. В начале первого фильма она открыто заявляет, что не хочет и не будет рожать детей, так как это слишком опасно. Однако в самом конце последнего фильма мы видим, что она всё-таки обзавелась семьёй, отсюда следует вывод, что женщина отказывается от своей женственности под влиянием общества, которое её окружает, под влиянием мира, в котором она живёт, однако стоит мировым порядкам измениться, как изменится и её образ, её отношение к тому, что раньше она считала недопустимым. Возможно автор «Голодных игр» Сьюзен Коллинз в такой форме продемонстрировала недовольство современным обществом, в котором, как ей кажется, образ женщины перестаёт быть женственным под влиянием общественного порядка.

Круг главных героев замыкается этими персонажами, однако есть ещё множество второстепенных персонажей, которые выполняют в фильме свои функции. Так функцию главного антагониста выполняет президент Сноу, он единоличный правитель всего государства, каким образом он пришёл к власти неизвестно, однако известно, что часто пользовался ядом, для того чтобы устранять неудобных ему людей. Сам он также подвергался подобным атакам, поэтому постоянно пил противоядие, однако полностью излечить раны,

нанесённые врагами он не сумел. Он представляется властным и жестоким диктатором, он с лёгкостью приказывает казнить неугодных ему людей. Обладает мастерством манипулировать людьми, в частности это проявляется в последнем его разговоре с Китнисс, он говорит ей, что её сестра погибла не по его приказу, однако сказал ли он правду или солгал остаётся неизвестным, так или иначе этот разговор серьёзно повлиял на дальнейшие действия Китнисс.

Ещё один важный персонаж – это сестра Китнисс Прим. Она выполняет функцию катализатора событий, ведь изначально всё началось с того, что именно её выбрали для участия в играх, а Китнисс уже пришлось её заменить. Многие действия Китнисс по ходу фильмов направлены именно на спасение Прим; находясь на играх Китнисс думает о своих действиях и старается сделать так, чтобы они никоим образом не отразились на её семье. В дальнейшем, смерть Прим серьёзно влияет на психическое состояние Китнисс.

Персонаж Хеймитч выполняет функцию наставника, именно он рассказывает героям, как следует вести себя на публике, что следует делать в ходе игр, как выживать. Во многом его можно назвать персонажем комическим, пристрастившись к алкоголю, он относится ко всему окружающему как к незначительному, первое, что он советует своим трибутам, так это смириться с неизбежностью их скорейшей смерти. Однако позже персонаж открывается как человек, заботящийся о близких, как человек, которому не безразлична судьба народа, ему надоело жить под гнётом государства и видеть, как невинных людей отправляют на смерть, он становится участником революционного движения.

Итак, был рассмотрен круг главных героев, а также несколько наиболее важных второстепенных персонажей. Героев в картине ещё много, но разбирать каждого из них детально не стоит, так как большинство из них не играют слишком серьёзной роли в истории главных персонажей.

Разобравшись с персонажами и их функциями и взаимоотношениями, стоит теперь рассмотреть техническое и художественное наполнение фильма.

Начать данную часть анализа следует с цветовой палитры фильма. Для этого стоит немного углубиться в данную область и разобраться, что такое цветовая палитра кинофильма, из чего она состоит и какую роль выполняет. В современном кинематографе, не важно какой страны, существуют несколько стандартных цветовых схем. Работа с цветом начинается со стандартного цветового круга, который состоит из 12-ти цветов (приложение В). Компиляция двух и более цветов из данного круга и представляет собой цветовые схемы, наиболее популярных схем всего пять. Сразу стоит оговориться, цветовая схема, хоть и применяется для целого фильма, но, однако, заметить её можно далеко не во всех сценах, иногда при оформлении разных сцен авторы фильма используют разные цветовые схемы. Теперь перейдём к рассмотрению того, какие цветовые схемы существуют в современном кинематографе. Первая схема называется комплементарной и включает в себя использование двух основных цветов. Сочетаются в данном случае контрастные цвета, например, тёплый оранжевый и холодный синий, тёплый красный и холодный зелёный. Эта схема наиболее распространена на данный момент, так как подобное использование цветов воспринимается как наиболее гармоничное, цвета дополняют друг друга, а это в свою очередь хорошо воспринимается человеческим глазом, картинка получается контрастная и живая. Вторая схема называется аналогичной, в ней используются неконтрастные цвета, либо только теплые, либо только холодные. Использование подобной схемы позволяет создать в кадре ту или иную атмосферу, например, сочетание оранжевого, коричневого и желтого, находящихся рядом друг с другом на цветовом круге, создаёт ощущение теплоты и отсутствия напряжения, напротив сочетание холодных цветов создаёт атмосферу напряжения и опасности. Третья схема называется троичной, в ней сочетаются три цвета, находящиеся на равном расстоянии друг от друга на цветовом круге, при этом один цвет доминирует над двумя другими. Работа цветов вместе создаёт оживлённую и яркую картинку, даже если цвета ненасыщенные. В современном кино схема применяется достаточно редко, так как её сложно воспроизвести. Четвёртая

схема называется сплит-комплементарной, и она очень похожа на первую, разница между ними лишь в том, что в данной схеме вместо одного контрастного цвета используются два. Как итог, контраст между цветами сохраняется, но он уже не слишком бросается в глаза, картинка, таким образом, становится, менее глянцево́й. Пятая и последняя схема называется тетраидной, она включает в себя две пары цветов, расположенных друг напротив друга на цветовом круге, однако основным по-прежнему остаётся лишь один цвет. Данная схема применяется не слишком часто, в основном она применяется при постановке лишь некоторых сцен фильма. Она достаточно сложна в использовании, так как цвета должны быть грамотно сбалансированы друг с другом.

Разобравшись с основными цветовыми схемами, стоит, наконец, сделать вывод к какой цветовой схеме принадлежит фильм «Голодные игры». Как уже было отмечено, самой популярной цветовой схемой является комплементарная, она применяется в большинстве современных кинофильмах, она проста в использовании и приятна зрительскому глазу. Наиболее популярное сочетание цветов – это сочетание синего и оранжевого, именно оно применяется чаще всего. Связано это в первую очередь с тем, что чаще всего на экране появляются актёры, а то есть люди, а цвет человеческой кожи находится в диапазоне оранжевого цвета, в связи с этим создатели фильма выбирают цвета, которые максимально контрастируют с оранжевым цветом, а это, как известно, синий и зелёный. Подобная схема применяется практически во всех современных блокбастерах, и «Голодные игры» не стали исключением. В большинстве своём в фильмах серии используются различные сочетания приглушенных оттенков оранжевого и синего или зелёного (приложение Г). Также следует отметить, что в некоторых сценах, используются и другие схемы, например, троичная, но таких сцен в фильме совсем немного. Троичная схема применяется для создания и передачи нужной атмосферы.

Разобравшись с цветовой схемой фильма, следует сказать и о других художественных техниках, например, о работе оператора картины. Уже было

упомянуто, что операторская работа в картине подверглась резкой критике, зрителям не понравились резкие и дерганные движения камеры, в фильме практически нет статичных сцен, камера постоянно находится в движении. Однако речь пойдёт не об этом, современный зритель, привыкший смотреть блокбастеры на большом экране, привык к тому, что изображение всегда плавное. Негативные отзывы в сторону оператора, скорей всего, появились исключительно из-за непривычки к подобного рода картинам. На самом деле именно такая работа оператора в данном фильме способствует наибольшему погружению в действие, резкие движения камеры придают живости всему происходящему. Необходимо также отметить, как в фильме сочетаются разные планы, а для этого стоит разобраться, какие планы принято различать в кинематографе. Всего их различают шесть. Первый – это дальний план, с помощью которого зрителям обычно демонстрируют панораму, в которой происходит действие. План применяется для демонстрации обширного пейзажа, больших масс людей. Следующий план – общий, также применяется для показа места действия, но здесь уже виден сам герой съёмки в полный рост. Далее – средний план, герой при использовании такого плана демонстрируется не в полный рост, в кадре помещается всё, что находится чуть выше колена. Данный план чаще всего используют для демонстрации взаимодействия героя с несколькими или одним другим персонажем. Далее – половинный план, здесь человек входит в кадр примерно по пояс, становятся хорошо видны мимика и жесты, такой план может применяться для демонстрации взаимодействия между двумя, находящимися рядом друг с другом, героями. Следующий – это крупный план, в кадре остаётся практически одно лицо, крайне редко в подобном плане демонстрируется больше одного персонажа, использование подобного плана позволяет наиболее детально рассмотреть мимику актёра как бы приблизиться к нему. Использование такого плана способствует сближению зрителя и актёра, зритель близко видит эмоции персонажа фильма и соответствующим образом реагирует на них. Считается, что чем ближе зритель к герою, тем сильнее становится между ними связь, тем сильнее зритель будет

сопереживать герою или даже ассоциировать себя с ним. Последний план – детальный, используется, как ясно из названия, для детальной демонстрации отдельных объектов будь то глаз, кисть руки, предмет роскоши, например, кольцо. План используется для акцентирования внимания зрителя на том или ином объекте.

Как правило, фильм состоит из комбинирования различных планов, «Голодные игры» не стали исключением, однако стоит заметить, что чаще всего в фильме используются крупный и половинный планы. Как уже было отмечено, это способствует сближению зрителя с героем. Практически постоянно мы видим в кадре крупный план лица какого-либо героя, даже в диалогах между двумя персонажами зачастую камера переключается с крупного плана одного героя на крупный план другого. Даже во время съёмок динамичных сцен в кадре то и дело мелькает лицо главной героини крупным планом, для полноты восприятия в работу включается достаточно резкий монтаж. Режиссёр, скорее всего, хотел максимально приблизить зрителя к главной героине, действие практически ведётся от её лица, камера постоянно находится рядом с ней. В фильме почти нет общих планов, они появляются лишь изредка для демонстрации места действия, как правило. В основном зритель либо видит примерно то, что видит главная героиня, либо как бы находится рядом с ней, либо видит крупный план её лица. Крайне редко появляются и детальные планы, и как уже было сказано, они используются для акцентирования внимания на чём-либо, например, детальный план применяется, когда в кадре нужно показать брошь главной героини с изображением сойки-пересмешницы – символа будущей революции.

Важным является рассмотреть и аудиовизуальный ряд картины. В данной работе уже было отмечено, что за музыкальное сопровождение ответственен небезызвестный композитор Джеймс Ньютон Ховард. Его композиции прекрасно дополняют общую стилистическую направленность фильма. Стоит отметить, что в аудиовизуальном оформлении фильма есть свои особенности. Наиболее ярко в данном плане выделяется сцена с началом игр. Зрителю

демонстрируют быстро сменяющиеся друг друга кадры с участниками на арене, с замершими в ожидании людьми, которые наблюдают за играми на экранах, с матерью и сестрой главной героини. Всё это происходит в сопровождении голоса, транслирующего обратный отсчёт до начала игр. В сцене создаётся напряжение, участники игр переглядываются, смотрят на разбросанное в центре арены оружие и готовятся сорваться с места, как только обратный отсчёт закончится. У зрителя складывается ощущение, что сейчас начнётся бодрая, динамичная сцена с сопровождением соответствующей музыки, но нет. В момент начала игр, когда участники срываются с места и начинают сражаться, почти все звуки исчезают, остаётся лишь длинный протяжный звук, который длится чуть больше двадцати секунд, после чего вступает мелодия, но опять же не динамичная, а скорей тревожная. Подобное использование звуков настраивает зрителя опять же на сближение с главной героиней, под этот длинный и протяжный звук зритель двадцать секунд наблюдает то, что видит Китнисс, у неё в голове ничего кроме увиденного не остаётся, она способна лишь в ужасе наблюдать за творящимся безумием. В момент, когда в действие, наконец, вступает музыка, героиня как раз решает, что ей делать в сложившейся ситуации, и тревожный мотив подчёркивает её решение, рискуя жизнью бежать за рюкзаком, в котором возможно будут вещи, которые возможно спасут ей жизнь. Эта сцена наиболее яркий пример интересного монтажа видео и звука в фильме. В остальном музыка просто дополняет происходящее, каких-либо оригинальных решений в этом плане в фильме больше нет. Музыка приятная и запоминающаяся работает там, где надо и как надо, создавая в той или иной сцене нужное настроение, например, в сценах тренировок перед играми вступают барабаны, подчёркивая тяжесть испытаний, с которыми столкнутся герои, в момент смерти одного из героев играет медленная, печальная композиция.

Итак, был достаточно детально проанализирован фильм «Голодные игры», было рассказано о сюжете с рассмотрением отсылок к современному и древнему миру, рассмотрен круг персонажей, выделены их функции,

рассмотрены технические приёмы, используемые авторами фильма в тех или иных целях. Теперь стоит ещё более углубиться в рассмотрение жанровых особенностей и техник, используемых при создании подростковых кинолент.

На основе рассмотрения кинофильма «Голодные игры», а также других подростковых кинофильмов удалось выделить жанровые особенности подобных кинолент. К ним относятся отделение главного героя от семьи, выделение героя как самостоятельного человека, воплощение на экране «подросткового бунта» через сюжеты произведений, присутствие романтической линии (как правило, это характерно для фильмов, где главная героиня девушка), наличия у героя друзей и помощников одинакового с героем возраста, создание акцента на общении героя со сверстниками.

При создании подобных кинофильмов одной из техник будет обязательное использование в своих целях авторами фильмов подростковой психологии. Практически в каждом подобном фильме можно выделить множество понятий, пришедших именно из психологии, это и уже не раз упомянутый в данной работе «подростковый бунт» и перенос на экран выделенных ранее проблем, связанных с подростковым периодом, сюда включается и половое созревание, благодаря которому практически в каждом подростковом фильме присутствует романтическая линия, это и кризисы подросткового возраста, благодаря отражению которых в кино, мы можем увидеть отделение подростка от семьи и акцентирование его общения на сверстниках.

Вторая техника, которую стоит отметить, это использование спецэффектов и наличие в кинофильме action-сцен. Практически в каждом уже названном фильме подобные моменты встречаются, будь то битва вампиров в «Сумерках», или выживание на арене в «Голодных играх», не говоря уже об эпичных сражениях в супергеройских лентах. Конечно же, подобное использование современных технологий требует определённого мастерства, плохие спецэффекты, даже если они не являются главными в фильме, всё равно могут оставить негативное впечатление, а этого студии стараются избежать, в

связи с чем увеличивают бюджеты для своих фильмов-событий. Фильм должен быть по всем параметрам приятен зрителю, в том числе, и в техническом плане. Подобный приём также способен привлечь к кинофильму широкую разновозрастную аудиторию.

Актёрская игра в подобных произведениях, как правило, отходит на второй план (за редким исключением), задача постановщиков в данных случаях сводится к выведению на экран как можно более притягательных образов, главные герои должны обладать притягательностью и красотой, они должны быть приятны зрительскому глазу. Но в то же время они не должны слишком выделяться, так как зритель должен понимать героя, представлять себя на его месте. В связи с этим можно выделить подбор правильных образов как отдельную технику. Привлечению зрителей в кинотеатры способствует и наличие в кинофильме всем известных актёров, в большинстве подростковых блокбастеров они, как правило, заняты на второстепенных ролях.

Необходимо отметить и правильную рекламную компанию, на которую порой тратятся огромные деньги. Чтобы зритель, на которого фильм в основе своей ориентирован, пошёл в кинотеатр применяются определённые приёмы, так, например, на постерах к «Сумеркам» красуются красавцы-вампиры, а трейлер, дабы привлечь и мужскую аудиторию, пестрит action-сценами, «Голодные игры» привлекают зрителя кричащим слоганом, который гласит: «Весь мир смотрит».

Итак, были рассмотрены основные особенности кинофильмов с рейтингом «PG-13», детально проанализирован подростковый кинофильм «Голодные игры», на основе анализа данного фильма, а также других подростковых картин разобраны основные жанровые характеристики подростковых кинолент, а также был дан обзор техникам, используемым при постановке этих произведений кино.

2. 2 Герой кассовых фильмов «PG-13» и его роль в формировании «подростковой» культуры

Уже рассмотрены особенности кинофильмов с рейтингом «PG-13», а также выделены характерные особенности подростковых кинолент, отчасти работа в предыдущей части коснулась и образа современного героя, теперь же следует уделить этой проблеме отдельное внимание и более подробно проанализировать образ современного героя подросткового кинофильма.

Американский профессор Элизабет Бем-Моравиц провела исследование, в ходе которого ею были просмотрены двадцать молодёжных кинолент с наибольшими кассовыми сборами, вышедшими в период с 1990-х по 2010-е годы. «Согласно собранным данным, более половины (54,7%) всех современным киногероев-подростков – это девушки; соответственно, 45,3% – молодые люди. Также был определен возраст типичного героя фильма этого времени – в большинстве случаев это старший школьный – примерно 15-16 лет (87% от числа всех персонажей), чуть реже, в 12,2% главным героем оказывается студент или студентка колледжа или университета и совсем редко – персонажи младшего подросткового возраста (10-12 лет)»⁵¹.

В результатах исследования также представлено, что у героев выделяется два основных типа поведения: первый – кооперативный, предполагающий дружбу, любовь и взаимопомощь, второй тип – агрессивный, под которым понимается, какое бы то ни было выражение вражды и ненависти. «Всего в двадцати проанализированных фильмах были зафиксированы 534 факта агрессивного поведения и 337 фактов кооперативного. Что интересно, если кооперативное поведение наблюдалось в равной степени как у героев мужского, так и женского пола, то агрессивно себя вели преимущественно (в полтора раза чаще) женские персонажи. Наконец, исследование показало, что

⁵¹ Кто является главным героем современного молодежного фильма: гендерный портрет. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cinemotionlab.com/novosti/00336-kto_yavlyaetsya_glavnym_geroem_sovremennogo_molodezhnogo_filma_gendernyy_portret/

агрессивное поведение персонажей в большинстве случаев, по сценарию не наказывалось, а даже оправдывалось и поощрялось»⁵².

Таким образом, был составлен образ героя современного подросткового кинофильма. Таким героем чаще всего оказывалась социально активная девушка старшего школьного возраста. Героиня девушка представлена в качестве сильного, активного героя, способного противостоять своим врагам, встать на защиту своих интересов и защищать близких себе людей. Как уже отмечалось ранее, все эти черты являются отражением на киноэкране такого психологического термина как «подростковый бунт».

Автор исследования также выделила и те случаи, когда главным героем фильма становилась не девушка, а юноша. Образ мужского персонажа примерно соответствует описанному выше образу женского, это точно также сильный в психическом и физическом плане герой, который способен встать на защиту своих или общих интересов.

Воспользовавшись данными этого исследования, уже можно примерно составить у себя в голове образ современного киногероя, однако в нашем случае стоит дать более детальный и развёрнутый анализ современных киногероев. Важно отметить, что в основном в приведённом исследовании рассматривались фильмы, где главными героями были подростки, однако, как известно, в фильмах с рейтингом «PG-13» часто встречаются и вполне взрослые персонажи. Стоит сразу оговориться, рейтинг «PG-13», конечно же, не означает, что фильм будет содержать всё то, чем интересуются подростки, в связи с чем в данной работе будут рассмотрены конкретно те фильмы, в которых и герои, и сюжеты выражают те или иные, присущие подростковому периоду, психологические черты. Теперь перейдём непосредственно к анализу современных киногероев.

⁵² Кто является главным героем современного молодежного фильма: гендерный портрет. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cinemotionlab.com/novosti/00336-kto_yavlyaetsya_glavnym_geroem_sovremennogo_molodezhnogo_filma_gendernyy_portret/

Итак, кто же является современным героем подросткового кинофильма? Как показывают данные приведённого исследования, чаще всего героем выступает девушка. Но кроме половозрастных различий есть и другие критерии, по которым можно разделить героев современных подростковых кинолент на разные группы, поэтому стоит выделить несколько таких групп героев, которые наиболее часто встречаются в современном подростковом кинематографе.

Как правило, чаще всего вначале той или иной подростковой киноленты нам демонстрируют героя вполне обычного, это должен быть типичный подросток, ничем серьёзно не выделяющийся среди многих других. Уже здесь авторы пользуются психологическими методами, так как подобная демонстрация героя ведёт к сближению его со зрителем. Ярким примером будут романы серии «Сумерки» под авторством Стефани Майер, а также одноимённые экранизации. Считается, что автор книг намеренно не стала слишком детально прописывать главную героиню, чтобы каждая читательница могла подставить на её место себя. Подобного придерживались и авторы фильма. Обыденная жизнь героя в подростковой киноленте, как правило, должна рано или поздно закончиться. Под влиянием каких-либо обстоятельств герой должен стать лидером или же хотя бы участником тех или иных событий. По сути, героя практически каждой подростковой киноленты можно причислить к подобному типу героев, однако даже внутри этих выделенных нами рамок можно различать несколько типов героев.

Первый тип – это собственно герой, ставший под влиянием тех или иных обстоятельств, лидером. Герой-лидер способен повести за собой людей, вдохновить их на борьбу и т. д. Такого героя мы можем наблюдать в кино очень часто. Именно таким героем является героиня проанализированного в предыдущем параграфе фильма «Голодные игры» – Китнисс Эвердин. Как нам известно, она из обычного подростка из бедной семьи смогла превратиться в символ революционного движения. Подобная ей героиня встречается в фильмах серии «Дивергент», которая точно также прошла путь от обычного

подростка к народному герою. Главный герой «Бегущего в лабиринте», хоть и оказывается в самом начале фильма в крайне необычных обстоятельствах, лидером становится далеко не сразу, однако уже к концу фильма именно он выводит своих новообретённых друзей из опасного лабиринта, а позднее вдохновляет всех на борьбу с организацией «Порок». Подобных героев в кино достаточно много, поэтому стоит ограничиться уже приведёнными примерами.

Второй тип ознаменован героями, которые являются скорее активными участниками определённых событий, такой герой интересен по той простой причине, что, действуя в фантастических или каких-либо других необычных обстоятельствах, он сохраняет свою обычность, а это очень сильно способствует сближению героя со зрителем. Таким героем является герой фильмов «Трансформеры» – Сэм, в начале нам демонстрируют его как обычного и не самого популярного школьника, но позже он становится втянутым в войну между двумя расами космических роботов, все события фильмов лишь вращаются вокруг него, однако он не всегда в силах принять в них серьёзное участие. В третьем фильме, например, он, являясь героем боевых действий, был вынужден также, как и большинство людей искать себе вполне обычную работу. Ещё один яркий пример такого персонажа – это уже не раз упомянутая Белла из серии «Сумерки», она до последних частей фильма остаётся обычным человеком и не может принять серьёзного участия в творящихся событиях, хоть и является своего рода катализатором для многих из них. Она представляет собой кинематографический образ «женщины в беде», а также является предметом любовного желания двух необычных существ, оставаясь при этом обычным человеком. Таким героем также может являться и не человек вовсе, им также может быть и фантастическое существо, например, Хоббит из серии фильмов «Властелин колец» и «Хоббит». Хоббит будет интересен благодаря своей обычности даже в волшебном мире. Герой «Властелина колец» Фродо был активным участником происходящих событий, по сути, он выполнял чуть ли не самую важную роль, при этом он сохранял свою обычность, он проявлял как силу, так и слабость, что также

способствовало сближению персонажа со зрителями. Подобный этим герой встречался и в фильме «Скотт Пилигрим против всех», он в прямом смысле сражался за любовь девушки, при этом не становясь лидером, а действуя по большей части в одиночку. К героям этой группы можно отнести и героев подростковых мелодрам, в них действие отчасти происходит во вполне обычных обстоятельствах, которые могут иметь место в реальной жизни. Герои таких фильмов, как правило, максимально приближены к реальным людям, например, авторы российского фильма «14+» даже взяли на роли школьников самых обычных школьников, а не актёров. Пожалуй, в случае с данной группой персонажей, сближение со зрителем чуть ли не больше чем в первой группе.

В этой группе обычных персонажей в необычных условиях, как нам кажется, будет уместно выделить небольшую подгруппу персонажей подростков больных смертельным заболеванием, находящихся на грани жизни и смерти. Выделить такую подгруппу стоит хотя бы потому, что подобных фильмов выходило и выходит достаточно много, буквально на протяжении последнего десятилетия вышло огромное количество фильмов с данной тематикой («Спешите любить», «Кит», «Мой ангел-хранитель», «Не сдавайся», «Я, Эрл и умирающая девушка»), причём в большинстве случаев главными героями становились именно подростки. Популярность данной темы сводится к нескольким простым вещам, во-первых, фильм может сочетать в себе элементы драмы и комедии, во-вторых, сюда включается романтизм ситуации по типу «умереть молодым», в-третьих, подростковая психология также играет свою роль, подростку важно почувствовать себя важным, ощутить своё отличие от других, получить независимость и возможность действовать, как ему заблагорассудится. Конечно, большинство подростков не желают заболеть чем-то подобным в реальной жизни, однако почувствовать себя в центре внимания, получить всё желаемое хочется каждому. Интересно и то, что фильмы с подобным сюжетом достаточно часто являют для зрителей героев уже взрослых. Этот факт может являться доказательством того, что людям разных возрастов может быть интересно совершенно одно и то же.

Третий тип героев – это герои, наделённые сверхъестественной силой, чаще всего подобные герои встречаются в супергероических фильмах. Интересно здесь то, что таких героев можно в некоторых случаях отнести к первой группе героев лидеров, например, Капитан Америка в своём сольном фильме возглавлял военный отряд, Тор из одноименного фильма командовал армией, однако в большинстве случаев герои либо действуют командой, либо действуют в одиночку. Даже в приведённых примерах большая часть действия акцентирована не на действии героя в качестве лидеров, а на раскрытие его личности и действия в его собственных интересах. Однако здесь всё всё-таки не так просто, например, герой Гарри Поттер не только обладает сверхъестественной силой, но и становится лидером, способным повести волшебников на бой со злом. Однако, несмотря на это, стоит всё-таки выделить героев со сверхспособностями в отдельную группу. Важно отметить и то, что большинство супергероев это уже не подростки, а взрослые люди, однако здесь действуют те же механизмы подростковой психологии, что и в других приведённых в качестве примеров фильмах. Супергерои, как правило, получают свои способности под влиянием каких-либо обстоятельств, изначально они, как правило, обычные люди. Даже если это правило нарушается, например, в случае с Суперменом или Тором, то и здесь их исключительная героичность и сила проявляется в основном в условиях более приближённым к Земным. Так, например, Супермен, на своей родной планете не обладает суперсилой, в то время как на Земле приобретает невероятные способности.

Итак, было выделено несколько типов современных киногероев, теперь стоит взглянуть на них ещё более развёрнуто и определить, какие черты подростковой психологии проявляются в выделенных персонажах.

Как уже было множество раз отмечено, основным понятием, пришедшим из подростковой психологии в кино, будет понятие «подростковый бунт». На примере выделенных персонажей – это достаточно легко продемонстрировать. В реальной жизни «подростковый бунт» выражается негативным отношением к

школе или взрослым, а также всему другому, что способно противопоставить себя интересам подростка. В кинематографе, понятие «подросткового бунта» встречается нас в его гипертрофированной форме, подростки начинают свой бунт уже против целых государств с деспотичным правлением, против секретных организаций, против вселенского зла, стремящегося уничтожить всё вокруг. Как известно, «подростковый бунт» проявляет себя благодаря двум кризисам, проходящим как раз в подростковый период жизни человека. Первый – это кризис идентичности, во время которого подросток выстраивает своё отношение к самому себе и окружающим его людям, он стремится выделить свои особенности, отличающие его от других и в то же время найти то, в чём он с другими схож. Подобная проблема проявлена в подростковом кинематографе избранностью главного героя. Кто является героем подростковой киноленты? Изначально, это, как правило, обычный человек, который даже не знает, чем же он выделяется среди многих других, однако под влиянием каких-либо определённых событий, главный герой наделяется качествами избранного среди многих, отличающегося от всех остальных. Гарри Поттер отличен от всех людей тем, что он рождён магом, да и в волшебном мире он знаменит, так как сумел выжить после убивающего заклятия. Китнисс Эвердин из «Голодных игр» возглавила революцию, подобное ей сделала и Беатрис из «Дивергента», а Томас из «Бегущего в лабиринте» вывел своих друзей из этого самого лабиринта, даже Белла из франшизы «Сумерки» выделяется хотя бы тем, что завела романтические отношения с вампиром, а позже и сама стала вампиром. Даже герои подростковых мелодрам, оказавшиеся на грани смерти из-за смертельной болезни («Спеши любить», «Виноваты звёзды»), выделяются наличием этой самой болезни, которая позволяет им практически делать всё, что угодно. Подростку важно чувствовать себя не таким как все, но в то же время ощущать себя в центре событий и быть в некотором смысле частью массы. Именно это и проявляется в сюжетах всех подростковых романов или фильмов. Как можно проследить уже на этом примере, персонажи всех

выделенных типов включают в себя черты, отражающие кризис идентичности на экране.

Второй кризис связан с отделением от семьи. Этот кризис выражается появлением у подростка чувства взрослости и независимости, но так как в реальности подросток всё равно остаётся под влиянием взрослых, он находит некую отдушину в литературных произведениях и кинофильмах. Авторы подобных продуктов уделяют этому достаточно внимания. Практически во всех подростковых фильмах нас встречает герой, отделённый от своих родителей. Гарри Поттер лишился семьи в детстве, да и волшебная школа «Хогвартс» способствует изоляции детей от родителей, Китнисс («Голодные игры») потеряла отца и оказалась в обстоятельствах, которые отделили её от семьи, Беатрис («Дивергент»), хоть и имеет в начале фильма вполне здоровую полноценную семью, делает выбор, в результате которого от семьи отделяется, а ближе к концу фильма так и вовсе теряет обоих родителей, точно также оторванными от семьи являются и герои «Бегущего в лабиринте». Даже, если с семьёй у героя всё в порядке, как например, в «Бумажных городах», герои-подростки всё равно действуют в отрыве от родителей и кажутся наиболее независимыми.

Необходимо отметить и ещё одну, общую для всех персонажей подобного рода фильмов, черту. Как известно, в подростковый период сменяется ведущая деятельность с учебной на интимно-личностное общение. Поэтому герои подростковых фильмов куда меньше времени отдают учебе и куда больше своим друзьям. Фильмы и книги демонстрируют нам общение подростка со своими сверстниками. Даже, если в начале истории герой не может похвастаться даже наличием хотя бы одного настоящего друга, то уже к середине вокруг него может сложиться целая команда верных друзей. По сути, никто из героев подростковых кинолент не действует в одиночку.

Отдельно стоит разобраться с супергеройскими фильмами, ведь, как известно, большинство персонажей-супергероев уже далеко не подростки, однако все или почти все указанные черты проявляются и в них тоже. Кризис

отделения от семьи проявляется тем, что почти никто из героев даже не общается со своими родителями, во многих случаях собственно также, как и в случаях с героями подростками, персонажи-супергерои переживают смерть родителей или близких родственников. У «Человека-паука» умирает дядя, что мотивирует его стать героем, подобное происходит и с персонажем Бэтмена, который ещё в детстве теряет обоих родителей, подобная судьба и у Супермена, Тони Старк рано теряет родителей, Капитан Америка точно также, в общем, практически у каждого супергероя есть проблемы с родными. Супергерои также больше времени уделяют общению со своими ровесниками, с партнёрами по команде, с возлюбленными, по большей части они занимаются всем тем, что интересует подростковую аудиторию. Также как и герои-подростки, супергероями они становятся отнюдь не сразу. Исходя из всего этого, можно утверждать, что супергероические персонажи также отвечают всем требованиям подросткового кино и создаются на основе подростковой психологии. Во многом, это, конечно, связано с первоисточниками всех супергероических кинолент, а именно с комиксами, ведь изначально, а появились супергерои ещё в начале XX века, это была литература в основном для юной аудитории, лишь к концу XX века некоторым писателям и художникам удалось представить миру комиксы о супергероях, предназначенные для взрослой аудитории. Говоря о супергероях, стоит отметить и ещё один момент. Так как герои подобных фильмов уже не подростки, подобные проекты привлекают ещё более широкую аудиторию зрителей, не случайно, в представленном (в таблице 1) списке самых кассовых фильмов последних лет, супергеройские киноленты встречаются шесть раз. Сохраняя подростковые черты в своих образах, но при этом, будучи уже взрослыми, герои супергеройских фильмов привлекают наибольшую зрительскую аудиторию.

Говоря о психологии персонажей кинофильмов и их соотношении с психологией зрителей, нужно отметить и ещё одну важную черту, так или иначе проявляющуюся в большинстве подростковых кинолент. Ни для кого не секрет, что на подростковый период выпадает половое созревание, и эту тему

авторы фильмов и книг не могли обойти стороной в своих произведениях. Главная героиня фильмов и книг серии «Сумерки» разрывается в любовном треугольнике между двумя парнями, схожий сюжет можно проследить уже в телевизионной драме про вампиров «Дневники вампира», подобное прослеживается и в проанализированных нами «Голодных играх», где на место рядом с главной героиней претендуют два молодых человека. Историю трагической любви на грани смерти демонстрируют фильмы «Виноваты звёзды», «Спеши любить», «Сейчас самое время» и многие им подобные. Фильмы и книги серии «Гарри Поттер» также не обошли стороной эту тему, и если в книгах ей уделялось не слишком много внимания, то в кинофильмах (показательным примером будет являться шестой фильм серии «Гарри Поттер и Принц-Полукровка») романтические приключения главных героев могли выходить чуть ли не на первый план. Встречаются и просто подростковые мелодрамы на подобии «Бумажных городов», а также отечественного фильма «14+».

Но разве можно назвать данную деталь особенностью именно подросткового кино и литературы? Конечно нет, существует огромный пласт романтических фильмов, впрочем как и в большинстве фильмов вообще так или иначе присутствует любовная линия. Но в подростковых кинолентах нам, как правило, демонстрируют всё то, чем озабочен именно подросток, это, как правило, история первой любви, первого сексуального опыта. Представлены эти истории в нереалистичном ключе подростковых (и не только подростковых) мечтаний, поэтому если у главной героини появляется парень, то это обязательно сильный и безумно влюблённый в неё герой или загадочный и в то же время притягательный молодой человек, являющийся на деле и не человеком вовсе или человеком с необычными способностями. Герои-юноши из «Голодных игр» представляют собой образец доброты и силы, они являют собой образы защитников и помимо этого влюблены в главную героиню. Подобное повторяется из раза в раз, в «Сумерках» борьба за место рядом с девушкой шла между двумя сильными персонажами, с каждым из которых

героиня могла чувствовать себя защищённой. Как оказывается зрителям более старшего возраста, интересным становится примерно то же самое, если говорить конкретно о «Сумерках», то это, как правило, женская аудитория. «Такие грезы – это «возможность вернуться назад, в прошлое – в пору первой любви, возможность вновь ощутить себя юной, – считает известный психолог Карина Башарова, – пусть во взрослой жизни женщина уже реализовалась, смогла решить какие-то задачи, добилась поставленных целей, но теперь она испытывает острую нехватку романтических чувств. Кроме того, мы можем только догадываться, чему Эдвард на самом деле был бы рад научить Беллу в постели, так что сексуальный вампир идеально вписывается в любую эротическую фантазию. Представляя себя на месте Беллы, женщина окунается в бурю переживаний «вокруг секса». В этом случае «нелепые телодвижения» наполняются новым, возвышенным смыслом, их вновь, как когда-то в юности, окружает романтический ореол»⁵³. Вспомнить нашумевший в наше время роман «Пятьдесят оттенков серого» – эротическая мелодрама, написанная Э. Л. Джеймс в возрасте пятидесяти лет, важным здесь является тот факт, что роман изначально был так называемым фанфиком (от английского fan fiction – фанатская литература) по франшизе «Сумерки», и главными героями его были знакомые всем по серии романов и фильмов «Сумерки» Эдвард и Белла. В серии романов «Пятьдесят оттенков» загадочный вампир Эдвард превратился в загадочного, богатого и властного Кристиана Грея, а Белла из простой школьницы в обычную студентку Анастейшу. Как можно увидеть на этом примере, с персонажами произошло не так уж много изменений, даже некий мистический ореол, заключающийся в загадочной притягательности мужских персонажей, остался. Данный пример наглядно демонстрирует, что встречающиеся в «Сумерках» подростковые образы персонажей, замечательно работают и для более взрослой аудитории, а это в очередной раз подтверждает, что интересы совершенно разных возрастных групп могут легко совпадать, в

⁵³ Феномен сумерек: почему женщины хотят вампира [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.woman.ru/psycho/medley6/article/56799/>

связи с чем у более старшей аудитории проявляется интерес к подростковым кинофильмам и литературе. Подтверждать это могут и другие персонажи, например, герои фильмов со взрослым рейтингом «R», таких как «Kingsman» и «Дэдпул».

Большинство из того, что было описано касательно романтической линии в подростковых кинофильмах, касалось фильмов, в которых главным героем выступала девушка, но стоит разобраться, как обстоит дело, когда героем выступает парень-подросток. В кинофильмах и книгах, где главным героем выступает юноша, намного меньше времени уделено подобным отношениям героев. Если подростковые мечты девушек строятся вокруг отношений с красивым и притягательным парнем, то мечты парней строятся вокруг ощущения именно себя героем, который оказывается в сложных ситуациях, но непременно из них выпутывается и в итоге получает девушку своей мечты. Герой Гарри Поттер пережил множество приключений, и большая часть времени как в книгах, так и в фильмах (за редким исключением) отдавалась именно им. История отношений же героя с девушками была задвинута далеко на задний план и лишь иногда давала о себе знать. Герои фильмов серии «Бегущий в лабиринте» и вовсе достаточно долгое время находились исключительно в мужском обществе. Герой фильма «Бумажные города», хоть и бросается в путь ради одной единственной девушки, однако действие фильма в основном разворачивается именно на этом пути, а в конце герой так и вовсе не остаётся с девушкой, к которой стремился всё это время, так как понимает, что идеальный образ девушки, сложившийся в его голове, отнюдь не соответствует действительности. То же самое относится и к фильмам о супергероях. Как правило, супергероями, чаще всего являются мужчины, в связи с чем тема интимных отношений уходит на задний план. Интересно здесь и то, что даже в супергеройских фильмах с более взрослым рейтингом «R», данная тема всё равно затрагивается не слишком сильно, появляются эротические сцены, герои отпускают пошлые шутки, но при этом фильм не строится на построении отношений между героями. Однако следует отметить, что во многом герой

юноша или мужчина, сражаются ради девушки. Если посмотреть на супергеройские фильмы, то можно проследить, что за каждым супергероем стоит женщина, по сути, героев, не имеющих пары, в супергеройских фильмах нет.

Итак, на основе подростковой психологии были выделены черты каждого персонажа подросткового кинофильма. Теперь же стоит выделить ещё некоторые черты современного киногероя, а также ответить на вопрос, почему именно такие образы становятся популярны в современном мире?

Конечно же, во многом популярность того или иного героя обуславливается и качеством самого фильма. Так, например, можно смело утверждать, что интересным для всех возрастов зрителей будет фильм, насыщенный яркими и запоминающимися сценами, интересными диалогами, юмором, а также хорошо поставленными спецэффектами. В данной работе уже отмечались эти техники. Всё это привлекает зрителей в кинотеатры и делает те или иные проекты популярными. В пример можно привести недавний фильм «Безумный Макс: Дорога ярости», один из самых зрелищных фильмов последних лет. Основной уклон в данном произведении делался на постановку кинотрюков и спецэффектов, персонажам же уделили не много внимания, даже диалоги в фильме сократили до минимума, отдав предпочтение action-сценам. Однако фильм таки пришёлся по душе как зрителям, так и критикам всего мира. Однако нельзя сказать, что персонажи были совсем уж задвинуты на задний план, герой Тома Харди собственно Макс уже имеет свою собственную многолетнюю историю, в связи с чем развивать его персонаж не столь уж и нужно. Главная героиня в исполнении Шарлиз Терон появляется в фильмах серии впервые и являет собой, что сейчас очень актуально, образ сильной и независимой женщины, и эта сила проявляется, даже в её внешнем виде (бритая голова, нет руки, боевые раны). В результате неординарности женского образа, её персонаж таки запоминается зрителям. Образы, как можно заметить, достаточно просты, однако уклон в сторону зрелищности кадра сделал своё дело. Многие представленные в этой работе фильмы с рейтингом «PG-13»

привлекают зрителей подобным образом. Яркая картинка и запоминающийся герой – самый простой секрет успеха популярного фильма.

Из всего этого можно сделать вывод, что зритель цепляется по большей части за яркость образа, даже если персонаж достаточно простой, так сказать человек из народа, он рано или поздно наделяется качествами, выделяющими его среди всех. В этом также кроется часть популярности подростковых кинолент. Подобные герои, обладающие определённой степенью силы и харизмой, были всегда ещё задолго до появления кинематографа в литературе и театре.

В предыдущей части уже упоминалась расстановка акцента на избранности главного героя, каждый герой, отобранных для данного исследования фильмов, так или иначе представлен в качестве особенного персонажа, который выделяется среди многих. Эту особенность также можно считать характерной для современного киногероя. Автор статьи «Кино XXI века: сумеречная зона» Франциска Фуртай пишет: «Антропологическая проблематика кино XXI в. включает ещё один мотив – не новый для философии, но достаточно свежий для кинематографа: тему сверхчеловека, субъекта, получившего в силу различных обстоятельств сверхспособности. Это может быть человек-паук, герой комиксов, волшебник или вампир. Тема «сверхчеловеческого» созвучна со второй ведущей мировоззренческой тенденцией в кино первого десятилетия нового века – с коллизией глобального этического противостояния, своими корнями уходящее в миф и мифологическое сознание, и репродуцирующее в современных условиях кинематографические гипермифы»⁵⁴.

Как становится ясно из приведённой цитаты, автор связывает наделение героев всякого рода сверхсилой («Человек паук», «Железный человек») или выделение его в качестве негибачемого лидера («Голодные игры»,

⁵⁴ Фуртай Ф. Кино XXI века: сумеречная зона // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. – 2011. – №3. – С. 225.

«Дивергент») с проявлением мифологического сознания, а, по сути, проявлением мифа в кинематографе. В своей статье Фуртай отмечает, что подобная тенденция в современном кинематографе связана, в первую очередь, со сломом традиционных культурных реалий, социальной нестабильностью, а также радикальной сменой форм жизнедеятельности, что характерно для современного нам мира. «Именно мифологическая форма сознания/познания позволяет человеку воспринимать хаос в мироздании и помогает сохранять абсолютные этические ориентиры»⁵⁵.

Фуртай приходит к выводу, что современный человек-кинозритель соскучился по мифическому герою, так как постоянно находится в мире, где происходит деперсонализация человека. Миф же как форма сознания необходим антропологически, так как способствует сохранению личности, противостоит современным тенденциям деперсонализации человека. Именно такие тенденции, по мнению автора, прослеживаются в современном кинематографе.

Необходимо отметить и то, что, по мнению автора, кинематограф создаёт некий свой собственный гиперреальный мир отличный от настоящего, что также позволяет отнести происходящее на экране к пространству мифа. Подобные мысли высказывает и П. К. Огурчиков в своей статье «Экранная культура как новая мифология». Он пишет: «Современная экранная культура, с одной стороны, становится одним из проявлений мифологии, ориентированной на прошлое, но с другой, творит собственную, новую мифологию. Задача новых мифов, рождаемых экраном – восполнение ограниченности человеческих возможностей, освобождение от страхов перед неведомыми и неконтролируемыми процессами, происходящими в современной культуре. Экранная культура предлагает зрителю новую мифологическую реальность, в которой можно сконструировать приемлемые образы и границы будущего, освобождает от страха перед завтрашним днем, предлагает мнимый «рай»

⁵⁵ Фуртай Ф. Кино XXI века: сумеречная зона // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. – 2011. – №3. – С. 226.

иллюзий, за которыми прячутся более совершенные технологии подчинения и контроля над «молчаливым большинством», навязывание ему удобных для социума приоритетов. Современная экранная культура воздействует на архетипы сознания, настроенные на понимание бытия как мифа. Зритель с готовностью воспринимает предлагаемые кинематографом стереотипы; кино, как и миф, помогает ему легко вписаться в систему координат современного мироустройства»⁵⁶.

Автор данной статьи утверждает, что кино можно назвать одной из новых форм мифотворчества. Подобных идей придерживались и авторы статьи «Мифотехнологии в кино в системе координат искусства и философии» Малышев В. С. и Геращенко Л. Л [53], которые в своей работе говорили ещё и об использовании архетипов в современном кино.

С такой позицией авторов достаточно сложно не согласиться, так как она вполне способна объяснить и массовое увлечение зрителей всех возрастов подростковыми кинолентами. Именно в подобных кинофильмах мы можем проследить черты того самого героя, пришедшего из мифов, будь то бог Тор в одноимённом фильме или несокрушимый Супермен («Человек из стали»). В случае с вышеупомянутым Тором, возможно проследить прямое возвращение к мифологии, в данном случае к скандинавской. Героем может быть также отважный герой из народа, бросивший вызов силам намного его превосходящим, как уже не раз упомянутая Китнисс Эвердин из серии «Голодные игры» или Беатрис из «Дивергента». В большинстве героев подростковых кинолент прослеживаются обозначенные нами и вышеперечисленными авторами черты.

Мифотворчество становится основным инструментом при создании подростковых литературных произведений и кинофильмов, соответственно и современный герой представлен в соответствующем образе. Даже если герой в начале фильма никак не отвечает характеристикам мифического героя,

⁵⁶ Огурчиков П. К. Экранная культура как новая мифология // Аналитика культурологии. – 2009. – №14. С. 36.

пришедшего из древних мифов, то спустя некоторое время он всё равно наделяется соответствующими чертами. В качестве примера можно привести человека-паука из одноимённого фильма, в самом начале которого герой предстаёт в образе школьника-неудачника, однако в результате некоторых событий приобретает способности, делающие из него сверхчеловека. Герои многих других супергеройских кинофраншиз проходят подобные этапы трансформации, так Скот Лэнг из обычного вора-домшника после получения суперкостюма стал героем, именуемым человек-муравей, а группа исследователей после облучения космической радиацией становится известна всему миру как фантастическая четвёрка.

Таким образом, можно заключить, что героем современного подросткового кинофильма в большинстве случаев становится персонаж, чей образ создан на основе персонажа древних мифов, герой, пришедший из мифического сознания. Подобный тип героя можно назвать культурным героем. Здесь стоит разобраться в терминологии, так как помимо культурного героя существует герой народный.

Ф. О. Аксенов в своей статье «Культурный и народный герой в современной экранной культуре. Постановка проблемы» пишет: «Культурный герой, в переводе с англ. «Culture hero», франц. «Heros civilisateur», нем. «Heilbringer», – мифический персонаж, который добывает или впервые создаёт для людей различные предметы культуры, учит их ремёслам, искусствам, вводит ту или иную культурную и социальную организацию, например, брачные правила, магические предписания, ритуалы и праздники. Культурный герой является выражением представлений народа о качествах идеального правителя. Его образ отражен в народном фольклоре и эпосе, а его функция – служить нормативным эталоном национальной культуры»⁵⁷.

Народный же герой, по мнению автора, является реальным историческим лицом, харизма которого зависит от представлений социальной среды об

⁵⁷ Аксенов Ф. О. Культурный и народный герой в современной экранной культуре. Постановка проблемы // Аналитика культурологи. – 2013. – №26.

идеальном правителе. Память о нем также сохраняется в народных преданиях и фольклоре. Но его функция иная, нежели культурного героя, а именно – быть примером человека, действующего в экстраординарных условиях, но не являющегося нормативным культурным эталоном.

Так как персонажи большинства подростковых кинофильмов являются героями вымышленными, их можно назвать культурными героями. Они также отвечают и другим параметрам данного термина, так ставший в современной экранной культуре супергероем бог грома и молнии Тор в киновселенной претендует на место правителя, Капитан Америка из одноименного фильма пропагандирует народу идеалы патриотизма и справедливости, герои подростковых антиутопий стоят в рядах тех, кто готов изменить привычное мироустройство и даровать людям новые порядки. Пожалуй, можно сказать, что герой современных подростковых кинолент совмещают в себе функции и качества культурного и народного героя.

Для завершения разговора касающегося вопроса о том, почему именно такие, представленные нами герои, наиболее часто встречаются в современном кинематографе, стоит выделить и ещё одну важную деталь. Стоит ответить на ещё один вопрос, почему зрителям всё же интересны именно такие герои, в чьих образах лежат основы именно подростковой психологии? Практически во всех современных кинофильмах, неважно какой они будут иметь рейтинг, так или иначе будут прослеживаться сюжеты и персонажи, которые нам удалось выделить в рамках подросткового кино. Герой – это всегда избранный, это идёт из глубин истории, из древних легенд, из литературы и театра. Герой близкий людям по духу, но выделяющийся среди всех из года в год появляется на экранах. Герой всегда должен быть похож на человека, даже в фильме «Аватар», где зритель принимает точку зрения инопланетян, главный герой изначально человек. Почему именно такого героя мы видим постоянно в кино?

Уже достаточно было сказано о мифотворчестве в современном кино, однако для ответа на поставленный вопрос стоит вернуться к этой теме. Говоря конкретно о персонажах кино и их популярности у современных зрителей,

стоит обратиться к такому понятию психологии как архетип. К. Г. Юнг дал этому понятию следующее определение – универсальные врождённые психические структуры, составляющие содержание коллективного бессознательного, распознаваемые в нашем опыте и являемые, как правило, в образах и мотивах сновидений. Те же структуры лежат в основе общечеловеческой символики мифов, волшебных сказок.

На данный момент уже достаточно известно об использовании архетипических мотивов в кино. Этой проблеме посвятили свои труды многие исследователи. Так Е. Г. Соколов в своей книге «Аналитика масскульта» пишет: «Массовое искусство – и в этом оно лишь прямой наследник искусства немассового, – эксплуатирует архаические бессознательные пласты, вводит их в оборот, играет на них, «переводит на язык современности» праобраз. Искусство – исторически ближайший предшественник, более «современный», чем мифы и легенды исчезнувших народов. Вполне закономерно, что обращения к искусству – и к тому, что уже введено в Храм Искусства, т. е. прошло первичную переработку – наиболее часты. Но если проследить более отдаленные связи, то они непременно укажут на миф, мифологически-религиозную подоплеку»⁵⁸. М. Конфорти в статье «Архетипы, когерентность и кино» писал: «Кино – это пересказ древних истин, который открывает доступ к миру архетипов и к той реальности, которую они создают. Каждая архетипическая драма проживается в соответствии с динамикой и доминантой этого поля. Эти поля несут с собой специфические для них формы поведения, склонности, тенденции и ограничения»⁵⁹.

Конфорти также описал историю создания и ныне популярной серии «Звёздные войны». Известно, что Джордж Лукас, автор «Звёздных воин», привлёк к работе над фильмом известного американского исследователя мифов Джозефа Кемпбелла. Его работа заключалась в том, чтобы характеры

⁵⁸ Соколов, Е. Г. Аналитика масскульта. СПб., 2001. – С. 79.

⁵⁹ Конфорти М. Архетипы, когерентность и кино. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://maap.ru/library/book/93/>

персонажей соответствовали порядку, последовательности и целостности их архетипических основ. Авторы фильма должны были создать такой образ героя, в данном случае Люка Скайвокера, который соответствовал бы героическим историческим персонажам. «Значительная часть успеха «Звездных войн» объясняется точным соответствием архетипическим доминантам и тому, что событийная последовательность фильма отражала логику архетипического мотива, лежащего в его основе»⁶⁰.

«Юнг считает, что различные варианты судьбы героя можно рассматривать как своего рода иллюстрации тех психических событий, которые происходят в процессе зарождения «самости» (самость – это целостность человека, центральный архетип или архетип упорядочивания). «Чудесное рождение» как бы пытается изобразить то, как переживается процесс индивидуации (становление собственной самостью)».⁶¹ Таким образом, можно заключить и то, что зрителям интересно наблюдать становление персонажа. Почему же это так? Человек в подростковом возрасте формирует себя как личность, формирует представления о себе, об окружающих, формирует свой круг общения, учится принимать ценности. Даже «подростковый бунт», хоть и утихает с годами, но, тем не менее, желание изменить окружающий мир или самого себя остаётся у многих людей. Кинематографические образы, оживая на экране, подобно человеку проходят этапы развития, герой появляется как личность, но при этом оказывается в ситуации, когда происходит переформирование его представлений как о себе, так и о мире. Герой обнаруживает в себе силы, которые побуждают ответственность, герой обнаруживает вокруг себя друзей, которые способны ему помочь, герой стремится изменить мир, спасти его. Герой современного кинофильма – это герой, чей образ списан с повседневности, однако помещён он в иные

⁶⁰ Конфорти М. Архетипы, когерентность и кино. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://maap.ru/library/book/93/>

⁶¹ Карчевская К. С. О проявлениях архетипических образов в мифических и кинематографических сюжетах // Известия российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2009. – №101. – С. 333.

обстоятельства, которые если и происходят в нашей жизни, то крайне редко. По этой же причине мы наблюдаем в фильмах сюжеты, в которых герой подвержен опасностям, остаётся на некоторое время один, теряет близких людей, чувствует свою отчуждённость от остального мира, это демонстрирует, насколько труден путь к обретению собственной Самости. Подвиг героя в победе над злом воспринимается как победа сознания над бессознательным. «Героическая история «возвращает людям веру, давая им эмоциональную поддержку. Их это перенимает героическую, мужественную и полную надежд установку (аттитюд), что спасает положение в целом, на коллективном уровне. Следовательно, в сложных жизненных ситуациях подобные истории о героях совершенно необходимы. Миф о герое, повторенный вновь, помогает выжить, так как дает то, ради чего стоит жить».⁶²

Таким образом, использование архетипических образов, помогает зрителю установить диалог с экраном, так как в подобный приём способствует сближению персонажа со зрителем, а также помогает в обретении собственной самости. Именно в этом и заключается причина популярности именно таких кинематографических образов у зрителей разных возрастов.

Итак, были рассмотрены герои кассовых подростковых кинолент, теперь же стоит перейти к рассмотрению ещё одного вопроса, а именно к рассмотрению того, какие тренды формируют произведения подростковой литературы и кино в современном мире.

Кассовость подростковых кинолент создаёт тенденцию к созданию всё большего и большего количества подобных продуктов. Подростковая культура находит своё отражение в популярных, но направленных уже на более взрослого читателя или зрителя, проектах, здесь и уже упомянутые «Пятьдесят оттенков серого», созданные под влиянием серии романов и кинофильмов «Сумерки», здесь и недавний «Kingsman», который имея взрослый рейтинг

⁶² Карчевская К. С. О проявлениях архетипических образов в мифических и кинематографических сюжетах // Известия российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2009. – №101. – С. 333-334.

«R», демонстрирует вполне типичный подростковый сюжет, в котором главный герой, кстати говоря, тоже подросток из неблагополучной семьи становится суперагентом секретной службы. Нельзя не упомянуть и недавнего «Дедпула». Авторы очень долго не решались на экранизацию этого комикса, так как для наиболее успешного воплощения на экране такого героя как Дедпул требовался взрослый рейтинг «R». Студия, имея права на персонажа, просто боялась создать про него отдельный фильм, так как считала, что он будет провальным по кассовым сборам. Однако, как показала практика, опасения были напрасны, фильм о Дедпуле уже в первые дни проката собрал огромную кассу, поставив очередной рекорд по кассовым сборам.

Однако в успехе «Дедпула» виноват не столько сам персонаж одноименных комиксов, сколько тенденция к экранизации комиксов вообще. Комиксы как литературное течение, жанр, долгое время остававшийся сугубо американским. Комиксы долгое время не были популярны в других странах, например, в нашей стране. Однако после огромного количества экранизаций люди заинтересовались, можно сказать, создатели кинофильмов на основе комиксов породили новую тенденцию к чтению первоисточников. Так в нашей стране стали появляться специализированные магазины, торгующие комиксами, а также увеличилось количество официальных переводов комиксов на русский язык.

Увлечение комиксами – это лишь одна тенденция, порождённая подростковыми кинолентами, здесь же стоит отметить и тенденцию к чтению книг в среде подростков вообще. С выходом «Гарри Поттера» бытовало мнение, что Джоан К. Ролинг снова заставила детей читать. Подобное произошло и несколько лет спустя, когда бестселлерами стали становиться «Сумерки», «Голодные игры», «Дивергент» и многие другие произведения. Во многом к этому причастны и кинофильмы, ведь даже трейлер кинофильма может подтолкнуть подростка к прочтению литературного первоисточника гораздо сильнее, чем любая книжная обложка.

Также, так как рассматриваемые нами произведения относятся к произведениям постмодерна, для них характерна цитатность, таким образом, подростки, заинтересовавшиеся антиутопиями типа «Голодных игр» или «Дивергента», обращаются к прочтению «1984», «451 градус по Фаренгейту», «О дивный новый мир», а читавшие «Бегущего в лабиринте» рано или поздно находят схожесть с произведением Уильяма Голдинга «Повелитель мух». Неслучайно произведения этих авторов становятся наиболее популярными в наши дни, цитаты из них появляются в социальных сетях, а также в этих же социальных сетях они часто находятся в списке рекомендаций в крупных сообществах посвящённых литературе.

Кассовый успех «Kingsman» и «Дедпула» демонстрирует нарастающую тенденцию к производству кинофильмов с более взрослым рейтингом. Студии уже меньше боятся выделять средства на подобные проекты, тем более, как показывает практика, подобные фильмы точно также, как и фильмы с подростковым рейтингом вполне могут становиться фильмами событиями. Конечно, на данный момент фильмы хоть и имеют уже более взрослый рейтинг, всё же остаются в рамках подростковых сюжетов. Пространство массового кинематографа практически целиком принадлежит Америке, и именно у продукции Голливуда самая большая зрительская аудитория. Всё это позволяет сказать, что основные тенденции в подростковой культуре идут именно оттуда. Скорей всего, тенденция к созданию более взрослых фильмов будет продолжаться, ведь зритель развивается и растёт, а вместе с ним должен развиваться и кинематограф. Развитие более взрослого кинематографа, возможно, станет делом весьма прибыльным, и уже пусть на данный момент и редкие примеры кассовых успехов фильмов с рейтингом «R» это доказывают. Американский кинематограф, на который, можно сказать, равняются многие другие страны, всегда создавал продукты коммерчески выгодные, подобная сегодняшней ситуация уже происходила и в прошлом, ведь в эпоху, названную «Новым Голливудом», коммерчески успешными стали киноленты, направленные на взрослого зрителя. Ситуация может повториться,

популярность проектов посвящённым подросткам уже сейчас идёт на спад, на экранах всё чаще появляются более взрослые герои. Конечно, они, как нами отмечено, всё же сохраняют в себе все те же черты, что и герои подростки, но, тем не менее, способны привлечь более взрослую зрительскую аудиторию.

Итак, был разобран образ современного героя подростковых кинофильмов, а также рассмотрено влияние подросткового кинематографа на современную подростковую культуру.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данного исследования было провести анализ популярных молодёжных фильмов последних лет и на материале этого анализа установить, какие тренды формируются в современной подростковой культуре, а также установить, какое влияние оказывают кинопродукты с возрастным рейтингом «PG-13» на подростковую и на массовую культуру.

В качестве материала для анализа нами были выбраны произведения кинематографа. Наиболее детально мы предложили разбор фильма режиссёра Гэри Росса «Голодные игры» 2012 года, но помимо него в нашей работе упоминается достаточное число и других образцов современного массового киноискусства. В общей сложности при написании этой работы было задействовано более пятидесяти фильмов.

В первой главе нами была рассмотрена современная подростковая культура на материале анализа кинофильмов с возрастным рейтингом «PG-13». Мы дали рабочее определение таким понятиям, как культура, массовая культура, подростковая культура. В первую очередь, мы обратили внимание на понятие культуры в целом и массовой культуры в частности. Для уточнения термина «культура» нами были предложены определения известных авторов, занимавшихся вопросами культуры, таких, как Ю. М. Лотман и Д. В. Пивоваров. Культуру же массовую мы определили как область культуры, доступную для понимания представителями всех социальных слоев и групп и получившую широкое распространение в обществе за счёт средств массовой информации, а также охватывающую практически все сферы жизни общества, не требующую при этом от зрителя обладания какими-либо специальными знаниями или навыками, первоначальной функцией которой является развлечение. Подростковую культуру мы определили как особую форму организации жизни представителей подрастающего поколения, стремящихся обустроить внутри господствующей культуры своё собственное место, а также включающую в себя способы мышления подростков, нормы поведения и образ

жизни. Для определения данного понятия нами также был проведён анализ особенностей подросткового возраста на основе работ известных психологов.

В этой же главе мы коротко рассмотрели причины появления тех или иных трендов в подростковой культуре и пришли к выводу, что формируются они, в основном в зависимости от подростковой психологии, а именно из такого понятия как «подростковый бунт».

Также в первой главе мы рассмотрели кинематограф как вид искусства. Дали определения таким понятиям, как кино и киноискусство, язык кино и жанр. Кино в нашей работе мы определяли как синтетическое искусство, обладающее двуединой природой, пользующееся техническими средствами кинематографии и выразительными возможностями других искусств, находящееся в неразрывной связи с существующей реальностью, но обладающее способностью её преобразовывать, а также обладающее особенной выделяющей его способностью аудиовизуального повествования. После этого нами было определено понятие языка кино, его мы определили как систему знаков и способов их комбинирования, план выражения которых представлен средствами кинематографа. Далее мы рассмотрели средства кинематографии, благодаря которым формируется киноязык. Понятие жанр мы определили как исторически сложившуюся, удостоверенную традицией и тем самым наследуемую совокупность определенных тем и мотивов, закрепленных за определенной художественной формой, связывающей их между собой узнаваемыми чувствами и мыслями. После этого мы в форме таблицы представили данные самых кассовых кинофильмов и на основе этих данных выделили, что самыми кассовыми из жанров являются фантастика, фэнтези и боевик.

После этого мы перешли к рассмотрению современных техник и стратегий производства блокбастеров. Нами была подробно рассмотрена стратегия выпуска так называемых «четырёхквadratных» фильмов, то есть таких картин, которые подходят для просмотра зрителям всех возрастов. Далее мы перешли собственно к анализу одного из произведений подросткового кино,

в качестве материала нами был выбран фильм режиссёра Гэри Росса «Голодные игры» 2012 года выпуска. Мы детально проанализировали сюжетную составляющую фильма, рассмотрели отсылки к мировой культуре, а также к современному миру, после чего перешли к анализу персонажей и выделили, какие особенности подростковой психологии использовали авторы произведения при их создании. Далее нами было рассмотрено техническое наполнение фильма, мы выделили основные цветовые схемы, используемые в современном кинематографе, и определили, какой схемой пользуется проанализированный нами фильм. Также нами были рассмотрены планы и аудиовизуальное наполнение фильма.

Далее мы перешли к рассмотрению техник и приёмов, которые используют создатели кинофильмов, мы выделили, что такими приёмами можно считать использование подростковой психологии, использование качественных спецэффектов, привлечение знаменитых актёров.

Вторую главу мы посвятили рассмотрению персонажей современных подростковых фильмов, рассмотрели вопрос о том, почему именно подобного рода герои становятся популярны в современном кино.

Опираясь на данные американской исследовательницы Элизабет Бэм-Моравиц, а также на собственные наблюдения, смогли составить типичные образы персонажей современного кинофильма с рейтингом «PG-13». Мы выделили, что в основном в подростковом кинематографе встречаются персонажи трёх типов, а именно герои-лидеры, обычные герои, оказавшиеся в необычных обстоятельствах и супергерои.

После этого мы перешли к рассмотрению вопроса о том, почему именно такие образы стали популярны в современном мире. Проанализировав работы исследователей на эту тему, нами был сделан вывод, что подобного рода герои пришли в современный кинематограф из глубокой древности, и в эпоху деперсонафикации человека оказались как нельзя кстати. Также мы выделили, что авторы фильмов используют при создании своих персонажей типичные

архетипические образы, что способствует сближению зрителя с героем, а это в свою очередь делает героя популярным.

Далее мы перешли к рассмотрению того, какие тренды в современной культуре формируют подростковые киноленты. В первую очередь это тенденция к прочтению комиксов, на основе которых снято множество фильмов, а также увлечение чтением художественной литературы, так как в произведениях современных авторов может встречаться множество отсылок к классическим литературным произведениям. Также мы выделили нарастающую тенденцию к производству фильмов с более взрослым рейтингом, но на данный момент всё ещё с использованием подростковых персонажей и сюжетов.

Подводя итог исследования, можно сказать, что современный кинематограф сформировал определённые образы, и это не только определённые типы героев, но и определённые сюжеты. Тенденция к производству подростковых кинолент зародилась в конце восьмидесятых-начале девяностых годов прошлого века, практически с этого момента закончилась эпоха «Нового Голливуда», и ей на смену пришла современная «Эра блокбастеров». Тенденция набирала обороты, фильмы с главными героями подростками стали появляться всё чаще, а количество адаптаций комиксов выросло в разы. Уже первые фильмы о супергероях собирали в кинотеатрах огромную кассу, сейчас их уже выходит по пять, а то и больше в год. Помимо супергероев в подростковом кино долгое время лидерство держал Гарри Поттер, и уже ближе к завершению этой франшизы на смену ему пришли другие кинофильмы. С этого момента началось производство огромного количества подростковых кинолент. Сейчас их количество немного сократилось, однако подростковые сюжеты и персонажи никуда не делись с экранов. Ставший популярным «Kingsman» представляет собой типичный фильм про подростка, ставшего героем, однако отличающимся от других подростковых кинолент взрослым рейтингом, а стало быть, наличием жестоких и кровавых сцен, подобное произошло и с «Дэдпулом». Всё это говорит не о

том, что время подростковых персонажей и сюжетов уже прошло, а скорее о том, что они, так как являются наиболее популярными, трансформировались, и стали более актуальными для взрослой аудитории. В то же время производство кинофильмов с рейтингом «PG-13» по-прежнему остаётся одним из самых прибыльных, мастерское использование психологии создателями фильмов позволяет фильмам быть интересными для всех, и во многом благодаря именно кинематографу мы можем наблюдать, как в современном мире, подростковая культура становится культурой массовой, и судя по всему, ещё некоторое время подобная тенденция будет развиваться.

Подростковая культура и такая её часть как кинематограф могут стать предметами дальнейшего исследования, так как область изучения в данном случае достаточно широкая. Стоит обратить внимание хотя бы на то, что совсем немногие авторы уделяли внимание собственно подростковой культуре, более того, редко ей даже давались определения. Более детального изучения заслуживают и произведения кинематографа, в данной работе мы постарались обобщить многие моменты, однако, хотя бы супергеройские киноленты, ставшие наиболее популярными в последние десятилетия, сами по себе требуют более детального изучения. То же самое можно сказать и про другие подростковые продукты. Сейчас сложно установить, в каком направлении будет развиваться кинематограф. Сейчас, в связи с успехом некоторых проектов, студии уже собираются делать фильмы с более взрослыми рейтингами, однако с персонажами, чей образ более всего подходит для подростковой аудитории. Сложно сказать, какие тренды будут формироваться в кино через несколько лет, на приведённых нами примерах мы уже доказали, что меняются они достаточно часто. В случае с современным кинематографом для предсказания тенденций его формирования в будущем, нужно изучить достаточно широкий пласт культуры. Кино – искусство в достаточной мере гибкое, чтобы успевать подхватывать интересующие массы людей темы. Книга становится популярной, на её основе снимают фильм, этот фильм становится популярным, на его основе снимаются другие фильмы со схожей тематикой. И

такое может происходить не только с литературой, кино способно черпать темы из самой жизни и предоставлять зрителю то, что ему хочется видеть в определённое время. Кинематограф как вид искусства наиболее точно хранит на себе отпечаток времени, отпечаток человеческой психологии определённого периода, отпечаток народных настроений. Именно поэтому современный кинематограф требует дальнейшего детального исследования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. [XXI век – конец пленочного кинематографа?](#) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/2000/10/n10-article28>
2. 5 распространенных цветовых схем в фильмах [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://snimifilm.com/post/5-rasprostranennyh-cvetovyh-shem-v-filmah>
3. Абрамова, Г.С. Возрастная психология: учебное пособие для студ. вузов / Г. С. Абрамова. – М.: Юрайт, 2010. – 811 с.
4. Агафонова, Н. А. Искусство кино: этапы, стили, мастера: пособие для студ. вузов / Н. А. Агафонова. – Минск: Тесей, 2005. – 192 с.
5. Агафонова, Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма / Н. А. Агафонова. – Минск: Тесей, 2008. – 390 с.
6. Агафонова, Н. А. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика: монография / Н. А. Агафонова. – Минск: БГУ культуры и искусств, 2009. – 273 с.
7. Акопян, К. З., Захаров А. В. Массовая культура: учебное пособие / К. З. Акопян, А. В. Захаров. – М.: Альфа-М, Инфра-М, 2004. – 304 с.
8. Аксенов, Ф. О. Культурный и народный герой в современной экранной культуре. Постановка проблемы / Ф. О. Аксенов // Аналитика культурологи. – 2013. – №26.
9. Алиев, Э. В. Новые «языки» культуры: взаимовлияние интернет-технологий, телевидения и кино / Э. В. Алиев // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2014. – №2. – С. 56-58.
10. Андреев, А. Л. Студенты о кино / А. Л. Андреев // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. – 2006. – №4. С. 40 -50.
11. Антиутопии и подростковый бунт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.labirint.ru/news/9219/>

12. Арабов, Ю. Н. Кинематограф и теория восприятия: учебное пособие / Ю. Н. Арабов. – М.: ВГИК, 2003. – 106 с.
13. Арнхейм, Р. Кино как искусство / Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 1974. – 180 с.
14. Баттерворд, Дж., Харрис, М. Принципы психологии развития / Дж. Баттерворд, М. Харрис. – М.: Когито-Центр, 2000. – 350 с.
15. Беньямин, В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин. – М.: Медиум, 1996. – 30 с.
16. Бобкова, К. Д., Плотникова, С. В. Современные компьютерные технологии кино и телевидения / К. Д. Бобкова, С. В. Плотникова // Современные наукоемкие технологии. – 2013. – №8-2. – С. 180-181.
17. Босов, Д. В. Отечественный мэйнстрим-кинематограф и студенческая молодежь / Д. В. Босов // Вестник Кемеровского государственного университета. – 2015. – №2-2. – С. 7-11.
18. Бугаева, Л. Д. Кинотекст: прояснение значения / Л. Д. Бугаева // Мир русского слова. – 2011. – №4. – С. 67-74.
19. Взрослые сыты, дети всё ещё голодные [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cablook.com/inspiration/vzroslye-syty-deti-vsyo-eshhyo-golodnye/>
20. Воронцова, Е. А. Смена визуальной парадигмы культуры в рамках воздействия раннего кино / Е. А. Воронцова // Вестник Воронежского государственного технического университета. – 2012. – №10-1. – С. 125-128.
21. Выготский, Л. Психология развития как феномен культуры / Л. Выготский; Под ред. М. Ярошевского. – М.: Институт практической психологии, МОДЭК, 1996. – 512 с.
22. Гаврилюк, А. П., Гаврилюк, П. И. Экранное творчество на современном этапе / А. П. Гаврилюк, П. И. Гаврилюк // Международный научно-исследовательский журнал. – 2015. – №4-3. С. 53-54.

23. Горюнова, Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана: учебное пособие / Н. Л. Горюнова. – М.: Институт повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 2000. – 41 с.
24. Далеко ли до равенства: Мужчины по-прежнему доминируют в кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kinopoisk.ru/news/2735930/>
25. Делез, Ж. Кино / Ж. Делез. – М.: Ад Маргинем, 2013. – 560 с.
26. Долин, А. Уловка XXI. Очерки кино нового века / А. Долин. – М.: Ад Маргинем, 2010. – 552 с.
27. Запрудин, А. Г. Кино: искусство или техника? / А. Г. Запрудин // Вестник Тюменского государственного университета. – 2012. – №10. – С. 110-114.
28. Запрудин, А. Г., Щербаков, М. Н. Социальное и художественное значение компьютерных технологий в экранной культуре / А. Г. Запрудин, М. Н. Щербаков // Вестник Тюменского государственного университета. – 2014. – №10. – С. 155-162.
29. Запрудин, А. Г., Щербинин, М. Н. Расчеловечивание персонажей кино. Смена позиции фигуры актера в современной индустрии развлечений / Запрудин А. Г., М. Н. Щербинин // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – №38. – С. 71-74.
30. Зверева, В. В. Массовая культура: современные западные исследования / В. В. Зверева. – Пер. с англ. Послесл. В. А. Подороги. – М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. – 339 с.
31. Исследование: Google может сам выбрать президента США, изменяя выдачу поисковика. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://geektimes.ru/post/272288/>
32. Калинкина, О. А. Кино-теле-прокат и его воздействие на зрителя / О. А. Калинкина // Система ценностей современного общества. – 2011. – №17-1. – С. 101-103.
33. Карлова, О. А. Креативная лаборатория: диалог творческих практик: монография / О. А. Карлова. – М.: Академический проект, 2009. – 476 с.

34. Карцева, Е. Н. Массовая культура в США и проблема личности / Е. Н. Карцева. – М.: Наука, 1974. – 192 с.
35. Карчевская, К. С. О проявлениях архетипических образов в мифических и кинематографических сюжетах / К. С. Карчевская // Известия российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2009. – №101. – С. 332-335.
36. Кино XXI века: революция и перезагрузка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://seance.ru/n/19-20/zarubeznoe_kino_in_russia/kino-xxi-veka-revoljutsiya-i-perezagruzka/
37. Климин, А. И., Лучук, Е. В. Российское кино как воспитатель нации (казнить нельзя помиловать) / А. И. Климин, Е. В. Лучук // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – №2-1. – С. 62-66.
38. Кон, И. С. Ребёнок и общество / И. С. Кон. – М.: Academia, 2003. – 336 с.
39. Конфорти, М. Архетипы, когерентность и кино. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://maap.ru/library/book/93/>
40. Костина, А. В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества / А. В. Костина. – М.: ЛКИ, 2011. – 352 с.
41. Костина, А. В. Массовая культура: Теория и практика / А. В. Костина. – М. 1999. – 176 с.
42. Кошкин, А. П., Мельков, С. А. Герои и патриоты в современном кинематографе / А. П. Кошкин, С. А. Мельков // Власть. – 2011. – №1. – С. 74-76.
43. Кто является главным героем современного молодежного фильма: гендерный портрет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.cinemotionlab.com/novosti/00336-kto_yavlyaetsya_glavnym_geroem_sovremennogo_molodezhnogo_filma_gendernyy_portret/
44. Кузнецова, Е. М. Проблема восприятия визуального образа / Е. М. Кузнецова // Наука. Искусство. Культура. – 2014. – №3. – С. 190-194.

45. Кэмпбелл, Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл. – М.: Ваклер, Рефл-бук, АСТ, 1997. – 382 с.
46. Лебон, Г. Психология народов и масс / Г. Лебон. – СПб.: Книга по требованию, 2010. – С. 114-115.
47. Лотман, Ю. М. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII — начало XIX века) / Ю. М. Лотман. – СПб: Искусство, 1994. – 758 с.
48. Лотман, Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю. М. Лотман. – Таллин: Ээсти Раамат, 1973. – 72 с.
49. Лотман, Ю. М., Цивьян, Ю. «Диалог с экраном» / Ю. М. Лотман, Ю. Цивьян. – Таллин: Александра, 1994. – 216 с.
50. Лубашова, Н. И. Феномен кино в социокультурном пространстве / Н. И. Лубашова // Аналитика культурологи. – 2008. – №11.
51. Лузер как культурный герой [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/2013/08/luzer-kak-kulturnyj-geroj>
52. Макдональд, Д. Масскульт и мидкульт / Д. Макдональд // Российский ежегодник – 1990. – №2. – С.242-275
53. Малышев, В. С., Геращенко Л. Л. Мифотехнологии в кино в системе координат искусства и философии / В. С. Малышев, Л. Л. Геращенко // Аналитика культурологи. – 2014. – №29. – 10 с.
54. Малышев, В. С., Геращенко Л. Л. Перспективы использования в киноискусстве архетипов коллективного бессознательного / В. С. Малышев, Л. Л. Геращенко // Аналитика культурологи. – 2014. – №29. – 9 с.
55. Массовая культура [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://vestnik.uapa.ru/en/issue/2013/01/05/>
56. Мкртычева, М. С. Кино как предмет социологического изучения: возможности и перспективы / М. С. Мкртычева // Теория и практика общественного развития. – 2012. – №12. – С. 113-118.

- 57.Монастырский, В. А. Кино как вид искусства / В. А. Монастырский // Вестник Тамбовского университета. Серия: гуманитарные науки. – 2001. –№2. – С. 79-82.
- 58.Мордовина, Л. В., Шилова, А. Феномен массовой культуры в современном обществе / Л. В. Мордовина, А. Шилова // Аналитика культурологии. – 2009. – №14.
- 59.Муха, И. П. Понятие информации в кино / И. П. Муха // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2009. – №1. – С. 44-49.
- 60.Мухина, В. С. Возрастная психология: феноменология развития / В. С. Мухина. – М.: Academia, 2012. – 656 с.
- 61.Неловкин, Р. Рецензия на фильм: «Орудия смерти: Город костей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.ign.com/vse/59061/review/retsenziia-na-film-orudiia-smerti-gorod-kostei>
- 62.Нечай, О. Ф., Ратников, Г. В. Основы киноискусства: учебное пособие для некинематограф. Вузов / О. Ф. Нечай, Г. В. Ратников. – Минск: Вышэйшая школа, 1985. – 368 с.
- 63.Огурчиков, П. К. Экранная культура как новая мифология / П. К. Огурчиков // Аналитика культурологии. – 2009. – №14.
- 64.Ортега-и-Гассет, Х. Восстание масс / Х. Ортега-и-Гассет. – М.: АСТ, Ермак, 2005. – 272 с.
- 65.Отпечаток света: Мартин Скорсезе о языке кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://theoryandpractice.ru/posts/7445>
- 66.Пивоваров, Д. В. Проблема синтеза основных дефиниций культуры / Д. В. Пивоваров // Вестник Российского философского общества. – 2009. – №1. – С. 157-161
- 67.Планы в кино, основные виды крупности планов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://recandplay.ru/2012/05/plany-v-kino-osnovnye-vidy-kрупности-planov/](http://recandplay.ru/2012/05/plany-v-kino-osnovnye-vidy-kрупnosti-planov/)

68. Познин В. Ф. Экранное творчество: современные тенденции / В. Ф. Познин // Вестник Тамбовского университета. Серия: гуманитарные науки. – 2008. – №7. – С. 425-428.
69. Пронькина, А. В. Массовая культура как культурологическая категория / А. В. Пронькина // Вестник Рязанского государственного университета им. С. А. Есенина. – 2012. – №34.
70. Разлогов, К. Э. Культурология: от прошлого к будущему / К. Э. Разлогов. – М.: Министерство культуры РФ Российский институт культурологи, 2002. – 368 с.
71. Райс, Ф. Психология подросткового и юношеского возраста / Ф. Райс. – СПб.: Питер, 2010. – 816 с.
72. Реан, А. А. Психология человека от рождения до смерти / А. А. Реан. – СПб.: Прайм-Еврознак, 2002. – 656 с.
73. Ромаха, О. В., Аксенов, Ф. О. Народный герой в векторах современного психоанализа / О. В. Ромаха, Ф. О. Аксенов // Международный журнал экспериментального образования. – 2014. – №3-1. – С. 61-65.
74. Савельева, Е. Н. Специфическая природа киноискусства: возвращение к проблеме / Е. Н. Савельева // Вестник Томского государственного университета. – 2007. – №298. – С. 80-82.
75. Салынский, Д. наброски к проблеме жанров в кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kinozapiski.ru/ru/print/sendvalues/93/>
76. Самойлова, Е. О. Особенности визуализации в интерактивном кино и компьютерных играх / Е. О. Самойлова // Актуальные вопросы общественных наук: социология, политология, философия, история. – 2014. №40.
77. Самутина, Н. В. Теория, история, аттракцион: раннее кино и новые медиа / Н. В. Самутина. – М.: ГУ ВШЭ, 2009. – 44 с.
78. Самые популярные цветовые схемы в кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://say-hi.me/24-kadra/samye-populyarnye-cvetovye-sxemy-v-kino.html>

79. Семенова, А. А. Визуальная культура модернизированного социума / А. А. Семенова // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7: Философия. Социология и социальные технологии. – 2012. – №3. – С. 145-149.
80. Семиотика кино [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://istoriya-kino.ru/kinematograf/item/f00/s02/e0002678/>
81. Сербин, В. А. Проблемы семиотической интерпретации значения в кино / В. А. Сербин // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2014. – №4. – С. 202-210.
82. Сидни Люмет: «Как делается кино» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/1998/11/n11-article19>
83. Сильный женский персонаж, или «Синдром Тринити». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.kinopoisk.ru/article/2735957/>
84. Скрипкарь, М. В. Образ смерти в современном кинематографе / М. В. Скрипкарь // Перспективы науки и образования. – 2014. – №3. – С. 129-131.
85. Соколов, Е. Г. Аналитика масскульты / Е. Г. Соколов. – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. – 280 с.
86. Спутницкая, Н. Ю. Сказочный герой на киноэкране: опыт А. А. РОУ / Н. Ю. Спутницкая // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. – 2010. – №3.
87. Сыров, В. Н. Массовая культура. Мифы и реальность / В. Н. Сыров. – М.: Водолей, 2010. – 328 с.
88. Телегерой – кто он? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/2012/03/telegeroj-kto-on>
89. Теплиц, Е. История киноискусства в 4-х томах / Е. Теплиц; Пер. Големба А. С, Черненко М. М. – М.: Прогресс, 1974. – 320 с.
90. Тимофеева, Н. Г. У истоков американского жанрового кино. Влияние конфликта между Голливудом и ортодоксальной частью зрителей на формирование содержания кинофильмов первой половины XX века / Н.

- Г. Тимофеева // Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. – 2007. – №44. – С. 272-274.
91. Трепакова, А. В. Ценности американского кино. Жанры, образы, идеи / А. В. Трепакова. – М.: КДУ, 2007. – 114с.
92. Феликс Шарков, Владимир Потапчук: массовая информация и массовая культура [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://viperson.ru/wind.php?ID=615513>
93. Феномен сумерек: почему женщины хотят вампира [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.woman.ru/psycho/medley6/article/56799/>
94. Филиппов, С. Киноязык и история. Краткая история кинематографа и киноискусства / С. Филиппов. – М.: Клуб «Альма Анима», 2006. – 208 с.
95. Фрейлих, С. И. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского: учебник для вузов / С.И. Фрейлих. – М.: Академический проект, 2015. – 512 с.
96. Фуртай, Ф. Кино XXI века: сумеречная зона / Ф. Фуртай // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. – 2011. – №3. – С. 222-228.
97. Хорошкевич, Н. Г. Неоднозначность массовой культуры / Н. Г. Хорошкевич // Социологические исследования. – 2011. – №11. – С. 111-117.
98. "Человек экрана": архитектура грёз и шаблоны Будущего [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gornovosti.ru/tema/interview/chelovek-ekrana-arkhitektura-grez-i-shablony-budushchego444445546.htm>
99. Чемоданов, М. Фильмы недели: Future Shorts, «Орудия смерти: Город костей», «Невидимый мир» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.the-village.ru/village/weekend/films/130783-filmy-nedeli-future-shorts-orudiya-smerti-gorod-kostey-nevidimyy-mir?utm_source=feedly
100. Шарков, Ф. Массовая информация и массовая культура [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://viperson.ru/wind.php?ID=615513>

101. Штрихи к портрету [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/1997/01/n1-article16>
102. Элберс, А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений / А. Элберс. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 336 с.
103. Юнг, К. Человек и его символы / К. Юнг. – М.: Серебряные нити, 2006. – 352 с.
104. Яковлева, Т. В. Взаимосвязь агрессивности с просмотром художественных фильмов в старшем подростковом возрасте / Т. В. Яковлева // Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта. – 2010. – №6. – С. 123-127.
105. MOVIEBARCODE [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://moviebarcode.tumblr.com/>

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Сюжет кинофильма «Голодные игры»

Действие фильма происходит в государстве Панем, основанном после неопределённой глобальной катастрофы на территории Северной Америки и Канады. Главную героиню как книг, так и фильмов зовут Китнисс Эвердин, живёт она в одном из самых бедных дистриктов за номером 12, в котором занимаются добычей угля. Так как большинство жителей в районе голодают, ещё в юном возрасте после смерти отца, работавшего как и большинство мужчин в дистрикте, на шахте, Китнисс была вынуждена обучиться стрельбе из лука, чтобы добывать пропитание себе и своей семье, в которой осталась мать и младшая сестра. Её занятие охотой разделяет близкий друг Гейл, который достаточно давно влюблён в Китнисс, однако не показывает своих чувств. Главную героиню мы встречаем утром, в день так называемой жатвы, события, в ходе которого из дистрикта для участия в Голодных играх отбирается по одному юноше и одной девушке в возрасте от 12 и до 18 лет. Отбор делается путем случайного вытягивания имени из крутящегося барабана, как в лотерее. В бедных дистриктах также действует акция, можно обеспечить свою семью едой, но за это количество карточек с твоим именем увеличится. Также любой желающий может вызваться добровольцем.

В эпизоде с жатвой зрителям также демонстрируется часть истории Панема и Голодных игр, где мы узнаем, что 75 лет назад дистриктов было 13, но один из них собственно 13-ый взбунтовался. Восстание было жестоко подавлено, а 13-ый дистрикт уничтожен, с тех пор за грехи тех, кто восстал против Капитолия, каждый дистрикт ежегодно должен жертвовать детьми, отправляя их на игры в качестве уплаты долга Капитолию.

В ходе жатвы выбор падает на младшую сестру Китнисс Прим, и чтобы защитить её, Китнисс вызывается добровольцем для участия в играх. Вторым участником становится Пит Мелларк. Во время объявления его имени, зрителям демонстрируется короткий «флешбек», который пока только

намекает, что Китнисс и Пит каким-то образом связаны. Как потом выяснится, однажды Пит спас Китнисс и её семью от голодной смерти, сам он и его родители работают в пекарне и он, увидев на улице голодающую Китнисс, специально подпалил хлеб, чтобы мать заставила бросить его свиньям, однако он отдал его Китнисс. Также в ходе действия фильма мы узнаём, что Пит с детства был влюблён в Китнисс.

Два трибута отправляются в Капитолий, где в ближайшие три дня их ждут тренировки, а также другие события, связанные с играми. У трибутов есть наставник, человек, который уже побеждал в играх, в случае Пита и Китнисс наставником является Хеймитч, победивший на играх за 25 лет до событий фильма. Участие в играх, недовольство правительством и потеря близких сделали из Хеймитча отшельника, который привык залечивать душевные раны при помощи алкоголя.

Говоря об играх, также важно отмечать, что весьма серьёзно в играх могут помочь спонсоры, это, как правило, богатое население Капитолия. Они выбирают себе любимого игрока и стараются всячески помочь ему в ходе игр. Помочь игрокам можно при помощи доставки на арену лекарств, еды и каких-либо других нужных вещей. Конечно же, помочь своему трибуту могут и жители дистриктов, но в особо бедных районах это часто бывает крайне затруднительно. Чтобы заработать себе богатых спонсоров, в первую очередь, нужно произвести на них впечатление. Каждому трибуту в конце тренировок и показательного выступления выставляют оценку от 1 до 12, чем выше оценка, тем способней распорядителям игр показался трибут, от этой оценки зависит и наличие спонсоров, ведь чем больше у трибута шансов на выживание, тем больше у него будет спонсоров. Важную роль имеет и внешность трибута, а также его умение вести себя на публике, игрок должен показать себя с лучшей стороны. Спонсоры, вкладывая в трибута средства, во многом покупают его. По окончании игр трибуты могут стать аналогом дорогой проститутки, один из победителей игр, позже принявший участие в восстании против Капитолия

рассказывал, что после игр, получал за занятия сексом со спонсорами какого-либо рода информацию о Капитолии и его жителях.

Фильм условно можно разделить на две части, первая – демонстрирует события до начала игр, а вторая – после. Подробно описывать события, произошедшие в ходе игр, мы не будем, скажем лишь, что Китнисс и Пит разыгрывают влюблённых, чтобы зрители прониклись к ним определёнными чувствами, в конце в живых остаются именно они. Так как убить друг друга они не могут, Китнисс предлагает себе и Питу съесть ядовитые ягоды, давая тем самым Капитолию выбор, оставить в живых двоих победителей или не оставить никого. Распорядители решают закончить игры с двумя победителями, впервые в истории за 74 года их проведения. Правительство остается недовольным как действиями распорядителя игр, так и действиями Китнисс на арене. Китнисс становится всеобщей любимицей, что делает её крайне опасной, так как она может вдохновить дистрикты на восстание. Своими действиями на играх она уже заставила устроить небольшой бунт в Дистрикте 11, устроив на арене похороны 12 летней девочки, которая стала своего рода мученицей, павшей перед жестокостью государства. Её нежелание подчиниться и убить Пита также выставило государство слабым перед лицом обычного подростка из бедного дистрикта.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Карта Панема

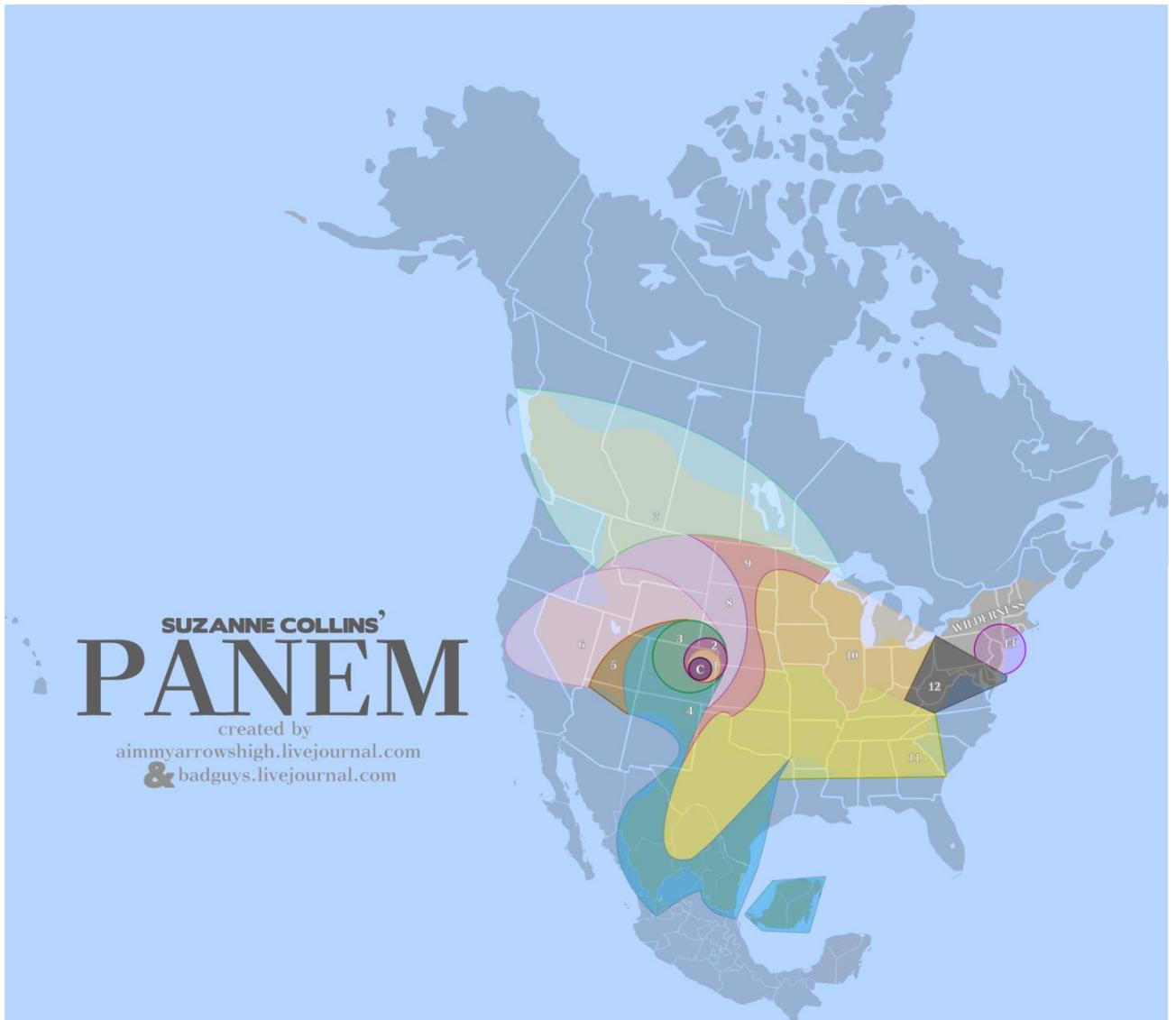


Рисунок Б.1 – Карта Панема

ПРИЛОЖЕНИЕ В
Стандартный цветовой круг

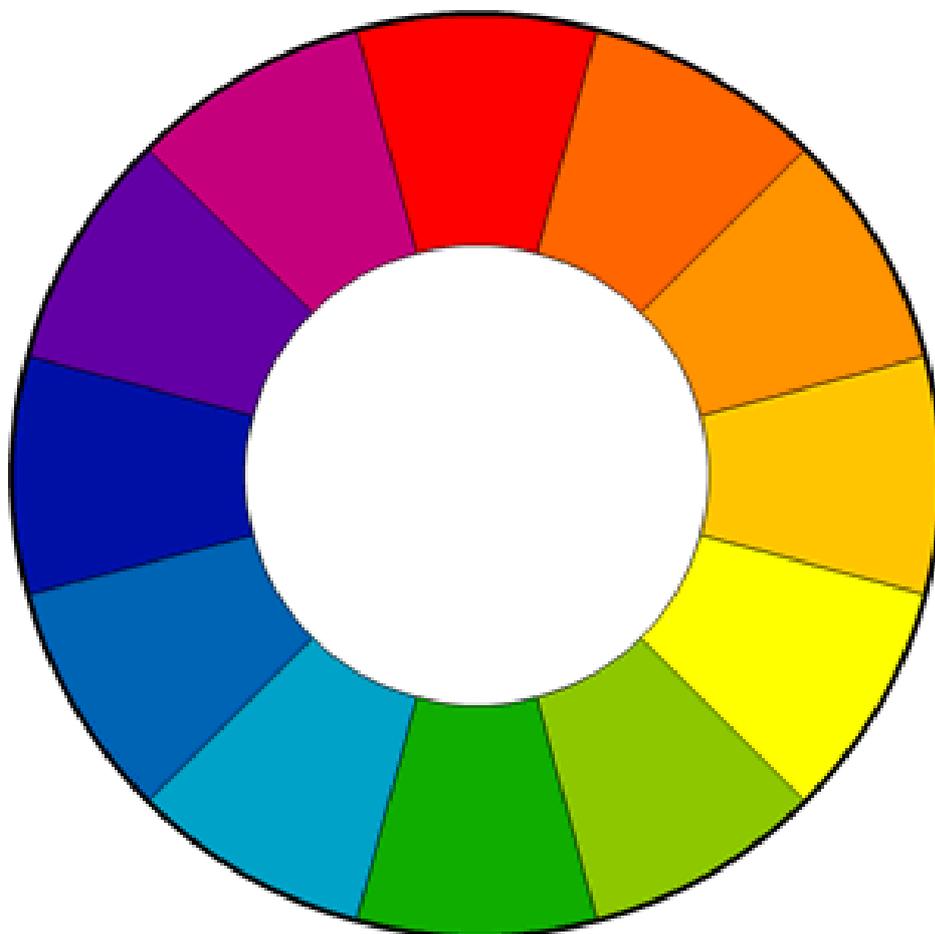


Рисунок В.1 – Стандартный цветовой круг

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Виды цветowych схем в фильме «Голодные игры»



Рисунок Г.1 – Сине-оранжевая цветовая схема

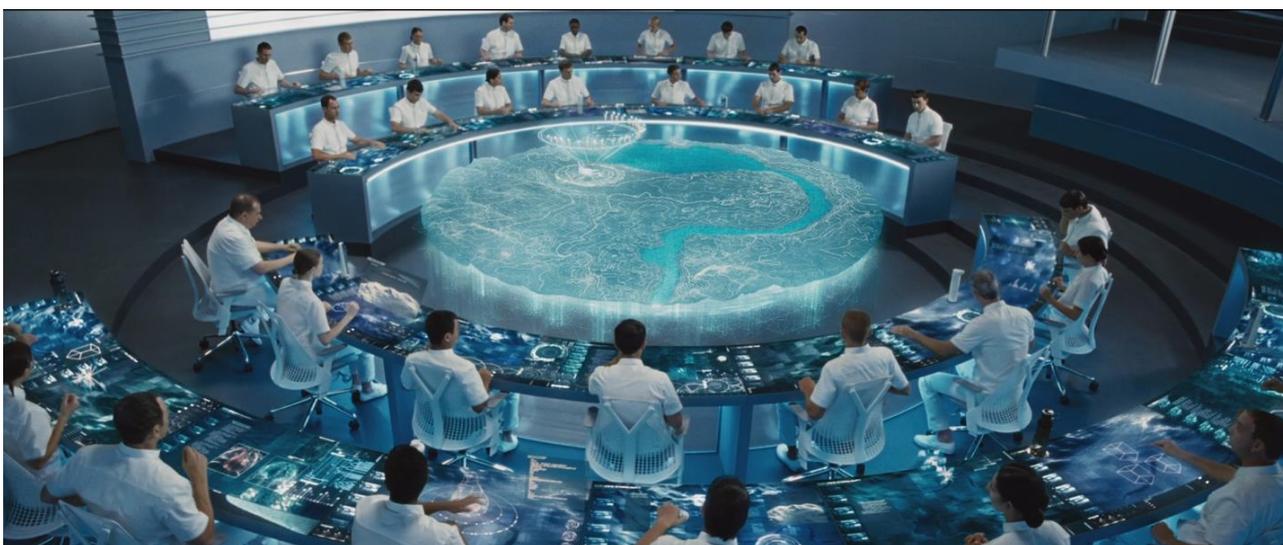


Рисунок Г.2 – Сине-оранжевая цветовая схема 2



Рисунок Г.3 – Сине-оранжевая цветовая схема 3



Рисунок Г.4 – Оранжево-зелёная цветовая схема



Рисунок Г.5 – Оранжево-зелёная цветовая схема 2



Рисунок Г.6 – Барков кинофильма «Голодные игры»



Рисунок Г.7 – Баркод кинофильма «Голодные игры: И вспыхнет пламя»