

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

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
И. И. Кошчева  
«          »            2016г.

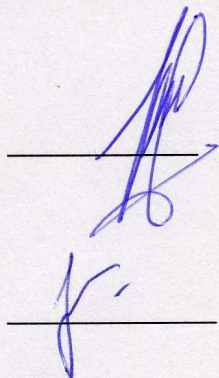


**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

51.03.01 Культурология

**«"ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ" В СИБИРСКОМ ГОРОДЕ: ПЕРЕКРЕСТОК  
ГЛОБАЛЬНОГО И ЛОКАЛЬНОГО (НА МАТЕРИАЛЕ ИСС–  
ЛЕДОВАНИЙ ЗРИТЕЛЬСКОЙ АУДИТОРИИ ГОРОДА КРАСНОЯРСКА)»**

Руководитель



канд. филос. наук, доцент М. И. Букова

Выпускник

И. Н. Конюкова

Красноярск 2016

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
1 Понятия и особенности массовой и экранной культур.....	13
1.1 Понятие массовой культуры и ее особенности.....	13
1.2 Понятие экранной культуры и её особенности.....	19
2 Анализ кинематографических образов произведения киноискусства Джорджа Лукаса «Звёздные войны».....	23
2.1 Глобальные кинематографические образы произведения киноискусства Джорджа Лукаса «Звёздные войны».....	23
2.2 Контент-анализ социальных медиа города Красноярска по ключевым словам «звездные войны» .....	33
2.3 Ассоциативный эксперимент среди жителей города Красноярска со словами-стимулами «звездные войны».....	39
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	49
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	51

## ВВЕДЕНИЕ

Кинофильмы франшизы «Звездные войны» имеют большой успех в большинстве стран мира с момента своего первого появления в 1977 году, и продолжают набирать популярность в настоящее время. За эти годы «Звездные войны» стали настоящим культурным феноменом, что подтверждается фантастическим успехом последней части «Звездные войны: Эпизод VII – Пробуждение силы» [21].

### **Актуальность дипломной работы**

Актуальность данной дипломной работы состоит в том, что кинематографический образ, транслируемый фильмами серии «Звездные войны», имеет массовый характер и широко распространен как среди мировой, так и российской зрительской аудиторий. Несмотря на такую популярность, образ, рождающийся у зрителя, изучен крайне мало и нуждается в дополнительном, более тщательном анализе.

Существуют различные версии того, какие образы транслируют кинофильмы вселенной «Звездные войны», которые привлекают зрителя. Однако практического подтверждения и серьезного научного обоснования этим теориям нет. Данный факт также подтверждает актуальность настоящей дипломной работы.

Кинематографический образ серии фильмов «Звездные войны» важен для изучения также и потому, что история зрительского интереса к киноциклу породила целый пласт массовой культуры, который можно иносказательно именовать «киновселенной». На основе идей «Звездных войн» создается множество текстовых и графических произведений. Существуют различные массовые явления и общественные движения, основанные на кинофраншизе: косплей (хобби, которое заключается в переодевании в костюмы известных персонажей), вечеринки и комик-коны (фестивали популярной культуры) для поклонников, даже своя собственная религия – джедаизм. Также доказывает

важность «Звёздных войн» тот факт, что день 4-го мая официально признан международным Днем звездных войн. Поклонники киновселенной снимают свои фильмы по мотивам, создают сайты и блоги, посещают места съемок фильмов, создают сувениры, аксессуары, выпечку и др. Интерес людей останавливается не только на самом кинофильме, но и на его идейной и ценностной составляющей; так, для многих поклонников «Звёздные войны» – это не просто фильм, а целое мировоззрение.

В итоге, отрицать большую культурную значимость саги на сегодняшний день сложно.

Стоит отметить актуальность использованной методологии – в её качестве выбрана как общенаучная: анализ, синтез, экстраполяция и другие, так и философско-искусствоведческая методология, разработанная в рамках теории искусства В. И. Жуковским и Н. П. Копцевой. [43] Поскольку социальные медиа набирают популярность, то их контент-анализ в сочетании с ассоциативным экспериментом со зрителем позволяет получить наиболее объективные результаты.

### **Степень изученности**

Так как «Звёздные войны» являются частью массовой культуры, то степень изученности необходимо начинать с этого понятия.

Г. Лебон в работе «Психология народов и масс» определил понятие масс. По его мнению, масса – этологическая структура, обозначающая не простое объединение некоторого числа индивидов, а единая и неделимая общность, обладающая 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 бессознательного [1].

Также Хосе Ортега-и-Гассет в своей работе «Восстание масс» рассматривает массы в контексте сокращения дистанции между элитой и

толпой. Он отмечает наплыв масс в различные сферы общества, который привёл к сокращению дистанции между элитой и толпой [2].

Помимо концептуального определения масс, существует ряд исследований, посвящённых определению понятия массовой культуры и её особенностям.

Хорошкевич Н. Г. в своей статье «Неоднозначность массовой культуры» [3] рассматривает воздействие массовой культуры на человека. Автор даёт краткое описание истории термина «массовая культура», описывает его как противоречивое явление, отмечая как отрицательные, так и положительные стороны. Это: манипулирование сознанием человека, стандартизация или унификация личности, способствование культурной преемственности, объединение людей и др.

Раскрывает истоки, критику и некоторые особенности массовой культуры Мордвинова Л. В. в статье «Феномен массовой культуры в современном обществе» [4]. «Существование массовой культуры не только закономерно, но и желательно, поскольку она интегрирует в единое целое чрезвычайно сложное информационное общество, и осуществляет адаптацию индивида к этому обществу, формируя у него определенную систему ценностей. Коммерческий характер массовой культуры и зачастую низкий художественный уровень массового искусства вызывают обвинения в «бездуховности» и «примитивизме», но реальной альтернативы массовой культуре не существует. Сегодня массовая культура становится все более «интегральной», о чем свидетельствует ее диверсификация, приводящая к появлению множества индивидуальных культурных стилей и жизненных стратегий».

Попытку максимально обобщить представления о массовой культуре как в отечественной, так и в зарубежной традиции предпринимает в своей диссертации «Массовая культура как феномен постиндустриального общества» Костина А.В. [44]. Кроме генезиса представлений о массовой культуре, автор разбирается в её морфологии и феноменологии.

Также Костина А. В. пишет об экранной массовой культуре: «Поверхностность массовых феноменов, связанная, в определенном смысле, с репродуцируемым форматом и ограниченностью каналов массовой коммуникации, определяет характер сообщения, исключая избыточность и вынужденного быть лаконичным. Именно поэтому все, представляемое в режиме тиража, лаконично, сведено к чисто информативному варианту, клишировано, формульно».

Рассматривает основные определения массовой культуры и роль массовой культуры в жизни современного общества Аблеев С. Р. в статье «Специфика и тенденции массовой культуры: анализ основных аспектов» [5]. «Как и в случае с традиционной культурой универсального определения массовой культуры до сих пор не существует. Такая ситуация имеет свое рациональное объяснение. Дело в том, что как научно-философская категория, «массовая культура» включает в себя целых три понятия. Во-первых, «культуру», как особый характер продукта. Во-вторых, «массовость», как степень распространения продукта. В-третьих, «культуру», как духовную ценность» Кроме того, в данной статье автор приводит основные структурные уровни и характеристики массовой культуры.

Следующий пласт исследований посвящён массовому кино. Многие исследователи анализируют его как зеркало социальной действительности.

Так, например, Р. Кениг в своих работах [6] говорит о том, какие аспекты кинофильма воспринимаются зрителем, а какие, напротив, остаются без внимания. Автор говорит о том, что кино «отражает душевные настроения и представления публики» более прямым путем, нежели остальные искусства [6].

Картину мира, формируемую киноискусством, анализируют М. Май и Р. Винтер [7]. В коллективной монографии, вышедшей в 2006 г., они поставили вопрос о том, «какие познания о социальных, политических, культурных и структурных процессах могут нам дать кинофильмы?» [7], и приводят несколько значимых аргументов в пользу перспективности использования

фильма в качестве инструмента социологии. Так, они отмечают, что создатели фильма всегда стремятся увеличить количество зрителей в кинозалах, для чего им приходится уделять серьезное внимание их эмоциональным запросам: мечтаниям, страхам, фантазиям и проблемам.

М. С. Макртычева в статье «Кино как предмет социологического изучения: возможности и перспективы» с точки зрения социологии рассматривает массовое кино, обращая особое внимание на особенности фантастического жанра. «Фантастический фильм сталкивает зрителей с чем-то уникальным, не имеющим аналогов в реальной жизни, неожиданным. Зритель тяготеет к сказке, рассказанной фильмом, мечтает прикоснуться к ней в реальности» [8]. Автор оправдывает популярность фантастического жанра особенностями человеческой психологии: жажда познания, стремление фантазировать и др. Также М. С. Макртычева признает, что комплексного научного знания, призванного анализировать и изучать феномен фантастики не существует.

В работе «Фантастика. Общий курс» К. Мзареулов подробно пишет о фильмах жанра фантастика. Он говорит о том, что фантастические фильмы как с самого начала своего существования, так и по сей день являются самыми кассовыми кинокартинами. К. Мзареулов пишет о жанра фантастики, когда зрителей только начинали поражать сцены космических путешествий, картины будущего, иные миры. Он отмечает, что существует стандартный путь развития кинофантастики, когда раз в десять лет появляется фильм, содержащий принципиально новую идею, производящий фурор в жанре и провозглашается «культовым» [9].

В сборнике статей под редакцией Н. Самутиной под названием «Фантастическое кино. Эпизод первый» представлены различные статьи зарубежных авторов о фантастическом кино [10]. В статьях представлены основные правила языка кинофантастики. Тематика статей разнообразна: от общих работ о фантастическом кино до более конкретных тем. Статьи

охватывают разные периоды эволюции фантастического жанра. Авторы рассматривают отдельные направления, оформившиеся в ходе развития жанра, и творчество его мастеров. Заключительный раздел отведен анализу наиболее значительных произведений этого рода.

В книге Н.А. Агафоновой «Общая история кино и основы анализа фильма» рассматривается специфика кино как вида искусства, его особенности. Автор рассматривает жанровую и видовую типологию фильмов. Фильмы серии «Звёздные войны» Н. А. Агафонова относит к следующему жанру: героико-приключенческий галактический фильм. Также автор анализирует более двадцати кинопроизведений разных жанров и времен [11].

Следующие исследовательские работы посвящены «фантастическому» жанру массового кино.

Вопросом о том, почему фантастика приносит миллиарды, в одноименной статье задается А. Гагинский. Автор рассказывает о том, благодаря чему в массовой культуре распространяются фантастические и эпические кинофильмы («Звездные войны», «Властелин колец», фильмы о супергероях, людях со сверхспособностями и т.п.). Причины популярности и больших сборов данных фильмов по мнению автора: 1) фантастика впечатляет (люди смотрят фильмы в поисках новых удивительных впечатлений, отсутствующих в реальной жизни); 2) фантастика понятна без перевода (она не имеет национальных особенностей, так как миры выдуманы); 3) фантастика – для всех возрастов; 4) «из фантастики выходит лучший мерчендайз» (большую прибыль приносит продажа побочных продуктов: игрушек, атрибутики, комиксов, видеоигр и др.); 5) «технологии доросли до фантастики» (для того, чтобы создавать на экране новые миры, необходимы сложные технологии, которые достигли нужного уровня только в последние десятилетия) [22].

Различных статей, заметок и рецензий на фильмы франшизы «Звездные войны», огромное множество.



Статья А. Загудаева «Больше, чем фильм» повествует об истории создания первой части «Звёздных войн» [12]. Автор говорит о секрете успеха кинофраншизы. ««Звездные войны» стали отправной точкой для формирования целой вселенной, в которую вошли игрушки, книги, видеоигры и много чего еще. Иными словами космическая опера Джорджа Лукаса стала первым фильмом, ворвавшимся в смежные медиасферы.» Автор заявляет, что Джордж Лукас стал одним из первых режиссеров, занявших нишу подросткового кино в Голливуде. Золотое правило Голливуда: «кино нужно снимать в первую очередь для тинейджеров, именно они – самая активная и платящая аудитория».

Многие исследователи и журналисты, анализируя фильмы серии «Звёздные войны» пишут о том, что седьмой эпизод, вышедший в 2015 году, стал популярным благодаря тому, что вызывал чувство ностальгии у зрителей, так как многие приемы и герои «Пробуждения силы» схожи с первыми фильмами серии.

Так, например, А. Мальский в статье ««Звёздные войны»: добро пожаловать в 1977 год» подробно разбирает каждую схожую черту «пробуждения силы» и Оригинальной трилогии [23].

Также А. Гагинский в своей рецензии «Звёздные войны: Пробуждение силы. Положительное мнение» отмечает многие ностальгические моменты: схожие с Оригинальной трилогией воздушные бои, отсылки к «Новой надежде» в виде декораций, костюмов, ракурсов, некоторых героев, юмора и др. [24].

Z. Feinstein (З. Файнштейн) в статье «I have discovered the reason that «Star Wars» exists in the first place» («Я думаю причина в первую очередь в том, что «Звёздные войны» существуют») также пишет, что «Звездные войны: Пробуждение силы» оживляют ностальгические воспоминания об Оригинальной трилогии. По мнению автора это связано с тем, что «Звездные войны» содержат в себе отсылки к актуальной экономической и политической проблематике, что и способствует их привлекательности для аудитории [25].

Многие исследователи, кинокритики и журналисты рассматривают «Звёздные войны» с точки зрения продукта массовой культуры. Часть из них связывают огромную популярность кинофраншизы политическими и экономическими механизмами, показанными в фильмах. Например, в статье А. Сакоян ««Звёздные войны»: ностальгия и актуальность» популярность последней части фильма связывается с демонстрацией картины реальной глобализации на примере галактической глобализации [19].

В эссе об американской мифологии «An American mythology: why star wars still matters» («Американская мифология: почему Звездные войны все еще значат») автор анализирует «Звездные войны» с точки зрения развития киноиндустрии Голливуда. Он анализирует мнения различных критиков. Все они сходятся на том, что факт огромного влияния «Звездных войн» очевиден. Однако, критики делятся на две группы. Одни считают, что воздействие кинофраншизы было разрушительным. То есть с момента выхода «Звездных войн» началось переключение Голливуда с интеллектуальных фильмов, на более простые сюжеты. Другие же считают, что наоборот, «Звездные войны» произвели положительный эффект, когда Голливуд стал снимать кино про простые человеческие ценности и противостояние добра и зла [26].

### **Объект исследования**

Кинофильмы франшизы «Звездные войны», включающие в себя семь кинофильмов: «Звездные войны: Эпизод IV – Новая надежда» (1977), «Звездные войны: Эпизод V – Империя наносит ответный удар» (1980), «Звездные войны: Эпизод VI – Возвращение джедая» (1983), «Звездные войны: Эпизод I – Скрытая угроза» (1999), «Звездные войны: Эпизод II – Атака клонов» (2002), «Звездные войны: Эпизод III – Месть ситхов» (2005), «Звездные войны: Эпизод VII – Пробуждение силы» (2015).

### **Предмет исследования**

Кинематографический образ, формируемый кинофильмами серии «Звездные войны» у зрительской аудитории города Красноярск.

### **Цель исследования**

Провести анализ кинематографических образов, формируемых кинофильмами серии «Звездные войны» у зрительской аудитории города Красноярска на предмет определения аспектов локального и глобального в этих образах.

### **Задачи исследования**

1. На основе обзора научной литературы и публикаций СМИ выявить предполагаемые кинематографические образы, которые формируют у зрителя произведения киноискусства «Звездные войны»;

2. Провести контент-анализ социальных медиа города Красноярска по ключевым словам «звездные войны» и ассоциативный эксперимент среди жителей города Красноярска со словами-стимулами «звездные войны»;

3. Проинтерпретировать результаты исследований, выявить основные образы и уточнить, что глобального и локального в них содержится.

### **Методологические основы исследования**

Главным образом данная дипломная работа опирается на результаты проведенного контент-анализа социальных медиа и ассоциативного эксперимента. Также в работе использованы такие общенаучные методы как анализ, описание, сравнение и др.

### **Предполагаемый результат**

Будет проведен анализ кинематографических образов в фильмах серии «Звездные войны», которые сформировались у зрителей города Красноярска. Будет дан ответ на вопрос, что глобального и локального представлено в этих образах. Материалы работы могут найти применение при написании научных статей, в издании публикаций (в т.ч. сборников статей).

### **Структура дипломной работы**

Введение, две главы, заключение, список литературы.

# **1 Понятия и особенности массовой и экранной культур**

## **1.1 Понятие массовой культуры и ее особенности**

Массовая культура охватывает все сферы человеческой жизнедеятельности. В современную эпоху глобализации трудно представить человека, который не сталкивался бы с массовой культурой или ее продуктами ежедневно. Как можно заключить из самого термина, эта культура рассчитана на массы людей, то есть она преобладает в обществе, в быту, в развлечениях и средствах массовой информации.

Стоит заметить, что массовая культура – достаточно противоречивое явление. С одной стороны, она очень востребована, с другой стороны, некоторые исследователи отмечают не только позитивное, но и во многом негативное влияние её на общество.

Однако начать стоит определения понятия «культура». На данный момент существует огромное множество определений понятия «культура», относящиеся к различным областям науки: философия, психология, социология, культурология, экономика и другие. Существуют также различные типологии определений этого понятия.

Рассмотрим некоторые из этих определений. Социолог У. Томас говорит, что «культура – это материальные и социальные ценности любой группы людей (институты, обычаи, установки, поведенческие реакции)» [27]. Ю. М. Лотман определяет культуру как совокупность генетически ненаследуемой информации в области поведения человека. Культуролог Д. В. Пивоваров даёт следующее определение: культура есть идеалообразующая сторона человеческой жизни и деятельности. Наиболее же общее понимание «культуры» – это совокупность продуктов человеческой жизнедеятельности (материальных и духовных).

Далее следует дать определение понятию «массовая культура».

Сама идея массовой культуры появилась в 1920-е годы, с появлением индустриального общества, когда классовое разделение общества стало исчезать и массы начали играть главную роль на исторической арене [3].

Соответственно, примерно в это же время изучением массовой культуры начали заниматься социологи. Первыми исследователями этого вопроса были Г. Лебон и Г. Тард. Они занимались изучением толпы и публики. Однако конкретно массовая культура ими не анализируется. Массы Г. Лебон называет толпой и рассматривает это определение более подробно. Под термином «толпа» он понимает «собрание индивидов, какова бы ни была их национальность, профессия или пол и каковы бы ни были случайности, вызывавшие эти собрания» [29].

С самого начала существования массовой культуры было дано множество её определений. Считается, что самое первое определение массовой культуры дал в 1944 Д. Макдональд, американский писатель и социолог. Д. Макдональд понимал под массовой культурой продукт, созданный на предприятии, и предназначенный для продажи на рынке.

Так, вслед за этим определением, многие исследователи определяют массовую культуру как то, что создано для потребления массами людей. Например, Э. Фулькиньюни дает следующее определение: «массовая культура – это определённого рода товар, произведённый для получения прибыли и по своему характеру представляющий низший слой культуротворчества» [32]. Н. Г. Хорошкевич пишет: «массовая культура – это возникшая в результате развития массового производства форма культуры, обладающая низким содержательным и художественным уровнем, легкодоступная для восприятия и распространяемая среди широких слоев населения при помощи СМИ [3].

Как уже было отмечено выше, в теории массовой культуры существует два подхода. В первом случае исследователи считают, что массовому обществу присуща «жесткая стандартизация, снижение индивидуальности личности и т.д.» [3]. Представители данного подхода: Х. Ортега-и-Гассет, Э. Фромм и другие. Эти исследователи относятся критично к массовому обществу и культуре. В качестве примера можно привести следующее определение: «массовая культура – термин, используемый в современной культурологии для

обозначения специфической разновидности «среднего» потребителя, и предполагающего возможность широкого тиражирования оригинального продукта» [30].

Во втором случае массовая культура рассматривается скорее позитивно. Это и большое равенство людей возрастающая степень социальной однородности общества. Однако подчеркивается некая «усредненность» и стандартизация массовой культуры. В качестве примера можно привести следующие определения: «Массовая культура – вид культуры современного индустриального общества, характеризующийся производством культурных ценностей, рассчитанных на массовое потребление и распространяемых средствами массовой информации»; «Вид культуры, характеризующейся ориентацией на усредненный вкус, стандартизацией формы, содержания, расчетом на коммерческий успех» [31].

Также следует принять во внимание точку зрения на массовое общество и культуру представителей франкфуртской школы (Т. Адорно, В. Беньямин, Г. Маркузе и другие). В работах этих исследователей массовая культура представлена как лишаящая личность индивидуальности, показана стандартность массового общества. Авторы подвергают более всего критике именно массовую культуру, большинство из них отделяют массовую культуру от культуры отдельным понятием. Эти исследователи впервые предложили новый взгляд на массовую культуру – «как на «идеологическую надстройку» капитализма, основным назначением которой является успокоение масс» [33].

В. Беньямин пишет о влиянии массового общества и культуры на искусство. По его мнению, массовизация искусства несет как положительный, так и отрицательный характер: положительное явление – возможность наглядной трансляции передаваемого сообщения; отрицательное – массовизация дает возможность делать множество копий одного объекта искусства, в результате чего теряется уникальное, исчезает так называемая «аура» произведения искусства, теряются нюансы и оттенки, которые

изначально присутствуют в оригинале. Но, несмотря на всё это, В. Беньямин дает достаточно высокую оценку массовой культуре и искусству, с точки зрения того, что именно это искусство может нести новые идеи в массы [34].

Нельзя не отметить определение массовой культуры Ж. Бодриера. Согласно автору, массовая культура самая распространенная форма культуры в обществе потребления. Такая культура навязывает человеку потребление товаров и услуг. «Он (человек) должен постоянно потреблять: продукту питания, покупать вещи, развивать свою любознательность, иначе его посчитают асоциальным. Для современной культуры присуща большая символичность. Люди покупают не столько сами вещи или услуги, сколько символы благополучия» [35].

Для того, чтобы дать окончательное определение понятию «массовая культура», приведем несколько более современных популярных определений.

«Массовая культура – культура, приспособленная к вкусам широких масс людей, технически тиражируется в виде множества копий и распространяется при помощи современных коммуникативных технологий» [36].

«Массовая культура – это совокупность общемировых потребительских элементов культуры, производимых в больших объемах промышленным способом, культура повседневной жизни, предоставленная большей части общества по самым разным каналам, включая средства массовой информации и коммуникации, с которыми она тесно связана» [36].

В итоге массовую культуру можно определить следующим образом: массовая культура – это самая распространенная в обществе область культуры. Именно это определение мы будем использовать в бакалаврской работе. Массовая культура предназначена и используется широкими слоями населения. Она легкодоступна для восприятия и понимания всеми слоями населения, стандартизирована, а её содержанием является продукция производства: кино, телевидение, книги и тому подобное. Также массовая культура является средством передачи различной информации: идей, образов и др. Она может

являться как инструментом приобщения к достижениям культуры, так и инструментом манипуляции людьми через средства массовой информации и другие продукты массовой культуры.

Современные исследователи выделяют три уровня массовой культуры:

Китч-культура – массовая культура в ее самом низкопробном проявлении. К основным характеристикам китча относят: упрощенную подачу проблематики; опору на стереотипные образы, идеи, сюжеты; ориентацию на обывателя, жизнь которого протекает скучно и однообразно. Китч не ставит вопросов, он содержит только ответы, заранее подготовленные клише, не вызывает духовных исканий, психологического дискомфорта. В настоящее время в индустриально развитых странах преобладает именно китч-культура.

Мид-культура – массовая культура, обладающая некоторыми чертами традиционной культуры, но в то же время включающая в себя черты массовой культуры. По отношению к китчу эта форма массовой культуры считается более высокой. Можно сказать, что она задает тон, на ее стандарты ориентируется массовая культура в целом.

Арт-культура – массовая культура, не лишенная определенного художественного содержания и эстетического выражения. Это наиболее высокий уровень массовой культуры, рассчитанный на самый образованный и требовательный сегмент аудитории. Главной ее задачей является максимальное приближение массовой культуры к нормам и стандартам традиционной культуры.

Рассмотрим основные функции, которые выполняет массовая культура.

Адаптивная функция. Массовая культура предстает как механизм социализации личности к окружающей её социальной и природной реальности, то есть данная функция обеспечивает приспособление человека к его окружению. «Однако, как правило, адаптация происходит путем пассивного подчинения личности социальным нормам. В результате личность



полностью или частично утрачивает индивидуальность и соответственно уникальность» [37].

Манипулятивная функция, о которой уже было сказано выше. Здесь массовая культура предстаёт в качестве управленца сознанием масс, формируя у них потребности и интересы, которых раньше не было.

Аксиологическая функция – эта функция массовой культуры, которая создает иерархию ценностей и жизненных идеалов как отдельного человека, так и общества в целом.

Нормативная или регулятивная функция массовой культуры преподносит определенную систему правил, принципов и моделей человеческого поведения в обществе.

Не стоит забывать об одной из самых важных функций массовой культуры – развлекательной. Здесь массовая культура способом организации и заполнения досуга, а также удовлетворения запросов масс и получения удовольствия.

Существует также релаксационно-компенсаторная функция. Данная функция культуры способствует снятию напряжения и стресса. «Она мифологизирует сознание имитирует процессы, происходящие в действительности, создает упрощенные «версии жизни», отсылая человека к миру иллюзорного опыта инесбыточных грез» [37].

Коммуникативная функция. «Массовая культура сама является предметом коммуникации, она формирует образцы общения и даже может выступать субъектом общения» [37].

Знаково-символическая функция. Массовая культура, обладая собственным знаковым кодом, маркирует степень престижности вещи и задает сложную социальную иерархию, закрепляемую посредством системы социально значимого потребления.

Итак, в заключении параграфа можно сделать следующие выводы:

1. Существует множество определений понятия «массовой культуры», условно их можно разделить на два «лагеря»: отрицательные и положительные;

2. Определение массовой культуры, используемое в данной бакалаврской работе: массовая культура – это самая распространенная в обществе область культуры.

3. Основные особенности массовой культуры: предназначена и используется широкими слоями населения, легкодоступна для восприятия и понимания, стандартизирована.

4. Основные функции массовой культуры: адаптивная, манипулятивная, аксиологическая, нормативная, развлекательная, релаксационно-компенсаторная, коммуникативная, знаково-символическая.

## **1.2 Понятие экранной культуры и её особенности.**

Для дальнейшего исследования также необходимо рассмотреть, что такое экранная культура.

Самое простое определение звучит следующим образом: Экранная культура – вариант массовой культуры, демонстрируемой на экранах (кинофильмы, видеоклипы, телесериалы и телепрограммы, компьютерные игры и др.) [39].

Рассмотрим особенности данного вида культуры подробнее.

Многие исследователи современной массовой культуры отмечают, что именно экранная культура в полной мере проявляет себя информационном обществе, и с появлением новых технических средств экранная культура становится ключевым феноменом образующим культуру [38].

Экранная культура – это результат взаимодействия человека с экранными средствами отображения информации: кинотехникой, телевизионной или компьютерной. Материальным носителем текстов этой культуры является экран.

Первая отличительная черта экранной культуры – её тесная связь с научно-техническим прогрессом. Так, экран от простого белого полотна развился до компьютерного дисплея. В процессе этой эволюции экран повышал свою способность передавать изображения. Это все более и более стирало различие между миром реальных вещей и миром знаков. В наше время это привело к особому типу реальности – виртуальной реальности, создаваемой экранной культурой.

«Экранная культура основана на системе экранных изображений и экранной речи. Они объединяют действие, устную речь, анимационное моделирование, письменные тексты и многие другие элементы. Вполне естественно, что содержание экранной культуры включает в себя самые разнообразные формы, связанные с кино, телевидением и компьютерами» [38].

Если рассматривать экранную культуру как систему, то на данный момент в нее входят три основных элемента: культура кино, телевизионная культура и компьютерная. Все три элемента неразрывно связаны друг с другом. Общий признак, объединяющий элементы – это подача аудиовизуальной информации в динамичной форме, то есть речь здесь идет о сочетании звука и «живого», подвижного изображения [39].

Еще одной отличительной особенностью экранной культуры является подача информации в цифровом виде. Эта тенденция со временем набирает всё большую популярность.

Все три элемента экранной культуры одновременно являются и её формами. Самой первой её формой является киноискусство (киноискусство также является одним из первых проявлений массовой культуры в целом). «В кинематографе синтезировались эстетические свойства литературы, живописи, театра и музыки, он отражает реальный мир в движении» [38]. Считается, что именно создание кино стало отправной точкой в рождении экранной культуры, как новый способ передачи информации, и совершенно новая система знаков – язык экрана.

Однако современное кино практически неотделимо от телевидения и компьютерной культуры. «Все элементы системы экранной культуры объединяет экранная форма передачи информации в такой степени, что порой трудно провести грань между ними» [38].

Связь кино и телевидения очевидна. О. Ф. Нечай говорит об этой связи, что «находящееся в процессе становления молодое телевизионное искусство утверждается как новый вид экранного искусства. Сам термин «экранное искусство» в 80-е годы XX века вовсе не синоним термина «киноискусство» – это более широкое понятие, объединяющее две самостоятельные ветви: киноискусство и телеискусство... Экранная форма более всего роднит телевизионное искусство с киноискусством» [40].

Взаимосвязь кино и телевидения породило видеокультуру. Если кино создает массового зрителя, то телевидение позволяет расширить зрительскую аудиторию до домашнего пользования. Компьютерная культура позволяет расширить зрительскую аудиторию максимально, так как «компьютер отличается от других средств передачи информации тем, что он способен представить данные различными способами – в виде звука, изображения, текста, таблиц и др.» [38]. К тому же компьютер позволяет зрителю выступать как активному субъекту, так как он осуществляет интерактивное взаимодействие с пользователем. Таким образом, компьютер позволяет в большей мере удовлетворять индивидуальные запросы зрителя, чем телевидение или кино. Например, пользователь компьютера может сам выбрать кинофильм, который он будет смотреть. В данном случае экран компьютера трансформируется в киноэкран.

Еще одна важнейшая роль компьютера во взаимодействии компьютерной культуры с киноискусством – это введение новых технологий. Так, например, при создании фильма «Звездные войны: Эпизод I – Скрытая угроза» Джорджем Лукасом была применена новая технология так называемых «виртуальных съемок», где специальные датчики списывают телодвижения с живого человека,

что в дальнейшей обработке позволяет придать максимальную реалистичность движениям персонажей, созданных на компьютере. Подобные технологии дают дополнительный простор для создания новых образов на киноэкране и к тому же позволяют сэкономить бюджет.

Все вышесказанное позволяет нам свести экранную культуру к одному определению: «экранная культура – это исторически сложившаяся система получения культурных произведений, способов их производства и трансляции с помощью экранных технических средств» [38]. И. А. Негодаев, один из исследователей экранной культуры отмечает, что экранная культура играет важнейшую роль в современном информационном обществе, где ценность материальных благ отходит на второй план, а на первый выходит ценность духовных факторов, информации и знаний [38].

В заключении параграфа можно сделать следующие выводы:

1. В данной бакалаврской работе используется следующее определение понятия экранная культура: это вариант массовой культуры, демонстрируемой на экранах (кинофильмы, видеоклипы, телесериалы и телепрограммы, компьютерные игры и др.)

2. Экранная культура как система состоит из трех основных элементов: культура кино, телевизионная культура и компьютерная.

3. Особенности экранной культуры следующие: тесная связь с научно-техническим прогрессом, подача информации в цифровом виде.

## **2 Анализ кинематографических образов произведения киноискусства Джорджа Лукаса «Звёздные войны»**

### **2.1 Глобальные кинематографические образы произведения киноискусства Джорджа Лукаса «Звёздные войны»**

В данной главе на основе обзора научной литературы и публикаций СМИ будут выявлены кинематографические образы, которые формируют у зрителя произведения киноискусства Джорджа Лукаса «Звёздные войны».

Первый и наиболее важный образ, формируемый у зрителей – образ будущего. Этот образ наиболее часто фигурирует в статьях и рецензиях. Это неудивительно, так как «Звёздные войны» относятся к жанру фантастики, а фантастика создана для того, чтобы смоделировать будущее. Этот образ наиболее глобальный, он обобщает все остальные и содержит в себе множество нюансов.

Так, например, многие авторы обращаются к политической стороне фильмов [12, 15, 20]. В большинстве статей, касающихся политики в «Звёздных войнах», авторы говорят о глобализации как о некоем принципиальном благе для всего мира, хоть этот процесс и сталкивается в фильмах с постоянными угрозами нарушения или уничтожения. Однако существует ряд мнений, кардинально отличающихся [42, 45]. Некоторые критики отмечают бессилие существующей в фильмах политической системы: борьба за выживание, нищета, кастовое расслоение общества. «С одной стороны военная диктатура с зомбированными тупыми штурмовиками, с другой стороны – феодализм, где власть передается по клановой королевской линии, а не путем демократических выборов лучшего и талантливого управленца повстанцев» [42]. Также замечается нелогичность в противопоставлении высоких технологий и отсутствия признаков цивилизованного государства с социальной системой.

На форумах и в обсуждениях под статьями о политике [45, 46, 47] часто встречаются целые дискуссии на фоне анализа Империи и Республики: была ли

власть Республики реальной, каков на самом деле политический режим Империи, насколько хорошо джедаи справляются с властью и др.

В общем, образ политической системы «Звездных войн» неоднороден и не может трактоваться однозначно, тем самым он привлекает к себе внимание и интерес зрителей.

Следующий образ, ярко представленный в средствах массовой информации [48, 49] – это новые технологии будущего. Свободное перемещение по неисчислимым галактикам на звездолетах, антигравитационные двигатели, световые мечи и бластеры, роботы и дроиды, планетарные щиты, голографические проекторы, новые виды транспорта и многое-многое другое. Интерес зрителей к технологической стороне фильма является отражением надежд и иллюзий о высокотехнологичном будущем. Кроме того, большой пласт статей посвящен технологиям уже нашедшим свое воплощение в реальности или находящимся на стадии разработки. Часто футуристические произведения являются стимулом к созданию новых технологий в реальной жизни, и «Звёздные войны» не исключение.

Здесь же стоит обратиться к другой технической стороне фильмов. Еще один важный образ, укоренившийся в умах зрителей – это спецэффекты. Множество статей и восторженных отзывов возвеличивают эффекты кинофильмов «Звёздные войны». Часто коммерческий успех фильмов связывают именно с этими новаторскими технологиями, примененными Джорджем Лукасом. Действительно, визуальные эффекты на момент выхода первой части фильма были поразительными, а добавляла впечатлений еще и масштабность. Таким образом, фильм о будущем сам становится словно созданным в другом времени. Миниатюризация, моделирование, мультипликация, комбинированные кадры, съемка компьютеризированной кинокамерой – некоторые из спецэффектов, позволившим «Звёздным войнам» в свое время так поразить воображение массового зрителя.

Следующие образы формируют у зрителей основные персонажи серии фильмов «Звездные войны». Эта франшиза породила достаточно большое количество действительно эффектных, запоминающихся персонажей, которые полюбили её зрителям: Дарт Вейдер, Люк Скайуокер, Хан Соло, принцесса Лея, Чубакка, магистр Йода, Оби-Ван Кеноби, С-3РО, R2-D2 и другие.

Далее проведем краткий анализ образов наиболее популярных персонажей.

Энакин Скайуокер (он же Дарт Вейдер) – по мнению большинства зрителей является самым сомнительным героем «Звездных войн». В Оригинальной трилогии этот персонаж предстает перед нами как истинное зло, как визуально, так и содержательно (рисунок 1). Во многих статьях [19, 22, 23, 24, 50] Дарт Вейдер признается одним из самых популярных и узнаваемых героев «Звездных войн», а также одним из величайших злодеев в истории кинематографа. Его внешний облик идеально подходит персонажу: длинный черный плащ, устрашающая и загадочная черная маска, а завершает это все низкий голос и «искусственное» дыхание. Этот персонаж всегда погружен в работу, но, по сути он не работает на Империю, а просто хочет устранить Оби-Вана Кеноби и стать таким образом последним джедаем.



Рисунок 1 – Дарт Вейдер



В следующих трилогиях Джорд Лукас показывает зрителям превращение добра в зло, Энакина в Дарта. Он постепенно показывает склонность Энакина к Темной стороне. Во многих статьях [14, 19, 50] отмечается, насколько важен и необычен для подобного рода фильмов показ момента «потери человечности».

Люк Скайуокер (рисунок 2). Люк не такой запоминающийся как остальные герои фильмов, однако он истинный герой. Его сюжетная линия интереснее, чем у других, только он участвует в полноценных драках на световых мечах. Также самой памятной и культовой сценой всех фильмов остается схватка Вейдера и Скайуокера. Весь путь с самого начала и до финала зритель идет рядом с ним.



Рисунок 2 – Лук Скайуокер

Мастер Йода (рисунок 3) – на протяжении всех фильмов серии остается непонятным существом с неизвестной планеты. Магистр Йода – это кладезь всей джедайской мудрости. В своих лучших сценах на Дагобе кукольный Йода незаметно остужает пыл юного и безрассудного Люка Скайуокера. С другой стороны, сцена с участием этого персонажа из «Атаки клонов» признана одной из лучших кинобитв 2002 года [50].



Рисунок 3 – Мастер Йода

Хан Соло (рисунок 4) – друг Люка Скайуокера, контрабандист, сомнительная личность не внушающая доверия и нарушающая устоявшиеся правила. Обладает бунтарским характером. Очень самоуверенный герой. Однако, не смотря на всё это, широко любим зрителями за свою сердечность, обаяние и готовность прийти на помощь.



Рисунок 4 – Хан Соло

Чубакка (рисунок 5) – помощник Хана Соло. Образ Чубакки – это образ лучшего друга, он заботливый, верный и четный.



Рисунок 5 – Чубакка

C-3P0 (рисунок 6) – Дроид, умен, верен друзьям, чувствителен. В итоге персонаж стал одним из самых узнаваемых и человечных героев «Звездных войн». Он вечно терзаемым вселенскими сомнениями и мыслями о бренности сущего.



Рисунок 6 – Дроид С-3РО

R2-D2 – этого персонажа любят все без исключения. Кроме того, если не считать маску Вейдера, R2-D2 остается самой узнаваемой эмблемой «Звездных войн». Как отмечают поклонники кинофильмов: R2-D2 очень-очень мил, так как он выглядит, двигается и издает звуки словно он большая игрушка. Именно в этом заключается его популярность среди детской аудитории. При этом дroid является верным и полезным товарищем. Например принцесса Лея доверяет ему планы устройства Звезды Смерти. В отличие от своего спутника С-3РО, R2-D2 храбрый и хладнокровный и часто спасает положение в те моменты, когда С-3РО не в состоянии этого сделать.



Рисунок 7 – R2-D2

Оби-Ван Кеноби (рисунок 8) – молодой Оби-Ван остается образцом добродетели и отваги, несмотря на то, что он и обречен на горькие потери и одиночество. При всех спецэффектах, злодеях и смешных дроидах именно Кеноби сделал «Звездные войны» убедительными. Кеноби – классический наставник, учитель, передающий герою мудрость. Образ Оби-Вана Кеноби и остальных джедаев вместе с ним видится зрителю загадочным, странном, немного напоминающим монаха-отшельника, этот образ мистический и могущественный.



Рисунок 8 – Оби-Ван Кеноби

Принцесса Лея (рисунок 9) – по мнению зрителей, она одна из лучших героинь в фантастическом жанре. Раздражительная, своевольная и до крайности самоуверенная. Она – принцесса, сенатор и лидер Повстанческого Альянса. И даже попав в плен, она более чем способна постоять за себя, она также владеет разными видами оружия.



Рисунок 9 – Принцесса Лея

Из вышесказанного можно заключить, что персонажи кинофильмов серии «Звёздные войны» совершенно разные. Однако, вместе, дополняя друг друга, они составляют единый гармоничный образ мира будущего.

Еще одной важной деталью, которую выделяют авторы статей о «Звёздных войнах», является философская система кинокартин.

Многие исследователи [12, 13] считают, что Джордж Лукас при создании позаимствовал идеи из различных религий, чтобы создать мифологию собственной вселенной. «История, написанная Джорджем Лукасом, базируется на центральном ядре, состоящем из мифических и религиозных элементов..., он допускает для своей вселенной возможность быть разделенной на две противоположные стороны, злую и добрую» [13].

Действительно, в «Звёздных войнах» всё основное внимание уделяется противостоянию Светлой и Тёмной сторон. Так, Марк Роулэндс в своей статье ««Звездные войны» – Добро и зло» пишет, что главенствующим мировоззрением в фильмах Джорджа Лукаса является манихейство. «Согласно этому учению, мир, и прежде всего человеческая жизнь, представляет собой грандиозную арену борьбы между добром и злом, которые, как считают

манихейцы, с одной стороны, равнозначны свету и тьме, а с другой – Богу и материи. И посему добро и зло следует понимать как реально существующие и независимые принципы бытия. Никто не знает, какой из них в итоге одержит верх, но борьба будет продолжаться до тех пор, пока один из принципов не возобладает над другим» [14]. Сами же манихейцы традиционно выступают на стороне света.

Автор статьи считает, что такая философия характерна и для «Звёздных войн». Так же, как и в манихействе, в фильмах Джорджа Лукаса есть добро и зло, свет и тьма. Но этот фильм повествует прежде всего о задатках добра и зла в каждом человеке. Также автор замечает интересную особенность: в «Звёздных войнах» зло есть нечто реально существующее, находящее повсюду, что противоречит христианской доктрине, где зло – отсутствие добра.

Сюжетная составляющая фильмов довольно проста, и, по мнению большинства исследователей, кроме вечной идеи противостояния добра и зла, никаких глубоких философских идей в фильмах не содержится.

Однако еще одной важной философской категорией серии фильмов «Звёздные войны» является Сила.

Согласно вере джедаев, Сила – это невидимая энергия, которая находится повсюду. Эта сила движет всей вселенной. Рыцарем-джедаем человек становится, после того, как с помощью многолетних тренировок разовьет свое умение управлять ею.

Кроме эффектных боевых умений, светового меча и силы, джедаи отличаются уникальной философией и взглядом на жизнь. Концепция религии джедаизма рассматривается в различных статьях. Так, например, в статье «Философия буддизма и Звёздные войны» о Силе обучении Люк Скайуокера сказано следующее: «Сила – единая сущность, взаимодействующая со всеми вещами во вселенной. Люк – такой же, как любой из живущих, такой же, как все остальные. Такое трактование – совершенно в духе буддизма. В буддизме понятие единой сущности, взаимодействующей со всей вселенной, известно

под названием "брахман". Буддисты полагают, что все в мире подобно. Все есть энергия. Эти определения из "Звездных войн" и буддизма совпадают, потому что оба они суть универсальные концепции. Ни в "Звездных войнах", ни в буддизме нет бога как высшей сущности, которому следует поклоняться; всем управляют вселенские законы» [13]. В силу можно верить каждому, но путь джедая – это путь самопожертвования и благодетели. Не слова, а дела. Не обещаний, а спасения реальных людей. Что тоже подтверждает схожесть джедаизма и буддизма.

В заключении параграфа можно сделать следующие выводы:

1. Глобальный образ фильмов серии «Звёздные войны» сложный и многосоставный.

2. Так как «Звёздные войны» в первую очередь кинофантастика, то доминирующим образом, вбирающим в себя все остальные, является образ далекого будущего.

3. Другие образы, формируемые у зрителей серии фильмов «Звёздные войны»: новые технологии, политика, персонажи и философия «киновселенной».

## **2.2 Контент-анализ социальных медиа города Красноярска по ключевым словам «звездные войны»**

Задача: определить, какой образ фильмов саги «Звездный войны» сложился у жителей Красноярска в период с выхода 1-го эпизода 1977 года до сегодняшних дней.

География исследования: интернет-порталы города Красноярска.

В данном исследовании были задействованы следующие популярные информационные порталы города Красноярска: [newslab.ru](http://newslab.ru/); <http://ngs24.ru/>; <http://arc.yarsk.info.ru/>; <http://www.redom.ru/>; <http://krasrab.net/>.



При помощи количественного показателя контент-анализа определим количество упоминаний о «Звездных войнах» на интернет-порталах г.Красноярска.

Качественным показателем определим качественную (положительную, нейтральную, отрицательную) оценку фильмов серии «Звездные войны».

На всех интернет-порталах отмечается некоторая периодичность упоминания о «Звездных войнах», поэтому для анализа выделены следующие периоды: 1977-1980 гг., конец 80-х гг., 2010-2013 гг., 2015-2016 гг.

Такой периодизации есть логическое объяснение:

- 1977 год – год выхода на западные экраны первого эпизода «Звездных войн» – «Звездные войны: Эпизод IV. Новая надежда»;

- Конец 80-х – период, когда и русский зритель по каналам кабельного телевидения или в видеосалонах смог увидеть творение Джорджа Лукаса.

- В 2010-2013 годах заговорили о переводе саги в новый 3D формат, отлично понимая, что спецэффекты фильма того стоят;

- 2015-2016 год на радость и тревогу поклонников ознаменовался выходом 7-го фильма «Звездные войны: Эпизод VII. Пробуждение силы».

За период 1977-1980 гг. нашлась одна публикация вырезки из неизвестной газеты 1977 года. Это статья Юлии Варшавской «Космические киноужасы». К сожалению, в те годы посмотреть фильм можно было только за границей, доступным это было только для единиц. Русский менталитет не позволял принимать образцы чуждой западной культуры, поэтому статья разгромная. Непонятно, для чего было ее писать, если массовый русский зритель не мог себе и представить, как это выглядит на экране.

Небывалый зрительский и кассовый успех фильма автор статьи называет «кинопсихозом», отмечает также многочасовые очереди за билетами, примитивность сюжета, слегка прохаживается по героям. В общем и целом называет фильм «холодящим душу шедевром» и приводит примеры коммерциализации: публикацию одноименного романа, перевод в комиксы, а

также выход рекламных значков, футболок, плакатов с символикой фильма, выход игрушек – уменьшенных копий страшных персонажей. Однако и отмечает необычность применения световых мечей, которые, по мнению автора, и привлекают внимание обывателя к этим космическим ужасам.

Таким образом, можно сделать вывод, что, как мы не закрывались «железным занавесом», к нам все равно пришло понимание того, какое кино сейчас популярно на западе, и это вызвало волну возмущения.

Конец 80-х годов. Страна увидела творение Джорджа Лукаса, про которое читала в газетах. Общий лейтмотив: восторг от идеи фильма, от спецэффектов, ранее невиданных, от масштабности проекта. Страшные герои не пугали, а притягивали зрителя, так же, как и световые мечи.

Период 2010-2013 годов. Наше поколение открывает для себя «Звездные войны»: с удовольствием смотрит все эпизоды от начала до конца, переживает за джедаев, почему-то любит Дарта Вейдера, покупает себе световые мечи в магазинах детских игрушек. Статей по этой тематике практически нет, но есть живое обсуждения в социальных сетях.

Период 2015-2016 годов. исходя из данных, полученных в результате контент-анализа статей (всего пятнадцать отзывов) произошел новый виток любви к «Звёздным войнам» в связи с выходом нового эпизода. Фанаты испытывали смешанные чувства: радостного ожидания и тревоги. Новый режиссер, время не всегда удачных римейков. В результате 86% отзывов о новом фильме говорят разочарованно о:

- похожести сценария на эпизод 1977 года;
- об удачной игре актеров «старой гвардии»;
- о неубедительной игре молодых актеров.

Четырнадцать человек отзываются только положительно и отмечают следующее:

- хорошо, что фильм сделан с бережным отношением к материалу прошлых лет;
- полный восторг от встречи со старыми героями;
- замечательные спецэффекты.

«На экраны действительно выходит эпизод, снятый с бесконечным уважением к классической трилогии, с тем же настроением, добрым юмором и темпом повествования. Но ожидать, что вы до глубины проникнетесь драмой происходящего и будете кусать пальцы, с замиранием сердца ожидая развязки – вряд ли. И все вышперечисленное, пожалуй, никак не характеризует созданный в минувшем году эпизод. Принимайте все как данность» [51].

Проследим показатели в динамике указанные в таблице 1.

Таблица 1 Показатели в динамике

Показатели	1977-1980	Конец 80-х	2010-2013	2015-2016
Периоды				
Количественные:				
Упоминание о «Звездных войнах»	1	2	3	15
Упоминание о символике саги «Звездные войны»	1	1	0	5
Качественные:				
Положительная оценка саги		2	2	3
Нейтральное отношение			1	
Отрицательное отношение	1			12 (к новой серии)

Что касается показателя контент-анализа «упоминание о символике» серии фильмов «Звездные войны», то она претерпела изменения. Если в 1977 году про нее просто упоминалось, то к концу рассматриваемого периода в Красноярске анонсировались следующие события:

1. Перформанс (2 упоминания)

«Клуб развития молодежи "Кром" представляет. В рамках 4 го межрегионального конвента по «Саберфайтингу» в городе Красноярске пройдет 3-й ежегодный перформанс «Звездные войны: Казнь джедаев.»

Вас ждут фехтовальное эффектное представление на световых мечах, захватывающий сюжет с неожиданной развязкой! После представления вы сможете сфотографироваться и с мечами, и с участниками в костюмах киноэпопеи. Не пропустите самое эффектное шоу по миру «Звездных войн», которое вы когда-либо видели в Красноярске!» [52]

«12 мая 2016г. в 20:30 на площади Театра Оперы и Балета состоится фехтовальный перформанс «Звёздные гладиаторы». В массовом сражении на световых мечах из популярной киноэпопеи «Звездные войны» примут участие спортсмены-фехтовальщики из 5 городов России» [53].

## 2. Концерт академического оркестра

«3 марта 2012 на сцене Малого зала Красноярский академический симфонический оркестр под управлением омского дирижёра Дмитрия Васильева представит музыку из знаменитых голливудских кинопостановок.

Прозвучат сочинения давнего соратника Стивена Спилберга композитора Джона Уильямса, написанные им для фильмов «Звездные войны», «Инопланетянин», и «Затерянный мир»; также будут исполнены фрагменты из «Призрака оперы» и фантастического телесериала «Звездный путь»» [54].

«Мало кто замечает, что 99 процентов музыки к современным фантастическим фильмам или блокбастерам пишется для симфонического оркестра, – объясняет Дмитрий Васильев. – И это, как правило, очень хорошая музыка; так почему бы нам не играть её? К тому же эта хорошая возможность привлечь на концерт молодых людей, для которых «Звездные войны» – культовое кино» [54].

## 3. Копирование роботов (2 упоминания)

Студенты СФУ создали имитацию робота, вдохновившись «Звёздными войнами».

«Копию робота ВВ-8 из последнего, седьмого, эпизода саги «Звёздные войны» выставили на красноярском интернет-аукционе au.ru. Продавец просит за него от 15 тысяч рублей».

В заключении параграфа можно сделать следующие выводы:

- О «Звездных войнах» помнят и говорят с 1977 года по сегодняшний день;

- Были периоды затишья (двухтысячные годы), это может быть связано с тем, что, вышедший в 1999 году фильм «Звездные войны: Эпизод I - Скрытая угроза» вызвал у зрителей немало разочарований, поэтому в начале двухтысячных внимание зрителей к «Звёздным войнам» угасло;

- Каждое поколение без особой рекламы открывает для себя «Звездные войны»;

- Символика «Звездных войн» до сих пор актуальна. Претерпела изменения от игрушек до событийных мероприятий;

- При всех разочарованиях от новой серии кассовые сборы все на том же высоком уровне. Это явление связано с высокой окупаемостью уже на стадии производства фильма: продажа игрушек, комиксов и прочей атрибутики, а также с масштабной рекламной компанией фильмов;

- Интерес красноярцев подтверждается сообщениями с сайтов кинотеатров: «На сегодня и все последующие дни красноярцы также покупают и заранее бронируют билеты» и анонсами событийных мероприятий по сюжетам «Звездных войн»».

### **2.3 Ассоциативный эксперимент среди жителей города Красноярска со словами-стимулами «звездные войны»**

Было проведено исследование с целью определения представления студентов о саге «Звездные войны».

В эксперименте принимали участие молодые люди в возрасте от 18 до 23 лет. Всего было опрошено 100 человек, все опрошенные смотрели данный фильм. Все участники эксперимента были опрошены на улицах г.Красноярска методом анкетирования. В анкете предлагался один вопрос со свободным вариантом ответа: «Какие ассоциации у Вас вызывает словосочетание «Звёздные войны»?».

Респондентам предлагалось записать несколько слов-ассоциаций на слово-стимул, в данном случае название.

В результате обработки полученных ответов от респондентов вышло в общем 719 ответов.

Наиболее распространенные ответы участников эксперимента (не менее 5 повторений):

- Дарт Вейдер (31);
- Световой меч (18);
- Джедаи (15);
- Йода (15);
- Джордж Лукас (10);
- Харрисон Форд (8);
- Дроиды (7);
- Чубакка (7);
- Империя (6);
- Звезда смерти (6);
- R2D2 (6);
- Штурмовики (5);
- Фантастика (5).

Первым по популярности ответом стало слово-реакция имя персонажа темной силы «Дарт Вейдер». Это связано с яркостью образа, его историей, с

притягательностью темной силы для молодежи. Отношение к нему может быть разным, но то, что этот персонаж привлекает зрителей своей уникальной экипировкой, силой своей личности, харизматичностью – это однозначно. Это некий символ «Звездный войн».

Следующим в списке наиболее популярных ответов стал «световой меч». Это неотъемлемый атрибут саги, до сих пор привлекающий даже искушенного в спецэффектах и видах оружия зрителя.

Далее идут герои «светлой стороны», всегда борющейся за спасение мира – «джедаи». Хоть большинству запоминается образ Дарта Вейдера, но зрителя все равно интересует победа добра над злом. Джедаи в фильме как раз выступают – рыцарями-миротворцами. У них нет яркой атрибутики, но при этом их притягательность заключается в обладании особой сверхъестественной Силой, направляемой ими на охрану и защиту других.

Третьим по популярности героем назван «Йода». Запоминается он зрителям благодаря своей необычной внешности, инверсивному построению речи и вселенской мудрости. Каждый хотел бы иметь рядом подобного мудрого друга, наставника, который поможет, направит, убережет от ошибок.

Помнят зрители и создателя «Звездных войн» – Джорджа Лукаса, актера Харрисона Форда.

Дроиды в «Звездных войнах» – тоже неотъемлемая часть. Помощники, хранители информации. Иногда от них зависит ход истории. Им присущи некоторые человеческие черты, в том числе и особенное «дройдовское» чувство юмора.

Чубакка запоминается своим необычным внешним видом, преданностью друзьям, знаниями в управлении и строении космических кораблей.

Популярным также было слово «Империя», некое внушающее страх политическое устройство или государство. В этом слове слышится и чувствуется могущество.

Называют опрошенные и «Звезду смерти». Притягательный образ смертоносного оружия вселенского масштаба, целая планета. Конечно, зрителю становится страшно от возможных последствий применения такого супероружия. Взрыв «Звезды смерти» – один из ярчайших спецэффектов саги.

Запоминаются зрителю и штурмовики, думаю, за счет необычных белых костюмов (это ведь темная сила), большого количественного состава. И потом, маска штурмовика напоминает знаменитую маску Дарта Вейдера.

Безусловно логичным следует считать упоминание опрошенными понятия «фантастика». Человек всегда хочет знать свое будущее, всегда интересуется, а что там, за пределами моего мира. Фантастика – всегда прообраз будущего.

Группировка слов – реакций по смыслу. Получилось 10 групп:

- Персонажи (109);
- Атрибутика (47);
- Сюжет и влияние на культуру (24);
- Актеры, режиссеры (21);
- Локации и пространства (19);
- Отзывы (16);
- Семья (15);
- Политическое устройство (14);
- Звуки (12);
- Общественный строй (9).

Группа «Персонажи» (109);

- Дарт Вейдер (31);
- Джедаи (15);
- Йода (15);
- Дроиды (7);
- Чубакка (7);
- Штурмовики (5);



- R2D2 (6);
- Принцесса Лея (4);
- Энакин Скайуокер (3);
- Граф Дуку (2);
- Падме (2);
- Повстанцы (2);
- С-трипио (2);
- Хан Соло (2);
- Большая лягушка (1);
- ДжаджаБингс (1);
- Кайло Рен (1);
- Нигер с фиолетовым мечом (1);
- Палпатин (1);
- Вуки и мелкие лесные хорьки с лазерами (1);
- Голограммы (1).

В нее входят слова, называющие персонажей «Звездных войн». Причем респонденты называют как наиболее ярких персонажей, так и второстепенных, не играющих большой роли. С большим отрывом идет персонаж темной Силы – «Дарт Вейдер», далее «джедаи» и «Йода», понятно, что молодые люди помнят, что фильм все-таки о противостоянии светлой и темной силы. Остальные персонажи упоминаются редко, причиной этому может служить не столь ярко раскрытые сюжетные линии.

Группа «Атрибутика» (47):

- Световой меч (18);
- Космические корабли (4);
- Сокол тысячелетия (3);
- Бластер (3);
- Кимоно (2);
- Звездолеты (1);

- Люминесцентные лампы (1);
- Маска (1);
- Свет (1);
- Т-рексы (1);
- Черный плащ (1);
- Звездная карта (1);
- Шлем штурмовика (1);
- Гроб Падмы (1);
- Технологии (1);
- Песочные оттенки в одежде (1).

Респонденты перечислили наиболее запоминающиеся атрибуты фильма. На первом месте – световой меч как наиболее привлекательный спецэффект. Далее – космические корабли, и, сокол тысячелетия – один из немногих космических кораблей, название которых упоминается в серии фильмов «Звездные войны».

Группа «Сюжет и влияние на культуру» (24):

- Фанаты (4);
- Космос (2);
- Культура (2);
- Теория большого взрыва (1);
- 4 мая (1);
- Стартрэк (1);
- Специфический стиль (1);
- Спецэффекты (1);
- Своя история (1);
- Сага великолепия (1);
- Робопип (1);
- Популярный фильм (1);
- Мейнстрим (1);

- Лукасфильм (1);
- Косплей (1);
- Космическая опера (1);
- Космическая сага (1);
- Кино в 22.00 (1);
- Кассета (1).

Данная группа подтверждает большое значение для массовой культуры фильмов серии «Звёздные войны», так как участники опросов отмечают фанатов, косплей, упоминание космической саги в телесериале «Теории большого взрыва», здесь даже упоминается Международный день «Звёздных войн» – 4 мая.

Группа «Актеры, режиссеры» (21):

- Джордж Лукас (10);
- Харрисон Форд (8);
- ДжоУильямс (1);
- Кристофер Ли (1);
- Крутые актеры (1);
- Смазливый мелкий блондин (1).

Опрошенные знают имя создателя «Звездных войн», так он и войдет в историю кинематографа. Удивительно, что популярен образ Дарта Вейдера, но имя актера не называют. Харрисона Форда называют, видимо, потому, что это один актер из плеяды знаменитых, хотя его персонажа упоминают редко.

«Локации и пространства» (19):

- Звезда Смерти (6);
- Вселенная (3);
- Звезды (3);
- Новый мир (1);
- Звездное небо (1);
- Пустыня (1);

- Подводный город (1);
- Планеты (1);
- Йавин (1);
- Набу (1).

Самое запоминающееся пространство «Звезда смерти» – смертоносная планета-супероружие.

Отзывы (16) предоставлены в таблице 2:

Таблица 2 Отзывы

Положительно	Отрицательно
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Великолепно (1);</li> <li>- Вне времени, всегда будет актуально (1);</li> <li>- Прикольные имена (1);</li> <li>- Прикольные сцены в пустынных землях (1);</li> <li>- Масштабно (1);</li> <li>- Концептуально (1);</li> <li>- Захватывает (1);</li> <li>- Люблю 4-6 (1).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Все умирают или плохо заканчивают (1);</li> <li>- Скучные диалоги (1);</li> <li>- Скучно (1);</li> <li>- Предсказуемо (1);</li> <li>- Нет общей картины вселенной (1);</li> <li>- Длинное начало (1);</li> <li>- It's a trap! (1);</li> <li>- Ненавижу 1-3,7 части;</li> <li>- Временные барьеры понимания разных частей ЗВ (1);</li> </ul>

Отзывы делятся на две группы: положительные и отрицательные. Примечательно, что ответы поделились поровну. Из ответов следует, что современный молодой человек не является абсолютным фанатом «Звездных войн», как те, кто увидел их в конце 80-х. Привлекательно, масштабно, но не более.

Группа «Семья» (15):

- Взаимосвязи персонажей (5);

- Детство (4);
- Отец (3);
- Противоборство (1);
- Общение (1);
- Ненависть (1).

Наличие данной группы удивило, так как открытых семейных отношений в саге нет. Но респонденты отметили, что взаимосвязь персонажей по линии родства. Здесь роль сыграла линия родственной взаимосвязи светлой и темной стороны. Причем, в новой серии эта связь тоже прослеживается (Принцесса Лея – Хан Соло – Кайло Рен). Видимо, тематика родственных отношений, тема семьи среди опрошенных актуальна. Вопросы общения, противостояния, и особняком выделена тема отцовства.

Группа «Политическое устройство» (14):

- Империя (6);
- Власть (2);
- Политика (2);
- Большой мир (1);
- Республика (1);
- Глобализация (1);
- Интересная политическая система миров (1).

Большинство респондентов волнует тематика политического устройства Галактики, хотя сам Джордж Лукас мудро был вне политики. Наиболее частое упоминание именно Империи говорит о том, что образ её могущества укрепился среди опрашиваемых.

Звуки (12):

- Музыка (4);
- Имперский марш (2);
- Бблрблрблрблр (1);
- Взиювзиювсшых (1);

- Астма (1);
- Дыхание (1)4
- Пик-пик (1);
- Пиу-пиу (1).

В этой группе респонденты отметили музыкальное сопровождение, знаменитый имперский марш, и звуки, издаваемые роботами, дроидами, разными видами оружия.

Общественный строй (9):

- Ситхи (3);
- Повстанцы (2);
- Сенат (1);
- Расовые отношения (1);
- Мы не одни во вселенной (1);
- Инопланетяне (1).

На основе результатов ассоциативного эксперимента можно выделить следующие выводы:

1. Основные образы, сформировавшиеся у зрителей фильмов серии «Звёздные войны» проживающих в г.Красноярске практически полностью совпадают с глобальными образами этих фильмов. А именно: персонажи, политика, новые технологии, образ будущего и др.

2. Наиболее популярным образом среди красноярских зрителей является образ главного персонажа-злодея Дарта Вейдера, на втором месте – такой атрибут будущего, как световой меч, а на третьем – рыцари-джедаи, управляющие Силой.

3. Стоит отметить общемировую тенденцию к разделению мнений по отношению к фильмам серии «Звёздные войны». Подавляющее большинство зрителей разделяет фильмы на две группы: Оригинальная трилогия (4-6 эпизоды) и приквелы (1-3 эпизоды). При этом с симпатией зрители относятся

только к Оригинальной трилогии. Красноярские зрители не исключение в данном случае.

4. Что же касается каких-либо локальных образов, сформировавшихся только у зрителей г.Красноярска, то в ходе исследования была отмечена лишь одна группа таких образов – это семья и семейные отношения.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении хочется сказать, что для полного раскрытия темы в ходе написания данной бакалаврской работы были успешно выполнены все поставленные цели и задачи.

Был успешно проведен анализ кинематографических образов, формируемых кинофильмами серии «Звездные войны» у зрительской аудитории города Красноярска на предмет определения аспектов локального и глобального в этих образах. Для достижения этой цели были успешно выполнены следующие задачи:

1. На основе обзора научной литературы и публикаций СМИ были выявлены кинематографические образы, которые формируют у зрителя произведения киноискусства «Звездные войны». Эти образы следующие: образ далекого будущего, включающий в себя новые технологии, политическую систему, философию и множество запоминающихся персонажей.

2. Успешно проведен контент-анализ социальных медиа города Красноярска по ключевым словам «звездные войны».

- В ходе этого исследования было выявлено, что жители г.Красноярска помнят, говорят и интересуются фильмами серии «Звездные войны».

- В красноярских интернет-порталах существуют как положительные, хвалебные статьи и отзывы, так и негативные (критические).

- Большинство упоминаний словосочетания «Звездные войны» связана с какими-либо мероприятиями, проходящими в городе.

3. Успешно проведен ассоциативный эксперимент среди жителей города Красноярска со словами-стимулами «звездные войны» в ходе которого выяснилось, что практически все образы, сформированные у красноярцев серией фильмов «Звездные войны» совпадают с глобальными, выявленными в ходе выполнения первой задачи. Исключение составляет группа слов-реаций



«семья». Что говорит об актуальности темы семейных отношений и важности семейных ценностей для жителей г.Красноярска.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Лебон. Г. Психология народов и масс / Г. Лебон. - СПб.: Макет, 1995. – С. 114-115.
2. Ортега-и-Гассет, Х. Восстание масс / Х. Ортега-и-Гассет. 1991. - С. 4.
3. Хорошкевич, Н. Г. Неоднозначность массовой культуры / Н. Г. Хорошкевич // Социс. Социологические исследования . – 2011 . – № 11 . – С. 111-117.
4. Мордвинова, Л. В., Шилова, А. Феномен массовой культуры в современном обществе / Л. В. Мордвинова, А. Шилова // [Аналитика культурологии](#). - 2009. - № 4.
5. Аблеев, С. Р. Специфика и тенденции массовой культуры: анализ основных аспектов [Электронный ресурс] / С. Р. Аблеев // – Режим доступа: <http://www.lomonosov.org/friend-esses/fourfriend-esses15054.html>
6. König, R. Soziologische Orientierungen. Vorträge und Aufsätze / Hrsg. von R. König. Köln – Berlin, 1998.
7. Жабский, М. И. Социология кино: истоки, предмет, перспективы / М. И. Жабский. - М.: Знание, 1989. С. 1–64.
8. Мкртычева, М. С. Кино как предмет социологического изучения: возможности и перспективы / М. С. Мкртычева // [Теория и практика общественного развития](#). - 2012. - №12.
9. Мзареулов, К. Фантастика. Общий курс / К. Мзареулов. 1994.
10. Самутина, Н. [Фантастическое кино. Эпизод первый : сборник статей](#) / Н. Самутина. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – С. 408.
11. Агафонова, Н. А. Общая история кино и основы анализа фильма / Н. А. Агафонова. – Минск: Тесей, 2008
12. [Загудаев](#), А Больше, чем фильм. Как Джордж Лукас придумал «Звездные войны» [Электронный ресурс] : [Звездные войны кино](#) / А. Загудаев // – Режим доступа: <http://disgustingmen.com/kino/how-star-wars-was-made-history>

13. Философия Буддизма и Звездные Войны [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.sunhome.ru/religion/11301>
14. «Звездные войны» - Добро и зло [Электронный ресурс]. – Режим доступа:  
[http://www.plam.ru/philos/filosof\\_na\\_krayu\\_vselennoi\\_nf\\_filosofija\\_ili\\_gollivud\\_ide\\_t\\_na\\_pomosh\\_filosofskie\\_problemy\\_v\\_nauchno\\_fantasticheskikh\\_filmah/p10.php](http://www.plam.ru/philos/filosof_na_krayu_vselennoi_nf_filosofija_ili_gollivud_ide_t_na_pomosh_filosofskie_problemy_v_nauchno_fantasticheskikh_filmah/p10.php)
15. Земные секреты «Звездных Войн» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.manwb.ru/articles/arte/cinema/StarWarSecret2\\_XX/](http://www.manwb.ru/articles/arte/cinema/StarWarSecret2_XX/)
16. [Maramba](#), R. The Philosophy of Star Wars [Электронный ресурс] / [R. Maramba](#) // – Режим доступа: <https://thecriticalthinker.wordpress.com/2008/08/27/the-philosophy-of-star-wars/>
17. Карчевская, К. С. О проявлениях архетипических образов в мифических и кинематографических сюжетах [Электронный ресурс] / К. С. Карчевская // – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/o-proyavleniyah-arhetipicheskikh-obrazov-v-mificheskikh-i-kinematograficheskikh-syuzhetah>
18. Конфорти, М. Архетипы, когерентность и кино [Электронный ресурс] / М. Конфорти // – Режим доступа: <http://maap.ru/library/book/93/>
19. Сакоян, А. «Звёздные войны»: ностальгия и актуальность [Электронный ресурс] / А. Сакоян // – Режим доступа: [http://polit.ru/article/2015/12/21/star\\_wars/](http://polit.ru/article/2015/12/21/star_wars/)
20. Сакоян, А. «Звездные войны»: бизнес-модель и мифология [Электронный ресурс] / А. Сакоян // – Режим доступа: [http://polit.ru/article/2015/12/18/star\\_wars/](http://polit.ru/article/2015/12/18/star_wars/)
21. «Звёздные войны: Пробуждение Силы» собрали 2 миллиарда долларов в прокате [Электронный ресурс] / Журнал «Мир фантастики». – Режим доступа: <http://www.mirf.ru/news/star-wars-2-billion>
22. Гагинский, А. Почему фантастика приносит миллиарды [Электронный ресурс] / А. Гагинский // Журнал «Мир фантастики». –

Режим доступа: <http://www.mirf.ru/kino/pochemu-fantastika-prinosit-milliardy>

23. Мальский, А. «Звёздные войны»: добро пожаловать в 1977 год [Электронный ресурс] / [А. Мальский](#) // Журнал «Мир фантастики». – Режим доступа: <http://www.mirf.ru/kino/kinoreview/star-wars-back-to-1977>

24. Гагинский, А. Звёздные войны: Пробуждение силы. Положительное мнение [Электронный ресурс] / А. Гагинский // Журнал «Мир фантастики». – Режим доступа: <http://www.mirf.ru/kino/kinoreview/star-wars-force-awakens-good>

25. Feinstein, Z. I have discovered the reason that “Star Wars” exists in the first place [Электронный ресурс] / Z. Feinstein // – Режим доступа: <https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2015/12/19/i-have-discovered-the-reason-that-star-wars-exists-in-the-first-place/>

26. An American Mythology: Why Star Wars Still Matters [Электронный ресурс] / [Catholic World Report](#) // – Режим доступа: <http://decentfilms.com/articles/starwars>

27. Волков, Ю. Г., Добреньков, В. И. Социология [Электронный ресурс] / Ю.Г. Волков, В.И. Добреньков // – Режим доступа: [http://society.polbu.ru/volkov\\_sociology/ch19\\_all.html](http://society.polbu.ru/volkov_sociology/ch19_all.html)

28. Пивоваров, Д. В. Проблема синтеза основных дефиниций культуры / Д. В. Пивоваров // Вестник Российского философского общества. - 2009. - № 1. - С. 157-161.

29. Лебон, Г. [Психология толп / Г. Лебон // - М.: КСП+, 1999.](#)

30. Социологическая энциклопедия. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ebiblioteka.ru/searchresults/article.jsp?pager.offset=11#5 #5>

31. Осипов, Г. В. Социологический энциклопедический словарь [Электронный ресурс] / Г. В. Осипов // – Режим доступа: <http://ebiblioteka.ru/searchresults/article.jsp?pager.offset=11#4 #4>

32. Fulchignoni, E. La civilisation de l'image. Paris, 1969, p. 46-47.
33. [Шапинская Массовая культура XX века: очерк теорий / Шапинская // Полигнозис. - 2000. - № 2.](#)
34. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости [Электронный ресурс] / В. Беньямин // – Режим доступа: [www.plilol.msu.ru/~forlit/Pages/Biblioteka\\_Benjamin.htm](http://www.plilol.msu.ru/~forlit/Pages/Biblioteka_Benjamin.htm)
35. [Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Д. Белл // Перевод с англ. - М.: Academia, 1999.](#)
36. Массовая культура [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.grandars.ru/college/sociologiya/massovaya-kultura.html>
37. Лещинская, И. И. Массовая культура [Электронный ресурс] /И. И. Лещинская // – Режим доступа: <http://www.bsu.by/Cache/Page/290433.pdf>
38. Негодаев, И. А. Информатизация культуры [Электронный ресурс] / И. А. Негодаев // – Режим доступа: [http://polbu.ru/negodaev\\_informculture/ch15\\_all.html](http://polbu.ru/negodaev_informculture/ch15_all.html)
39. Экранная культура в XXI веке/Редколлегия: В.В.Виноградов (руководитель проекта), К.К.Огнев, С.Л.Уразова, В.Л.Цвик / Отв. за выпуск Н.И.Емельянова. – М.: ФГОУ ДПО ИПК работников телевидения и радио: вещания, 2010. – С.480.
40. Нечай, О.Ф. Телевидение как художественная система. - Минск. - 1981. - С. 256
41. Тарасова, М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства : монография / М. В. Тарасова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2015. - 236 с.
42. Берсенев, С. Звездные войны: Светлого Будущего не предлагается [Электронный ресурс] / С. Берсенев // – Режим доступа: <https://cont.ws/post/170233>

43. Жуковский, В. И. Пропозиции теории изобразительного искусства./ Жуковский В. И., Копцева Н. П – Красноярск: Красноярский государственный университет, 2004. - 256 с.

44. Костина А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества [Электронный ресурс] / А.В. Костина // – Режим доступа: <http://cnb.uran.ru/userfiles/210945.pdf>

45. Институциональный анализ Республики и Империи в "Star Wars" [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://luchecon.livejournal.com/693991.html>

46. Политический анализ: Звездные войны [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<http://www.disput.az/?app=forums&module=forums&controller=topic&id=41>

47. Звездные войны: экономика галактической империи [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.finam.ru/analysis/newsitem/zvezdnye-voiny-ekonomika-galakticheskoiy-imperii-20151216-173111/>

48. Технологии Звездных войн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.gazeta.ru/tech/2015/11/30/7926209/starwars\\_irl.shtml](https://www.gazeta.ru/tech/2015/11/30/7926209/starwars_irl.shtml)

49. Star Wars: 9 технологий, что опередили будущее [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://24tv.ua/ru/star\\_wars\\_9\\_tehnologij\\_cho\\_operedili\\_budushhee\\_n634](http://24tv.ua/ru/star_wars_9_tehnologij_cho_operedili_budushhee_n634)

50. Через тернии к звездам. Тридцать величайших героев «Звездных войн» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.film.ru/articles/cherez-ternii-k-zvezdam>

51. Фильм «Звёздные войны: Пробуждение силы»: Уважение и сотрудничество [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.redom.ru/articles/film-zvyozdnyie-vojni-probuzhdenie-silyi-uvazhenie-i-sotrudnichestvo\\_1005/](http://www.redom.ru/articles/film-zvyozdnyie-vojni-probuzhdenie-silyi-uvazhenie-i-sotrudnichestvo_1005/)

52. Перформанс "Звёздные войны: казнь джедаев" [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.kmforum.ru/blog/company\\_krom/](http://www.kmforum.ru/blog/company_krom/)

53. Фехтовальный перформанс «Звёздные гладиаторы» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://afisha.sibnovosti.ru/events/fehtovalnyy-performans-zvyozdnye-gladiatory>

54. Музыка из кинофильма «Звездные войны» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.redom.ru/afisha/info/5665/>

55. Студенты СФУ создали имитацию робота, вдохновившись «Звездными войнами» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://newslab.ru/abitura/news/381002>