

РЯБЧЕНКО СЕРГЕЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ

кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии образования
Дальневосточного федерального университета,
rsa37927@gmail.com

SERGEI A. RYABCHENKO

Cand. Sc. (Psychology), Associate Professor at the Department of Educational psychology
of Far Eastern Federal University

УДК 159.9

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОГО КИНО В ИНТЕРАКТИВНОМ ОБУЧЕНИИ

PECULIARITIES OF THE USE OF FEATURE FILMS IN INTERACTIVE LEARNING

Аннотация. Данная статья посвящена возможностям и преимуществам, использования кинематографа как инструмента интерактивного обучения. Автор рассматривает ряд принципов, которые позволяют максимально реализовать преимущества кинотренинга, дает ряд практических рекомендаций, касающихся проведения данного вида интерактивного обучения. В настоящей статье кино рассматривается как коммуникативная система, в которой действуют механизмы социально-психологического влияния, а специфика языка кино позволяет усилить это влияние. Анализируя особенности восприятия кино, автор приводит ряд примеров, указывающих на суггестивные средства фильма, метафоричность языка кино позволяет усилить данный эффект. Кроме того, в данной статье уделяется внимание способности кинотренинга формировать определенные концепты, которые помогают усвоению сложных научных понятий. В статье дается краткое описание авторской разработки учебного проекта по теме «тайм-менеджмент» с использованием игрового кино. Автором рассматриваются прогнозируемые результаты работы в рамках данного проекта.

ABSTRACT. This article focuses on the opportunities and benefits of using cinema as an interactive learning tool. The author examines a number of principles that allow to maximize the benefits of film-training and give some practical guidelines for carrying out this type of interactive instruction. In the present article cinema is considered as a communicative system in which mechanisms of socio-psychological influence operate, and the nature of the language of the movie allows to enhance this influence. Analyzing the features of the perception of cinema, the author gives a number of examples pointing to the suggestive means of the film, and the metaphorical language of the movie allows to intensify this effect. Moreover, the article focuses on the ability of cinema training to form certain concepts that help in the assimilation of scientific theory. The article gives a brief description of the author's development of a training project on the topic of time management using feature films. The author considers the predicted results of work in the framework of this project.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: архетип, групповая дискуссия, интерактивные методы обучения, миф, идентификация, концепт, механизмы социально-психологического влияния.

KEYWORDS: archetype, group discussion, interactive teaching methods, myth, identification, concept, mechanisms of socio-psychological influence.

Интерактивные технологии обучения — знание нашего времени. Они стали не только инструментом отдельных педагогов, стремящихся внедрять практико-ориентированный подход в образовательный процесс, но и требованием Федерального государственного образовательного стандарта среднего и высшего образования. Вместе с тем, как показывает практика общения с магистрантами и педагогами, многие из них испытывают определенные трудности в освоении интенсивных технологий интерактивного обучения. Использование игрового кино в интерактивном

обучении может стать существенным подспорьем в решении данной проблемы.

Коммерческое развлекательное кино за последнее время существенно подпортило репутацию кинематографа как «важнейшего из искусств». Однако антигезисом этому может служить сцена из фильма «Побег из Шоушенка», когда герои фильма, сортируя книги для тюремной библиотеки, отправляют роман Дюма «Граф Монте-Кристо» на полку «Образование».

В отечественной литературе не так много источников, которые могли бы оказать практическую

помощь в освоении технологий использования игрового и анимационного кино в интерактивном обучении.

Стоит отдельно отметить учебное пособие А. А. Трусъ [13]. Хотя оно ориентировано на бизнес-образование, однако может быть использовано для разработки авторских методик проведения интерактивных занятий, которые направлены на повышение социально-психологической компетентности обучающихся. В частности, автор приводит ряд доводов в пользу использования «кинетренинга» и «видеообсуждения»¹ как эффективной технологии интерактивного обучения.

Так, А. А. Трусъ отмечает, что «... использование тренером этого методического инструмента создает участникам тренинга ощущение психологической безопасности и защищенности» [13, с. 12]. Действительно, участники групповой дискуссии, обсуждая сюжет фильма (фрагмент фильма), не столь озабочены своими проекциями, которые характеризуют их личность.

Кроме того, данная процедура позволяет управлять групповой динамикой, а также выполнять диагностическую функцию в отношении уровня подготовленности аудитории к анализу просмотренного материала [13, с. 12–19]. Видеообсуждение также может стимулировать дальнейшую самостоятельную работу с просмотренным материалом после завершения дискуссии; участники уже по-новому могут проанализировать фильм, вызвавший интерес. Как остроумно высказалась Фаина Раневская, что она четвертый раз смотрит фильм и должна сказать, что сегодня актеры играли как никогда.

Еще одна особенность использования игрового кино в образовательных целях, на которую следует обратить внимание, — это способность создавать иллюзию реальности происходящего на экране: «... кино вызывает у зрителя такое ощущение достоверности, которое совершенно недоступно никаким другим искусствам и может равняться лишь с переживаниями, вызываемыми непосредственными жизненными впечатлениями, — бесспорно. Очевидна и выгода этого для силы художественного впечатления» [10, с. 96].

Так, например, в художественном фильме «Зелиг» (режиссер Вуди Аллен, 1983 г.) эффект документальности достигается вплетением документальных кадров в ткань игрового кино. Ряд эпизодов фильма выполнен в документальной черно-белой стилистике, Зелиг (герой киноповествования) попеременно появляется в кадре со Скоттом Фицджеральдом, Папой Пием XI, Адольфом Гитлером и другими историческими персонажами. Леонард Зелиг — вымышленный персонаж, однако такая «документальность» создает ощущение правдивости повествования.

Аналогичный художественный прием мы можем увидеть в фильме «Форрест Гамп» (режиссер

Роберт Земекис, 1994 г.). На протяжении всего фильма главный герой (актер Том Хэнкс) встречается с множеством знаковых фигур в истории Соединенных Штатов, включая двух президентов страны. В составе символической сборной лучших игроков-любителей по американскому футболу его принимает президент Джон Кеннеди. Позже он получает из рук президента Линдона Джонсона Медаль почета — высшую воинскую награду страны.

Отдельно можно выделить эпизод с участием Форреста Гампа в телевизионном шоу Дика Каветта (*The Dick Cavett Show*), которое регулярно выходило на американском телевидении несколько десятков лет. Надо сказать, что это была реальная передача, вышедшая 11 сентября 1971 года, в которой приняли участие Джон Леннон с супругой Йоко Оно. Для съемок этой сцены из оригинальной записи убрали Йоко Оно, затем с помощью компьютерной графики в кадре появился Том Хэнкс, а Дик Каветт сыграл самого себя. Комментарии музыканта Джона Леннона по поводу впечатлений Гампа о Китае взяты из текста песни самого Леннона — *Imagine*.

На первый взгляд, это просто забавный аттракцион с использованием компьютерной графики, который позволяет объединить кадры кинохроники и игрового кино, стилизовать ряд эпизодов в духе документального кино. На самом деле все гораздо тоньше и сложнее.

Ю. М. Лотман, дискутируя на тему, должно ли художественное кино походить на реальную жизнь, приводит ряд важных доводов в пользу «документальности» и «фотографичности» игрового кино: «Если представить себе, как выглядит то, что происходит на экране, для того, кто сидит в зале, то, пожалуй, основным вопросом, который неизбежно возникает у зрителя, будет вопрос: похоже это на жизнь или нет? При этом почему-то предполагается, что “что такое жизнь” мы знаем, и, следовательно, сопоставить экран с жизнью очень просто» [11, с. 7]. Автор указывает на принципиально важный момент, на принципиально другой ракурс рассмотрения данного вопроса: «Стремление зрителя сопоставить экран с жизнью — это требование, предъявленное не столько экрану, сколько жизни» [11, с. 8]. Вернемся к тем эпизодам в фильме Роберта Земекиса, где документальные кадры объединены с игрой актеров. Задача состоит не только в том, чтобы придать главному герою большую «документальность» и тем самым имитировать реальность происходящего. История главного героя развивается на фоне истории его страны, но это не просто фон повествования — судьбы героев киноповествования тесно переплетаются со всем тем, что происходит с самим обществом. Задача авторов данного фильма, как нам кажется, — обратить взор зрителя именно на современную общественную жизнь; другими словами, фигура и фон постоянно меняются местами в фокусе восприятия зрителя.

Кроме того, Ю. М. Лотман, объясняя специфику изобразительных средств кино, говорит, что «... никакое другое искусство не способно в такой

¹ Групповая дискуссия по поводу просмотренного киноматериала. Однако для краткости изложения в данной статье мы будем использовать в тексте термины «видеотренинг» и «видеообсуждение», которые предложил А. А. Трусъ.

мере создавать иллюзию подлинности, заставлять зрителя забывать, что наблюдаемые им события — не жизнь, а ее художественный образ» [11, с. 10]. Тот факт, что неотъемлемой частью кинематографа является фотография, заставляет зрителя относиться к происходящему на экране с доверием, верить в подлинность его сообщений: «Таким образом, материалом киноискусства является сама окружающая нас жизнь. Вся цепочка “вещи (люди, пейзажи) — оптика — фотография” как бы проникнута объективностью. Этот материал отличается от материала живописи и скульптуры (краски, камень) тем, что имеет *изначальный* образ, а от литературы и музыки — тем, что образ этот наделен самодовлеющей, объективно-реальной природой» [11, с. 11].

Сила воздействия кинофильма возрастает, когда происходят первичная идентификация (с главным героем фильма) и вторичная (с ситуацией киноповествования). В экспериментальных условиях ученые наблюдали, что люди, взаимодействуя с виртуальными героями, проявляли реальные реакции на субъективном, физиологическом и поведенческом уровнях. В качестве примера можно привести повторение классического эксперимента Стэнли Милгрэма (*Stanley Milgram*), но уже в условиях виртуальной реальности.

Ю. М. Лотман в своих работах, посвященных кинематографу, использует словосочетания «экран как собеседник», «диалог с экраном», подчеркивая тем самым диалоговую сущность кино: «Является ли кино коммуникативной системой? Но в этом, кажется, никто не сомневается. Режиссер, киноактеры, авторы сценария, все создатели фильма что-то нам хотят сказать своим произведением. Их лента — это как бы письмо, послание зрителям» [11, с. 6]. Безусловно, кино — это особый вид общения, однако в нем, так же как и в живом общении, присутствуют механизмы социально-психологического влияния (подражание, эмоциональное заражение, убеждение, внушение). Если с первыми тремя механизмами социально-психологического влияния все очевидно, то несколько аргументов в пользу «внушения» следует все же привести.

Режиссер Ю. Н. Арабов [3, с. 16–32], анализируя особенности восприятия кино, указывает на суггестивные средства фильма (изображение, звук, слово, пауза): «Чередование черных и белых кусков в кино, сверхяркое излучение и следующая вслед за ним темная пауза — излюбленное средство у ряда авторских режиссеров: Дреера, Бергмана, Сокурова. Средство, имеющее, как мы выяснили, гипнотический эффект» [3, с. 11]. Автор описывает ряд феноменов суггестии в кино в терминах нейролингвистического программирования (образ, символ, знак и «якорная техника») [3, с. 34]. На основании своего многолетнего опыта режиссер утверждает, что кино — зрелище гипнотическое; более того, путем заимствования приемов у психотерапии может совершенствоваться данный инструмент влияния.

Популярность ряда культовых фильмов ряд специалистов объясняют тем, что они вызывают «архетипический резонанс», т. е. напрямую обращаются к неосознаваемым структурам психики. Так,

А. Л. Баркова отмечает: «Мифологическое клише — это цельная система, где заранее заданы образы-архетипы, отношения между ними, сюжетные линии и тип оценок» [4, с. 154]. История, о которой повествует каждый культовый фильм, — это история об архетипах, не о стереотипах. Режиссер Джордж Лукас неоднократно говорил, что значительная часть успеха «Звездных войн» объясняется точным соответствием архетипическим доминантам, и о том влиянии, которое оказала на его творчество работа по сравнительной мифологии Джозефа Кэмпбелла «Герой с тысячами лицами» [9]. В рамках данной публикации нет возможности подробно рассмотреть механизм «архетипического резонанса», однако можно рекомендовать ознакомиться с данным феноменом в сборнике статей «Кино и глубинная психология» [7]. Неизменная популярность таких культовых лент, как «Матрица», «Побег из Шоушенка», «Форрест Гамп», во многом объясняется тем, что их сюжеты повторяют структуру героического мифа или «мифологического клише».

Метафоричность языка кино открывает широчайшие возможности поиска новых смыслов для участников кинотренинга: «Она (*метафора*) оказывается своего рода “тележкой”, перевозящей внутренние содержания клиента из сферы бессознательного в его сознание» [5, с. 111]. Как удивительно точно и кратко выразился французский режиссер Жан Виго: «Метафора — это миф вкратце» [7, с. 98].

Фильм Роберта Земекиса изобилует метафорами: например, в начале повествования Гамп, спасаясь от школьных хулиганов, которые преследуют его на автомобиле, вынужден бежать. Ортопедические скобы, которые сковывают свободу его движения, постепенно рассыпаются, и он мчится словно ветер. Этот эпизод, на наш взгляд, — метафора освобождения от социальных оков, от тех ограничений, которые накладывает на индивида общество, мешая тем самым развитию уникальных сильных сторон личности. Именно благодаря своей непохожести на среднестатистического американца Гамп добивается успеха во всех своих предприятиях. Он и звезда футбола, и герой войны, и чемпион по игре в пинг-понг, и человек, обжавший все Соединенные Штаты четыре раза (он бежал 3 года, 2 месяца, 14 дней и 16 часов).

Еще одна метафора, которая прослеживается на протяжении всего фильма, — метафора движения. Мелькают страницы политической истории США, в этой гонке участвуют Элвис Пресли, братья Кеннеди, Джон Леннон, реальные и вымышленные персонажи. Кто-то из них сходит с дистанции, а Форрест все бежит. Похоже, он единственный, кто бежит к себе, остальные в этой гонке теряют самих себя. Это бесконечное движение ассоциируется с дорогой, линией жизни, судьбой: «Не знаю, у всех ли есть судьба или мы летим по жизни, как перышко на ветру. Мне кажется, и то и другое. (*I don't know if we each have a destiny, or if we're all just floating around accidental-like on a breeze, but I, I think maybe it's both*)», — размышляет Гамп. Путешествие героя — это неотъемлемая часть героического мифа. Однако если не ограничиваться

поверхностными представлениями, что это история об американском Иванушке-дурачке, которому просто-напросто сказочно везет, то возникает вопрос: в чем основной замысел киноповествования? Почему в фильме погибают реальные исторические персонажи, которые имели изначально большие шансы подняться к вершинам успеха, реализовать американскую мечту? На наш взгляд, данный фильм — не только социальная сагира, в которой ставится под сомнение вся система ценностей американского общества, но и возникает вопрос об аутентичности бытия.

И здесь важно сделать акцент на еще одной важной особенности кинотренинга — возможности формировать у обучающихся определенные концепты. В «Кратком словаре когнитивных терминов» мы найдем следующее определение термина: «Концепт — это оперативная содержательная единица памяти, ментального лексикона, концептуальной системы и языка мозга... всей картины мира, отраженной в человеческой психике» [8, с. 90]. Понятие концепта отражает представление о смыслах, которыми оперирует человек в процессе мышления и которые отражают опыт и знания, содержание результатов всей человеческой деятельности и процессов познания мира. Термину «концепт» также соответствует термин «смысл», «основной замысел». Важнейшей функцией концептов является функция заместительства, в процессе осмысления каких-либо сложных явлений концепты замещают множество однородных объектов.

Дело в том, что традиционное академическое образование предполагает усвоение теории, осознанное понимание всех причинно-следственных связей в той картине мира, которая задается теорией. Теория, в свою очередь, требует адекватной методологии, научного обоснования, экспериментального или эмпирического подтверждения. Многие гуманитарные дисциплины, например психология, философия или *психосемантика*, оперируют значительным объемом гипотетических конструктов, отвлеченных понятий, что налагает ряд ограничений, особенно если речь идет о краткосрочных образовательных курсах, каковыми являются тренинги. Тренинг — это другой жанр, это обучение на собственном опыте (*experiential learning*). Однако, в свою очередь, усвоенные концепты помогают в освоении научной теории, так как выступают своеобразным фундаментом, на котором выстраивается научное «здание». Рассмотрим еще одно определение «концепта», данное Ю.С. Степановым: «Концепт — это как бы сгусток культуры в сознании человека; то, в виде чего культура входит в ментальный мир человека. И, с другой стороны, концепт — это то, посредством чего человек сам входит в культуру, а в некоторых случаях и влияет на нее» [12, с. 40]. Концепт не возникает из значений слов, а является результатом столкновения усвоенного значения с личным жизненным опытом, когда аллюзия, метафора, миф являются катализаторами данного процесса.

В качестве иллюстрации данных рассуждений рассмотрим несколько эпизодов из фильма «Форрест Гамп».

Дженни спрашивает Гампа, кем он станет, когда вырастет.

— Кем буду я? (*Who I'm gonna be?*) — переспрашивает Форрест Гамп. — А разве я не буду самими собой? (*Aren't-aren't I going to be me?*).

Для Гампа быть самим собой так же естественно, как и дышать; чем бы он ни занимался, он предельно аутентичен, все его поступки конгруэнтны внутренним душевным состояниям. Узнав о смерти Элвиса Пресли, он размышляет: «Наверное, трудно быть королем» (*Must be hard being a king*). Известие об убийстве Роберта Кеннеди наводит его на мысль: «Наверное, тяжело быть братом» (*It must be hard being brothers*). Следует пояснить, что в ряде воспоминаний близкие к Роберту Кеннеди люди утверждали: он долго не соглашался баллотироваться на пост президента США, но вынужден был сделать этот шаг из-за внешних обстоятельств. В более широком контексте это похоже на послание: не быть самим собой — это трудно, более того — это смертельно опасно.

Всего превыше — верен будь себе.

Тогда как утро следует за ночью,

Не будешь вероломным ты ни с кем.

(Уильям Шекспир, «Гамлет»).

В силу своих ментальных особенностей Гамп оказался невосприимчив к расовым, политическим предрассудкам, стандартам преуспеяния, которые господствуют в обществе. Он не стремится быть героем войны, знаменитостью, миллионером, однако обретает все это, именно оставаясь при этом самим собой. Он не утратил связи со своей природной сущностью, что зачастую происходит со многими людьми в процессе социализации. В фильме его противоположностью (тенью) является Дженни (актриса Робин Райт). В поисках своей экзистенциальной идентичности она экспериментирует, примеряя на себя множество ролей. Пытается быть популярной певицей, как Джоан Баез, участвует в движении хиппи, оказывается среди борцов за гражданские права. В конце концов все это приводит ее на грань самоубийства (сцена на балконе).

Таким образом, опыт, который получают участники групповой дискуссии в ходе обсуждения киноматериала, способствует усвоению концептов, представляющих собой заместителей понятий, у которых есть общепринятые словарно закрепленные значения. Концепт же намекает на возможное значение (аллюзии, метафоры), обращается к предшествующему опыту человека, т. е. концепт способствует возникновению индивидуальных смыслов, в отличие от закрепленных в словарях значений.

Кинематограф предоставляет огромный материал для анализа конкретных ситуаций (АКС). Так, журнал *Top-Manager* опубликовал специальный выпуск «100 лучших фильмов для менеджеров», в котором приводятся ситуации, иллюстрирующие ряд категорий социальной психологии и психологии управления, как лидерство, инновации, управление конфликтами, планирование и деловое общение [1]. Игровой фильм может стать основой для целого проекта (метод проектов).

В качестве иллюстрации использования игрового кино в качестве основы для учебного проекта мы взяли художественный фильм «Побег из Шоушенка» (режиссер Фрэнк Дарабонт, 1994 г.). Проект реализовывался в рамках изучения дисциплины «Тайм-менеджмент в профессиональной деятельности». Цель данного проекта — развитие навыков планирования и целеполагания. Задача — освоение базовых элементов технологии *Getting Things Done* («Приводить дела в порядок») Дэвида Аллена [2]. Книги Дэвида Аллена и его метод GTD получили широкое распространение. Более того, любой желающий может установить данный инструмент планирования на свой *Smartphone*. Тем не менее остановимся на ряде ключевых принципов, постулированных Дэвидом Алленом.

Во-первых, главное — освободить голову от мыслей о проектах, перестать волноваться, что делать дальше с одним из проектов и не забыли ли мы что-то в рамках другого. Во-вторых, если задача требует длительной пошаговой реализации, это — проект. Например: «Получить визу» — это не задача, а проект, состоящий из ряда последовательных шагов: сфотографироваться, сделать выписку, заполнить анкету (скачать ее перед этим), записаться в консульство и т.д. Автор пишет, что у современного активного человека всегда будет за 100 открытых проектов (если меньше — значит, вы что-то забыли). Другими словами, данный метод позволяет параллельно работать над несколькими проектами, определяя приоритеты и последовательность реализации каждого из этапов. В-третьих, данный метод универсален для того, чтобы применять его к различным классам задач. Кроме того, Аллен делится своим опытом, что он не разделяет время на рабочее и свободное, т.к. все это время — время его жизни.

Учебный проект, получивший название «Побег из Шоушенка по методу *Getting Things Done*, может быть реализован в недельном цикле. На первом занятии обучающиеся знакомятся с базовыми принципами данного метода, получают представление об основных элементах технологии работы с возникающими задачами. В частности, осваивают алгоритм рабочего процесса (рис. 1). Второй этап — самостоятельная работа, в которой происходит работа с литературой и выполнение заданий на материале фильма в соответствии с предложенной инструкцией.

Краткая инструкция может выглядеть следующим образом:

- Просмотреть х/ф «Побег из Шоушенка» (режиссер Фрэнк Дарабонт, 1994).
- Проанализируйте, используя сюжет фильма, каким образом главный герой спланировал и осуществил проект побега.
- Используйте принципы, этапы и схемы работы GTD (см. рис. 1).

Выполнение работы можно разделить на пять отдельных этапов:

- 1) собираем воедино все проблемы, занимающие наше внимание;
- 2) уясняем их суть и решаем, какие шаги предпринять;
- 3) организуем полученные результаты (категории / проекты);

4) рассматриваем альтернативные варианты реализации;

5) конкретные предпринимаемые действия.

Последний пункт методики GTD — это один из важнейших этапов. Очень сложно выбрать из списка задачи, которые требуют скорого решения. Для этого автор предлагает воспользоваться четырьмя критериями выбора:

- Контекст (*context*) — действие, которое требует определенной обстановки. Например, какие обстоятельства помогли Энди Дюфрейну (актер Тим Роббинс) в день побега;

- Время (*time*) — следует группировать свои задачи таким образом, чтобы на масштабные проекты оставалось как можно больше времени;

- Запас сил (*energy*) — задачи из списка следует выбирать исходя из своего самочувствия. На пике активности решать сложные задачи, в пик пониженного тонуса — самые простые;

- Приоритеты (*priority*) — важно правильно расставить приоритеты и выполнять те задачи, которые принесут максимум пользы.

Третий этап — это интерактивное занятие в малых группах по практическому освоению методики GTD.

Целесообразно дать обучающимся ориентировочную основу использования алгоритма рабочего процесса (рис. 1).

Пример:

— «Что это?»

— Двойной пожизненный срок за убийство, которого Энди Дюфрейн не совершал.

— «Требует ли это активных действий?»

— Большинство узников тюрьмы отвечают «НЕТ» (в «корзину» или «архив»).

— Энди выбирает многоходовый проект — «Побег».

— Как он осуществляет проект (обзор следующих действий)?

— Где взять инструмент для осуществления побега?

— Делегирование — Рэд (актер *Морган Фриман*) все может достать.

— Как спрятать оружие (детализация проекта), а кроме того, скрыть следы поджога? Далее обучающимся следует разделить на подгруппы (3–4 чел.) по темам, на которые разветвляется основной проект: «Подкоп» — *Engage* (время, место, обстоятельства побега); «Социальные проекты» (библиотека, Томми, друзья); «Возмездие» (директор Нортон). В дальнейшем на всем протяжении интерактивного занятия преподаватель выступает в роли модератора процесса. Проясняющими, наводящими, формирующими вопросами он помогает развитию дискуссии. Безусловно, преподаватель должен управлять групповым процессом, однако подобного рода дискуссии всегда будут с открытым финалом.

В непредсказуемости финала, на наш взгляд, находит свое отражение концепция «интертекстуальности» в кинематографе. Так, М.Б. Ямпольский пишет: «Текст не вещь, это трансформирующееся поле смыслов, которое возникает на пересечении автора и читателя. При этом тексту принадлежит не только то, что сознательно внес в него автор,

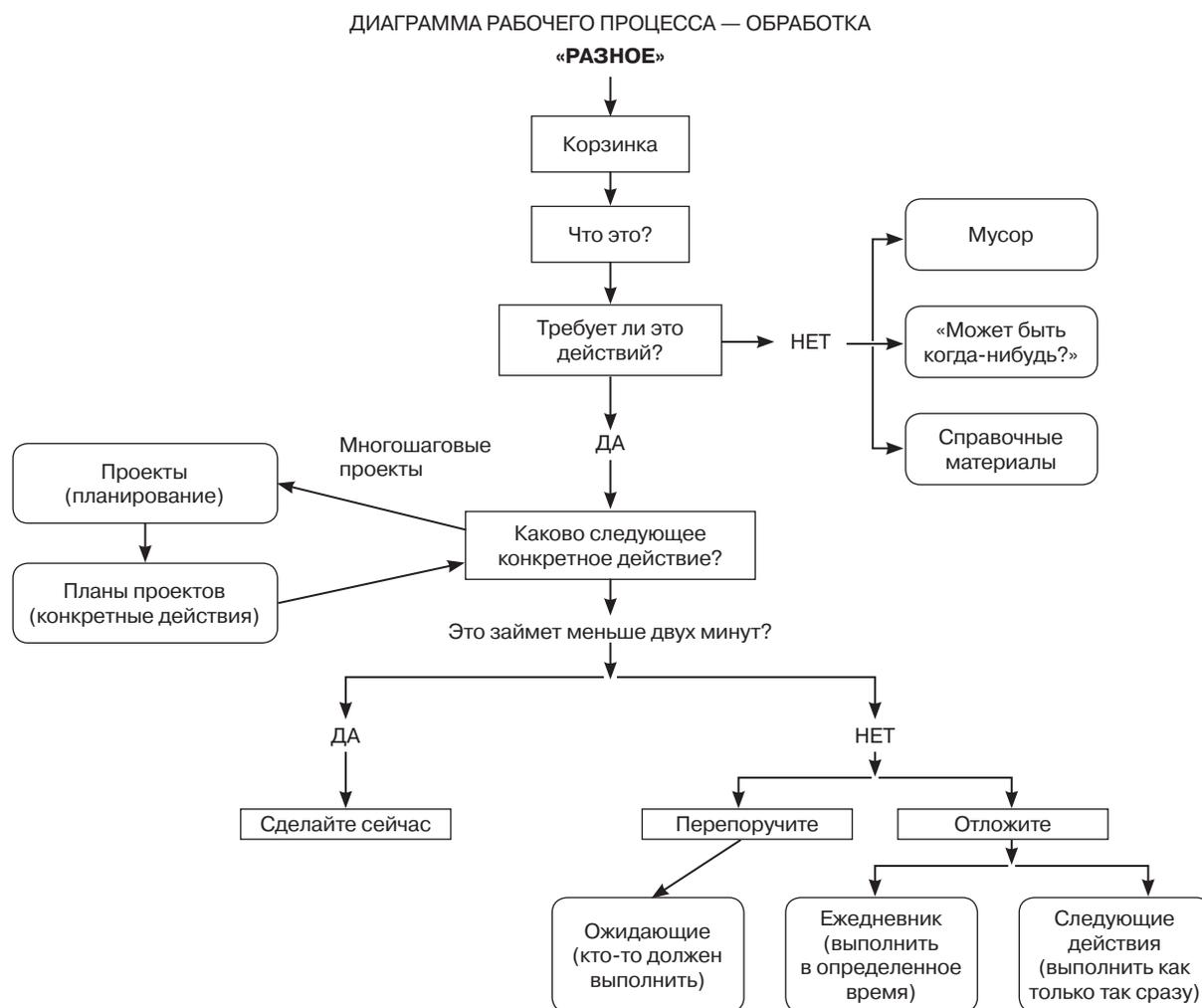


Рис. 1. Алгоритм рабочего процесса

но и то, что вносит в него читатель в своем с ним диалоге» [14, с. 34]. Таким образом, участники дискуссии становятся «соавторами» кинематографического текста в рамках групповой дискуссии, обсуждая сюжет киноповествования, выступая от лица киногероев, привнося свои смыслы и ценности. В этом и состоит синергетический эффект кинотренинга. Кино, как диалог, дополненный непосредственной интеракцией, становится своеобразной «фабрикой смыслов».

С тем чтобы снять данное противоречие, работу в малых группах целесообразно предварять обсуждением фактора целеполагания.

— Какую цель поставил перед собой Энди Дюфрейн?

— Побег — это цель или средство (инструмент)?

— Что символизирует надпись «*Brooks was here, so was Red...*» («Здесь был Брукс, а также Ред»)?

— Где тюрьма на самом деле?

— Как, находясь в заключении, Энди постоянно расширял границы свободы для себя и для других?

— Зачем он помогал Томми поступить в колледж, учил его читать, создавал тюремную библиотеку?

— Почему в тюремном дворе зазвучал Моцарт (дуэт Сюзанны и графини из оперы «Свадьба Фигаро»)?

— Что хотел сказать Энди своему другу, когда рассказывал о Зихуатанезо (Сиуатанехо) — местечке, которое находится в сотне миль к северо-востоку от Акапулько на берегу Тихого океана?

Диалог:

Энди: «Ты знаешь, что говорят мексиканцы о Тихом океане? Говорят, у него нет памяти. Именно там я хочу провести остаток своих дней».

Ред: «В теплом месте, где исчезает память».

Все эти вопросы останутся без ответа, если не понять конечную цель киногероя.

Художественный фильм снят по повести Стивена Кинга (*Stephen King*) «Рита Хейуорт и спасение из Шоушенка» (*Rita Hayworth and Shawshank Redemption*), которая впервые была опубликована в 1982 году. Маловероятно, что писатель задумал свою повесть как иллюстрацию метода Дэвида Аллена, хотя удивительным образом побег идеально спланирован. Фильм насыщен экзистенциальной проблематикой, как зрелый фрукт: чуть сильнее нажмешь — и брызнет сок! В фильме в явной и неявной форме возникают вопросы

жизни и смерти, свободы и ответственности, добра и зла. Энди Дюфрейн предельно лаконично формулирует экзистенциальную дилемму: «Выбор простой: занимайся жизнью или занимайся смертью» (*Get busy living, or get busy dying*). Вероятно, поэтому добрый десяток лет «Побег из Шоушенка» возглавляет Top-250 сайта «Кинопоиск» (<https://www.kinopoisk.ru/top>), а некогда самый кассовый блокбастер «Аватар» давно опустился в третью сотню.

Следует отметить, что «Побег из Шоушенка» кроме несомненных художественных достоинств обладает сильным мотивирующим эффектом. Особую культурную ценность представляют те присвоенные компоненты образования, которые глубоко укореняются в личности учащегося в виде смыслов и ценностей. На наш взгляд, он как нельзя лучше демонстрирует ценность, которую составляет время нашей жизни, и содержит ряд имплицитных посланий: «Выбор простой: занимайся жизнью или занимайся смертью», или «Тот, кто хочет получить все и сразу, получает ничего и постепенно». Символично, что в эпизоде, когда директор тюрьмы Нортон обнаруживает в Библии, которая находилась с Энди все 19 лет заключения, маленький геологический молоток, он читает: «Вы правы, директор Нортон», — спасение лежит внутри. Перефразируя, мы можем получить еще одну экзистенциальную сентенцию: «У Бога нет других рук, кроме твоих собственных».

Какие компоненты образования наиболее чувствительны к вышеописанным феноменам использования игрового кино в образовательном процессе? Для этого следует обратить наше внимание непосредственно к структурным компонентам образования. За основу мы взяли представления о содержании образования В. В. Гузеева и А. А. Остапенко [6, с. 135], которые отображены в табл. 1. Не вдаваясь подробно в терминологию,

отметим, что *экстериорные* компоненты содержания образования внешние по отношению к обучающемуся и существуют в культурном пространстве независимо от того, осведомлен он о них или нет, а *интериорные* — внутренние компоненты (усвоенные и присвоенные учащимся).

Табл. 1

Компоненты содержания образования

Экстериорные/ Интериорные объекты	Интериорные объекты	
	Усвоение	Присвоение
Факты	Представления	Знания
Способы	Умения	Навыки
Ценности, отношения	Нормы	Убеждения, смыслы

Знания и умения сравнительно легко формализуются, калькулируются и измеряются (ЕГЭ, ГИА и т. п. тесты, рейтинги). В силу этого они главным образом являются предметом внимания в образовательном процессе.

Однако ценности и смыслы невозможно передать как знания. Они передаются от учителя ученику через механизмы социально-психологического влияния (внушение, убеждение, подражание, эмоциональное заражение). Прежде всего речь идет о личностно-развивающем и воспитывающем характере образования, важнейшим инструментом которого является общение. Только в совокупности вышеперечисленная триада образовательных компонентов, по нашему мнению, способна произвести максимальный эффект. А. Н. Леонтьев писал, что смыслу не учат — смысл воспитывается. В этом и заключается главная ценность использования лучших образцов кинематографического искусства в образовательных целях.

- 100 лучших фильмов для менеджеров // *Top-Manager*. 2007. №1 (67). 318 с.
- Аллен Д. Как поддерживать дела в порядке. Принципы полноценной жизни без стресса. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2010. 400 с.
- Арабов Ю. Н. Кинематограф и теория восприятия. Учебное пособие. М.: ВГИК, 2003. 106 с.
- Баркова А. Л. От короля Лира к товарищу Сухову. Судьба мифологического клише в художественном мышлении // *Человек*. 1998. №2. С. 154–170.
- Волкова Д. Э., Орлов А. Б., Орлова Н. А. Знак, метафора, символ — методология субъектности // *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2010. Т. 7, №3. С. 89–119.
- Гузеев В. В., Остапенко А. А. Усвоение знаний и освоение умений: сходство и различие процессов // *Народное образование*. 2009. №4. С. 131–138.
- Кино и глубинная психология. Юнгианский взгляд. Сборник. М.: МААП, 2010. 304 с.
- Краткий словарь когнитивных терминов / под ред. Е. Кубряковой. М.: МГУ, 1996. 245 с.
- Кэмпбелл Дж. Герой с тысячей лицами. Миф. Архетип. Бессознательное. СПб.: София, 1997. 336 с.
- Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллинн: Ээсти Раамат, 1973. 138 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://lib.ru/CINEMA/kinolit/LOTMAN/kinoestetika.txt> (дата обращения: 28.10.2019).
- Лотман Ю. М., Цивьян Ю. Г. Диалог с экраном. Таллинн: Александра, 1994. 216 с.
- Степанов Ю. С. Константы: словарь русской культуры: Изд. 3-е, испр. и доп. М.: Академический проект, 2004. 992 с.
- Трусь А. А. Кинотренинг: технология и методика видеообсуждения. СПб.: Речь, 2011. 191 с.
- Ямпольский М. Б. Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф. М.: РИК Культура, 1993. 464 с.

References

- 100 luchshikh filmov dlya menedzherov [100 best films for managers]. *Top-Manager*; 2007, 1 (67). 318 p. (In Russian).

2. Allen D. Kak podderzhvat dela v poryadke. Printsipy polnotsennoy zhizni bez stressa [How to keep things in order. Principles of full-life without stress] Moscow: Mann, Ivanov i Ferber Publ., 2010. 400 p. (In Russian).
3. Arabov Yu. N. *Kinematografi teoriya vospriyatiya: Uchebnoye posobiye* [Cinema and the theory of perception: Manual]. Moscow: all-Russian State Institute of Cinematography Publ., 2003. 106 p. (In Russian).
4. Barkova A. L. Ot korolya Lira k tovarishchu Sukhovu. Sudba mifologicheskogo klishe v khudozhestvennom myshlenii [From King Lear to comrade Sukhov. The fate of the mythological cliché in artistic thinking]. *Chelovek — Human*, 1998, (2), pp. 154–170 (in Russian).
5. Volkova D. E. Orlov A. B., Orlova N. A. Znak, metafora, simbol — metodologiya subyektivnosti [Sign, metaphor, symbol — methodology of subjectivity] *Psikhologiya. Zhurnal Vyshey Shkoly Ekonomiki — Psychology. Journal of Higher School of Economics*, 2010, 7 (3), pp. 89–119 (in Russian).
6. Guzeyev V. V., Ostapenko A. A. Usvoyeniye znaniy i osvoyeniye umeniy: skhodstvo i razlicheye protsessov [Assimilation of knowledge and development of skills: similarity and difference of processes]. *Narodnoye obrazovaniye — Public Education*, 2009, (4), pp. 131–138 (in Russian).
7. Kino i glubinnaya psikhologiya: Yungianskiy vzglyad [Cinema and depth psychology: a Jungian view]. Moscow: Moscow Association of Analytical Psychology Publ., 2010. 304 p. (In Russian).
8. Kubryakova Ye. (Ed.) *Kratkiy slovar kognitivnykh terminov* [A concise dictionary of cognitive terms]. Moscow: Moscow State University Publ., 1996. 245 p. (In Russian).
9. Kempbell G. *Geroy s tysyachyu litsami: Mif. Arkhetip. Bessoznattelnoye*. [A hero with a thousand faces: Myth. Archetype. Unconscious]. St. Petersburg: Sofiya Publ., 1997. 336 p. (In Russian).
10. Lotman Yu. M. *Semiotika kino i problem kinoestetiki* [Semiotics of cinema and problems of cinema aesthetics]. Tallin: Eesti Raamat Publ., 1973. 138 p. (In Russian). Available at: <http://lib.ru/CINEMA/kinolit/LOTMAN/kinoestetika.txt> (accessed 28.10.2019).
11. Lotman Yu. M., Tsiyvan Yu. G. *Dialog s ekranom* [Dialogue with the screen]. Tallin: Aleksandra Publ., 1994. 216 p. (In Russian).
12. Stepanov Yu. S. *Konstanty: Slovar russkoy kultury* [Constants: Dictionary of Russian culture] (3rd ed.). Moscow: Akademicheskii Proekt Publ., 2004. 992 p. (In Russian).
13. Trus A. A. *Kinotrening: Tekhnologiya i metodika videoobsuzhdeniya* [Film training: Technology and methodology of video reasoning]. St. Petersburg: Rech Publ., 2011. 191 p. (In Russian).
14. Yampolskiy M. B. *Pamyat Tiresiya. Intertekstualnost i kinematograf* [Memory of Tiresias. Intertextuality and cinema]. Moscow: Kultura Publ., 1993. 464 p. (In Russian).