

Секция «24.1 Политизация неполитических сфер в современном мире: тренды и технологии»

Визуальные средства политической коммуникации в современном кинематографе: формирование образов героев и их влияние на российскую молодёжь

Научный руководитель – Кузнецов Игорь Иванович

Кузнецов Дмитрий Сергеевич

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет политологии, Кафедра истории и теории политики, Москва, Россия

E-mail: dimakusnestsov63@yandex.ru

Актуальность исследования визуальных средств политической коммуникации в современном кинематографе обусловлена глубокими трансформациями информационной среды, в рамках которых визуальные формы передачи смыслов приобретают доминирующее значение по сравнению с традиционными текстовыми форматами, поскольку визуальный образ воспринимается быстрее, вызывает более сильную эмоциональную реакцию и формирует устойчивые ассоциации, что делает кинематограф эффективным инструментом воздействия на массовое сознание. В этом контексте кинематограф выступает не только формой художественного производства, но и механизмом символического воздействия, поскольку посредством визуальных образов достигается эмоциональная вовлечённость зрителя, что, в свою очередь, повышает эффективность транслируемых смыслов и способствует их интериоризации.

Для изучения данной темы целесообразно обратиться к теоретической рамке исследования, которая раскрывает основные подходы и понятия, используемые в анализе. Одно из наиболее известных определений политической коммуникации предложил французский социолог Р.-Н. Шварценберг [4]: «процесс передачи политической информации, в ходе которого она циркулирует между элементами политической системы, а также между политической и социальной системами». Более того этот непрерывный обмен информацией происходит как между отдельными индивидами, так и между управляющими и управляемыми, с целью достижения согласия». В современном кинематографе визуальные средства становятся ключевым инструментом политической коммуникации, формируя у аудитории представления о герое и его ценностях. Согласно Хофферу [3] образ героя выступает символом коллективной веры и идеологии, вокруг которого мобилизуются массовые аудитории, а нарратив о личной и национальной миссии укрепляет идентичность группы. Визуальные образы усиливают этот эффект, позволяя через цвет, композицию, монтаж и актерскую игру транслировать ценностные установки, которые воспринимаются молодёжью как нормативные [5].

Б. Андерсон [1] отмечает, что подобные герои участвуют в формировании «воображаемых сообществ», создавая чувство принадлежности к определённой культурной и политической группе. Тем самым подчеркивается роль кинематографа в конструировании традиций и символов, которые легитимируют определённые модели поведения и ценности, тем самым влияя на формирование взглядов на патриотизм, лидерство и социальную активность, а также на отношение к государственным институтам и коллективным идеалам.

Современный кинематограф выполняет функцию сложного механизма политической коммуникации, в котором визуальные и нарративные средства создают героев как носителей ценностных и идеологических установок. Его исторические корни восходят к театру, иллюстрированной публицистике и газетным карикатурам, где визуальные образы

уже служили инструментом воздействия на общественное сознание. В американском кино, особенно в период Великой депрессии и Второй мировой войны, визуальные нарративы активно включали элементы социального и политического комментария, конструируя героев как символы коллективных идеалов и моральных норм, тогда как европейский кинематограф оставался ориентированным преимущественно на эстетическое удовлетворение зрителя [6]. Невозможно выделить культурную сферу, полностью свободную от политического влияния: визуальный язык кино всегда несет смысловую нагрузку, формируя восприятие, идентификацию и эмоциональное вовлечение аудитории. При этом многие современные фильмы создаются как развлекательные или художественные произведения, а не как институциональный инструмент политической пропаганды. Тем не менее, через композицию кадра, цветовые и световые решения, монтаж, актёрскую экспрессию и визуальные метафоры кинематограф транслирует ценностные установки и социальные модели поведения; следовательно, даже фильмы, не позиционирующие себя как политические, включают элементы идеологического воздействия, формируя у зрителя понимание «героя» как носителя определенных норм, ролей и социальных ожиданий.

Сериал «Игра в кальмара» [2] является ярким примером того, как современный кинематограф использует визуальные средства для формирования образов героев и воздействия на молодежную аудиторию. В каждом кадре внимание уделяется социальному положению и моральным характеристикам персонажей: Сон Ги-хун носит зелёный комбинезон с номером 456, что не только подчёркивает его индивидуальность в рамках массового порядка, но и визуально демонстрирует отчуждение и деперсонализацию участников, превращая их в элементы системы. Контраст с ярко-красными костюмами охранников и геометрическими масками усиливает ощущение власти и контроля, создавая у зрителя эмоциональное восприятие социальной иерархии. Визуальная подача игровых арен также играет ключевую роль: например, первая игра с «красным светом, зелёным светом» проходит на гигантской детской площадке с пастельными цветами, что контрастирует с насилием, происходящим на экране, и формирует у зрителя когнитивный диссонанс - одновременно ощущение угрозы и детской наивности. Сцена с игрой «тянем конфету» использует крупные планы рук и лиц персонажей, демонстрируя психологическое напряжение и моральный выбор, превращая героя не просто в участника развлечения, а в носителя этических и социальных ценностей. С точки зрения политической коммуникации, эти визуальные решения транслируют идеи социального неравенства и критики капиталистической системы. Молодые зрители идентифицируют себя с персонажами, переживают их моральные дилеммы и формируют эмоциональное понимание власти, конкуренции и справедливости. Нарратив и визуальные метафоры работают как медиатор политических и социальных смыслов: номера на комбинезонах, строгие геометрические формы игровых арен и контраст красного и зелёного цветов символизируют контроль, подчинение и борьбу за выживание, превращая сериал в инструмент формирования ценностных ориентиров среди российской молодежи.

Источники и литература

- 1) Андерсон, Б. Воображаемые сообщества: размышления об истоках и распространении национализма., 2014
- 2) Игра в кальмара (сериал 2021 – 2025). URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/1301710>
- 3) Хоффер Э. Истинноверующий. Мысли о природе массовых движений., 2001
- 4) Шварценберг Р.-Ж. Политическая социология.: В 3 ч. М., 1992

- 5) Darren, G. L. The Power of Visual Political Communication: Pictorial Politics Through the Lens of Communication Psychology / G. L. Darren // Visual Political Communication. — 2019. — С. 37-51.
- 6) Edelman, M. J. Constructing the political spectacle., 1988