

Леонов Владимир Юрьевич

СТАНОВЛЕНИЕ АНИМЕ, ЕГО ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ, РАЗЛИЧИЯ С МАНГА И ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ

Статья посвящена становлению аниме, его отличию от манга — родственного направления изобразительного искусства. Автор акцентирует внимание на основных этапах развития аниме в первой половине XX века, выявляет влияние метода ограниченной анимации, работ отдельных художников и студий, цвета как составляющей символично-графической системы на формирование стилистики аниме. В работе рассмотрены основные различия между манга и аниме, показаны особенности художественно-технологического процесса их создания.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2012/12-3/25.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2012. № 12 (26): в 3-х ч. Ч. III. С. 99-103. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2012/12-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

10. Кастельс М., Киселева Э. Россия и сетевое общество: аналитическое исследование // Мир России. 2000. № 1. С. 23-51.
11. Манифест анонимов [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kommersant.ru/Doc/1557064> (дата обращения: 20.09.2012).
12. Маркс К., Энгельс Ф. Собрание сочинений. Т. 25. Ч. II.
13. Новая постиндустриальная волна на Западе / под ред. В. И. Иноземцева. М.: Academia, 1999.
14. Руссо Ж.-Ж. Об общественном договоре: трактаты / пер. с фр. М.: КАНОН-пресс; Кучково поле, 1998.
15. Сергунин А. А. Суверенитет: эволюция концепта // Политэксп: политическая экспертиза. 2010. № 4. С. 5-22.
16. Шмитт К. Политическая теология. Четыре главы к учению о суверенитете. М.: Канон-Пресс-Ц, 2000.
17. Judge G., Stoker G., Wolman H. Theories of Urban Politics. L.: Sage, 1995.
18. Morozov E. The Net Delusion: the Dark Side of Internet Freedom. N. Y.: Public Affairs, 2011.
19. Slaughter A. The Real New World Order // Foreign Affairs. 1997. Vol. 76. № 5. P. 123-131.

STATE SOVEREIGNTY TRANSFORMATION IN NETWORK SOCIETY FORMATION

Aleksandr Vyacheslavovich Kurochkin, Ph. D. in Sociology, Associate Professor
Department of Russian Politics
Faculty of Political Science
St. Petersburg State University
alexkur@bk.ru

The author presents the critical analysis of the concept "state sovereignty" in the framework of one of the theoretical directions of "post-positivism" - the theory of network society, substantiates the need to renovate this concept by the example of two social-political processes of the beginning of the XXIst century: cyber-dissidence development and protest electorate mobilization by means of social networks, and tells that the result of this renovation should be the concept of state sovereignty, corresponding to the decentered nature of political power under the conditions of network society.

Key words and phrases: state sovereignty; network society; nation state; globalization; social networks.

УДК 76

Искусствоведение

Статья посвящена становлению аниме, его отличию от манга — родственного направления изобразительного искусства. Автор акцентирует внимание на основных этапах развития аниме в первой половине XX века, выявляет влияние метода ограниченной анимации, работ отдельных художников и студий, цвета как составляющей символично-графической системы на формирование стилистики аниме. В работе рассмотрены основные различия между манга и аниме, показаны особенности художественно-технологического процесса их создания.

Ключевые слова и фразы: аниме; манга; искусство; стилистические особенности; графика; символ; жанр; эстетика; сюжет; персонаж; ограниченная анимация; художественно-технологический этап.

Владимир Юрьевич Леонов

Кафедра теории и истории культуры
Московская академия образования Натальи Нестеровой
dante7r@yandex.ru

СТАНОВЛЕНИЕ АНИМЕ, ЕГО ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ, РАЗЛИЧИЯ С МАНГА И ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ[©]

Аниме — японская анимация — популярно не только у себя на родине, но и за её пределами, в том числе и в России. Отчасти этой популярности способствует разноплановость жанров и категорий зрителей: в отличие от большей части анимационных фильмов других стран, предназначенных главным образом для детей, аниме, как и манга, охватывает и «взрослую» аудиторию. Однако главным достоинством аниме является уникальная эстетическая среда, формирующая особый стиль, благодаря которому аниме невозможно спутать с аналогичными произведениями мировой индустрии в области анимации. При этом в России на данный момент времени фактически не проводится фундаментальных исследований аниме как художественного явления и, соответственно, крайне мало научной литературы посвящённой данной тематике. Рассмотрим основные этапы становления и развития аниме в первой половине XX века, выделим факторы, влияющие на формирование особой стилистики аниме, проведём анализ различий между манга и аниме, а также разберём художественно-технологический процесс создания аниме.

Аниме представляет собой родственное манга направление изобразительного искусства. На их связь указывает тот факт, что собственно термин «аниме» появился только в 70-х годах XX века, а до этого использовался термин «манга-эйга» — «манга-кино». Аниме происходит от английского «animation» — анимация,

то есть быстрое представление последовательных изображений, чтобы создать иллюзию движения. В Японии термин «аниме» является обобщающим для обозначения анимационных фильмов всего мира. В период с 1970 г. по 1990 г. для фильмов, созданных непосредственно в Японии, использовался термин «Japanimation», однако в настоящее время этот термин употребляется редко, поэтому в дальнейшем, говоря о японских анимационных фильмах в данной работе, будет использоваться общепринятый термин — аниме.

Возникновение анимационного кино относится к началу XX века. В это время с анимацией экспериментируют режиссёры многих стран: Франции, Германии, России, США, Аргентины, Японии и других. Рассмотрим этапы развития аниме в Японии в первой половине XX века, его история берёт начало в 1917 году, когда ученик Ракутэна Китадзава — Симокава Хэкутэн создал первый в Японии анимационный фильм «Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki» («Рассказ о привратнике Мукудзо Имокаве») продолжительностью пять минут. Этот фильм был показан в театре. Интересен сам процесс создания анимационного фильма того времени. Из-за дороговизны и дефицита целлулоидной плёнки, чтобы сократить производственные потери, художники рисовали персонажей мелом или белым воском на тёмном фоне и фотографировали получившееся изображение. Для достижения эффекта движения часть изображения стиралась, рисовалась в следующей позиции и вновь фотографировалась. Необходимые дополнения художник делал тушью непосредственно на фотоплёнке.

Вторым этапом развития анимации в Японии можно считать выход в 1945 году первого полнометражного анимационного фильма «Momotaro: Umi no Shinpei» («Божественные морские воины Момотаро») режиссёра *Mitsuyo Seo*, в котором рассказывалось о приключениях обезьянки, щенка, медвежонка и фазана во время их службы в парашютных войсках. Фильм длился семьдесят четыре минуты и был снят по заказу Министерства военно-морского флота Японии для пропаганды идеи «Освобождения Азии», однако, скорее, это был фильм о мечтах и надеждах, скрытых под видом агитации.

Третий этап относится к послевоенным годам, когда на развитие аниме большое влияние оказала американская анимация и, в частности, творчество Уолта Диснея. Так, главный герой манга и аниме-сериала «Astro Boy» мангаки и режиссёра Осаму Тэдзуки имеет явное сходство с диснеевскими героями: у него большие глаза, характерные для стиля рисунков Диснея и ранее не используемые в манга и аниме. Считается, что творчество Осаму Тэдзуки стало основной стилистической составляющей визуального ряда классических манга и аниме. Заметим, что сюжетная составляющая манга и аниме зачастую более «жесткая», нежели в американских комиксах и анимации. Если в американских комиксах и анимационных фильмах, предназначенных для детской аудитории, отвергалась концепция смерти, то в манга и аниме, и, в частности, работах Тэдзуки, персонажи в ходе истории могли умереть. Подобное различие объясняется тем, что «западный человек, дитя оптимистической цивилизации, живет на свете, делая вид, что смерти нет, а если и есть, то очень нескоро. Японская же традиция призывает пребывать в постоянной готовности к неожиданному концу. Одно из известнейших самурайских изречений гласит: просыпаясь утром, будь готов к смерти. Не потому что так импозантней, а потому что это обостряет ощущения и пробуждает разум; главное же — очень уж страшно умирать врасплох. <...> Эта экзистенциальная установка многим японцам придает на последнем пороге мужества» [3, с. 126-127].

Поскольку развитие анимации во многих странах происходило одновременно и параллельно, заимствование художественных приёмов, идей — часто встречающееся явление в данном направлении искусства. Так, в известном анимационном фильме «The Lion King» («Король лев») киностудии Дисней, вышедшем в прокат в 1994 году, дизайн персонажей и некоторые сюжетные линии схожи с первым японским цветным аниме-сериалом «Jungle Emperor» («Император джунглей»), созданным по оригинальной манге Осаму Тэдзуки и выпущавшимся с 1965 г. по 1966 г., в английском варианте он назывался «Kimba the White Lion» («Белый лев Кимба»). Подобное сходство позволяет говорить о некотором заимствовании. Другими словами одновременное формирование анимации в разных странах предполагает использование ими идей, стилистических элементов и других «наработок» друг друга с их последующей адаптацией. При этом при всех специфических особенностях, присущих школам различных стран, общим остаётся исходное свойство языка анимации, которое «состоит в том, что он (т.е. язык анимации) оперирует знаками знаков: то, что проплывает перед зрителем на экране, представляет собой изображение изображения. При этом движение <...> удваивает условность рисованного кадра. <...> Таким образом, зрителю предлагается не какой-то образ внешнего мира, а образ внешнего мира на языке» [1, с. 27-28] анимации. Все эти сходства и различия формируют особое пространство аниме и способствуют его развитию.

Важным является тот факт, что японское аниме обладает рядом эстетических и стилистических особенностей, делающих его легко узнаваемым среди анимационных фильмов других стран. Данные стилистические особенности определяют визуальную среду аниме, остановимся подробнее на факторах, влияющих на её формирование. Прежде всего это использование в аниме методов ограниченной анимации. «Ограниченная анимация направлена на сокращение общего числа рисунков (как правило, двенадцать кадров с секунду), по сравнению с полной анимацией (от восемнадцати до двадцати четырёх кадров в секунду, как в анимационных фильмах киностудии *Disney*), она может показаться менее красивой и качественной. Одна из причин этого заключается в том, что прерывается плавность течения действия и движения персонажей. Тем не менее, создание новаторских методов, отличных от традиционной анимации, изменяют это представление. Различия состоят главным образом в том, что более статичное изображение сродни графики манга, в то время как полная анимация подчёркивает поток движения. Также ограниченной анимации способствует графический дизайн и дизайн персонажей. Наконец, существует тенденция в аниме к уплощению слоёв изображения и тем самым уменьшению эффекта глубины для того, чтобы создать другое (иное) ощущение движения» [5, р. 427]. Эти методы

можно определить как уникальную черту аниме. Ещё одно преимущество ограниченной анимации в том, что, рисуя меньшее количество кадров, художники могут уделить большее внимание прорисовке фона и разработке мелких деталей, позволяющих лучше передать эмоциональный ряд произведения. Фон в аниме и манга иногда изображается с топографической точностью, пример этого можно видеть в аниме-сериале «Suzumiya Haruhi no Yutsu» («Меланхолия Харухи Судзумии»), где действие происходит в действительно существующих местах города Нисиномия, префектуры Хёго. Также, в отличие от традиционной анимации, в которой, как правило, действие развивается стремительно (кадр длится не более нескольких секунд), в аниме внимание сосредотачивается на диалогах, эмоциях, реакциях персонажей (например, герои долго смотрят друг на друга) или видах природы — словом на всём том, что может способствовать атмосферности произведения.

Помимо этого особую эстетику аниме определяют работы отдельных художников или студий. Это происходит когда стилистические элементы, присущие определённому автору, становятся настолько распространёнными, что превращаются в устойчивые элементы, используемые в аниме в дальнейшем. Например, творчество Осаму Тэдзуки оказало влияние на формирование стилистики манга и аниме в их современном виде, а некоторые стилистические приёмы, «включающие в себя преувеличенные физические характеристики, такие, как большие глаза, длинные волосы и удлинённые конечности» [6], используются и в настоящее время в жанрах, ориентированных на детскую аудиторию (категория кодомо).

Именно жанры определяют визуальную характеристику аниме, поскольку, как и в манга, от них зависит, какой стиль будет выбран для воплощения авторского замысла. И аниме, и манга — произведения повествовательного или романического характера, развитие сюжета в которых протекает в соответствии с жанровой направленностью, обусловленной определённым набором изобразительных приёмов и стилей, видоизменяющихся от реалистичного до преувеличенно стилизованного. Многообразие жанров устанавливает эстетику произведения: аниме и манга могут быть как сложно составленными в сюжетном и графическом смысле, так и содержать лишь основную фабулу и сильно упрощённый визуальный ряд. Жанровая классификация в аниме аналогична классификации в манга, допустимо смешение жанров, которые так же, как и в манга, предполагают соблюдение графических и сюжетных рамок. В частности, экспериментальный полнометражный анимационный фильм «Redline» («Красная черта») сочетает в себе два жанра — научную фантастику и кибер-панк, что обуславливает футуристичный стиль исполнения. Смелые, экспрессивные линии, насыщенная цветовая палитра напоминают граффити, а скорость, движение, энергия — основные художественные принципы футуризма — способствуют формированию особой атмосферы композиции. Таким образом, индивидуальные стили художников и жанровое разнообразие обуславливают широчайший диапазон стилей в аниме: гротескный, реалистичный, преувеличенно милый (кавай), футуристичный, стилизованный и другие.

Также одной из важнейших характеристик эстетической составляющей аниме является цвет как художественное средство, играющее важную роль в сложной символично-графической системе аниме. Цвет является средством образного выражения и способствует созданию атмосферы произведения. В аниме-сериале «Katanagatari» («Истории мечей») графический ряд — плоский силуэт, заливка цвета — выполнен в стиле гравюр укиё-э. Композиция здесь выдержана в нежных сине-розовых тонах, изменяющие цвет контурные линии подчёркивают цветовую гамму. Такая стилизованная манера исполнения придаёт изысканность общей эстетике произведения, и цвет играет важную роль в воплощении авторского замысла.

Помимо этого, цвет может содержать информацию о персонаже. В частности, цвет глаз, волос, одежды может обозначать характер героя или, например, подчеркнуть его сверхчеловеческие способности, или принадлежность к иному, высшему виду существ. Так, в аниме-сериале «Devil May Cry» («И дьявол может плакать») у главного героя Данте (полудемона-получеловека) белые волосы свидетельствуют о его демоническом происхождении, а красный цвет одежды выбран потому, что в Японии это традиционный цвет для героя.

Заметим, что дизайн персонажей в данном аниме-сериале соответствует оригиналу, на основе которого он снят, а именно первой и третьей части популярной игровой серии «Devil May Cry» от компании *Capcom*. Также по мотивам этой игровой серии был выпущен и одноимённый манга-сериал. Вообще в Японии анимационные фильмы и особенно аниме-сериалы редко являются абсолютно самостоятельным произведением, обычно они создаются на основе манга-сериалов, ранобэ, успешных игровых серий (как в случае с «Devil May Cry»), литературных произведений. Причём при подобной адаптации сохраняется общий графический стиль базового произведения, его эстетика, персонажи, сюжетные линии. Впрочем, связь может быть и обратной, то есть аниме выступает в роли основы для других произведений.

Аниме и манга, безусловно, тесно связаны между собой, однако существуют и устойчивые различия между ними, при этом в России вопрос их отличий малоизучен, что подразумевает актуальность и практическую значимость данного рассмотрения на основе наглядных примеров. Рассмотрение будет основываться на аниме-сериалах, созданных по мотивам манга-сериалов, так как при этом можно более четко обозначить значимые различия. Как уже говорилось выше, в случаях адаптации произведений манга в аниме обычно сохраняется эстетика стиля графического исполнения, сюжетная направленность и общая концепция произведения в целом.

Наиболее заметным различием между аниме и манга является замещение графического текста на звуковое сопровождение. Озвучивают аниме актёры сэйю. Их работа способствует усилению эмоционального ряда композиции и помогает лучше раскрыть авторский замысел. Поскольку «манера анимационных персонажей говорить запоминается не меньше, чем сами персонажи <...> отличные, контрастирующие характеристики голосов делают диалоги не менее важными, чем собственно анимация» [2, с. 130]. Интересен тот факт, что если в России, Европе, Америке «озвучкой» занимаются актёры театра и кино, то в Японии, напротив,

сэйю изначально являются актёрами озвучивания и только потом могут начать, например, сниматься в кино. При этом это очень уважаемая профессия: помимо озвучивания, сэйю должны обладать привлекательной внешностью, хореографическими навыками и хорошими вокальными данными, поскольку важную роль в создании особой атмосферы играет музыка, влияющая на общее настроение произведения и подчёркивающая динамику композиционного ряда. Для музыкальных композиций в аниме нередко приглашаются профессиональные исполнители. В аниме «FLCL» («Furi Kuri») основой музыкального сопровождения являлась всемирно известная японская группа «The Pillows», музыкальные композиции которой задавали ритм произведению и усиливали остроту восприятия визуального ряда. В 2009 году в популярном музыкально насыщенном аниме-сериале «K-ON!» («Клуб лёгкой музыки») ряд героев был назван в честь членов группы «The Pillows», что подчёркивает значимость музыки в аниме. Также отсутствие сопровождающего графического текста заставляет сосредотачивать внимание на художественном исполнении произведения, что подразумевает роль цвета в аниме, ведь манга обычно монохромна. В частности, «использование различных цветовых акцентов, то есть цвет можно использовать там, где нет чётких контурных линий обозначения границы воды, льда, огня, стекла, границ между светом и тенью» [4, р. 53]. Можно сказать, цвет в аниме несёт в себе дополнительную эстетическую функцию восприятия произведения. В связи с увеличением роли цвета в аниме появляется необходимость уделять большее внимание цветовым элементам символической графической системы, например, цвету глаз, волос, одежды персонажей.

Важные изменения происходят и в передаче динамики произведения. Так как априори аниме не статично, для передачи динамики появляются новые возможности. Если в манга динамизм выражается линиями — к примеру, резкие движения рук персонажа обозначаются несколькими линиями по ходу движения, скринтонами, выполняющими роль как фонового наполнения композиционного пространства, так и графического обозначения действия, в частности, эффект «скорости», — то в аниме динамизм основывается собственно на смене кадров, лишь изредка, ради усиления напряженности действия, используются элементы динамики, присущие манга. Рассмотрим манга-сериал и одноименную аниме-адаптацию «BECK: Mongolian Chop Squad» («Бек: Восточная Ударная Группа»). В манга присутствуют характерные линии, обозначающие движения и скринтоны заднего плана, в данном случае отвечающие за общую динамику композиции. В то время как в аниме-сериале «BECK: Mongolian Chop Squad» ничего подобного нет, здесь задний план хорошо прорисован, а динамика отражена в смене кадров, без каких-либо вспомогательных графических элементов. Однако абсолютного запрета на использование тех или иных графических приёмов в аниме нет. В подтверждение этому приведём другой пример, а именно аниме-сериал «Naiyore! Nyaruko-san» («Ползучий Хаос! Нярко-сан»), здесь можно видеть как линии, так и скринтоны, что обусловлено выбранным жанром (в данном случае — комедия) и общим стилем, где художник намеренно приближает аниме к манга. Но если рассматривать аниме в целом, то случаев применения особых графических приёмов, условно обозначающих динамику, здесь значительно меньше, чем в манга.

Среди прочего необходимо упомянуть о художественно-технологическом процессе создания аниме и его отличии от процесса создания манга. В первую очередь это связано с различным объёмом работ в манга и аниме и рамками их издания. Так, если для манга-сериала характерно издавать новые главы один, два раза в месяц, новые серии аниме-сериала обычно выпускают каждую неделю.

Как и в манга, художественно-технологический процесс создания аниме предполагает участие многих профессионалов, но в сравнении с манга их круг существенно шире: сценарист, режиссёр-аниматор эпизода, дизайнер персонажей, раскадровщик, арт-директор, контролёр анимации, композитор, звукорежиссёр, сэйю. Фактом является и то, что, как правило, над одним или несколькими эпизодами (сериями) одного аниме-сериала работают разные команды, общее же руководство осуществляется ответственными лицами проекта, а именно главным режиссёром, главным сценаристом, художником-постановщиком, планировщиками, главным монтажёром. В результате над одним аниме-сериалом могут работать команды специалистов общей численностью, за редким исключением, от 50 до 200 человек. Заметим, что автор манга, обычно не принимает прямого участия в работе над аниме и указывается в титрах как автор оригинальной идеи. Причина кроется в занятости автора манга, так как зачастую аниме-сериал выходит в то время, когда манга-сериал продолжает издаваться. Так, по манга-сериалу «Ao no Exorcist» («Синий экзорцист»), издаваемому с 2009 года и по сегодняшний день, был создан одноименный аниме-сериал, выпущенный в 2011 году, где автором манга является Кадзуэ Като, в то время как режиссером аниме-адаптации стал Тэнсай Окамура. В крайне редких случаях всё же бывают и исключения, в частности, манга «Astro Boy», по которой была сделана одноименная аниме-адаптация, автор оригинала Осаму Тэдзука был также и главным режиссёром.

Таким образом, несмотря на то, что манга и аниме являются родственными направлениями изобразительного искусства, они имеют ряд характерных различий в художественном исполнении (в частности, приёмы, отвечающие за динамизм композиции), в символической графической системе (где исключительное значение имеют цветовые решения), а также ряде элементов присущих лишь аниме (в особенности это относится к музыкальному сопровождению).

В заключение отметим, что аниме — это уникальное художественное явление, самобытно развивающееся, имеющее ряд отличительных жанровых и композиционно-стилистических особенностей, которые могут изменяться в зависимости от поставленных задач. Исследования в данной области представляют интерес для фундаментальной науки, поскольку аниме, хотя и популярное, но ещё малоизученное направление изобразительного искусства.

Список литературы

1. **Лотман Ю., Цивьян Ю.** Диалог с экраном. Таллинн: Александра, 1994. 214 с.
2. **Фокс Б.** Анимация в 3ds max 6: от замысла до создания мультфильма / пер. с англ. И. Берштейн. М.: Вильямс, 2005. 512 с.
3. **Чхартишвили Г.** Кладбищенские истории. М.: КоЛибри, 2005. 224 с.
4. **How to Draw Manga: Making Anime.** Tokyo: Graphic-Sha Publishing, 2003. 136 p.
5. **Wasylak K.** Need for Speed: Anime, the Cinematic, and the Philosophical // Children's Literature Association Quarterly. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2010. Vol. 35. P. 427-434
6. **Webb M.** Manga by Any Other Name Is... Do Japan's World-Conquering Cartoons Have to Be Created by Japanese to Be the Real Deal? [Электронный ресурс]. URL: <http://www.japantimes.co.jp/text/fl20060528x1.html> (дата обращения: 30.09.2012).

FORMATION OF ANIME, ITS DISTINCTIVE STYLISTIC FEATURES, DIFFERENCES FROM MANGA AND ARTISTIC-TECHNOLOGICAL STAGES OF CREATION**Vladimir Yur'evich Leonov**

*Department of Culture Theory and History
Moscow Academy of Education of Natal'ya Nesterova
dante7r@yandex.ru*

The author discusses the creation of anime, its difference from manga – the related direction of fine art, pays attention to the main stages of anime development in the first half of the XXth century, reveals the influence of limited animation method, the works of some artists and studios, colour as a part of symbolic-graphical system on the formation of anime stylistics, considers major differences between manga and anime, and shows the features of the artistic-technological process of their creation.

Key words and phrases: anime; manga; art; stylistic features; graphics; symbol; genre; aesthetics; plot; character; limited animation; artistic-technological stage.

УДК 008

Культурология

Настоящая статья посвящена изучению сущностных сторон процесса познания макроистории. В работе дается категориальный анализ и общая характеристика макроисторической проблематики. В контексте парадигмального подхода осуществляется ее краткий историографический обзор. Рассматривается вопрос выявления, изучения и систематизации транспарадигмальных компонентов отмеченного ноогенеза на уровне «исследовательских гештальтов» и «метапаттернов», а также компонентов частного уровня, к которым относятся «устойчивые идеи», формирующие «тематические структуры» сознания. Осуществляется поиск логики образования «тематических сопряжений» в ходе формирования метапаттернов истории.

Ключевые слова и фразы: макроистория; ноогенез; сознание; интеллект; парадигма; гештальт; ноогенетический паттерн; метапаттерн; тематическая структура.

Иван Владимирович Леонов, к. культурологии*Кафедра теории и истории культуры**Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, г. Санкт-Петербург
ivaleon@mail.ru***ОСНОВНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ И ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЦЕССА ПОЗНАНИЯ МАКРОИСТОРИИ[©]**

Приступая к анализу заявленной в заглавии проблематики, в первую очередь необходимо остановиться на характеристике рассматриваемой предметной области и ее категориального обозначения, поскольку для построения научных концепций изучаемого ноогенеза данный вопрос в определенной степени является системообразующим.

Предметная область макроистории включает в себя довольно обширный пласт исследований, содержанием которых является построение научных концепций культурно-исторического процесса на самом общем, универсальном уровне. Для отмеченных концепций характерно оперирование достаточно протяженными пространственными и временными длительностями, а также поиск смысла и общей логики исторического процесса, включая стартовую и финальную фазу.

В данном случае следует отметить, что макроисторических исследований, созданных в рамках собственно исторической науки, не так много. Это является следствием того, что познавательный вектор исторического