

2. *Ионин Л. Г.* Социология культуры : учеб. пособ. для вузов. 4-е изд., перераб. и доп. М., 2004.
3. *Кривцун О. А.* Ритмы искусства и ритмы культуры: формы исторических сопряжений // Циклические ритмы в истории, культуре и искусстве / отв. ред. Н. А. Хренов. М., 2004. С. 171–215.
4. *Манхейм К.* Избранное: Диагноз нашего времени : пер. с нем. и англ. М., 2010.
5. Эстетика : словарь / под общ. ред. А. А. Беляева и др. М., 1989.

Статья поступила в редакцию 11.09.2013 г.

УДК 7.01 + 791.228:791.43

Ю. А. Симакова

ЦЕННОСТНО-СМЫСЛОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ АНИМАЦИИ В КИНЕМАТОГРАФЕ

Рассматриваются изобразительно-смысловые возможности такого вида искусства, как анимация, в качестве инструмента целостного исследования культуры как пространства самоосуществления человека. Исследуются содержание и смыслы, приносимые анимацией в кинематограф. Особое внимание уделяется способности анимации делать доступными для осмысления и изучения идеально-духовные аспекты культуры.

Ключевые слова: анимация, исследования культуры, динамический художественный образ, картина мира.

Культурология как относительно молодая область знания стремится уточнять и расширять свой исследовательский аппарат. На современном этапе этот процесс определяется важнейшей задачей культурологии — изучением особенностей мышления и ценностей человека в связи с его повседневной жизнью в культуре и созданными им артефактами. В культурологическом исследовании используется синтез различных подходов и методов, чтобы увидеть предмет исследования как целостность. Однако очевидно, что рационалистические методы позволяют создавать *модель* человека в культуре, но не способны представить его как *целостность*, в единстве проявлений его внешней и внутренней жизни. По нашему мнению, важно анализировать потенциал искусства, которое создает целостные художественные образы, с точки зрения применения его как инструмента культурологического исследования. Необходимо понимать, в чем заключается этот потенциал, чем он ценен для гуманитарной науки и как им пользоваться. В данной статье анализируются ценностно-смысловые возможности такого вида искусства, как анимация, в конструировании картин мира в виде целостного динамического художественного образа. В дальнейшем возможности анимации могут быть использованы как

СИМАКОВА Юлия Алексеевна — соискатель кафедры ювелирного искусства Уральской государственной архитектурно-художественной академии, г. Екатеринбург (e-mail: simakova_3@mail.ru).

© Симакова Ю. А., 2013

инструмент визуализации и исследования «невидимых» областей духовно-исторического мира человека культуры.

Чаще всего анимация трактуется как вид кинематографа, однако в рамках данной статьи анимация и кинематограф рассматриваются как самостоятельные виды экранного искусства. Мы определяем анимацию как *вид пространственно-временного искусства, художественный образ в котором основан на одушевлении объектов посредством придания им движения*.

Искусство кинематографа и искусство анимации познают человека во всем разнообразии его отношений с миром, стремясь его *понять* (по М. Хайдеггеру), и на основе этого понимания конструируют динамичными художественно-образными средствами определенную *картину мира*.

Используя здесь термин «конструкция», «конструирование», мы опираемся на исследования П. А. Флоренского, для которого конструкция есть смысл произведения, выступающий как некое органически организованное целое [6, 114–130]. Для Г.-Г. Гадамера конструкция — это герменевтическая интерпретация смысла, в которой неотъемлемо присутствует позиция интерпретатора; он противопоставляет конструкцию и реконструкцию, считая последнюю недостижимой, да и не нужной [4].

Понимание в кинопроизведении может быть авторским, субъективным, а может претендовать на научно-творческое исследование. Так, антропологическое кино фиксирует и изучает аудиовизуальными средствами различные культуры и внедряет результаты в современное медийное пространство. Очевидно, что, создавая антропологический фильм, автор обязан использовать определенный научный подход, методологию. То есть картина мира людей другой культуры конструируется исходя из объективных данных, но не исключает авторский взгляд исследователя. В ряде случаев, вне зависимости от вида кинопроизведения — игрового, документального или научно-популярного (к последнему можно отнести и антропологическое кино), кинематографисты прибегают к использованию анимации. Это означает, что ее выразительные средства дают им некие дополнительные возможности.

Нашей целью является понять, *зачем* анимация нужна кинематографу, что она привносит в создаваемую им картину мира и почему без нее невозможно обойтись. Это поможет нам определить, в чем заключается культурологический потенциал анимации как инструмента понимания и исследования человека.

Ниже мы рассмотрим примеры применения анимации в кинематографе, конкретизируем функции, которые выполняют анимационные фрагменты, и их содержательно-смысловое наполнение.

Зачастую современные кинематограф и анимация так тесно переплетены между собой в конкретном произведении, что не всегда можно определить, к какому виду искусства оно относится. Отметим, что анимацией называются и различного рода спецэффекты, усиливающие выразительность зрительного ряда: внезапное исчезновение или появление объектов, быстрое перемещение их в пространстве; взрывы; необычная интенсивность природных явлений и т. д.

Реальность, натурные съемки — основа изобразительного языка кинематографа. Однако необходимость показать внутренний мир человека порождает

поиск кинематографических приемов, позволяющих визуализировать мир снов, представлений, фантазий, воспоминаний, бреда, галлюцинаций и пр.; образов реальности, отраженных в сознании. «Отбивка» от реальности осуществляется, например, приемом *флешбэк* (flashback). Практически это выглядит как изменение экранного пространства — меняются его художественные качества (стиль, композиция, динамика, звуковое сопровождение), и времени — оно становится нелинейным. Например, пространство воспоминаний может быть окрашено в сепию или быть черно-белым и слегка размытым, как старые фотографии (А. Хржановский, «Полторы комнаты»).

Кинематограф достигает большой свободы в обращении с пространственно-временной и изобразительной материей фильма за счет применения различных приемов монтажа, различных видов оптики, освещения и т. п. Однако в анимации, благодаря «рукотворному» созданию пространства, времени и персонажей, степень этой свободы выше.

Возможность «буквально» изобразить то, что не существует в реальности, является самым распространенным поводом привлечения анимации в кинематограф.

Такие кассовые жанры, как фэнтези, фантастика, не обходятся без трехмерной анимации («Властелин колец», «Аватар» и др.). Их задача — «достоверно» воспроизвести фантастический мир и населяющих его существ. Основной упор делается на визуальную эффектность, и здесь язык анимации не условный, а самый «натуралистичный», какой и должна быть фантастическая реальность, чтобы зритель в нее поверил.

Так, в игровых фильмах Я. Шванкмайера активно используется анимация. Например, в «Помешательстве» (2005) это способ создания мира бреда и абсурда. В «Полене» (2000) с помощью кукольной анимации «оживает» похожая на ребенка коряга; на образе этого монстра зиждется жутковатая сюрреалистическая атмосфера фильма.

В фильме А. Хржановского «Полторы комнаты», по мотивам биографии и поэзии И. Бродского, игровое начало тесно переплетено с анимацией. Это мир детских представлений, желаний героя, в котором фигурируют нарисованные персонажи — кот, лошади, лев, амур и т. д. Они представляют собой отраженную в сознании ребенка и будущего поэта действительность, уже находящуюся *над* реальной жизнью (все персонажи летают) и конфликтующую с ней: летящий на вертолете кот стучится о протянутую руку памятника Ленину. В фильме много анимации, выполненной в разных техниках. Это и исторический экскурс на основе силуэтной графики Елизаветы Кругликовой, и анимация книги о вкусной и здоровой пище с помещением актеров на ее страницы, и поэтические кадры с летящими над Ленинградом мебелью и музыкальными инструментами, выстраивающимися в косяк — как символ безвозвратно уходящего времени и грядущей эмиграции.

У Квентина Тарантино в фильме «Убить Билла» в стиле, приближенном к аниме, рассказывается история «становления» как убийцы одной из героинь: столкновение со смертью в детстве и последующие события. Показанное с помощью анимации убийство как бы облегчается, становится для зрителя

«не совсем настоящим»; зритель как будто получает моральное право смотреть и даже получать эстетическое удовольствие от его фантастической жестокости, смешанной с лиризмом. Используя аниме, Тарантино развивает тему превращения убийства, смерти в современном мире в трэш, в продукт потребления.

В фильме «Фрида» (2002, режиссер Джулия Тэймор) анимация раскрывает внутренний мир художницы в периоды ее наиболее сильных переживаний; подчеркивает органическую связь созданных ею образов с культурой, в которой она жила и творила.

В документально-игровом фильме Л. Парфенова «Глаз Божий» имеются анимационные вставки, повествующие об исторических событиях, например, о том, как художник С. Герасимов, К. Е. Ворошилов и И. В. Сталин громят государственный музей нового западного искусства. Изображение сделано в виде коллажа из фотографий соответствующих лиц, огромных молотков, которыми они бьют по зданию музея на фоне фотографий облаков и дирижабля как символа времени. Здесь в буквальном смысле воспроизведена фраза «громят музей». Если развивать эту мысль с помощью актерской игры, хронометраж фильма увеличится. Анимация же легко — в художественном и психологическом смысле и максимально экономично по времени позволяет раскрыть данное событие.

Таким образом, анимация, создавая несуществующие в реальности объекты и миры, помогает показать нюансы психологических состояний героев фильма, создать определенную атмосферу.

Применение анимации в кинематографе дает возможность раскрыть идею фильма или отдельную его тему еще на одном языке. Как известно из образовательных методик, вербальный рассказ о чем-либо в совокупности с текстом, изображением, видео, музыкой способствует лучшему усвоению материала. Возможность такого «объемного» восприятия темы обеспечивает более глубокое погружение в нее.

В полифонии со зрительным рядом фильма, музыкой, текстом анимация может выступать одним из элементов контрапункта, делая наиболее выразительными смысловые акценты фильма.

Относительно малая продолжительность произведений анимации порождает свою специфику драматургии. Действие в анимационном произведении максимально уплотнено. Югославский мультипликатор Ватрослав Мимица высказался так: «Один метр мультипликационного фильма равен двадцати метрам разговоров, которыми полны игровые фильмы» [цит. по: 3, 18]. Анимационное произведение имеет лаконичность притчи, басни, анекдота. Анимация использует приемы метафоры, гротеска, ее изображениям свойственен символизм, т. е. она пользуется такими художественными субстанциями, чей смысл считывается мгновенно, подсознательно. Недаром анимацию называют «формой визуальной поэзии» [2]. Поэтому кинематограф применяет анимацию, когда необходимо выразить идею в сжатое время.

Умение анимации лаконично и выразительно подать информацию часто используется, например, при создании титров. В титрах сюжет или идея фильма

может раскрываться в ассоциативно-метафорической форме, психологически настраивая зрителя на предстоящее зрелище или являясь заключительным аккордом всего действия.

Иногда авторы используют эффект неожиданности, парадоксальности, как, например, в детском киножурнале «Ералаш»: анимационные заставки перед его началом никак с сюжетом не связаны, однако зритель пытается установить между ними связь (и иногда ее находит), что заставляет смотреть журнал более внимательно.

Без анимации сегодня немыслимо научно-познавательное кино. Здесь анимация в основном присутствует как визуализация скрытых от глаз процессов и структур физического мира: зарождения Вселенной, жизни микромира, функционирования человеческого тела и др. Анимация применяется тогда, когда нужно вскрыть смысловое содержание артефакта. Например, в научно-популярном сериале «История письменности» (2007, Da Vinci Learning) «оживают» буквы и иероглифы, демонстрируя связь с образами, лежащими в их основе. С помощью анимации можно представить феномены традиционной художественной культуры как части картины мира человека ушедшей эпохи: в фильме «Загробный мир Египта» (2008, США) это изображения людей, богов и демонов на фресках и их объемные модели.

Антропологическое кино также прибегает к анимации, когда возникает необходимость показать нематериальные аспекты культуры. Например, в фильме «Фата-Моргана» (2004, режиссер А. Лапсуй), рассказывающем о Чукотке, с помощью кукольной анимации показан загробный мир чукчей и один из главных мифологических персонажей — нерпа с человеческим лицом. В фильме «Полярное сияние — небесный огонь» (2012, режиссер Иво Филач) нарисованный шаман — прообраз реального — путешествует по другим мирам. Однако в области визуальной антропологии анимация применяется достаточно редко, основной упор делается на съемку видимой жизни представителей различных культур.

Выводы

Исследование человека культуры неразрывно связано с представлением о его *картине мира*. «Картина мира» — одно из основных понятий в культурологии и ряде других гуманитарных дисциплин. Оно подразумевает систему образов, представлений и знаний человека об устройстве мира и его месте в нем. Картина мира является результатом эмпирического опыта и в то же время ментальной конструкцией; существует на личностном уровне и на уровне коллективного сознания и опыта, подразделяясь на мифологическую, религиозную, научную, языковую, художественную.

Наличие слова «картина» дает прямую отсылку к целостному художественному образу искусства. Соответственно, формирование представления о картине мира только логико-дискурсивными средствами не будет целостным. М. М. Бахтин задавал почти риторический вопрос: «В какой мере можно раскрыть смысл (образа или символа)? Только с помощью другого (изоморфно-

го) образа или символа. Растворить его в понятиях невозможно» [3, 362]. Таким изоморфным образом или символом может выступить динамический художественно-образный язык экранного искусства — кинематографа и анимации.

Изучение использования анимации в кинематографе дает основания для следующих выводов:

1. Благодаря тому, что изображение, пространство и время в анимации рукотворно, т. е. создается художником, этот вид искусства обладает огромной творческой свободой. Поэтому в кинематографе анимация применяется в первую очередь тогда, когда нужно изобразить то, что *невозможно снять на камеру*. Это:

- *фантастический мир и населяющие его персонажи;*
- *внутренний мир героев фильма;*
- *скрытые от глаз процессы физического мира; события и артефакты исторического прошлого.*

Способность анимации передавать идею на языке символа, метафоры, гротеска и т. д. используется тогда, когда необходимо раскрыть *образ идеи фильма или его отдельной темы*. Анимация в кинематографе может являться элементом *контрапункта*.

2. Выбирая человека своим объектом, и кинематограф, и анимация исследуют его как целостность, в единстве его внешней и внутренней жизни в культуре. Благодаря своеобразию предмета изображения и особенностям изобразительного языка анимация обладает возможностью визуализировать идеально-духовные, «эмпирически непостижимые сущности» (Н. Уайтхед [цит. по: 5]), составляющие основу картины мира человека культуры. Анимация является единственным способом сделать эту реальность доступной для переживания, осмысления, изучения. Это позволяет рассматривать анимацию как потенциальный инструмент культурологического исследования, разрабатывать критерии и методологию его применения.

1. *Асенин С. В.* Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М., 1974.

2. *Бахтин М. М.* Эстетика словесного творчества. М., 1979. 362 с.

3. *Волков А. А.* Мультипликационный фильм. М., 1974.

4. *Гадамер Г.-Г.* Истина и метод: основы философской герменевтики / общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М., 1988. 704 с.

5. *Кузнецов В. Г.* Герменевтика и гуманитарные науки [Электронный ресурс]. URL: <http://elenakosilova.narod.ru/studia3/kuznetsov12.htm>

6. *Флоренский П. А.* Анализ пространственности и времени в художественно-изобразительных произведениях. М., 1993. С. 114–130.