

Правительство Российской Федерации
Федеральное Государственное бюджетное учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский Государственный Университет»

Веселова Марфа Денисовна

**ЭВОЛЮЦИЯ ВИЗУАЛЬНОГО ЯЗЫКА СОВРЕМЕННОЙ
РОССИЙСКОЙ АНИМАЦИИ: ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СОВЕТСКИМ
НАСЛЕДИЕМ**

Выпускная квалификационная работа по направлению подготовки
50.03.01 «Искусства и гуманитарные науки»

Образовательная программа «Свободные искусства и науки»
Профиль подготовки «Кино и видео»

Научный руководитель:

Давыдова Ольга Сергеевна,
Ассистент кафедры
междисциплинарных исследований
и практик в области искусств

Санкт-Петербург
2018

Содержание

Введение	2
Глава 1. Особенности анимации как уникального способа репрезентации.	7
1.1. Концептуализация анимации в поле визуальных исследований.....	7
1.2. Две теоретических парадигмы анимационного образа: семиотика кино и фотогения.....	17
Глава 2. Эволюция языка анимации в советский период: от мифологической структуры к фотогении.....	26
2.1. Анимация «Союзмультфильма» 1930-1950-х как мифологическая структура.....	26
2.2. Анимация 1950-1980-х: фотогения в мультипликации.	34
Глава 3. Современная российская анимация (1991-2018 гг.).....	44
4.1. Особенности развития анимации в 1990-е: насыщенный феномен. ...	44
4.2. Современная российская анимация нулевых: поиск стратегий репрезентации.....	52
Заключение.....	60
Фильмография.....	62
Библиография	66

Введение

В течение долгого времени исследователи и критики доказывали друг другу и общественности, что кинематограф как особый вид искусства обладает своим языком, подчиняется определенным художественным законам, и его изучением должна заниматься отдельная наука. В научной литературе немало работ было посвящено зарождению, трансформации и особенностям его художественного языка кинематографа.

Однако если кинематограф целиком и полностью свою автономию руками творцов, критиков и исследователей отстоял, то анимация продолжает занимать какое-то странное положение то ли «приживалки», то ли «гастарбайтера» в этой автономии. Специалистов, занимавшихся семиотикой кино, немало (Ю. Лотман и Ю. Цивьян, П. Вуллен, Р. Беллур, К. Метц и др.), а вот язык анимации в современном мире до сих пор является феноменом недостаточно изученным. Мультипликации¹ уделяют много внимания педагоги и родители, перед ней ставят важные задачи² на государственном уровне, но исследователей, готовых заняться анализом поэтики современной анимации и историей данного вида визуальных искусств, оказывается не так много. Некоторые исследователи в СССР лишь затрагивали данную проблематику и рассматривали анимацию лишь в историографическом контексте, в числе которых Ю. Лотман («О языке мультипликационного кино»³), С. Асенин («Волшебники экрана»⁴, «Мир мультфильма»⁵), И. Иванов-Вано («Рисованный фильм»⁶). Современные отечественные авторы занимались исследованиями, посвященными разбору различных стилей и

¹ Слово «мультипликация» употребляется только в рамках русскоговорящего научного сообщества. Multiplication в английском языке это математическая или музыкальная операция.

² В «Аналитическом отчете по анимационному кино в России» в качестве основных задач анимации указывают «реализацию обучающего потенциала и воспитательную функцию».

³ Лотман Ю. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. – С.671-675.

⁴ Асенин С. Волшебники экрана: эстет. проблемы соврем. Мультипликации. – М.: Искусство, 1974. 145 с.

⁵ Асенин С. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. – М.: Искусство, 1986. 303 с.

⁶ Иванов-Вано И. Рисованный мультфильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. 87 с.

школ – Л. Малюкова⁷ и А. Прохоров⁸, технологических процессов – Н. Венжер⁹, а также истории развития мультипликации – Н. Кривуля¹⁰, А. Орлов¹¹ и Л. Малюкова¹². Помимо этого, не редкость, когда режиссеры мультипликационного кино пишут монографии. Так поступили, например, Ф. Хитрук¹³ и Ю. Норштейн¹⁴. В Европе и особенно в США тема исследования мультипликации разрабатывается гораздо более активно и в университетах преподают дисциплину «Animation Studies», в рамках которой исследователи занимаются разработкой теории анимационного кино. В историческом контексте анимацию рассматривает Пол Уэллс¹⁵: он последовательно анализирует историю американской анимации, пытается выявить связи между социальными явлениями и их отображениями в анимационных произведениях и производстве. Дональд Крафтон¹⁶ рассматривает характер связи между анимацией и театральным искусством. Скотта Бакатманна¹⁷ интересует происхождение медиума анимации и его отношения с комиксами. Теоретическое поле исследований не ограничивается исключительно характеристикой междисциплинарности анимационного медиума. Британский исследователь Сьюзен Бьюкен¹⁸ и американский теоретик Карен Бекман¹⁹ критикуют теорию кино за отсутствие в ней места для теории анимации, которую они пытаются создать. В поле их профессиональной

⁷ Малюкова Л. Фильмы, которые построил Бронзит // Искусство кино. 2000. № 9. С. 63-69.

⁸ Прохоров А., Гуревич М. Блеск и нищета советской анимации // Кино – детям, Кино – молодежи. – М.: «В. О. Союзинформкино», 1990. №4. С. 12-18.

⁹ Венжер Н. Технология волшебства // Проблема синтеза в художественной культуре. – М.: Наука, 1985. 286 с.

¹⁰ Кривуля Н. Аниматология: Эволюция современных аниматографий. В 2-х частях. – М: КЭА «Аметист», 2012. – 808 с.

¹¹ Орлов А. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. – М.: Импэто, 1995. 384 с.

¹² Малюкова Л. Сверхкино современная российская анимация Девяностые/нулевые [100-летию российской анимации]. – СПб: Умная Маша, 2013. 368 с.

¹³ Хитрук Ф. Профессия – аниматор. В 2-х томах. – М.: Гаятри, 2007. 608 с.

¹⁴ Норштейн Ю. Снег на траве. В 2 кн. – М.: РОФ "Фонд Юрия Норштейна", 2008.

¹⁵ Wells P. Understanding Animation / Wells P. // Routledge. – 1998. P.304.

¹⁶ Crafton D. Shadow of a Mouse. Performance, Belief and World-Making in Animation. // Crafton D. // University of California Press. – 2012. P.376.

¹⁷ Bukatman S. The Poetics of Slumberland. Animated Spirits and the Animating Spirit. // Bukatman S. // University of California Press. – 2012. P. 286.

¹⁸ Buchan S. Pervasive Animation / Buchan S. // Routledge. – 2014. P.374.

¹⁹ Beckman K. Animating Film Theory // Beckman K. // Duke University Press Book. – 2014. P.376.

деятельности входят анализ взаимоотношений между статичным рисунком и его оживлением, понятий утопии и воображения, анимизма.

Предметом моего внимания в рамках данной работы стал визуальный язык современной российской анимации в сравнении с поэтикой советской анимации. Таким образом, актуальность моей исследовательской работы обусловлена тем, что современная российская анимация не анализировалась в аспекте особого художественного языка, к тому же в современном научном дискурсе анимационные фильмы не рассматривались с точки зрения семиотического и фотогенического подходов. Насколько мне известно, исследователи не занимались сравнением поэтики анимации советского и российского периодов. С момента распада СССР и постепенного закрытия союзных и республиканских студий анимации прошло уже почти 30 лет. Производство кино и анимационных фильмов постепенно перестраивается на новый лад, в том числе и сфера анимации. В современной России оно развивается стремительно: в 2016 году, например, было снято уже 11 полнометражных мультфильмов по сравнению с 3 релизами за 2011 год. Русскоязычный Youtube заполнен сериальной анимацией для детей разного возраста. Российские режиссеры-аниматоры завоевывают международные награды. Анна Буданова с фильмом-победителем суздальского фестиваля «Среди черных волн» отметилась еще на фестивале Anima 2017 в Бельгии и в Эшпиньо в Португалии. Однако советское наследие, которое в большом объеме (и выпущенных фильмов и сформировавшихся режиссеров), до сих пор оказывает ощутимое влияние на создаваемую в современной России продукцию.

Исследовательский вопрос данной выпускной квалификационной работы звучит следующим образом: «Каким образом взаимодействуют советская и российская анимация на уровне их поэтики, и как это взаимодействие влияет на изменение анимационного языка?».

Объектом исследования являются советские и российские анимационные фильмы. **Предмет** исследования – взаимодействие и эволюция анимационных фильмов двух эпох: СССР – созданные на студии «Союзмультфильм» в период с 1936-1991 гг.; российские – русскоязычные анимационные фильмы, созданные в период с 1991 по 2018 гг.

Цели и основные задачи работы:

Целью данной работы является анализ эволюции языка современной российской анимации с учетом ее взаимодействия с советским наследием. Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

1. Концептуализация анимационного искусства в поле современных визуальных исследований.
2. Определение специфических особенностей визуального языка анимации.
3. Определение корпуса произведений для анализа.
4. Проведение историографического описания и анализа анимации, созданной на территории России в период существования СССР и после его распада.

Структура работы

Выпускная квалификационная работа содержит три главы. Первая глава посвящена определению «анимации» как визуального искусства и ее особенностей, а также введению двух теоретических парадигм анимационного образа: семиотической и фотогенической.

Вторая глава раскрывает контекст появления анимации в СССР, а также в ней представлен историографический обзор развития отрасли в период с 1936 по 1991 года. Во второй главе прослеживается эволюция языка советской

массовой анимации с точки зрения семиотико-мифологических структур и фотогенических образов.

Третья глава содержит институциональный обзор состояния современной российской анимации, разделенной на два периода: 90-е и нулевые-десятые. В ней представлены результаты анализа содержания современных анимационных фильмов с точки зрения выдвинутых в первой главе теоретических концепций.

В Заключении подводятся итоги проведенного исследования и формулируются выводы, основанные на полученных результатах.

Глава 1. Особенности анимации как уникального способа репрезентации.

1.1. Концептуализация анимации в поле визуальных исследований.

Определений слова «анимация» существует так же много, как и ее техник. При этом стоит отметить, что исследователи и режиссеры-мультипликаторы не всегда совпадают в мнениях, пытаясь подобрать дефиниции. Однако все причастные к анимационной деятельности – художники, теоретики, режиссеры, продюсеры – сходятся в том, что иллюзия движения является ее краеугольным камнем. Анимация может быть рассмотрена, с одной стороны, как техника покадровой съемки в ходе которой создается иллюзия движения. С другой стороны, анимация может быть рассмотрена как часть кинематографа, наряду с научно-популярным или учебным кино. С третьей стороны (и этой точки зрения придерживаются многие современные исследователи) анимацию выделяют в отдельный вид искусства. Однако ее главная особенность и объединяющая все три определения способность – создание иллюзии движения с использованием любых материалов и средств. Это было задокументировано в уставе организации АСИФА²⁰ как часть определения анимации: «В современном понимании анимация состоит в создании иллюзии движения путем последовательной съемки изображений – кадр за кадром – с использованием любых материалов и технических средств»²¹. Суммируя вышесказанное можно выделить три основных мнения о сущности анимации: анимация как особая техника, как вид кино, как отдельный вид искусства.

Известный российский киновед Н. Я. Венжер дает такое определение анимации/мультипликации – это «фильм, в котором зафиксированы не

²⁰Международная ассоциация анимационного кино (Association International du Film d'Animation), основанная в 1960 году в Анси, Франция.

²¹Bendazzi G. Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation / Bendazzi G. // Indiana University Press. – 2001. P. 514.

существовавшие в реальности время, пространство и движение. Именно здесь – в покaдровой съемке статичных объектов, когда экранное время, возникающее при проекции, не воспроизводит реально существовавшее время, а является рукотворным временем, – проходила тогда граница между мультипликацией и натурным кино»²². С ней соглашается и другой исследователь Д. Юмашев: «Мультипликация – это метод производства видеоматериалов, в рамках которого искусственно создается развернутый во времени образ действительности – фактов, событий, явлений»²³. Оба исследователя указывают на неоднозначность анимационной реальности – ее создание с нуля, с одной стороны, и создание искусственных образов – с другой.

Различия между кинематографом и анимацией в разные эпохи и в разных жанрах то были ярко выражены, то постепенно стирались. Первоначально предполагалось, что кино работало как зеркало реальности, в котором кадр – по сути, ожившая фотография, – отражает существующие в реальности предметы. Такое впечатление гипер-реальности производил первый фильм братьев Люмьер, когда зрители нового медиа в страхе разбежались от прибывающего поезда. Воспринимаемая человеком реальность довольно конкретна и ограничена перцептивными способностями человека – его органами чувств. Киноаппарат мог работать как увеличитель зрительных способностей человека, но и он был ограничен зум-функционалом. Режиссеру нужно создать фантастический мир в реальности студии, и камера сможет отразить его бытие. Фантазии режиссера до поры до времени ограничивались физическими и биологическими законами, действующими и в студии, частично эти ограничения можно было преодолеть за счет возможностей монтажа, сложной машинерии и работы каскадеров.

²² Венжер Н. Пиррова победа [Электронный ресурс] (Дата обращения: 10.10.17) URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=114>

²³ Юмашев Д. Анимация в системе масс-медиа: коммуникативный потенциал // Вестник ВГУ. 2015. №2. С. 159-162.

Для анимации с самого ее зарождения единственным ограничением служит исчерпываемость воображения художника. Суть двух видов искусства – преодоление неподвижности²⁴ – вначале была одна и та же, однако только анимация могла заставить двигаться любой предмет в любом направлении. Появление цифрового кинематографа, компьютерной графики расширило возможности кинематографа и наделило его анимационными способностями к созданию иллюзии предметов из «ничего».

Однако, если кинематограф продвинулся вперед с развитием цифровых технологий, то до сих пор художнику-мультипликатору необходимо создать несуществующее до него движение. Компьютерная анимация как таковая облегчила технологические задачи анимирования. В задачи художника входит расчленение действия на фазы движения, а затем сборка этого движения заново без всякой инструкции. В кинематографе изначально заложена достоверность показываемого; фотографическая основа кинематографического изображения заставляет зрителя не просто принять происходящее на экране, а поверить в него, даже если показывается фантастический мир. Оптика киноаппарата совместно с фотографическим происхождением кадра претендует на достоверность даже если это сцена из фильма «Властелин Колец» Питера Джексона. В этой ситуации анимации как таковой необходимо справляться с существующей изначально презумпцией о непреодолимой статичности изображения. И если художник неправильно разделит движение на фазы или неаккуратно его «соберет», то его персонаж не будет достоверен, а то и не сдвинется совсем. Материал у кино и анимации, без сомнения, один и тот же – окружающая действительность, жизнь. Однако поле анимационного может быть и чаще оказывается гораздо шире, так как изначально включает в себя не только конкретные предметы, людей и ландшафты, но и фантазийные. Необходимо доказать зрителю, что невероятное, происходящее на экране – достоверно. Принцип анимации в том,

²⁴ Кинематограф, к тому же, еще и фиксирует реальность.

что она способна работать с любыми предметами и утверждает, что к одушевлению способен любой предмет. Наглядную демонстрацию воплощения этого принципа может доказать предметная мультипликация или мультфильмы режиссера Гарри Бардина, где он использует бумажные модели или проволоки. Такого рода свобода у кинематографа появилась только несколько десятков лет назад.

Другое отличие одного искусства от другого связано с отношением к разбору и синтезу движения. С древнегреческого «кинема» переводится как движение, эта одна из категорий, с которыми работает кинематографическое искусство наряду со временем, пространством, наличием. «Киновед Кит Лейборн в своей «Анимационной книге» пишет о том, что движение – главная магическая сила кинематографа, поэтому фильмы и прозвали «movies» - движущийся»²⁵. Тот, кто задумал снять кино, берет в руки камеру и, направив на нужный реальный объект, снимает его во времени. В этот момент киноаппарат фиксирует заданное ему на матрицу и на выходе выдает материал с частотой, в среднем, 24 кадра в секунду. Уже на этапе монтажа режиссер синтезирует созданное аппаратом, преобразовывая материал, снятый на пленке, в фильм в соответствии со своей идеей. У режиссера современного мультипликационного кино нет кальки, с которой он может срисовать движение своего персонажа²⁶. Если кинокамера фиксирует, например, бегущего человека непосредственно, то аниматору необходимо, посмотрев на бег человека, закрепить в своей голове и там же разложить это движение на определенные фазы. Уже только после этого нарисованные отдельные состояния – по одному рисунку на один кадр – фиксируются камерой. Анимация моделирует движение, которого в реальности не происходило, по сути художник-мультипликатор придумывает его самостоятельно. Получается, что режиссер игрового фильма стоит за камерой и смотрит на окружающий его мир через призму объектива, который

²⁵Хитрук Ф. Профессия – аниматор. Том 1. – М.: Гаятри, 2007. С. 82.

²⁶Техника ротоскопирования практически не применяется в современной анимации.

расширяет его зрительные способности. В анимации между реальностью и режиссером нет посредников, ведь камера включается в творческий процесс уже после их взаимодействия и фиксирует нарисованное художником движение методом покадровой съемки пост-фактум²⁷.

Третья особенность анимации – отсутствие «оптического бессознательного». Понятие «оптического бессознательного» ввел в своей «Краткой истории фотографии» Вальтер Беньямин. Он говорит о том, что некоторые фазы движения мы не замечаем, но фотография «своими вспомогательными средствами: короткой выдержкой, увеличением»²⁸ делает их заметными для глаза. Так, Эдвард Мейбридж, английский фотограф, в 1877 с помощью 12 камер смог воссоздать покадрово лошадиный галоп. Обычно это движение не полностью отражается в нашем сознании, хотя и фиксируется на сетчатке, именно фотографический медиум позволяет «оптическому бессознательному» явить себя. Все фазы движения в анимации существуют сознательно, каждая намеренно отобрана и изображена аниматором. Эта интенциональность стремится к отсутствию «оптического бессознательного», но не преодолевает его до конца.

Ричотто Канудо, один из основателей кинотеории, в 1910-х годах разрабатывал идею о том, что кино является седьмым искусством, которое синтезирует в себе «неподвижные» и «подвижные», «временные», «пространственные» и «ритмические» черты. В отношении анимации можно было бы утверждать, что она является «восьмым искусством», онтологически и художественно отличающимся от кинематографа. Пограничное положение анимационного искусства и его претензия на самостоятельное от кинематографа существование долго вызывало споры со стороны исследователей и режиссеров. До недавнего времени мультипликационные

²⁷Такое явление как бескамерная анимация (например, у мультипликатора Н. Мак-Ларена) также предполагает взаимодействие режиссера и реальности. Однако поскольку процесс создания изображений происходит непосредственно на пленке, то камера из творческого процесса убирается вовсе.

²⁸Беньямин В. Краткая история фотографии. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. С. 40.

фильмы являлись подвидом всего кинематографического искусства. Это можно связать с тем, что исследовательские изыскания в области мультипликационных фильмов проводились наряду с изучением документального, игрового и научно-популярного кино. Мало того, анимация не обладала отдельной наукой, которая бы занималась ее изучением.

С. Асенин в книге «Мир мультфильма» также указывает на то, что мультипликация – «часть кинематографа необычайного²⁹», где условности игрового фильма умножаются на условность мультипликационного движения. Однако один из самых известных отечественных аниматоров Федор Хитрук отрицает позиционирование анимации как ответвления кино. Режиссер настаивает на том, что анимация – это отдельный вид искусства, который обладает только схожими с кинематографом чертами, но не присоединяется к нему. Юрий Лотман в статье «О языке мультипликационных фильмов» говорит о том, что сходство кинематографов игрового и мультипликационного лишь в «единстве техники проката», а данное единство нельзя путать с единством «художественным»³⁰. Различие он видит в свойствах материала – фотографического (синонима точности) и изобразительного. Также он упоминает свойство анимации в оперировании знаками знаков: зритель видит изображение изображения.

С каждым новым этапом своего развития жанры, формы и направления анимации множились, и в 2012 году в своей книге Н. Кривуля выделила в системе изучения визуальных искусств новую науку – аниматологию: «Аниматология устанавливает общие и частные закономерности, присущие различным формам анимации во всех ее проявлениях и видах, и функционирует как глобальная исследовательская программа»³¹. В рамках этой науки определяются дефиниция, жанровая классификация, ключевые

²⁹Асенин С. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. – М.: Искусство, 1986. С.18-19.

³⁰Лотман Ю. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. С. 672

³¹Кривуля Н. Аниматология: Эволюция современных аниматографий. В 2-х частях. Часть 1. – М: КЭА «Аметист», 2012. С.6

особенности анимационного искусства. В современном понимании анимация уже не воспринимается как ответвление кино, поэтому изучение «восьмого искусства» в последние несколько десятилетий проходит более интенсивно.

Таким образом, в рамках данного обзора мы очертили поле, в котором действует анимация. Мы выделили ее в отдельный вид искусства и обозначили новую для российской аналитики научную область, в рамках которой пишется и данная дипломная работа – анимационные исследования. Теперь нам необходимо указать предпосылки появления и развития особого визуального языка анимации.

Рождение мультипликации неразрывно связано с появившейся технической возможностью создавать иллюзию движущегося изображения. Определенный культурный диссонанс у зрителя, например, XIX века мог возникнуть уже на этом уровне: живописное изображение, ровно, как и скульптурное произведение, статично. «Внесение движения не уменьшает, как это было с фотографией, а увеличивает степень условности исходного материала, который пользуется мультипликация как искусство»³².

Иллюзию движения и зачатки анимации исследователи видят в разных эпохах и видах искусства. С. Асенин в книге «Волшебники экрана» акцентирует внимание на наскальных рисунках эпохи палеолита, которые выразительно передавали движения на охоте. В этой же главе он указывает на схожие с анимацией принципы у кукольного театра и искусства пантомимы, которые появились много позже. Федор Хитрук подтверждает эту смежность повествования в живописных практиках и в мультипликации, но указывает на такое явление как «житийные иконы». В среднике располагалось изображение святого, а в его жизнь последовательно раскладывалась и «рассказывалась» в отдельных клеймах³³. Ю. Лотман указывает на то, что такие иконы отражают

³²Лотман Ю. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. С. 672

³³Русский комикс

связь между изобразительными знаками, стремящимися к словесным, и повествованием как принципом построения текста³⁴. Американский исследователь Пол Уэллс в первом разделе своей книги пишет о том, что «полоска из комикса снабдила анимацию первоначальной лексикой»³⁵: например, короткие, но запоминающиеся звуки – «Бам!» или «Тыдыщ!», или раскадрированное повествование³⁶.

Н. Кривуля во второй главе упомянутой выше книги последовательно разбирает трансформацию концепций художественного видения с течением времени. В итоге она приводит к выводу о том, что именно с изменением осознания времени и его течения, начавшимся в эпоху Ренессанса (тогда фиксация изображения конкретного индивидуума становится особенно важной), у человека формируется монтажный принцип мышления. «...дискретность в картине мира XVII века, в XVIII веке превращается в целое как сумму частей, совокупность сомкнутых, сопоставленных в последовательности элементов»³⁷. Не зря именно в это время Фрэнсис Бэкон в «Новом Органоне» вводит новый метод познания – индуктивный, где общее рождается от частного или его сопоставления с другим частным. В это же время у публики формируется требование развлекательного «контента»: помимо существующего уже на тот момент интереса к театру, он проявляется и к цирку, и к варьете, иллюзионизму и паноптикумам. М. Ямпольский пишет: «Реальность превращается в репрезентацию, предназначенную для созерцания»³⁸. К середине XIX века мир воспринимаем уже через его видимость, зрение – главный инструмент человеческого познания. Ученым (которые именно в XIX веке стали обладать профессиональным статусом) необходимо было технически увеличить зрительную способность для

³⁴Лотман Ю. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. С. 294

³⁵«...the comic strip was to help provide some of the initial vocabulary for the cartoon film».

³⁶Wells P. Understanding Animation / Wells P. // Routledge. – 1998. P. 304.

³⁷Кривуля Н. Аниматология: Эволюция современных аниматографий. В 2-х частях. – М: КЭА «Аметист», 2012. С.64

³⁸Ямпольский М. Наблюдатель. – М., 2000. С. 19

открытия в мире нового, неизведанного, скрытого. Эти попытки привели к созданию первой фотографии Жозефа Ньепса в 1827 году, чуть позже к оптическим иллюзионистским театрам, а к концу столетия к появлению чуда – кинематографа.

Если мы говорим о более позднем этапе развития анимации, то право первого показа мультипликационного фильма принадлежит Эмилю Рейно, который сделал это 20 июля 1877 года во Франции. Однако до того, как Эмиль Рейно представил свое изобретение, в 1831 году Жозеф Плато изобрел «фенакистископ» - круг с нанесенными на него изображениями танцев или боев, который при вращении создавал иллюзию самостоятельного движения. Вслед за Плато в 1834 году, основываясь на персистенции человеческого зрения, британский математик Уильям Горнер показал зоотроп – трансформированную версию прибора Плато. В итоге, в 70-х Эмиль Рейно объединил достижения своих предшественников и смог спроецировать свой новый «оптический театр» на экран для большого количества зрителей. В 1893-1894 гг. он успешно демонстрирует в Париже свои рукотворные произведения (формально не мультфильмы, так как они были сделаны как слайды, а не сняты на пленку), родственные анимации. Но появление в 1895 году кинематографа указало на несостоятельность и ненужность такого трудоемкого развлечения. Фильмы Эдисона, братьев Люмьер, театрализованные эксперименты Мельеса постепенно затмили магический эффект одушевления линий.

Анимация изначально воспринималась как аттракцион или зрелище на потеху публике. Ведь сама идея того, что можно не просто сдвинуть с места линию, а заставить целое изображение жить своей жизнью завораживала и продолжает завораживать до сих пор. В рамках альтернативной истории можно было бы предположить, что если бы изобретение братьев Люмьер появилось позже на 10-15 лет, то анимационному искусству не пришлось бы так долго оставаться на периферии. Вплоть до Уолта Диснея и его однозначно

смелой ставки на анимацию в 30-х годах, анимация оставалась в тени бурно развивающегося кинематографа. Однако находились энтузиасты, которые продолжали анимационные эксперименты несмотря ни на что. В 1906 году был выпущен фильм «Комические фазы смешных лиц» Джеймса Стюарта Блэктона, который может считаться одним из первых мультфильмов. В нем используется технология покадровой съемки нарисованных фаз движения. Первый в мире кукольный фильм был сделан русский аниматором Владиславом Старевичем в 1910 году. Это было документальное кино под названием «Lucanus Cervus» про битву жуков за самку. Свои эксперименты с покадровой съемкой моделей насекомых он продолжал почти всю жизнь, чем немало удивлял смотревшую его фильмы публику. Через 8 лет Уинзором Маккеем был создан игровой фильм «Динозавр Герти» с анимационной вставкой, где впервые в фильме появляется главный герой с личностными характеристиками.

Выделить конкретные особенности анимационного языка стало возможным только после того, как анимация стала тотальным искусством. Таковым его сделал Уолт Дисней со своей студией “The Walt Disney Company”, начавшей существование в 1923 году. Необходимо отметить, что эта студия создавалась отдельно от мейджоров, которые были на тот момент в Голливуде и до сих пор является независимым анимационным проектом. Однако вернемся в 1920-е. Диснею потребовалось 5 лет для того, чтобы у компании выработался свой стиль, и художники смогли найти персонажа, модель поведения и атмосферу, которые принесли им мировую известность. Соединив водевильные номера, графические комиксы, кинематографические гэги со звуковыми достижениями конца 20-х, Дисней создал анимационные серии с Микки Маусом. «Пароходик Вилли» 1928 года – мультфильм, который не просто принес коммерческую прибыль студии Дисней, но и показал общественности, что анимация востребована. Стиль диснеевской студии – то, на что ориентировались режиссеры и художники студии «Союзмультфильм»

в начале своего существования, о чем я расскажу более подробно во второй главе дипломной работы.

В то время как в США постепенно шло становление игровой анимационной индустрии и поиск ее отличий от кинематографа, в Европе в 1920-х немецкие авангардисты Ханс Рихтер, Оскар Фишингер, Вальтер Руттманн создавали абстрактную анимацию. Беспредметные изображения различных геометрических форм они соединяли с симфонической музыкой и получали свои «ритмы», «опусы», «мелодии» и создавали абсолютные фильмы. Для них было важно создать универсальный язык, который был бы понятен всему миру и поиски средств и форм привели их к использованию анимационных технологий покадровой съемки. В итоге их произведения считаются началом абстрактного как кинематографа, так и аниматографа.

Анимационное искусство так же, как и кинематограф, «говорит и желает быть понятым»³⁹. Поэтому помимо обособления анимации и определения ее генетических корней, необходимо разобрать, на каком именно языке она пытается разговаривать со своими зрителями уже более ста лет.

1.2. Две теоретических парадигмы анимационного образа: семиотика кино и фотогения.

В «Курсе общей лингвистики»⁴⁰ Фердинанд де Соссюр определил новую научную область – семиологию, сказав, что она исследует жизнь знаков в рамках жизни общества. Структуралисты и семиотики считают труд Соссюра видели краеугольным камнем своего метода. В данной работе помимо утверждения новой науки Соссюр различает язык и речь, выводит составляющие знака естественного языка – означаемое, и его акустический образ – означающее, определяет понятие «значимости», разделяет лингвистику на диахроническую и синхроническую. Новая область,

³⁹Лотман Ю. Цивьян Ю. Диалог с экраном. – М.: Александра, 1994. С. 5

⁴⁰ «Курс общей лингвистики» был опубликован в 1916 г. учениками и последователями после смерти автора.

лингвистическая семиотика и шире, семиология, после Второй мировой войны стала быстро расширяться в научных сообществах разных стран, в том числе в СССР (Московско-тартуская семиотическая школа) и во Франции (Французская семиотическая школа).

Семиотической интерпретации подвергались не только устройство естественных языков, но и «языки» других семиотических систем – театра (Пави), фольклора (Топоров), культуры (Лотман), кинематографа. В это время образ стал расцениваться как языковой элемент, поэтому стало возможным говорить о появлении семиотики кинематографических произведений. Русская киносемиотическая школа опиралась на труды своих предшественников-формалистов 1910-20-х годов: Ю. Тынянова, В. Проппа, Б. Эйхенбаума. Тынянов более подробно сосредоточился на изучении световых и монтажных эффектов, в то время как Эйхенбаум рассматривал составленные из нескольких кадров «фразы». Впервые об индивидуальном киноязыке начал говорить итальянец Ричотто Канудо, он же и выделил его в отдельный вид искусства.

«Язык – это упорядоченная коммуникативная (служащая для передачи информации) знаковая система»⁴¹ - писал во введении к «Семиотике кино» Ю. Лотман, один из лидеров московско-тартуской семиотической школы. В свою очередь, знаки делятся на две условные группы: условные (конвенциональные) и изобразительные (иконические). В данной работе Лотман опускает при рассмотрении индексальные знаки из известной триады знаков Ч. Пирса (индексальные, иконические, конвенциональные). К первым относятся слова, исторически обусловленные и звучащие на разных языках по-разному. Ко второй группе относятся рисунки, так как означаемое в них распознаются по своему сходству с означающим. Два вида знаков порождают две разновидности искусства: словесную и изобразительную. Они обе

⁴¹Лотман Ю. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. С. 288

находятся в постоянном взаимодействии, появляются малые формы, сочетающие их в той или иной степени – комиксы или народные лубки.

Разные исследователи называли основной единицей кинодискурса разные его элементы: С. Эйзенштейн, Ю. Лотман говорили про один кадр, Ю. Цивьян уделял внимание выстраиваемой из них последовательности. Традиционно кадр считается минимальным знаком кинематографической системы. Лотман отождествляет кадр и слово по степени их относительности к целому тексту (кинопроизведению). Некоторые исследователи (Г. Г. Слышкин и М. А. Ефремова) классифицируют создаваемые кинофильмы по степени доминирования в них иконических или индексальных знаков на художественные и нехудожественные, соответственно.

Языки могут выступать как системы, объединяющие знаки лишь одного из типов – например, знаки дорожного движения, либо как их комбинации – языки искусства. По словам Лотмана, кинематограф может наиболее полно совместить две тенденции, рождая между ними новые степени связи. Такой же синтетичностью обладает и анимация: экранизации сказочных произведений являются простым тому примером. Несмотря на то, что в этой работе не предполагается подробный анализ первичной структуры анимационного языка⁴², необходимо указать на существующие в нем элементы. Во многом эти элементы схожи с киноэлементами, перечисленными в работе Лотмана «Семиотика кино» и его совместном с Ю. Цивьяном труде – «Диалог с экраном».

Любое изображение на экране будет являться знаком, несущим для зрителя определенное значение. В анимации значение и сообщение передается с помощью движения: есть его механика, психология, драматургия и режиссура. Неподвижность изображаемого объекта будет прямым указанием

⁴² Кинодискурс является многоуровневой семиотической структурой, которая обладает определенной иерархией. Знаки являются первым уровнем, их объединение рождает значения другого порядка, то есть следующий уровень и т.д.

на то, что статика играет ключевую роль в эпизоде. И если в киноязыке единицей является один кадр, последовательность которых рождает движение, то в анимации это одна его фаза. Движение включает в себя несколько этапов: подготовка, действие и остаточное движение. Аниматору необходимо выбрать ключевые положения одного действия – компоновки. Например, взмах крыльями у птицы нельзя изобразить исключительно перемещением крыльев. Существуют дополнительные условия: тело при поднятых крыльях должно немного опускаться, а для эластичности движения кончики крыльев все время отставать от плечевых суставов. Без знаний биомеханики движения его не получится воспроизвести на экране достоверно, и зритель разочаруется в изображаемом. Освоение этой области позволит изображать движение не только натурно, но и гиперболизировано. Условное заострение характерных элементов движения – в большей или в меньшей степени, является особенностью анимации.

Материалом для одушевления анимации может служить все, что угодно, но как только художник начинает рисовать выбранный объект, то рисунок становится лишь образом изначального объекта. В анимации чаще всего образ деформируется (например, гипертрофируется) и ему придается добавочное к существующему значение. Нужно сразу оговориться, что некоторые создаваемые аниматором образы и их значения могут быть плодом его воображения, так как поле, в котором анимация существует, ничем не ограничено. Представленная во времени последовательная система движений рождает анимационное повествование. Законченное повествование – замкнутая система знаков или текст, созданный с помощью определенных средств анимационного языка. Уровни организации анимационного текста подобны словесному – за одной фазой движения следует оно целиком в рамках одного эпизода, а их последовательность формирует последний уровень – текст. Семиотика анимации изучает воздействие передаваемой анимацией информации (анима-значения) на зрителя.

Режиссеры мультипликации работают с элементами языка кинематографа: монтажом, разными планами, светом, звуком, точкой зрения (объективной и субъективной), актерской игрой. Стоит отметить отсутствие большого количества крупных планов персонажей в анимации. Руки, ноги, предметы, животные могут быть укрупненно показаны, но лицо персонажа появляется реже. Актерская игра, в принципе, претерпевает существенные изменения в аниматографе. Если мы используем технику ротоскопирования – съемку реальных актеров с последующей обработкой, то по сути актерскую игру мы оставляем практически неизменной. Как двигаются актеры кино, так и анимаперсонажи при ротоскопировании. Однако если используются другие техники анимирования, то режиссер-аниматор становится еще и актером. В его задачи входит продумывание не только образа конкретного персонажа, но и его поведения в различных ситуациях.

Созданные для каждого из перечисленных кино элементов свои законы воплощения могут как соблюдаться авторами, так и нарушаться. Здесь анимация заимствует приобретенные за долгое существование навыки кинематографа и использует их в своей области, но с некоторыми оговорками. Если в кинематографе во время произнесения диалога изобразительный и звуковой ряды совпадают, то в анимации часто звук отстает на 1-2 секунды в связи с попытками усиления эффекта от изображаемого (той самой гиперболизацией). В качестве примера можно вспомнить эпизод из мультфильма «Вовка в Тридевятом царстве» режиссера Бориса Степанцева. Двое из ларца выполняют желания Вовки, но обманывают его ожидания, делая все по-своему. Вовка слышит звук поглощаемых не им конфет, но не видит источник. Каждая *их* выходка сопровождается определенным звуком, который, отставая, усиливает эффект от абсурдности ситуации. Это лишь некоторые элементы языка, о которых можно упомянуть в этой работе.

Семиотическая модель не единственно верная для описания анимационных процессов. Чем создаваемый анимационный образ ярче и

полнее, тем труднее становится его «уложить» в рамки семиотической интерпретации. И вот здесь на смену семиотике приходит аффект, ощущение или фотогения.

Фотогения – понятие, впервые сформулированное авангардистом Луи Деллюком. В своих эссе он не описывал это понятие последовательно, а скорее склонялся к тому, что «мало кто понимает принцип фотогении и знает, что это такое». Он рассуждал о способности актеров быть «фотогеничными», но вывел это кинематографическое свойство только из поля внешних черт кинозвезд. Для него это качество, которое присутствует в вещах изначально, но с помощью выразительных средств кинематографа выявляет себя. По Деллюку, необходимо обладать способностью к идентификации «фотогеничных» объектов, а не только уметь их снимать. Красота кино, по его словам, заключается в захвате фотогеничной стороны реального мира, она в большей степени присутствует в документальных кинолентах. Деллюк уделяет особое внимание критике актерской игры, где фотогеничность чаще всего не проявляется. Способность передать определенную эмоцию с помощью актерской мимики – не отличительное свойство кино. Отсутствие актерской игры как таковой в анимации, пришлось бы теоретику по духу.

Более подробное и теоретически обоснованное разъяснение термина дал современник Деллюка, работавший с ним в журнале «Синеа» режиссер и теоретик Жан Эпштейн. Он мыслит фотогению как суть кино в целом. Однако он ограничивает фотогению каждого аспекта нашей реальности, говоря о том, что только подвижные аспекты мира, вещей и души являют свою ценность посредством кинематографа. Объектив помогает «осветить» предмет за счет фокусирования на нем. Крупный план по-своему «оживляет» предметы, воспроизводит их внутренние миры. «Я думаю, что, если вам хочется понять, каким образом животное, растение, камень могут вызывать уважение, боязнь,

ужас - эти три священных чувства, нужно увидеть, как они живут на экране, загадочные, немые, чуждые человеческим чувствам»⁴³.

Для Эпштейна несколько моментов являются принципиальными в понимании фотогении и кинематографа в целом. Фотогения не связана со статичностью; наоборот, ритмическая подвижность является ее основополагающей чертой. «Фотогеническое движение – это движение в данной пространственно-временной системе; движение одновременно и в пространстве, и во времени»⁴⁴. Кинематограф Эпштейна не может быть статичным, в динамике происходит развитие действия, только в ней кинематографический мир оживает. Именно поэтому рапид и замедленная съемка приветствуются критиком, таким образом можно усилить аффект от происходящего на экране – гипертрофировать или минимизировать. Пейзаж сам по себе не будет фотогеничен (с ним Деллюк не согласится), но если смотреть на него сквозь окно движущегося автомобиля, то «танец пейзажа» «удесятирит» его фотогению.

Фотогеническое поле у Эпштейна раскрывается через чувственное и поэтическое впечатление. При этом живописное случайным образом совпадает с фотогеничным: красивые закаты и восходы солнца могут быть выразительными, но не впечатляющими. Зритель не сможет просто отделаться от аффекта, производимого фотогенией, это *punctum* кинематографа. Фотографическая сущность кино еще больше сближает концепт Ролана Барта про *punctum-stadium*⁴⁵ с эффектами фотогении. Не зря Эпштейн говорит: «Прерывающиеся спазмы воздействуют на меня, как укусы»⁴⁶.

⁴³ Ямпольский М. Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911-1913 гг. [Сборник статей] – М.: Искусство, 1988. С. 122

⁴⁴ Там же. С. 123

⁴⁵ В книге «Camera lucida» Барт предложил концепцию рассмотрения воздействия фотографии на зрителя с точки зрения *punctum* и *stadium*, детали на фотографии, воздействующей прямо на зрителя и общей культурной интерпретацией.

⁴⁶ Ямпольский М. Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911-1913 гг. [Сборник статей] – М.: Искусство, 1988. С. 128

Если Деллюк апеллирует к естественной красоте предметов, которую может высветить кинематограф, то Эпштейн говорит о сверхъестественности кино. Оно порождает новые реальности, видения, миражи: чем больше снимаешь, тем больше отходишь от реального мира в мир кинематографический, обладающий своими правилами. Статичное в действительности будет надделено движением в «сине». Реальные образы деконструируются и собираются заново в кино с помощью его выразительных средств по-другому, обнаруживая свою внутреннюю сущность⁴⁷.

Мы так надолго остановились на термине «фотогения» в приложении к кинематографическому искусству только потому, что он может быть применен и к анимационному искусству. Термин фотогеничность можно было заменить на «мультигеничность», в соответствии с появившейся не так давно телегеничностью. Выше я упоминала о таком необходимом для аниматора качестве, как умение деконструировать реальный объект, перенести его на бумагу/экран и собрать заново. Помимо этого, такое важное для Эпштейна «движение» является основополагающим и в анимации. Статика в ней практически отсутствует, если только в этом нет специального художественного акцента.

О. С. Давыдова в статье «Фотогения Л. Деллюка: опыт феноменологического прочтения» указывает на то, что процесс «аффективного пробуждения» Э. Гуссерля подробно раскрывает термин фотогении на основе их общей апелляции к первичному чувственному опыту: «...фотогеничный объект, зафиксированный киноаппаратом в своей подлинности, естественности и природной красоте, оказывается гарантом совершенно особого переживания – переживания подлинности и

⁴⁷Ямпольский М. Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911-1913 гг. [Сборник статей] – М.: Искусство, 1988. С. 132

достоверности»⁴⁸. На наш взгляд феноменологическая концепция может быть применена и к произведениям анимационного искусства.

Итак, если суммировать написанное выше и провести главное различие между семиотическим и фотогеническим подходами, то получится следующее: семиотика разбирает языковые конструкции кино, которые зритель воспринимает и понимает. Фотогения переносит акцент с интерпретирования на опыт зрительского просмотра. «Я буду называть фотогеничным любой аспект вещей, существ и душ, который умножает свое моральное качество за счет кинематографического произведения»⁴⁹ - пишет Ж. Эпштейн. Впервые анимационная фотогения проявилась в произведениях 60-х годах, освободившись от скупости языковых средств. Чем шире становился арсенал режиссеров, тем выразительнее получались образы. Во второй главе своей работы я последовательно рассмотрю анимационное искусство СССР в свете описанных выше теоретических схем – семиотической и фотогенической.

⁴⁸ Давыдова О. «Фотогения» Л. Деллюка: опыт феноменологического прочтения // Общество, Среда, Развитие. 2015. № 4. С. 110

⁴⁹ Ямпольский М. Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911-1913 гг. [Сборник статей] – М.: Искусство, 1988. С. 103

Глава 2. Эволюция языка анимации в советский период: от мифологической структуры к фотогении.

2.1. Анимация «Союзмультфильма» 1930-1950-х как мифологическая структура

Российским анимационным первооткрывателем стал уже упоминаемый выше московский режиссер с литовскими корнями Владислав Старевич, который работал в кинофирме А. Ханжонкова. Именно он стал создателем первого в мире объемного фильма «Lucanus Cervus» 1910 года, рассказывавшего о битве двух жуков-олений за самку. Старевичу необходимо было снять документальное кино, но насекомые никак не хотели поддаваться дрессировке. Итогом поиска решения проблемы стало создание искусственных моделей и их покадровая съемка. После того, как режиссер увидел, что модели двигаются как настоящие, он пришел к мысли о создании игрового фильма таким же способом. Его открытие было настолько не привычным, что журналисты у него спрашивали, где он выучился так дрессировать своих насекомых. С тех пор Старевич занялся созданием анимационных кукольных фильмов. Его излюбленными приемами были гротеск и пародия, он экранизировал несколько гоголевских произведений (в том числе, «Ночь перед Рождеством»). В его мультфильмах могли появляться одновременно и насекомые, и животные, и люди. В 1919 году вынужден был эмигрировать сначала в Италию, затем во Францию, где всю жизнь занимался выпуском анимационного кино. Однако во французской стороне он отходит от анимирования насекомых и переходит к созданию более сложных мультфильмов с использованием кукол животных, таким образом его персонажи становятся более психологичными. В 1930-х годах Старевич активно работает над созданием полнометражной кукольной картины и в 1937 году в прокат выходит «Рейнеке-лис» (в этот же год выходит «Белоснежка и семь гномов» Диснея). Производство анимации у режиссера было кустарным,

ему помогали только его жена и дочери, учеников Старевич тоже не брал, потому что считал, что это искусство слишком сложное.

Разработанную Старевичем «кукольную» технику до сих пор используют по всему миру, и на долгое время в истории русской анимации она оставалась единственным крупным открытием. Первая Мировая и Гражданская войны, две революции, политическая нестабильность не способствовали развитию анимационного искусства. Только в 20-е годы интерес общественности к нему вновь возродился. Дзига Вертов вместе с единомышленниками-киноками начинали работать над созданием мультипликационного кино (фильм «Советские игрушки»). В 1924 году была создана советская организация «Совкино», которая получила права на импорт, производство и монопольное право на прокат. Художники-мультипликаторы работали на этой студии в первое время. Они экранизировали стихотворения С. Маршака, сказки К. Чуковского, создавали фильмы про жизнь и быт революционных народов других стран – «Китай в огне», художниками которого выступили И. Иванова-Вано и В. Сутеева. В 1929 году М. Цехановский экранизирует стихотворение С. Маршака «Почта» и создает одноименный фильм, который через год удается озвучить. Это экспериментальная графическая работа, первый звуковой анимационный фильм, в котором ритмически синхронизированы рисунок и звук. В этот период в созданных мультипликационных работах прослеживается влияние конструктивистского стиля. Художники активно используют и изменяют создаваемое пространство с помощью необычных ракурсов, асимметричности, гипертрофированности.

В 1930 году «Совкино» было упразднено, мультипликаторы из отдела переехали кто на «Мосфильм», кто на «Ленфильм». После 1932 года и утверждения нового художественного метода – соцреализма - анимация использовалась уже для пропагандистских целей, карикатурных зарисовок на злобу дня (обличающих врагов народа), но еще не была широко освоена как

инструмент возвращения «правильного» сознания у советских детей. Стиль мультфильмов постепенно отходит от конструктивистского влияния и становится более реалистичным. В это время, в основном, экранизируются сказки – «Колобок» 1936 года, «Сказка о царе Дурандае» в 1934, «Органчик» в 1933 году. Среди известных аниматоров того времени были будущие звезды советской мультипликации – И. Иванов-Вано, В. С. и З. С. Брумберг, О. Ходатаева. Анимация в то время развивалась стремительно. В 1935 году Александр Птушко показал советскому человеку полнометражную работу «Новый Гулливер», где впервые в мире совместил игру живых актеров и кукол. Разработка эффектов «озвучания» началась в Советах еще раньше: Арсений Авраамов разрабатывал «орнаментальную мультипликацию звука», как сам ее называл. Он планировал ритмически совместить в анимации звук и изображение.

Всем знакома фраза Ленина, сказанная Луначарскому, о том, что «...из всех искусств для нас важнейшим является кино»⁵⁰. И вот если Госкино уже в 1922 году появилось⁵¹, то для институализации анимации на государственном уровне потребовалось еще 14 лет и показ анимационных американских аналогов на фестивале в 1933 году. По легенде, Сталин на премьере «Микки Мауса» пришел в такой восторг от «картинки», что сказал создать аналогичный советский вариант немедленно. Так, в 1936 году был основан «Союзмультфильм» и началась эпоха производства советских «мультиков». Многие мультипликаторы перешли от изобразительных экспериментов и динамичных сюжетов к доминирующему на тот момент рисованному стилю мультфильма студии Дисней. По выражению С. Асенина, Уолт Дисней преподавал мультипликаторам всего мира несколько принципиально важных уроков: движение – главный выразительный элемент анимации;

⁵⁰Болтянский Г. Ленин и кино. – М.: Государственное издательство, 1925. С.19

⁵¹ Декрет Совета Народных Комиссаров РСФСР от 19 декабря 1922 г «О преобразовании фото-кино отдела народного комиссариата просвещения в центральное государственное фото-кино предприятие» [Электронный ресурс] (Дата обращения: 03.09.17) URL: <http://www.alppp.ru/law/obrazovanie--nauka--kultura/kultura/61/dekret-snk-rsfsr-ot-19-12-1922.html>

необходимость «постоянного» героя на экране; утвердил значение контрапункта звуковых и зрительных образов⁵². Эти принципы стали определяющими для развития студии «Союзмультфильм».

До начала оттепели студия переживала не лучшие времена: военные и послевоенные годы отбросили ее назад в темпах и качестве производства из-за отсутствия материалов, кадров и должного финансирования. В основном, использовались и заимствовались технологии студии Уолта Диснея (так называемая, *cel animation*⁵³ или целлулоидная анимация), как главный анимационный мировой эталон. И если в 20-е годы анимационные работы различались между собой стилистически, то с созданием «Союзмультфильма» появилось конвейерное производство короткого метра. В СССР долгое время у этого вида киноискусства был особый статус: за ее содержанием тщательно следило Госкино, для показа на телевидении отводились строго определенные часы, и, самое главное, она должна была быть исключительно для «советских детей» и носить поучающий, воспитательный характер, где дихотомия категорий морали (добро/зло, например) реализуется в определенных персонажах понятно и просто. Для реализации мифологической стратегии идеологического аппарата анимация стала идеальным инструментом. Готовая форма была предоставлена американскими коллегами из Диснея, оставалось придумать только «правильное» с точки зрения государства и понятное для советского зрителя содержание. Как и русский кинематограф в самом начале, советская анимация при выборе сюжетов остановилась на имевшемся в распоряжении отечественном литературном наследии, по большей части сказочном: мультфильм «Конек-горбунок» 1947 года снят по мотивам сказок Петра Ершова, «Цветик-семицветик» 1948, также, как и «Аленький цветочек» 1952 года и так далее. В конце 30-х годов-начале 40-х активно экранизировались произведения К. Чуковского: «Лимпопо», «Бармалей»,

⁵²Асенин С. Волшебники экрана: эстет. проблемы соврем. мультипликации –М.: Искусство, 1974. С. 36-37

⁵³*Cel animation*– техника рисования, характерная для традиционной анимации. Для нее использовались накладываемые друг на друга целлулоидные листы, которые можно было перемещать и создавать, таким образом, эффект движения.

«Мойдодыр», «Муха-Цокотуха». Хотя стоит сказать, что к тому моменту сам К. Чуковский уже откажется от старой формулы детских сказок под напором советской критики и 10 лет будет пытаться написать «Веселую колхозию».

Созданные в этот период мультфильмы можно рассматривать с точки зрения семиотической теории и как одну из стратегий семиотизации мифа в культуре. В частности, с методологической позиции одного из главных французских семиотиков Ролана Барта. С 1954 по 1956 гг. он писал и публиковал в *Les Lettres Nouvelles* статьи, посвященные понятию «мифа» и примерам его функционирования в современном обществе. В 1956 году он написал большую работу «Миф сегодня», которую поместил в книге-сборнике своих очерков «Мифологии» как обобщающую теоретическую статью. С точки зрения Барта, миф обладает несколькими значениями: это коммуникативная система, это слово (соответственно, все, что покрывается дискурсом), это сообщение, которое может быть оформлено разными способами. Барт берет термины, введенные Соссюром (означающее, означаемое, знак, как их ассоциация) и надстраивает над существующей первичной семиотической системы языка новую, связанную с мифом. Последний по-своему овладевает любым языком (литературным, кинематографическим, изобразительным), чтобы выстроить собственную схему – метаязык. В мифе означающее, таким образом, обладает двоичной структурой – смыслом (итоговый член языковой системы) и формой (исходный элемент мифической структуры). Означаемым является понятие, а итоговым элементом – значение.

В мифе происходит обнищание смысла до уровня формы, система смысловых ценностей обедняется и деформируется. Понятие, в отличие от формы, не абстрактно, а наполнено конкретикой: оно исторически и преднамеренно детерминировано. Однако необходимо помнить, что в понятие вкладывается не сама реальность, а только связанные с ней представления. Миф имеет четкого адресата и строго соответствует своей функции. Само по

себе понятие количественно беднее формы: у одного означаемого может быть множество означающих. Отсутствие регулярного соотношения между объемами означающего и означаемого помогает мифологу распознать и дешифровать существующий миф. «В означающем мифа форма присутствует в пустоте, а смысл отсутствует в своей полноте». Эта двойственность определяет особенное место значения.

Функционально миф призван деформировать изначальный смысл знака, и степень этой деформации определяется соотношением изначального смысла и получившегося в мифической системе понятия. Отчуждение смысла приводит к рождению мифа. Пример, который приводит Барт в «Мифе сегодня», касается обложки журнала «Пари-Матч». На ней «изображен молодой африканец во французской военной форме; беря под козырек, он смотрит вверх, вероятно, на развевающийся французский флаг. Таков СМЫСЛ изображения. Но каким бы наивным я ни был, я прекрасно понимаю, что хочет сказать мне это изображение: оно означает, что Франция - это великая Империя, что все ее сыны, независимо от цвета кожи, верно служат под ее знаменами...»⁵⁴. Читателю не интересен африканский солдат сам по себе, его личность, он считывает послание мифа о том, что колониальная система во Франции благополучно работает.

Барт считает, что миф присутствует везде, так как наш мир «бесконечно суггестивен». Любой материал может стать объектом мифической структуры. Миф оказывается словом, где интенция важнее буквенного смысла, но, прячась за ним, читатели мифов не могут ее опознать. Являясь семиологической системой, миф может быть считан только как набор элементов-фактов. В первостепенных задачах мифа стоит преобразовать историческую интенцию в природную, заставить поверить в то, что

⁵⁴ Барт Р. Мифологии. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. С. 241

происходящее – не просто реальное, а естественное. Реальность удаляется из дискурса, ее отсутствие постулируется мифически.

Также Барт говорит о том, что сам по себе миф предпочитает работать за счет неполных образов, где смысл может быть легко наделен новым значением. Пористость смысла дает больше возможностей для его частичного удаления и преобразования в форму. Однако, прибавляет Барт, «в исчерпывающем образе не было бы никакого мифа»⁵⁵. Здесь необходимо оговорить то, что избыточность образа или его отсутствие как такового также может быть рассмотрено как миф – например, сюрреалистический или абсурдистский.

Подобно Барту в «Мифологиях», ниже будет показано, как работает мифологическая структура на примере двух довольно ранних советских мультфильмов. Первой такой работой является лента режиссера Пантелеймона Сазонова (до 1936 года он, кстати, работал с Александром Ивановым) «Сказка о попе и его работнике Балде» по мотивам одноименной сказки А. С. Пушкина, созданная в 1933 году. Сюжет самой сказки идеально подходит под его эксплуатирование властью рабочих и крестьян, поэтому можно не заострять внимание на его разборе. Однако интересно приглядеться поближе к визуальному решению художников, придумавших образ попа. Он собирается идти на базар и берет с собой: корзинку (для купленных продуктов), шляпу (чтобы не напекло солнце) и зонт-тросточку. Последнее как нельзя более ярко бросается в глаза, ведь в мультфильме по сценарию стоит яркий день; зачем же тогда защищаться от дождя, а если от солнца, то тогда зачем шляпа? Надо бы сказать, что этот зонт, появляющийся часто, ни разу не используется по назначению. Он выступает здесь как знак, отсылающий к мифам различного толка – «буржуйскость», «изнеженность», «дендизм» и так далее. Зонт-трость не бросался бы так сильно в глаза, если бы на голове у попа

⁵⁵ Барт Р. Мифологии. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. С. 267

ни была шляпа вида поркпай. Нехитрыми действиями художники превратили пушкинского попа в американского вида денди а-ля Бастер Китон.

В 1949 году создается мультфильм «Чужой голос». Его автор – ведущий режиссер студии Иван Иванов-Вано. Сюжет «Чужого голоса» довольно прост – сорока прилетает из-за границы, где начинает соревноваться с соловьем в певческом умении. Как можно было предположить, для развития конфликтной ситуации необходимо, чтобы они выбрали разный репертуар. Сорока, птица, обладающая не самой завидной репутацией (чего стоит одно словосочетание «сорока-воровка»), выбирает к исполнению джазовую композицию. Птичья общественность не одобряет устроенный концерт, в прямом смысле заклеывает сороку и прогоняет со сцены «туда, откуда она принесла эту музыку».

Авторство фразы «Сегодня ты играешь джаз, а завтра Родину продашь» не установлено, но она была популярна именно в годы создания этой картины. В СССР проводилась политика борьбы с западным влиянием на сознание советского человека. К слову сказать, этот анимационный фильм стал предметом обсуждения в рамках борьбы с «космополитизмом» на «Союзмультфильме». Один из корифеев студии Александр Иванов обвинял своего врага режиссера Иванова-Вано в излишнем подражании западной диснеевской стилистике, однако коллеги возразили, что конкретно эта работа обличала «растленную западную музыку».⁵⁶ Каким же образом это происходит? Помимо очевидного пропагандистского сюжета, Иванов-Вано реализует «прозападность» сороки с помощью нескольких знаков: она вычурно одета, у нее есть яркая косметика, а на голове недвусмысленные перья – как у девушек из кабаре. И еще одна важная знаковая деталь – голос птицы. Сорока исполняет композицию известнейшего музыканта-

⁵⁶ Малянтович К. Как боролись с «космополитами» на «Союзмультфильме» (рассказ-воспоминание) [Электронный ресурс] // Киноведческие записки. 2001. №52. (Дата обращения: 10.02.18) URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/822/>

тромбониста Томми Дорси «Swing High». Голос сороки, похожий на фальцет, подражает именно партии тромбона в этой песне, но намеренно фальшиво. Создатели берут ее голос и, соединяя с музыкальным инструментом, искажают. Это становится еще одним способом воздействия на зрителя и создания у него отвращения к джазовой музыке за счет ассоциирования звука тромбона с голосом сороки. Такого рода примеры можно найти во многих фильмах периода начала становления студии. Идеология использует язык анимации как инструмент для производства мифов "буржуйскости", "западной культуры", "космополитов", "капиталистов" и т.п. С развитием сюжета персонажи, однозначно неуютные, оказываются сломленными под воздействием общественного мнения.

С момента смерти Сталина в 1953 в стране начинаются политические и культурные изменения. Общая либерализация культурной сферы, реабилитация творцов-жертв репрессий «оживили» авторов и дали им силы для творчества. В кинематографе именно в 50-60-е начинается подъем и возвращение произведений на международную сцену (например, в 1957 году Пальмовая ветвь Каннского фестиваля была присуждена фильму «Летят журавли» режиссера Михаила Калатозова). В свою очередь, в анимации происходит колоссальный сдвиг от простых, реалистичных (соц-реалистичных) литературных экранизаций к схематичным, метафорическим, минималистичным образам. Искусство того времени становится актуальным для меняющегося советского общества, оно начинает апеллировать к темам «здесь и сейчас». Постепенно происходит процесс обогащения и насыщения образности анимационных фильмов, мифологизированные структуры еще доминируют, но начинается процесс их преодоления.

2.2. Анимация 1950-1980-х: фотогения в мультипликации.

«Оттепель» - период, название которому дал уже забытый роман Ильи Эренбурга, начинается с середины 50-х и с которым прочно ассоциируется имя Генерального секретаря того времени – Н. Хрущева. Н.Г. Кривуля

характеризует этот период так: «На уровне реального смысла с «оттепелью» связывалось ослабление цензурного процесса на индивидуальные процессы художественного творчества»⁵⁷. В связи с этим мы предполагаем, что в этот период начинается зарождение авторской мультипликации, так как появляется возможность лишь лимитированного, но все-таки индивидуализма в творчестве, хотя до полного освобождения от цензурного гнета еще очень далеко. В этот период происходит обновление визуального художественного языка и становится возможным появление в массовом производстве фигуры «автора», который определяет эстетику и стиль фильма. Одним из первых авторов, которого считают «отцом» и учителем в профессии для многих мультипликаторов (Ю. Норштейн, А. Татарский, К.Брозит, например) является Федор Хитрук. Смена анимационного языка произошла, когда пара «режиссер-зритель» перестала разговаривать на языке, сразу понятным и тому и другому при первом же просмотре. Раньше режиссеры основывали свое повествование на уже известном литературном материале (в основном, сказочном) и экранизировали его с помощью понятного синонимичного словесному визуального языка.

Именно в шестидесятые годы советская мультипликация пытается не просто «реалистично» передать действительность такой, какая она есть или такой, как ее хотят видеть идеологи, и перестает заниматься «отражением реальности». Авторы постепенно осознают, что мультипликация обладает особенными преимуществами перед классическим кинематографом. Режиссеры отходят от практик использования техники ротоскопирования с живыми актерами и простой обводкой. Шаг за шагом вводятся и осваиваются изобразительно-художественные приемы, позволяющие подчеркнуть важные детали в повествовании, либо наоборот, отказаться от тщательной прорисовки, чтобы переместить акцент на содержательную сторону работы. Техника

⁵⁷ Кривуля Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. – М.: Издательский дом Грааль, 2002. С. 13.

исполнения становится предметом особого внимания со стороны мультипликаторов, что выводит всю отечественную мультипликацию на новый уровень, где обе составляющих анимационного языка – и визуальная и сюжетная - имеют равное значение. Помимо этого, анимация начинает обогащаться придуманными авторами фантазийными мирами, то есть истории не берутся из литературных источников, а сочиняются самими мастерами или назначенным для работы коллективами сценаристов.

Как я уже отметила, наиболее отличившимся в модернизации языка мультипликации шестидесятых был Федор Хитрук. В своих работах он одним из первых использовал карикатурные схематические техники, которые придали его работам узнаваемые зрителем черты. В этом плане очень характерна одна из первых его известных работ «История одного преступления»: про бухгалтера, доведенного до самоубийства. Это первая режиссерская работа художника, где он отказывается от экранизации русских или советских сказок и рассказывает историю «маленького человека», который «право имеет». Здесь впервые появляются намеки на социальную критику, которая впоследствии будет ярко выражена в сатирической работе «Человек в рамке» 1966 года. Пренебрежение деталями, однотонные фона, карикатурность, упрощенность нарисованных образов – основные черты анимации Хитрука. Для своих работ Федор Хитрук преимущественно использовал технику перекладки: отдельные части персонажей закреплялись и двигались покадрово. Верх мастерства этой техники не так заметен для зрителя, но достигнут при работе над гривой льва Бонифация из одноименного мультфильма. Волосы гривы создавались отдельно ото всех частей фигуры льва и «жили своей жизнью» на экране.

Федор Хитрук является первым мультипликатором, который стал узнаваем своей особенной авторской стилистикой и видением. Его мультфильмы адресованы не только детям. В этот период, кстати, вообще происходит «овзроление» анимации как таковой. Категории добра и зла

перестали быть «прикреплены» к конкретным персонажам и считываться однозначно. Например, если вспомним Винни-Пуха из одноименного фильма, то идентифицировать его определенно как доброго и положительного не получится (нам мешают его «неблаговоспитанные» манеры и чуть ли не тираническое отношение к Пятачку), но и как злого мы его не считываем, потому что не делает ничего сознательно плохого для окружающих. Федор Хитрук использует тонкие намеки, непрямые метафоры, которые понятны взрослому зрителю, живущему в советских реалиях, где все не так безоблачно, как об этом заявляется.

Из авторов-мультипликаторов этого периода стоит упомянуть еще одну фигуру - Бориса Степанцева. Несмотря на то, что Степанцев изначально работал в жанре рисованных мультфильмов, в 1967 году он обращается к технике живописи по стеклу в своей работе «Песня о соколе». В такого рода мультфильмах используются различные долго сохнувшие краски, которыми пальцами рисуют по стеклянной подсвеченной поверхности. Данный прием позволяет покадрово изменять только те элементы, которые необходимо художнику и создает эффект ожившей живописи (техники, которая впоследствии так впечатлит Александра Петрова). Его руке принадлежит шедевр 1968 года – «Малыш и Карлсон», сценарий которого расхвачан на цитаты, а визуальный ряд, по крайней мере, необычен. Это экранизация произведения шведской писательницы Астрид Линдгрен, персонажи повести которой существенно отличаются от изображенных в мультфильме. Степанцев тоже уходит от «реалистичной» прорисовки мира «воображаемого друга» Малыша - Карлсона, художник делает из него хулигана, но очень обаятельного.

После такого раздолья в культурной сфере, которое случилось при Хрущеве, после его заговорщической отставки Брежнев постарался законсервировать советское общество в тех же рамках, что и до «оттепели». Новый период – новая концепция: мы строим «развитой социализм» в

долгосрочной перспективе. Историк А.К. Соколов пишет: «Пожалуй, впервые после 1917 г. общество оказалось без краткосрочного идеологического ориентира»⁵⁸. Помимо этого, начался обратный «оттепели» процесс закручивания цензурных гаек: «очернительство» замечательной советской действительности рассматривалось как повод положить произведение искусства в долгий ящик.

Если в 60-ые годы началось развитие авторской тенденции в анимационном кино в рамках одной студии «Союзмультфильм», то 70-е годы связаны, в основном, только с одним мультипликатором, чьи работы отличаются и по стилистике, и по своей содержательной составляющей – Ю. Норштейном. Однако прежде чем говорить о том, как именно произошел сдвиг от семиотического к фотогеническому, к опыту авторской визуальной аффектации, необходимо оговорить то, что в своей работе я не пытаюсь показать последовательную смену одной формы репрезентации другой. Как и в 60-е, так и в последующие периоды, мифы активно эксплуатировались идеологическим аппаратом, а получали означаемые в анимационных фильмах, в том числе. Например, в советском сериале «Ну, погоди!», созданном в конце 60-х, волк-антагонист в джинсах-клетках с сигаретой во рту подозрительно напоминает представителя хиппи-движения. В 70-е годы режиссеры-мультипликаторы постепенно начинают изучать возможности анимационного языка и его особенности как отдельного вида искусства.

Основная черта мультфильмов этого периода — сложность характеров персонажей. Если в советский период мультипликационные фильмы в основном отражали существующие идеологические конструкты (борьбу добра со злом при неизбежной победе добра, поучение, морализаторство, коллективизм как залог правильной жизни), то теперь отношения между действующими лицами стали сложнее, появились многоуровневые метафоры,

⁵⁸Соколов А., Тяжельникова В. Курс советской истории, 1941-1999. – М.: Высш. шк., 1999. С. 304

связанные с личными психологическими переживаниями автора. В связи с этим можно наблюдать процесс «взросления» аудитории аниматографии и наделения ее индивидуальными и психологическими чертами. Этот процесс прослеживается в мультфильмах знакового московского художника Андрея Хржановского («В мире басен» 1973, «Дом который построил Джек» 1976) и в работах анимационного гения Юрия Норштейна («Лиса и заяц» 1973, «Цапля и журавль» 1974, «Ежик в тумане» 1975, «Сказка сказок» 1979).

Описывая советскую культуру, исследователи отмечают: «Основным конфликтом в литературе и искусстве, по мнению официальных идеологов, мог быть только конфликт "хорошего с очень хорошим". Это привело к потере социальной остроты, свойственной периоду "оттепели", скуке и невыразительности большей части фильмов»⁵⁹. На фоне этой самой невыразительности в кинематографе, в анимации именно в этот период на первый план выходит один из самых известных аниматоров мира – Юрий Норштейн, чьи мультфильмы были признаны и не раз «Лучшими среди всех времен и народов»⁶⁰ и которого однозначно можно назвать уже «автором», а также истинным философом фотогенической анимации.

Его анимационные фильмы отличаются насыщенностью образов. Норштейн не стремится рассказывать историю с помощью своих лент, но конструирует визуальный образ, важный сам по себе. Определенная степень повествовательности присутствует в его анимации (все-таки он часто берет за основу авторские сказки - Владимира Даля или Сергея Козлова), но рассказываемая история по степени важности отходит на второй план. Норштейн переходит от визуализации истории на экране к воспроизведению чистого чувственного опыта – человеческих переживаний, воспоминаний, эмоций, снов. Такого уровня аффектации он добивается за счет правильно

⁵⁹Соколов А., Тяжельникова В. Курс советской истории, 1941-1999. – М.: Высш. шк., 1999. С. 315

⁶⁰ «Ежик в тумане» признан лучшим в мире мультфильмом [Электронный ресурс] // Портал «Lenta.ru» (Дата обращения 15.02.18) URL: <https://lenta.ru/culture/2003/05/26/thebest/>

ритмически сочлененных микроэпизодов. Если, например, в мифологической конструкции волк становится синонимичен хулиганам-хиппи, то у Норштейна однозначная интерпретация становится невозможной.

В целом, анимация Норштейна отличается наделением человеческими психологическими чертами своих персонажей. Так, Цапля в мультфильме «Цапля и журавль», тербит бусы у себя на шее, когда нервничает и повторяет этот тремор также, как и большинство людей в похожем состоянии. Именно эту продуманную детализацию характеров персонажей отмечают кинематографисты, как удивительно простое, но поразительное кинооткрытие⁶¹. Анимация Норштейна привносит две новые черты, которые заметны соответственно в двух его главных работах – «Ежик в тумане» и «Сказка сказок». Первый мультфильм выполнен в технике сложной перекладки, которую Норштейн использовал во всех своих работах. Это мультфильм, который понятен и взрослым, и детям, но по-разному: дети смотрят на смешные (за счет многочисленных неожиданных реакций героя и его пассивности) приключения Ежика на пути к своему другу Медвежонку, а взрослые видят притчу об узнавании мира и принятии неизбежности своей судьбы и ее поворотов («Я в реке, пускай река сама несет меня»⁶²). Столь сложные философские категории и аллегории не были распространены в анимации до этого: здесь и звезды, и космос, и течение реки, как течение жизни и времени, и туман (первое появление излюбленного образа авторской анимации 90-х). Поэтика притчи предполагает, что реальность и видение взаимозаменяемы и недоступны прямой рациональной интерпретации.

Второй темой, которую можно выделить в анимации Норштейна, является ее выраженная биографичность, когда автор становится видимым для зрителя. Таким образом, в герое зритель ищет не только себя самого, но и имеет возможность найти человека, который этого героя создал. «Сказка

⁶¹ Бронзит К. Мифы советский анимации» [Видеолекция] // Youtube, 13 июня 2016 (Дата обращения: 13.08.16). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vIJhFBTYkEA>

⁶² Цитата из мультфильма «Ежик в тумане».

сказок» - калейдоскоп воспоминаний о Великой Отечественной войне, который настолько широк, что захватывает каждого человека. Юрий Норштейн вспоминал, что во многом этот фильм основывается на том, что он сам пережил в деревне в военное время, но сам фильм – шире, чем просто история одного человека, так как война изменяет не только личный опыт, но и общий⁶³. История превращается из индивидуальной в коллективную. Также нужно отметить многожанровость фильма: это и сказка, и притча, и колыбельная. Все страшно и просто.

В первой главе была приведена цитата Жана Эпштейна по поводу того, как за счет фотогении вещи приумножают свое моральное качество. Это свойство позволяет зрителю вступать во взаимодействие с изображаемыми вещами, они перестают быть чисто индексальными. В той кинореальности, где объекты содержательны и могут играть роль действующих объектов, с помощью фотогении появляется новая форма сопричастности зрителя. Поле объектов, которые умножают свое значение, создает в своих фильмах Юрий Норштейн. Можно взять, к примеру, одного из персонажей мультфильма «Сказка сказок» – Волчонка и посмотреть, каким образом он преобразуется. С первых минут зритель слышит мотив колыбельной «Баю-баюшки-баю, не ложися на краю», в которой предупреждают детей о том, что может прийти волк и утащить в лесок. Однако Волчонок Норштейна не является только лишь воплощением этой страшной истории. Он является одновременно сторонним наблюдателем событий – войны, прогулки семьи в лесу, к тому же, его изначальный облик преобразуется в принципе. Волчонок больше не является частью сновиденческой легенды, а сам становится проводником в мир грез. Украденный им ребенок начинает плакать, и Волку ничего не остается, как начать его убаюкивать колыбельной про самого себя. Помимо этого, можно обратить на изображенный в фильме несколько раз листок бумаги и чернильницу. Предполагается, что персонажи могут использовать этот самый

⁶³«Юрий Норштейн. Монолог в четырех частях» (реж. Наталья Урвачева, 2007).

кусочек бумаги по назначению. В последней сцене, где сидит музыкант, листок бумаги таковым и остается. Однако в эпизоде, когда Волчонок оказывается около стола, далее видит эту бумагу, и она начинает светиться ярко-желтым цветом, происходит трансформация изначального образа и наделение его новыми значениями. Бумага становится драгоценным предметом, за счет изображенного светового ареола практически святым, который Волчонок крадет у женщины. В итоге внезапная ценность листка оказывается оправданной, когда Волчонок в руках обнаруживает ребенка.

Сама фигура Норштейна (как и Хитрука) такого масштаба, что в рамках одной исследовательской работы вряд ли возможно представить весь спектр сделанных им открытий. Помимо него, в 70-е работает упоминавшийся раньше Андрей Хржановский. В конце 60-е он проявляет себя как сюрреалист, обличающий советскую бюрократическую систему («Жил-был Козявин», 1966) и создающий антиутопию, идеи которой не были понятны и нужны советскому обществу («Стеклянная гармоника», 1968). После последнего фильма его на два года отправили на флот. По сути, его работа «Дом, который построил Джек» - предтеча тех безумных образов и деталей, которые будут другими развиты в 1990-х. То есть, он делает свой мультфильм вне времени и пространства, надстраивая его над реальностью советского человека.

В 80-е годы, во время «исторического бума» и процесса перестройки в мультипликации появляются новые имена, большинство из которых создадут прекрасную плеяду 90-х. Это — Александр Татарский, Александр Петров, Михаил Алдашин, Алексей Караев, Гарри Бардин. Студия «Союзмультфильм» переживает структурный кризис: сначала ее делят на 5 категорий со своими мастерами во главе (5 по счету студия была целиком отдана Юрию Норштейну), потом опять возвращают к традиционному разделению на кукольный и рисованный разделы.

Киевский режиссер Александр Татарский осваивает пластилиновую анимацию и его фильм «Падал прошлогодний снег» 1983 года сразу же

становится хитом, растасканным на цитаты. Его эксперименты в этой технике продолжались и дальше, а мультфильмы («Пластилиновая ворона», «Обратная сторона Луны») наполнены до краев не злой сатирой, а юмором и весельем. Он же создает серию «Следствие ведут Колобки», выполненные в технике грубой графики (которую начал в свое время еще Хитрук). Именно Татарский в 1988 году создаст творческое объединение «Пилот» в Москве.

В качестве одной из особенностей можно назвать то, что на студиях активно начинается возвращение к применению техники тотальной мультипликации, в которой задний фон также анимируется и прорисовывается, как и передний. Данный метод является очень энергозатратным, так как предполагает точность в расположении героев, их масштабировании, ракурсе съемок для создания эффекта погруженности у зрителя. Александр Татарский, Константин Бронзит, Андрей Хржановский часто применяли этот метод в своих мультфильмах, но он не является отличительной чертой студии или режиссера, а частично применяется в анимации всего периода.

Начало 80-х и время перестройки стали для анимации периодом тотального пересмотра поэтики и производства, более свободным в творческом плане временем. В это время стали появляться новые жанры, темы, образы в рамках постепенного отказа от «советской» эстетики и поиска новой, уже российской. С течением времени творчество студии «Союзмультфильм» действовало в рамках двух теоретических парадигм, одна из которых сменяла другую. Как только идеологический аппарат оказывал меньшее влияние на художественное творчество, фотогеническая парадигма начинала превалировать над семиотической.

Глава 3. Современная российская анимация (1991-2018 гг.).

4.1. Особенности развития анимации в 1990-е: насыщенный феномен.

Конец 80-х годов – принципиально важное перестроечное время для уже разваливающейся анимационной индустрии. С 1988 года организуются маленькие и независимые от «Союзмультфильма» студии, «Пилот» функционирует до сих пор. Через год открывается первый Всесоюзный фестиваль анимационных фильмов – «КРОК». В 1989 году Александр Петров, Иван Максимов, Михаил Тумеля в Москве выпускаются с Высших курсов сценаристов и режиссеров.

Однако если говорить о развитии визуального языка в контексте созданных анимационных произведений в 90-е, то можно проследить трансформацию идеи фотогении в пост-феноменологический концепт восприятия. О феноменах как таковых писали еще Иммануил Кант и Георг Гегель, но только в XX веке Эдмунд Гуссерль сделал это понятие центральным для нового философского течения. По Гуссерлю феномен является смыслом предметов, который возникает в сознании. Феноменология, соответственно, это наука о сущностях предметов, при этом для философа важна универсальность заново создаваемой им науки. С помощью нового метода - феноменологической редукции - возможно возвращение обратно к чистому сознанию через опыт переживания феноменов. В современной научной философской мысли есть известный французский философ-феноменолог, который развивал идеи Гуссерля – это Жан-Люк Марион. В частности, для этой работы важной является его концепция насыщенного феномена (*phénomène saturé*).

В одноименной работе Марион пишет про то, как важно рассматривать возможность феномена, его интенциональность и ограничения. «Не можем ли мы представить себе такой феномен, который меняет условия горизонта

(выходит за его границы вместо того, чтобы вписываться) и который меняет направление редукции (несводимый к Я, но, напротив, редуцирующий Я к себе)?»⁶⁴. В связи с этим Марион рассматривает три типа феноменов – «бедных созерцанием», те, что «определяются через адекватацию созерцания и интенции» и собственно «насыщенный феномен». Последний отличается от остальных своей избыточностью, он постоянно дополняется новыми смыслами и содержаниями; мало того, этот феномен нельзя разложить до конца на составные части. В качестве примера такого рода феномена Марион приводит полотно художника-кубиста, которое при разложении на части рождает еще больше частей. «Кубист же просто купается в этом бесконечном беге не поддающихся сложению взрывов видимого — потому что видимое взрывается, если допустить его в явление, подобно волне, рассыпающейся фонтаном разноцветных капель, различных по размеру и траектории»⁶⁵. Помимо этого, второй отличительной способностью насыщенного феномена, помимо калейдоскопичности, является сила его воздействия на зрение, его «ослепление». «Ослепление начинается, когда восприятие преодолевает свой субъективный максимум»⁶⁶. Такие феномены являют себя максимально видимыми, но на них становится невозможно смотреть. Ввиду этого глаз зрителя не различает данности предметов, а видит первичную суть: то, к чему феноменология всегда стремилась. Также можно говорить и о том, что насыщенный феномен обладает собственной интенциональностью, человек не может на нем сфокусироваться сам.

Насыщенные феномены Марион делит на два типа: чистые исторические события и феномены откровения. Откровения у Мариона является «чистым явлением себя из себя»⁶⁷. Такими феноменами можно назвать картины, идолы, лица, иконы, теофанию. В анимации периода 90-х

⁶⁴ (Пост)феноменология. Новая феноменология во Франции и за ее пределами / Сост.: С.Шолохова, А.Ямпольская. – М.: Акад. проект; Гаудеамус, 2014. С. 70.

⁶⁵ Там же. С. 84

⁶⁶ Там же. С. 86

⁶⁷ Там же. С. 98

годов происходит преобразование начатого Норштейном процесса преломления давления мифологических структур. В этот период авторы создавали ленты, которые одновременно были социально настроенными, глубоко личными, не сводимыми к единичной интерпретации.

Н. Г. Кривуля описывает сдвиг в поле интересов анимации 90-х следующим образом: «Полилогичность языка, приводящая к полифоничности «Я» и актуализации слова «Другого», формирует область интересов анимации не только в интертекстуальном пространстве культуры⁶⁸, но также в психологической сфере, в мире «Другого»⁶⁹. Просматривая подряд работы этого времени, мы видим, что мультфильмы характеризуются в наибольшей степени уходом от реальности в мир фантазийный и бессознательный – сновидения, видения, воспоминания. Начинается диалог авторского индивидуального «Я» и «Другого», который чаще всего является выражением коллективного бессознательного. И диалог этот проистекал в условиях конкретных на тот момент политического, экономического и культурного кризисов. Пространство личного кризиса осознается в контекстуальных рамках всеобщего разложения и декаданса, где существует множество возможных выходов из него. Одним из таких выходов можно назвать уход во фрейдистский мир бессознательного и его изучения. Примеров фильмов такого рода можно найти великое множество в то время, но самые интересные с точки зрения их содержательной и формальной составляющих это: «Аменция» (Сергей Айнутдинов, 1990), «Лошадь, скрипка и немножко нервно» (Ирина Евтеева, 1991), «Комната смеха» (Нина Шорина 1991), «Полуночные игры» (Ринат Газизов, 1991), «Сон смешного человека» (Александр Петров, 1992), «Видения» 1992, «Нюркина баня» (Оксана Черкасова, 1995), «Дождь» (Елизавета Скворцова, 1998).

⁶⁸ Здесь имеется в виду и наследственная связь кинематографа и литературы, кинематографа и графики и т.п.

⁶⁹ Кривуля Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. – М.: Издательский дом Грааль, 2002. С.195

Мультфильм «Полуночные игры» Рината Газизова – как раз пример выбора в качестве темы не сознательного состояния, а бессознательного. В его работе человек идет в кровать, засыпает, и в этот момент все части его тела распадаются и начинают жить своей полуночной жизнью. Эти части никак не могут найти общий язык друг с другом, и поэтому любая кооперация заканчивается провалом. В итоге, нос, рот и все остальное находят места, куда пристроится на теле, но они оказываются не правильными. Получается, что фильм – метафора в прямом смысле разложения существующего человека на части и проба построить его заново, по другим канонам. Однако успехом такая схема не увенчивается, человек просыпается с утра, смотрит в зеркало и видит себя обычного. Как раз этот фильм можно было бы назвать примером «насыщенного феномена» с точки зрения Мариона. Разложение субъекта на части и попытка их новой связи друг с другом рождает новое поле для осмысления всего человека, как в примере с кубисткой живописью. Режиссер Газизов берет видимое каждым человеком ежедневно в зеркале и, раскладывая на части, являет это зрителю.

Помимо интереса к бессознательному, другие идеи и темы формировались в другой части России, на упомянутой ранее Свердловской киностудии. В 90-е там произошла действительно серьезная смена киноязыковой парадигмы. Еще в середине 80-х туда приехали выпускники высших анимационных курсов из Москвы — ученики Норштейна Александр Петров и Алексей Харитиди, и спустя 10 лет не только сумели адаптироваться в новых условиях, но и начать волну, если можно так выразиться «новой уральской авторской анимации», к которой присоединилась впоследствии именитый режиссер Оксана Черкасова.

С ее именем связан фильм «Нюркина баня» 1995 года, созданный в Москве на студии «ШАР». Однако прежде чем проанализировать этот фильм, необходимо еще раз повторить, что в практике производства мультипликации советского периода в качестве содержательного основания использовались

авторские сказки различных стилей и эпох. Только с 70-х сказочная текстуальная канва фильмов начала подвергаться обработке. Само по себе фольклорное творчество нечасто становилось предметом внимания «массовых» отечественных аниматоров. Однако Юрий Норштейн и его мультфильмы – пример визуализации фольклорных традиций и обращения к ним. В 90-е годы поворот в содержательном использовании имеющегося национального наследия и деревенского быта становится частым приемом. Этот поворот наблюдается не только в рассматриваемой мной русской анимации, но и уже в получивших в то время независимость от СССР государствах. Таллиннфильм снимает притчу «Ягуп и смерть», Туркментелефильм в 1991 году выпускает историю про девушку Гульджахан, а на Украинифильм появляется сказка про ленивого мужа и работающую жену в 1995 году. «В смутные времена экономических кризисов и нравственной неустойчивости нации именно возврат к проверенным временем истинам и испытанным идеалам помогает нации вновь обрести точку опоры и возродить духовное могущество. Интернациональный язык анимационного искусства, как никакой другой, способен выразить характерные черты национальной культуры, сохраняя для потомков ее неповторимое своеобразие и способствуя поиску путей межкультурного понимания»⁷⁰, - пишет автор единственной диссертации на тему российской анимации 90-х. Действительно, в рамках разрушенной интернациональной идеи унифицированного советского человека, выделение и поиск отличающих национальных черт – один из вариантов поиска новых оснований для существования.

Оксана Черкасова в «Нюркиной бане» превращает баню в пространство, где происходит в непрямолинейной последовательности не только обыденное мытье мужчин и ритуальное мытье невесты, но и все течение жизни от рождения до смерти. «Фильмы 1990-х объединяет усилие взглянуться в нечто

⁷⁰Кривуля Н. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. канд. искусствоведения. ВГИК, Москва, 2001. С. 100.

обыденное, знакомое и под микроскопом рассмотреть в нем важную тайну»⁷¹. В данном фильме количество крупных планов, которое не свойственно классической анимации, значительно выше, чем в работах других периодов. Неопределенность, которая создается избыточностью образов, не позволяет зрителю остановиться на однозначном осмыслении. Детальность и разноплановость – только некоторые из приемов, с помощью которых авторы того времени создают свои феномены.

Однако постфеноменологические произведения искусства получались далеко не у каждого автора, некоторые из них действовали по фотогеническим канонам, взывая к зрительским переживаниям. Помимо обращения к этнической тематике большинства фильмов, в 90-е было популярным обращение к религиозным мотивам и темам. Такой повышенный интерес связан с отсутствием возможности изучения этого аспекта духовно-нравственной жизни в советский период. В мультфильмах этого периода нечасто визуализируются библейские сюжеты как таковые, а, скорее, представляются определенные образы, ассоциируемые с Богом, христианскими заповедями и церковными практиками. Уже несколько раз упомянутая работа «Рождество» Алдашина – яркий и оцененный профессионалами и зрителями пример разработки и осмысления одного из самых известных эпизодов Нового Завета. Здесь автор, взяв в качестве визуальной основы лики на средневековых фресках, показывает последовательную историю. В отличие от большинства фильмов изучаемого периода, фильм отличается теплой световой гаммой и веселыми, очень человеческими персонажами. Алдашин уходит от средневековой идеи возвеличивания Девы Марии и всего процесса рождения, принятия и одаривания волхвами Иисуса, делая их менее божественными, но вызывающими своей «очеловеченностью» больше симпатии зрителя. Ю.

⁷¹ Малюкова Л. Сверхкино современная российская анимация Десяностые/нулевые [100-летию российской анимации]. – СПб: Умная Маша, 2013. С. 302

Норштейн, охарактеризовал этот стиль как «Высокая простота»⁷². История коллективная, знакомая каждому человеку, становится индивидуальной, и зритель смотрит на происходящее, как будто и не зная, что произойдет дальше, подглядывая за произошедшим чудом – рождением, но не миссии, а обыкновенного человека.

Рефлексия происходивших в обществе перемен происходила в разных мультфильмах (и у разных режиссеров) по-разному. Однако в постсоветском периоде популярность получил жанр политической карикатурной сатиры. Например, обстановка перед президентскими выборами в Армении была описана через фильм «Выборы» 1993 года⁷³, где в примечании к фильму отмечалось, что он «Исключительно для взрослой аудитории». В 1991 году был сделан 2-минутный фильм, называвшийся «Путч» на незадолго до этого образовавшейся студии «Пилот» А. Татарским и М. Алдашиным. Этот фильм не был создан для широкого кинопоказа, так как весомой художественной ценности на сегодняшний взгляд не представляет. Художники, рисовавшие эту работу, сами стояли на баррикадах и защищали Белый дом. Алдашин говорит о том, что его настолько поразила ситуация противостояния, что ему надо было срочно свое недовольство передать через то, что он умеет лучше всего – создание анимации⁷⁴. По сути, эта небольшая работа не была направлена на большую аудиторию и рассматривалась как проходная, однако она вызвала общественные резонанс по причине своей злободневности. Такого рода политическая отзывчивость была вызвана резонансностью событий, и это один из единственных примеров открытого политического высказывания со стороны мультипликаторов. Во второй половине 90-х этого феномена уже не наблюдается.

⁷² Малюкова Л. Сверхкино современная российская анимация Десяностые/нулевые [100-летию российской анимации]. – СПб: Умная Маша, 2013. С. 303.

⁷³ Реж. Роберт Саакянц

⁷⁴ «Кинемаскоп: Михаил Алдашин» (реж. Петр Шепотинник, 2003)

После 1991 года революционные настроения и политический энтузиазм людей начал спадать. Ориентиры развития общества так и не были определены, и люди предпочли замкнуться на самих себе и собственных проблемах. Это мастерски показывает московский режиссер Иван Максимов в своей работе 1992 года «Болеро». Это рисованный анимационный фильм, поставленный на одноименное произведение французского композитора Мориса Равеля. Само произведение имеет гипнотический характер и утягивает слушателя, добавляя с каждой частью новые и новые музыкальные инструменты. «Болеро» Максимова построено примерно по той же схеме: странного вида чудовище ходит по кругу в течение нескольких минут, останавливаясь только в связи со своими биологическими потребностями. Оно не замечает, что происходит вокруг него: какие-то насекомые бегают туда-сюда, части зданий двигаются в разные стороны, а оно все идет и идет. Таким образом Максимов показывает застой общества, которое не интересуется ничем вокруг, кроме самого себя и топчется на месте. С помощью приема полиэкрана в конце он делает акцент на множественности таких вполне симпатичных, но абсолютно аморфных чудовищ, где они – метафора социальной стагнации.

Несмотря на социальные и творческие кризисы 90-х, анимация в этот период развивалась семимильными шагами. Создавались новые студии, фильмы и фестивали (с 1996 года начал действовать Открытый российский фестиваль анимационного кино сначала в Тарусе, затем в Суздале). Режиссеры по-своему пытались осознать происходящие в обществе перемены. Это позволило сделать новый шаг в преодолении созданной «Союзмультфильмом» структуры мифопроизводства. Нельзя утверждать, что анимация окончательно перешла через фотогению к насыщенным феноменам, обнаружив, как пробить мифологизированную броню, но нашла еще более воздействующий на зрителя способ. В анимации в 90-х появились новые темы, которые были тесно связаны с историческим

контекстом того времени. Духовно-нравственная тематика, притчи, сатирические и политические карикатуры, экранизации философских литературных произведений – основные содержательные аспекты уже полноправно авторской анимации того времени, которые часто составляли полифонические структуры, совмещая в себе несколько тематик, жанров и даже техник.

4.2. Современная российская анимация нулевых: поиск стратегий репрезентации.

90-е завершились. Новый президент выбрал новый курс развития страны. На момент постепенного выстраивания российской государственности у анимации была за плечами многолетняя советская школа, появление и бурное развитие арт-хаусной анимации в 90-х, но практически полное отсутствие анимации именно для детей⁷⁵ и образовавшиеся многочисленные частные студии («ШАР», «Пилот», «Кристмас Филмз» и др.). В предыдущих главах я указала на то, как фотогения и насыщенные феномены пытались подавить доминирующую в анимации мифологичность. Современная российская анимация развивается в рамках этих трех концепций (семиотической, фотогенической и феноменологической), и мифологизированная является на данный момент доминирующей. После мощного творческого импульса 90-х в авторской анимации в условиях политической нестабильности, в нулевых начались первые подвижки по созданию анимационной индустрии. Именно в это время анимация уже институционально делится на массовую/коммерческую/индустриальную и авторскую/арт-хаусную. На наш взгляд, мифотворчество, по большей части, является особенностью первого вида анимации, в то время как в рамках авторской анимации феноменологический подход превалирует.

⁷⁵ Малюкова Л. Сверхкино современная российская анимация Десятилетия/нулевые [100-летию российской анимации]. – СПб: Умная Маша, 2013. С. 313

Несмотря на творческий всплеск периода 90-х, в начале нулевых анимация не представляла из себя четко оформленной индустрии (хотя и кинематограф в это время переживал не лучшие времена). Режиссеры чаще всего трудились на локальных студиях, ездили на фестивали, получали заказы от иностранных студий и не претендовали на широкий прокат. Однако сфера востребованности анимации постепенно расширялось – она выходила и на телеканалы, например. С 2000 по 2003 год на НТВ выходила сатирическая программа «Тушите свет!», где «повзрослевшие» куклы-ведущие детской советской программы «Спокойной ночи, малыши» Хрюша-Хрюн Моржов и Степашка-Степан Капуста обсуждали разнообразные политические и социальные вопросы. Создатели пытались создать «Спокойной ночи, малыши» для взрослых. Оба персонажа, кстати, были созданы художниками студии «Пилот».

Дальше – интереснее. Специально для создания анимационного 4-серийного мультфильма «Приключения в Изумрудном городе» НТВ создало студию «Мельница», одну из крупнейших уже на данный момент на анимарынке. В 2003 году эта студия создала первый полнометражный российский мультфильм «Карлик Нос», сделанный в диснеевской стилистике. Уже через год студия сделала ставку на новой «богатырской» франшизе, существующей до сих пор. Первым фильмом окталогии стал «Алеша Попович и Тугарин Змей». На данный момент в цикле «Три богатыря» есть 8 полнометражных картин и еще одна находится в постпроизводстве – это «Три богатыря и Наследница Престола». Характеры персонажей, визуальные особенности, сюжетная канва не меняются из фильма в фильм. Они строятся по стандартной схеме: иницируется проблема (князем), богатыри назначаются ответственными за ее решение, справляются с задачей и пируют в конце. Все фильмы характеризуются музыкальностью, характерной чертой советской анимации. «Три богатыря» - пример мифологизированного повествования, в рамках которого с помощью простых и понятных образов

выстраивается концепция «русскости». Каждый из богатырей обладает силой, которая позволяет им бороться с врагами земли Киевской. Однако эта сила атрибутируется не ежедневными тренировками или правильным питанием, а магическими объектами – землей, зубами драконов, амулетами. Потеря любого из этих атрибутов автоматически ведет к утрачиванию силы, о чем снят фильм «Три богатыря и Морской царь». Таким образом, мультфильм проводит идею о том, что «сила» не появляется в следствии долгой и упорной работы над собой. Ее обретает тот, кто владеет магическим предметом. И если первая часть отличалась неоднозначностью изображаемых героев (коня Юлия невозможно отнести конкретно к «плохим» или «хорошим»), то с каждой новой серией образы становятся максимально понятными для идентификации по принципу добрый-злой. Каждый персонаж, кадр или действие воспринимается как знак, который может передавать одну идею. По такому типизированную мифопроизводящему принципу построены многие полнометражные мультфильмы в современной России. Поэтому представленные в них ценности становится легко опознаваемыми. В 2017 году при государственной поддержке был создан специальный аналитический отчет, который был призван выявить ценности, транслируемые в современной российской анимации. Этот отчет – настольная книга по дешифровке мифов. «Хитрость», «настоящая дружба», «счастливая семья»⁷⁶ - это только некоторые из перечисленных в отчете категорий. При более подробном изучении содержания анимационного полного метра исследователи могут найти там больше означающих, посредством которых мифы реализуются в мультфильмах. Мифы не обходят стороной массовую сериальную анимацию.

Сериальная анимация, активно развивавшаяся в 70-х («Ну, погоди!», «Веселая карусель», «Котенок по имени Гав») в нулевых получила новое воплощение. В 2001 году Олег Куваев выложил на своей личной интернет-

⁷⁶ Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей: [аналитический отчет / авт. коллектив: Лужин А. О. (рук.)]. – М: Ассоциация анимационного кино, 2017. С. 36.

странице серию флэш-мультфильмов «Масяня», вмиг ставшей хитом. Это было освоение и нового пространства – виртуального и технологии флэш-анимации, которая не была в это время популярна. По мере увеличения количества анимации для взрослой аудитории, студия «Петербург» начинает выпускать первую серию «Смешариков». Сделанный в технике компьютерного двухмерного рисунка, сериал из серии в серию передает определенную воспитательную идею маленьким детям. Простые диалоги, незамысловатые сюжеты, простая рисовка и унаследованная от советской школы музыкальность работают в рамках установленной на конкретный эпизод «традиционной ценностной категории», чаще всего дружбы. Этот сериал входит в топ просматриваемых в России на данный момент. В эту же категорию мифологизированного творчества можно отнести практически любой популярный в России сериал – с 2009 года начавшийся «Маша и Медведь», который своей универсальностью смог увлечь не только российского зрителя, но и европейского. История про непоседу-Машу, которая разными способами издевается над своим старшим другом «Медведем» универсальна. Однако пространство, в котором два героя существуют и с вещами из которого они взаимодействуют – русское, даже чаще советское. Во избежке в лесу живет медведь – представитель старого советского поколения, к которому приезжает на велосипеде новый русский человек Маша. Внутри медвежьего дома можно найти типичные для советского человека предметы обихода: в сериале есть в разных эпизодах самовар, советский холодильник-долгожитель дизайна 60-х, советский фотоаппарат а-ля «Смена-4», эмалированная, с рисунком в горошек посуда, леденцы-петушок и т.д. Зарубежный зритель, незнакомый с советскими бытовыми предметами, может не стать читателем конкретно этого мифа, однако российский зритель не устоит перед его способностями и его считает.

Таким образом построены многие сериалы, зародившиеся и развивающиеся в нулевых и десятых: «Фиксики» (с 2010 года), «Барбоскины»

(с 2011), «Паровозик Тишка» (2012), «Приключения Лунтика и его друзей» (2006-2016 гг.). Каждый анимасериал входит в топ русскоязычного Youtube по количеству просмотров⁷⁷. Друг от друга они могут различаться тематически, например, «Фиксики» знакомят своих зрителей с устройством электрических предметов, а «Приключения Лунтика» - зарисовки из жизни упавшего на Землю пришельца. Главная функция этих сериалов – воспитание. Это не требует сложных образов или детальной прорисовки: персонажи этих сериалов сделаны в 2D и 3D-графике. Мало того,

В связи с массовым появлением сериалов, которые стали транслироваться через интернет, компании и студии начали производство всевозможного мерчандайзинга, связанного с героями сериалов; появилось такое понятие как детский бренд. Первыми это стали делать «Смешарики», сейчас брендами являются каждый из перечисленных выше сериалов. Анимационный продукт теперь представляет собой не только непосредственно аудиовизуальное произведение, но и его вещественное воплощение в виде продуктов, игрушек и видеоигр⁷⁸.

Помимо новых студий, производящих качественным, но похожих друг на друга контент, постепенно к жизни возвращается гигант советской эпохи – «Союзмультфильм». В 2011 году режиссерами Ю. Норштейном, Л. Шварцман, Э. Назаров и А. Хржановский было написано и опубликовано в Новой газете открытое письмо президенту Д. Медведеву и премьеру В. Путину. Аниматоры указывали на бедственное положение отечественной анимации и ее бывшего главного производителя: «С 2009 года «Союзмультфильм» практически потерял свою финансовую, административную и территориальную независимость»⁷⁹. В результате

⁷⁷ По данным аналитического сайта SocialBlade. Канал «Маша и Медведь» входит также в топ-100 англоязычных каналов.

⁷⁸ Ловейко Д. Формирование детского бренда на примере анимационного сериала «Маша и Медведь» [Электронный ресурс] (Дата обращения: 01.12.17) URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=377>

⁷⁹ Открытое письмо аниматоров президенту РФ Д. А. Медведеву [Электронный ресурс] // Новая газета. 08.06.2011. №61. (Дата обращения: 09.03.18) URL: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2011/06/07/45255-kogo-pozdravlyat-s-75-letiem-esli-soyuzmultfilma-uzhe-net>

нескольких встреч глав страны с аниматорами на восстановление студии было выделено 200 млн рублей и новое здание для работы. До недавнего времени студия активно осваивала бюджет и все больше планировала создание музея и дома российской анимации. Однако недавно на официальных страницах сети «ВКонтакте» и «Одноклассниках» появилась пилотная серия ремейка советского сериала «Трое из Простоквашино».

«Простоквашино», так называется теперь эта серия, отличается от предыдущей трилогии некоторыми формальными деталями: он транслируется на интернет-площадках в виде эпизодов длительностью в 10 минут. Напомним, что оригинал состоит из трех 20-минутных серий, выходявших с перерывом в 2 и 4 года. Сегодня политика студии другая: необходимо выпустить 30 эпизодов до 2020 года. Однако эти изменения сугубо институциональные, содержательно в сериале не поменялось ничего. Все та же сюжетная канва в виде побега дяди Федора из города, его освоение в деревне и последующее обещание родителей проводить там больше времени. Только почтальон Печкин работает на модернизированной Почте России с электронными очередями. Однако фантазийное и реальное не совсем совпадают: в сериале не показаны люди старшего поколения, которые не совсем принимают почтовые обновления и формируют живую очередь рядом с электронной. Еще одним знаком актуальности мультфильма становится прическа дяди Федора: выбритые виски и максимальная длина в теменной зоне. Главный герой всегда отличался городским стилем в одежде – футболка, джинсы и кеды, а его прическа была высказыванием актуального времени.

Активно развивающаяся массовая полнометражная анимация и сериальная анимация наследует мифотворческие традиции, освоенные еще в советское время. Музыкальность, красочность, простота форм, нарративность, клоунада и гэговость – все это становится инструментами, с помощью которых государство может донести до зрителей идею о том, что анимация является воспитывающим и формирующим детское сознание элементом культуры.

Авторская анимация переживает на данный момент период не такой активной деятельности, как в коммерческой. Тому есть несколько причин, главная из которых – отсутствие достаточного финансирования со стороны государства или частных лиц. Небольшие студии, производящие анимационные фильмы, которые отправляются на фестивали, сидят на дотационной государственной игле. Однако несмотря на тяжелое денежное положение, в нулевые и десятые авторская анимация до сих пор существует и борется за свое существование.

С 2004 года студия «Пилот» запускает новый проект – «Гора самоцветов». Это мощный проект по визуализации сказок народов России, на данный момент существует уже 74 мультфильма. В последние несколько лет количество выпускаемых серий сократилось в виду отсутствия должного финансирования, однако этот проект – сборник авторских работ, в котором в разное время принимали участие как мэтры 90-х годов (М. Алдашин, К. Бронзит, О. Ужинов, А. Демин, Е. Чернова), так и дебютанты. В 2005 году аж 3 созданных в рамках проекта фильма получили главные призы Суздальского фестиваля – «Кот и Лиса», «Про Ивана-дурака» и «Про ворона».

Суздальский ежегодный фестиваль является одним из самых крупных центров анимационной деятельности. Его открытость позволяет посмотреть работы любому желающему. Фестиваль не отличается постоянством своих наград: каждый год они фактически придумываются заново. Иногда «Гран-при» может не достаться никому, а в 2004 присудили два главных приза – «Гран» достался Дмитрию Геллеру за «Маленькую ночную симфонию», а «При» Ивану Максимову за фильм «Ветер вдоль берега». Анимационные открытия, совершаемые режиссерами и художниками, можно увидеть именно на экранах суздальского кинотеатра. Авторская анимация на фестивале уживается вместе с коммерческой: за первенство борются и тот и другой вид, но чаще выигрывает именно уникальные короткометражные ленты.

В противовес мифам авторы предлагают переживания, впечатления, философские размышления-притчи, сюрреалистические зарисовки. Изображаемые ими фотогеничные объекты порождают запуск механизма «аффективного пробуждения» у зрителя, для которого эти объекты начинают работать по-новому. Однако за время с 90-х в авторской анимации не происходило того творческого подъема и разнообразия. Насыщенных феноменов становится все меньше и меньше. Именитые режиссеры руководят студиями, а подрастающие дебютанты делают первые шаги в освоении этого нелегкого мастерства. Создаваемые работы отличаются оригинальностью, поэтичностью, образностью, но тех, которые подвинули бы анимационное искусство не было⁸⁰. Сейчас в России существует пласт именитых режиссеров, которые создают мультфильмы ровно хорошего качества.

В нулевые к уже прославленным М. Алдашину, И. Максимову, А. Петрову, И. Ковалеву присоединятся новые режиссеры. Дмитрий Геллер создает плотное кино, калейдоскопичность которого держит зрителя в тисках весь фильм. Его «Маленькая ночная симфония» 2003 года пример насыщенного феномена. Елена Чернова, екатеринбургский режиссер, с 2002 года снимает простые, но чувственные фильмы про обычных людей («Умная дочка», «Солдатская песня»). Светлана Разгуляева, любимица Берлинского фестиваля, в своих фильмах размышляет над взаимодействием человека и общества, личными переживаниями конкретных людей («Слушай, как тает снег», «Почему банан огрызается», «Тихий ужин без соли»). В рамках современной России на данный момент происходит сосуществование разных стратегий репрезентаций анимационного искусства: мифологической – в коммерческой анимации, фотогенической и феноменологической – в авторской.

⁸⁰ Малюкова Л. Сверхкино современная российская анимация Десяностые/нулевые [100-летию российской анимации]. – СПб: Умная Маша, 2013. С. 370

Заключение

В заключении необходимо сделать выводы из проделанной мною исследовательской работы. В первой главе анимация была концептуализирована в поле теоретических визуальных исследований и введены две теоретических модели ее рассмотрения: семиотическая/мифологическая (опираясь на теорию мифов Ролана Барта) и фотогеническая (за основу взята теория Луи Деллюка и Жана Эпштейна).

Вторая глава посвящена историографическому обзору советской зарождающейся и авторской анимации с 30-е по 80-е годы с точки зрения введённых в первой главе стратегий. До 60-х годов подавляющее большинство создаваемых на «Союзмультфильме» работало как мифологизированные структуры. В 70-е годы анимационное искусство становится фотогеничным, начинает обращаться к опыту зрительского просмотра. Такой объем необходим был для подробного изложения эволюции и трансформации визуального языка анимации в современной России, начиная с 90-х годов, что было сделано в третьей главе данной дипломной работы. В результате было показано, что сделанные в этот период работы можно рассматривать как насыщенные феномены, о которых писал Жан-Люк Марион. В СССР происходила последовательная смена разных парадигм вследствие степени давления на творчество идеологического аппарата государства. Сейчас в анимационном творчестве наблюдается сосуществование несколько стратегий в рамках двух его разных видов – коммерческой и авторской.

В современной России развивается не только изучение «восьмого» вида искусства, но и его производство: растет число создаваемых полнометражных и сериальных фильмов, фестиваль в Суздале, «Крок», Большой фестиваль анимации получают более 1000 заявок ежегодно и показывают широкой аудитории авторские произведения. Однако на наш взгляд в создаваемой индустриальной анимации семиотическая модель является доминирующей ввиду большего количества выпускаемых работ. Авторская анимация сейчас

старается обращаться к чувствам, переживаниям, аффектации зрителя, однако значимых языковых кинооткрытий не происходит. Перспективы дальнейшего изучения поднятых в этой исследовательской работе тем могут быть следующими: сравнение опыта создания авторского кинематографа и его поэтики в других странах, более широкое применение феноменологического подхода к анимационному искусству или изучение институциональных аспектов развитие коммерческой анимации в современной России.

Фильмография

1. «Luspanus Cervus» (реж. Владислав Старевич, 1910)
2. «Аленький цветочек» (реж. Лев Атаманов, 1952)
3. «Алеша Попович и Тугарин Змей» (реж. Константин Бронзит, 2004)
4. «Аменция» (реж. Сергей Айнутдинов, 1990)
5. «Барбоскины» (реж. Екатерина Салабай, Елена Галдобина, Дарина Шмидт, 2011 - ...)
6. «Бармалей» (реж. Леонид Амальрик, Владимир Полковников, 1941)
7. «Белоснежка и семь гномов» (реж. Уильям Коттрелл, Дэвид Хэнд, Уилфред Джексон, ..., 1936)
8. «Болеро» (реж. Иван Максимов, 1992)
9. «В мире басен» (реж. Андрей Хржановский, 1973)
10. «Веселая карусель» (реж. Леонид Носырев, (1969 – 2014))
11. «Ветер вдоль берега» (реж. Иван Максимов, 2004)
12. «Властелин колец: Братство Кольца» (реж. Питер Джексон, 2001)
13. «Вовка в Тридевятом царстве» (реж. Борис Степанцев, 1965)
14. «Выборы» (реж. Роберт Саакянц, 1993)
15. «Гора самоцветов» (реж. Валентин Телегин, Олег Ужинов, Елена Чернова, 2004-...)
16. «Динозавр Герти» (реж. Уинзор МакКэй, 1914)
17. «Дождь» (реж. Елизавета Скворцова, 1998)
18. «Дом который построил Джек» (реж. Андрей Хржановский, 1976)
19. «Ежик в тумане» (реж. Юрий Норштейн, 1975)
20. «Жил-был Козявин» (реж. Андрей Хржановский, 1966)
21. «Карлик Нос» (реж. Илья Максимов, 2003)
22. «Кинемаскоп: Михаил Алдашин» (реж. Петр Шепотинник, 2003)
23. «Китай в огне/Руки прочь от Китая» (реж. Николай Ходатаев, Зенон Комиссаренко, Юрий Меркулов, 1925)
24. «Колобок» (реж. Леонид Амальрик, Владимир Сутеев, 1936)

25. «Комические фазы смешных лиц» (реж. Дж. Стюарт Блэктон, 1906)
26. «Комната смеха» (реж. Нина Шорина, 1991)
27. «Конек-горбунок» (реж. Иван Иванов-Вано, Александра Снежко-Блоцкая, Виктор Громов, 1947)
28. «Кот и Лиса» (реж. Константин Бронзит, 2004)
29. «Котенок по имени Гав» (реж. Орест Драгаев-Бойчук, Анатолий Кирик, Лев Атаманов, 1976 – 1982)
30. «Летят журавли» (реж. Михаил Калатозов, 1957)
31. «Лимпопо» (реж. Владимир Полковников, Леонид Амальрик, 1939)
32. «Лиса и заяц» (реж. Юрий Норштейн, 1973)
33. «Лошадь, скрипка и немножко нервно» (реж. Ирина Евтеева, 1991)
34. «Маленькая ночная симфония» (реж. Дмитрий Геллер, 2003)
35. «Малыш и Карлсон» (реж. Борис Степанцев, 1968)
36. «Масяня» (реж. Олег Куваев, 2001 – ...)
37. «Маша и Медведь» (реж. Олег Кузовков, Олег Ужинов, Денис Червяцов, 2009-...)
38. «Микки Маус на стройке» (реж. Дэвид Хэнд, 1933)
39. «Мойдодыр» (реж. Иван Иванов-Вано, 1954)
40. «Молоко» (реж. Игорь Ковалев, 2006)
41. «Муха-Цокотуха» (реж. Владимир Сутеев, 1941)
42. «Новый Гулливер» (реж. Александр Птушко, 1935)
43. «Ночь перед Рождеством» (реж. Владислав Старевич, 1913)
44. «Ну, погоди!» (реж. Вячеслав Котёночкин, Юрий Бутырин, Владимир Тарасов, 1969 – 2006)
45. «Нюркина баня» (реж. Оксана Черкасова, 1995)
46. «Обратная сторона Луны» (реж. Александр Татарский, 1984)
47. «Органчик» (реж. Николай Ходатаев, 1933)
48. «Падал прошлогодний снег» (реж. Александр Татарский, 1983)
49. «Паровозик Тишка» (реж. Денис Червяцов, Святослав Ушаков, Алексей Котеночкин, 2012)

50. «Пароходик Вилли» (реж. Уолт Дисней, Аб Айверкс, 1928)
51. «Песня о соколе» (реж. Борис Степанцев, 1967)
52. «Пластилиновая ворона» (реж. Александр Татарский, 1981)
53. «Полуночные игры» (реж. Ринат Газизов, 1991)
54. «Почему банан огрызается» (реж. Светлана Разгуляева, 2015)
55. «Почта» (реж. Михаил Цехановский, Н. Тимофеев, 1929)
56. «Приключения в Изумрудном городе» (реж. Илья Максимов Денис Чернов, 1999—2000)
57. «Приключения Лунтика и его друзей» (реж. Дарина Шмидт, Екатерина Салабай, Екатерина Шрага, 2006-2016 гг.)
58. «Про ворона» (реж. Алексей Алексеев, 2004)
59. «Про Ивана-дурака» (реж. Михаил Алдашин, Олег Ужинов, 2004)
60. «Путч» (реж. Михаил Алдашин, Александр Татарский, 1991)
61. «Рассеянный Джованни» (реж. Анатолий Петров, 1969)
62. «Рейнеке-лис» (реж. Владислав Старевич, 1937)
63. «Рождество» (реж. Михаил Алдашин, 1996)
64. «Сказка о попе и его работнике Балде» (реж. Михаил Цехановский, 1933)
65. «Сказка о царе Дурандае» (реж. Валентина Брумберг, Иван Иванов-Вано, Зинаида Брумберг, 1934)
66. «Сказка сказок» (реж. Юрий Норштейн, 1979)
67. «Следствие ведут Колобки» (реж. Александр Татарский, Игорь Ковалев, 1986)
68. «Слушай как тает снег» (реж. Светлана Разгуляева, 2009)
69. «Смешарики» (реж. Денис Чернов, Илья Максимов, Джангир Сулейманов, 2003-2012)
70. «Советские игрушки» (реж. Дзига Вертов, 1924)
71. «Сон смешного человека» (реж. Александр Петров, 1992)
72. «Спокойной ночи, малыши» (реж. Валентина Леонтьева, 1991-...)
73. «Стеклянная гармоника» (реж. Андрей Хржановский, 1968)

74. «Тихий ужин без соли» (реж. Светлана Разгуляева, 2017)
75. «Три богатыря и Морской царь» (реж. Константин Феоктистов, 2016)
76. «Три богатыря и Наследница Престола» (реж. Константин Бронзит, 2018)
77. «Трое из Простоквашино» (реж. Владимир Попов, 1978)
78. «Простоквашино» (реж. Михаил Солошенко, (2018-...))
79. «Солдатская песня» (реж. Елена Чернова, 2009)
80. «Тушите свет!» (реж. Сергей Грифф, (2000-2003))
81. «Умная дочка» (реж. Елена Чернова, 2002)
82. «Фиксики» (реж. Васико Бедошвили, Андрей Колпин, Сергей Меринов, 2010-2015)
83. «Цапля и журавль» (реж. Юрий Норштейн, 1974)
84. «Цветик-семицветик» (реж. Михаил Цехановский, 1948)
85. «Человек в рамке» (реж. Фёдор Хитрук, 1966)
86. «Чужой голос» (реж. Иван Иванов-Вано, 1949)
87. «Юрий Норштейн. Монолог в четырех частях» (реж. Наталья Урвачева, 2007)
88. «Ягуп и смерть» (реж. Хейки Эрниц, 1994)

Библиография

- 1) Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей: [аналитический отчет / авт. коллектив: Лужин А. О. (рук.)]. – М: Ассоциация анимационного кино, 2017. – 223 с.
- 2) Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V Международной научно-практической конференции. (Москва, 7-8 октября 2009 г.). – М: ВГИК, 2010.
- 3) Асенин С. Волшебники экрана: эстет. проблемы соврем. мультипликации. – М.: Искусство, 1974. 145 с.
- 4) Асенин С. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. – М.: Искусство, 1986. 303 с.
- 5) Барт Р. Мифологии. – М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. 320 с.
- 6) Беньямин В. Краткая история фотографии. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2013. 176 с.
- 7) Болтянский Г. Ленин и кино. — М.: Государственное издательство, 1925. 96 с.
- 8) Бронзит К. Мифы советский анимации» [Видеолекция] // Youtube, 13 июня 2016 (Дата обращения: 13.08.16). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vIJhFBTYkEA>
- 9) Венжер Н. Пиррова победа [Электронный ресурс] (Дата обращения: 10.10.17) URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=114>
- 10) Венжер Н. Технология волшебства // Проблема синтеза в художественной культуре. – М.: Наука, 1985. 286 с.
- 11) Давыдова О. «Фотогения» Л. Деллюка: опыт феноменологического прочтения // Общество, Среда, Развитие. 2015. № 4. С. 106-110.
- 12) Декрет Совета Народных Комиссаров РСФСР от 19 декабря 1922 г «О преобразовании фото-кино отдела народного комиссариата просвещения в центральное государственное фото-кино предприятие» [Электронный

- ресурс] (Дата обращения: 03.09.17) URL: <http://www.alppp.ru/law/obrazovanie--nauka--kultura/kultura/61/dekret-snk-rsfsr-ot-19-12-1922.html>)
- 13) Евтеева И. Особенности авторской отечественной анимации // Временник зубовского института. 2014. №2. С. 76-95.
- 14) «Ежик в тумане» признан лучшим в мире мультфильмом [Электронный ресурс] // Портал «Lenta.ru» (Дата обращения 15.02.18) URL: <https://lenta.ru/culture/2003/05/26/thebest/>
- 15) Иванов-Вано И. Рисованный мультфильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. 87 с.
- 16) Кривуля Н. Аниматология: Эволюция современных аниматографий. В 2-х частях. – М: КЭА «Аметист», 2012. – 808 с.
- 17) Кривуля Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. – М.: Издательский дом Грааль, 2002. – 308 с.
- 18) Кривуля Н. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. канд. искусствоведения. ВГИК, Москва, 2001. С. 100
- 19) Ловейко Д. Формирование детского бренда на примере анимационного сериала «Маша и Медведь» [Электронный ресурс] (Дата обращения: 01.12.17) URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=377>
- 20) Лотман Ю. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. – 704 с.
- 21) Лотман Ю. Цивьян Ю. Диалог с экраном. – М.: Александра, 1994. 304 с.
- 22) Лукиных Н. Блеск и нищета российской анимации [Электронный ресурс] (Дата обращения: 13.012.2017). URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=186>
- 23) Малюкова Л. От детали к метафоре жизни. Российская анимация. Хроника метаморфоз // Сеанс. 2017. №65.

- 24) Малюкова Л. Сверхкино современная российская анимация Девяностые/нулевые [100-летию российской анимации]. – СПб: Умная Маша, 2013. 368 с.
- 25) Малюкова Л. Фильмы, которые построил Бронзит // Искусство кино. 2000. № 9. С. 63-69.
- 26) Малянтович К. Как боролись с «космополитами» на «Союзмультфильме» (рассказ-воспоминание) [Электронный ресурс] // Киноведческие записки. 2001. №52. (Дата обращения: 10.02.18) URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/822/>
- 27) Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. – СПб: Ювента Наука, 1999. 605 с.
- 28) Норштейн Ю. Снег на траве. В 2 кн. – М.: РОФ "Фонд Юрия Норштейна", 2008.
- 29) Орлов А. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. – М.: Импэто, 1995. 384 с.
- 30) Открытое письмо аниматоров президенту РФ Д. А. Медведеву [Электронный ресурс] // Новая газета. 08.06.2011. №61. (Дата обращения: 09.03.18) URL: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2011/06/07/45255-kogo-pozdravlyat-s-75-letiem-esli-soyuzmultfilma-uzhe-net>
- 31) Петровская Е. Фотогения и фотогеничность [Электронный ресурс] // Киноведческие записки. 2000. №47. (Дата обращения: 05.03.18) URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/386/>
- 32) (Пост)феноменология. Новая феноменология во Франции и за ее пределами / Сост.: С.Шолохова, А.Ямпольская. – М.: Акад. проект; Гаудеамус, 2014. 288 с.
- 33) Прохоров А., Гуревич М. Блеск и нищета советской анимации // Кино – детям, Кино – молодежи. – М.: «В. О. Союзинформкино», 1990. №4. С. 12-18.

- 34) Соколов А., Тяжелникова В. Курс советской истории, 1941-1999. – М.: Высш. шк., 1999. 304 с.
- 35) Токмашева М. Российская анимация: От кризиса до индустрии // КиноПоиск. 07.04.16 (Дата обращения: 02.02.18) URL: <https://www.kinopoisk.ru/article/2754187/>
- 36) Французская философия и эстетика XX века [Перевод Сб.]. Программа «Пушкин. Вып. 1. – М: Искусство, 1995. 272 с.
- 37) Хитрук Ф. Профессия – аниматор. В 2-х томах. – М.: Гаятри, 2007. 608 с.
- 38) Юмашев Д. Анимация в системе масс-медиа: коммуникативный потенциал // Вестник ВГУ. 2015. №2. С. 159-162.
- 39) Ямпольский М. Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911-1913 гг. [Сборник статей] – М.: Искусство, 1988. 314 с.
- 40) Ямпольский М. Наблюдатель. – М., 2000. 287 с.
- 41) Beckman K. Animating Film Theory / Beckman K. // Duke University Press Book. – 2014. P. 376.
- 42) Bendazzi G. Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation / Bendazzi G. // Indiana University Press. – 2001. P. 514.
- 43) Buchan S. Pervasive Animation / Buchan S. // Routledge. – 2014. P. 374.
- 44) Bukatman S. The Poetics of Slumberland. Animated Spirits and the Animating Spirit. // Bukatman S. // University of California Press. – 2012. P. 286.
- 45) Crafton D. Shadow of a Mouse. Performance, Belief and World-Making in Animation. // Crafton D. // University of California Press. – 2012. P. 376.
- 46) Wells P. Understanding Animation / Wells P. // Routledge. – 1998. P. 304.