

УДК 7.067**Мультипликация как средство формирования культурной идентичности****Наводничая София Георгиевна**

Аспирант,
кафедра киноведения,
Всероссийский государственный институт
кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК);
129226, Россия, Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3;
e-mail: sofia.97.97@mail.ru

Аннотация

В статье рассматривается феномен мультипликации как способ воспроизводства культурной памяти народа в условиях кризиса идентичности, обусловленного современными глобализационными процессами. Автор раскрывает значение искусства мультипликации в жанре русской народной сказки, анализируя работы отечественного режиссера И.П. Иванова-Вано. Подчеркивается роль анимации в сохранении культурной идентичности современной России, а также в трансляции фольклора как носителя народной мудрости и нравственно-духовных устоев этноса. Искусство анимации, изначально имевшее развлекательный характер, прошло долгий путь развития, постепенно проникая в различные сферы социальной коммуникации. Сегодня мультипликация становится важным инструментом привлечения внимания подрастающего поколения к традиционной культуре, укрепляя связь между традициями и современностью. В статье делается акцент на том, что анимационные фильмы, основанные на народных сказках, способствуют формированию культурного интеллекта и национальной идентичности, а также визуализируют ключевые ценности и нравственные принципы.

Для цитирования в научных исследованиях

Наводничая С.Г. Мультипликация как средство формирования культурной идентичности // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 11А. С. 138-146.

Ключевые слова

Мультипликация, культурная идентичность, культурный интеллект, трансляция ценностей, национальная идентичность, нравственность, народная сказка, визуализация, анимационный фильм.

Введение

Мультипликационное искусство занимает особое место в кинематографе. Анимация начала развиваться и осознавать себя как искусство сравнительно недавно. Ещё с незапамятных времен наши предки стремились изобразить действие и движение в его развитии. Об этом говорят и первобытные наскальные рисунки, изображающие оленей с шестью или десятью ногами, что позволяло передать иллюзию бега. Этому свидетельствуют и последовательные рассказы в серии рисунков, выполненные на египетских пирамидах, и лубочные картинки многих народов мира. Пройдя путь от покадрового изображения движения человека или животного и до прототипов современных проекторов, так называемых «волшебных фонарей», где покадровые движения отображались на стене с помощью потока света.

В современном информационном обществе визуальная культура становится отражением реальности: она создает визуальные контенты, транслирует образы, несущие информацию и меняет восприятие человеческого восприятия реальности, влияя на его представления о мире. Визуальная культура проникает во все сферы жизни сообщества через кино, телевидение, фотографию, рисунок, живопись и рекламу. Анимация является не только «искусством для детей», но искусством, обладающим высоким потенциалом художественно-эстетического воздействия и широкими воспитательными возможностями. Человек соприкасается с гуманистическими ценностями, культурными традициями, национальными обычаями в мире анимации. Таким образом, у зрителя возникает индивидуальная картина мира, которой он руководствуется в своём отношении к миру реальному и обретает тем самым свободу выбора в пределах осознанной необходимости. Отсюда возникает чувство уверенности, общее эмоциональное равновесие и собственная система ценностей.

Сегодня мультипликационное кино все чаще получает широкое распространение, уверенно расширяет границы влияния, завоевывает интерес зрителя. В Отечественной культуре мультипликационное кино занимает особое место, так как анимационные фильмы – это современное наглядное средство обучения, которое способствует осознанию родной истории, культурных произведений, а также стимулирует человека к творческой деятельности. Ориентация большей части самых успешных произведений советской и российской мультипликации на аудиторию сформировала в представлениях общества устойчивый контекст восприятия этого вида экранной культуры как морально-нравственной и развлекательно - поучительной трактовки, сюжет которой основан на ценностно-смысловых представлениях, традициях и самобытных культурах народов России, затрагивает социальные вопросы, освещает историю и достижения страны, а также выполняет воспитательную, информационную, коммуникативную и интегративную функции по отношению к молодому поколению.

Посредством мультфильма зрители могут приобщиться к социокультурным нормам общества, осознавать такие важные и жизнеутверждающие понятия, как мораль и нравственность, хорошие поступки, сочувствие и сопереживание. Сегодня, как никогда, важно укреплять национальное достоинство России в современном мире, что невозможно без осознания нами собственной культурной самобытности. Так как чувство принадлежности к собственному обществу придает смысл и значимость самой жизни, укрепляет чувство взаимной ответственности и сопричастности, уменьшая тем самым одиночество и отчуждение. Отсюда следует повышенный интерес к национальной идентичности, потребность этнической общности, попытки выработки национального идеала в новых социальных условиях и

бережного сохранения своей национальной мифологии, культуры, истории. Как утверждал великий советский кинорежиссер С.М. Эйзенштейн: - «Без возврата к основам культуры невозможно творить для будущего» [Эйзенштейн, 1964 с. 17]. Режиссер был убежден в необходимости памяти величайшего культурного наследия России, в том числе и богатейшего кинематографического опыта, который впоследствии перейдет в современность.

Основное содержание

Проблема кризиса социокультурной самоидентификации в процессе современной глобализации. Унификация идеалов в современной популярной культуре, ведущая к смыслоформирующей унификации личности. Уход от духовно-нравственных ценностей и идеалов, выработанных народом в течение многих веков является очень актуальным.

Цель:

Целью исследования является изучение и анализ важных элементов русско - народной сказки в мультипликации через анализ произведений И.П. Иванова - Вано «Сеча при Керженце», 1971 г. и «Левша» 1964 г. которые способствуют возрождению идентичности личности и сохранению духовной целостности.

Анализ особенностей жанра отечественной анимации через призму культурно-антропологических свойств позволят расширить понимание современной культуры, её ценностных оснований и смыслов.

Задачи исследования:

Проанализировать художественные компоненты русско-народной сказки, как главного эстетический ориентира.

Пробудить интерес к изучению фольклорной тематики в мультипликационных произведениях на примере русско-народных сказок режиссера И.П. Иванова –Вано

Сохранить этническую самоидентификацию с помощью шедевров Отечественной мультипликации.

Значение для определенной отрасли науки:

Значение данного научного исследования представляют немалую ценность для экранных искусств, в том числе и для кинематографа, так как напоминает зрителю не только о развлекательной функции зримо на экране, но и заставляет задуматься о своих корнях, собственной культуре, а также ценностях и традициях, зачастую в народной сказке переданных через фольклор – кладёшь огромный морального потенциала, мудрости и духовности.

Объект исследования:

Произведение И.П. Иванова- Вано - «Сеча при Керженце» 1971 г., «Левша» 1964 г.

Широкий охват аудитории и уникальный художественный язык делает мультипликационное кино весьма интересным и перспективным для изучения представлений о культурном многообразии, формирующихся в результате знакомства зрителя с мультипликационным кино. Мультипликация при всем своеобразии, действительно способна своими совершенно особыми, оригинальными, свойственными только ей одной средствами проникать в самую суть острейших проблем, по-своему раскрывать ценность человеческого духа и бытия. Она является основой оригинальности индивидуального языка творчества. Мультипликация – отвечает нашему естественному интересу к истокам сознания и подсознания человека, интересу к мифологическому, фольклорному мировосприятию, обладает склонностью к фантастике и воображению. Фольклорный материал в анимации оказывается

чрезвычайно эффективным для воплощения художественных образов, непосредственно взаимодействующих с ожиданиями в сфере национальной, культурной идентичности. Фольклор демонстрирует свою наиболее сильную сторону – способность эффективно, зрелищно воздействовать на аудиторию. Именно фольклор утверждает образец должного, ориентир для поведения, поддерживает и формирует коллективную идентичность, чем обеспечивает формирование национальной идентичности больших этнических сообществ и в результате повышает целостность и способность к выживанию народа и его культуры.

Графическое и объемно- мультипликационное кино остается искусством изображения необычайного и невозможного, за которыми стоит действительное. Именно необычайное, чудесное, фантастическое составляют самое существо анимации, входят неотъемлемой частью в художественную природу и возможности кинематографа. Полученный познавательный и эмоциональный опыт общения с культурным наследием благотворно сказывается на духовном формировании личности человека, позволяет значительно расширить его интеллектуальный и эмоциональный опыт, развить познавательные способности, создать нравственные основы его отношения к окружающему миру. Все чаще человек погружается в современное культурное пространство, которое, с одной стороны, стало более динамичным, зрелищным, красочным, но с другой – окружило его гламуром, атмосферой потребления, привычкой жить в искусственно созданной красоте. Шедевры мультипликации режиссера И.П. Иванова- Вано, которые основаны на гуманности и нравственности способны передать современному зрителю понимание живой красоты, основанной на народном единстве и народной мудрости. Чувство любви к Родине закладывается в процессе жизни человека. Необходимо культивировать чувство патриотизма, сохраняя традиции.

Творчество классика анимации И.П. Иванова - Вано представляет собой несомненно уникальную форму сочетания традиционного народного искусства с необычайным переплетением фольклорной тематики, восходящей в свою очередь к традициям русского искусства. В данной статье мной будет рассмотрено произведения Отечественного режиссера И.П. Иванова- Вано - «Сеча при Керженце» 1971 г. и «Левша» 1964 г.

Отличительной чертой существующей работы мастера анимации И. П. Иванова- Вано является бережное отношение к объекту наследия: в нем осуществляется попытка проиллюстрировать его близко к оригиналу и показать контекст бытования. Отечественные аниматоры и художники никогда не забывали о том, что народные сказки, притчи, кукольные спектакли и мифы - это неисчерпаемый кладезь тем и сюжетов для их работы.

Фильм «Сеча при Керженце» носит историко-патриотический, героический характер. Изобразительный ряд данной мультипликационной работы определяется старинными иконами и фресками периода древней Руси XV-XVI вв. В мультфильм введены мотивы и элементы древнерусского прикладного искусства, орнамента, резьбы и зодчества, которые помогли создать удивительно целостный стилистический мир. Важно отметить, что такой визуальный элемент, как орнамент способствует привлечению внимания, увлеченного цифровыми устройствами современного зрителя к традиционной культуре, а, следовательно, выстраивает и укрепляет связи традиции и новаторства. Гибкость и пластичность жанра анимации, ее разнообразие приемов художественной интерпретации выразительности в данной работе позволяет мастеру мультипликации И.П. Иванову – Вано с разных ракурсов рассматривать сложнейшие социально-философские проблемы в абстрактной форме. Необходимо отметить, что подчеркнутая художественность анимации, ее метафоричность и гротеск образов, использование стереотипов, а также сложившийся опыт зрительского восприятия позволяет

этому виду визуальной культуры вводить в контекст общественные, социальные и культурные концепты и влиять на формирование картины мира современного зрителя предвосхищая посыл автора в наглядных образах, так как в основе мультипликационного кино лежит изобразительность, которая получает новые измерения – время и пространство, а также разные формы движения, создающие фантастический киномир мультфильма.

Располагая неисчерпаемым источником изобразительных средств, используемых в экранизации любой художественной идеи искусство анимации получает свободу в трактовке преобразованного и вымышленного

пространства и времени. Особая структура условности, подчеркнутая метафоричность языка мультфильма, делающие его наиболее выразительным в передаче сюжетом гротесково-пародийного, ярко комического или возвышенно-поэтического плана, создаёт неповторимое своеобразие искусство анимации. Каждый анимационный жанр находит свои выразительные средства и драматургическую форму, направленные к единой цели – созданию глубокого по содержанию художественного произведения.

Мультипликационные образы отражают разнообразную тематику: преданность Родине, любовь к труду, чувство долга и взаимопомощи, популяризацию различных знаний. Чем сложнее тема, тем глубже и тщательнее должен быть разработан сюжет, чтобы донести идею до сознания зрителей. Как отмечал Ю. Лотман «Мультипликация - это прежде всего сложная система знаков, с помощью которой отражаются многомерность мира и способность человека овладеть различными языками культуры и способами интерпретации» [Лотман, 1998, с. 23]. А сущность самой анимации заключается в том, что она располагает широчайшим диапазоном выразительных приёмов и средств для экранизации любого художественного материала. Практически каждая художественная идея, даже самая сложная, может быть выражена с максимальной яркостью. Как отмечал С.М. Эйзенштейн «лучшая форма кино – это мультипликация, потому что мы имеем над нею полную власть».

В творчестве режиссера И.П. Иванова- Вано нетрудно почувствовать неповторимый сентиментализм русской традиционной культуры и еще сильнее ощутить его гуманистическую привлекательность. Этот метод поэтического повествования, созданный И.П. Ивановым-Вано обращен к личному эмоциональному и интеллектуальному опыту зрителя, позволяет сознательно встать на точку зрения создателя, стать своего рода соучастником и проникнуть в скрытый смысл фильма, принять его эстетику, его идеи, вызывающие глубокие размышления. Изящество плоских кукол, гармония музыки и изображения, цветовое решение, основанное на использовании красок русской фрески, золотой, голубой, белой, алой – все это выразительно представлено в данном анимационном фильме.

С. В. Асенин отмечал, что «Сеча при Керженце», наряду с другими известными работами великого мастера обозначает вступление Иванова-Вано в «едва ли не самый значительный период» его творчества. [Асенин, 1974, с.57]. С помощью фресок, миниатюр, икон в «Сече при Керженце» режиссёру удалось в большей мере воссоздать атмосферу художественной культуры древней Руси, и тем самым еще раз напомнить зрителю о богатейшей культуре, обычаях и традиций русского православного народа.

Удалось создать целостный мир, одновременно исторически достоверный и символически обобщённый. В зрителе воспитывается неповторимая эстетика национального искусства и, поэтому целью фильма служило не просто отражение событий легенды, но и обработка образа, с помощью которой создатель выражал свои мысли, концепции, чувства. Анимационное произведение И.П. Иванова – Вано «Сеча при Керженце», пропитанное с одной стороны

поэтической эстетикой и гуманистическим духом, с другой стороны напряженной экспрессией, динамичностью и гротеском происходящего служит определенным ориентиром в развитии мировой анимационной индустрии. Безусловно, результаты проведенного исследования отвечают заданной теме работы. Картина построена так, что, оживляя древние образы, воскрешая предание и рассказывая о войне, она утверждает мир.

Режиссер создал и использовал целый ряд визуальных компонентов, несомненно, передающих ценности народной культуры. Компонентами являются: слово, рисунок, музыка и движение. Слово вобрало в себя метафору, гиперболизацию эстетики персонажей, символику, аллереорию и гротеск. Благодаря этой тенденции анимационное кино часто сравнивают с поэзией. Рисунок лежит в основе пластического образа анимационного произведения. В создании рисунка над работой с персонажем, фоном или же декорацией исключительное и преимущественное значение имеет, безусловно, цвет. В анимационном фильме *цвет* является средством эмоциональной и смысловой выразительности, играет значительную роль в области разработки сюжетно-повествовательной канвы произведения и является неотъемлемой частью художественного образа. Музыка, которая несёт в себе эффект единства зрительного и слухового восприятия значительно глубже и богаче способна окрасить экранное произведение исключительно визуальных возможностей. Однако и изображение, и звук образуют самостоятельные упорядоченные системы и зачастую являются органичной частью стилистики анимационного фильма, воздействуя как на творческий процесс, так и на сознание зрителя. Движение же представляет собой последовательно выстраиваемый образ, организуя его динамическую, пространственно-временную, цветовую и ритмическую форму в целом.

Перечисленные выразительные средства способствуют увеличению содержательной ёмкости мультипликации. С уверенностью можно утверждать, что все перечисленные компоненты благотворно сказываются на восприятии современного зрителя. А также и более классифицированные методы, как авторские построения композиции кадра, монтажный ритм данного экранного произведения непременно играют свою роль. Все эти компоненты при раскрытии цели исследования влияют на формирование личности индивида, а также находят свое отражение в духовном потенциале человека, так как все чаще процессы глобализации, протекающие в современной культуре, актуализируют проблему национальной и культурной идентичности. Этим объясняется обращение авторов к мифологическому и культурному наследию. Анимация, являясь частью экранной культуры, представляет собой мощный инструмент ретрансляции образцов поведения, национальных и культурных ценностей, присущих определенной общности. Вот почему основанная на сюжете и изобразительном материале, столь древнем и далеком, картина И.П. Иванова- Вано звучит как актуальное произведение, пронизанное современным строем идей и чувств. И оттого, что за ними стоит история, традиции национального искусства, классическая музыка, они становятся еще ярче и значительней. Осмысление и осознание именно этих понятий и идей является на мой взгляд наиболее важным.

Важно отметить, что вскоре в мультипликационном кино начинается процесс обновления образной и пластической основы мультфильма, расширение тематики и жанровых форм. Художники интенсивно экспериментируют, открывают новые приемы концентрации мысли в образе. Обращаются к современным техникам и материалам.

Следующей немало значимой работой И.П. Иванова - Вано был полнометражный мультипликационный фильм, исполненный в технике перекладки – «Левша» - 1964 года. Эта интереснейшая работа является экранизацией сказки Н. Лескова об удивительном мастере

Левше, который подковал «аглицкую» стальную блоху. Замысел мультфильма о мастере-самородке по повести Лескова И.П. Иванов-Вано вынашивал около 30 лет. Со временем он пришёл к мысли, что своеобразие сказки Лескова можно передать только в том случае, если создать изобразительный ряд с опорой на художественный строй русского лубка с его характерной обобщённостью форм, а также специфической выразительностью. Новаторской для мультипликации была идея показать, как менялся характер главного героя. Художников-постановщиков при создании фильма вдохновляли старинные гравюры, которые представлены в эпизоде действий в царском дворце, гравюры английские, которые были заявлены в зарубежной линии мультфильма и конечно же тульские эпизоды, решенные в стилистике лубка, органично объединяющей все три линии сюжета.

В мультипликационной работе И. П. Иванова-Вано блестяще использованы традиции русского народного лубка, национального орнамента, гравюры начала прошлого века. Лаконичные, обобщенные стилизованные пейзажи, выразительные портреты российских императоров - Александра I и Николая I. Прекрасно воссоздана атмосфера чопорной Англии, колоритная фигура донского казака - Платова и, конечно, так трудно достижимый в мультипликации психологически емкий и многоплановый при всей своей эпической цельности образ самого Левши - все это создает богатый, сказочно- фантастический мир, в котором в то же время метко и исторически верно схвачен дух эпохи. Привлечение этого богатейшего изобразительного материала для мультипликационного воплощения знаменитого произведения Н. Лескова - это счастливая творческая находка, которая во многом определила художественное решение в мультфильме и также его успех у зрителя. Интересно и колористическое решение мультфильма. В каждом эпизоде своя особая цветовая гамма: воздушно-пастельная, а затем темнеющая. Стилистические поиски, связанные с созданием этого мультфильма, несомненно, могут и должны быть продолжены и развиты.

Заключение

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать вывод, что активное использование традиционных мотивов русской народной графики, черты национального орнамента, утвари, игрушек для решения тем и сюжетов из отечественной истории, прочтенной глазами современного художника, открывает перед мультипликаторами богатейшие творческие возможности и играет очень важную роль в определении своей неповторимой самоидентификации.

Невообразимо сложная, трудоемкая, но в то же время сказочно фантастическая и уникальная работа нашего Отечественного режиссера мультипликации И. П. Иванова - Вано еще раз подтверждает то, что киноискусство для человека связывает его с великими традициями народного искусства. Выразительные народные сцены, которые нагляднее всего выступают в зримых образах воспитывают в зрителе многогранную эстетику фольклора, который утверждает образец должного, ориентир для поведения.

Библиография

1. Асенин С.В./ «Волшебники экрана.» Искусство, //1974 г.
2. Волков А.А. Мультипликационный фильм. М.: Знание, 1974 г.
3. Иванов – Вано И.П. «Рисованный фильм» 1650 год, изд. Госкиноиздат.
4. Калугин В. «Фольклор народов России». 2 том. Антология.

5. Костина А.В. «Национальная культура. Этническая культура. Массовая культура. Баланс интересов в современном обществе» Изд: М.: Либроком. 2013 г.
6. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974 г.
7. Лотман Ю. Об искусстве. Структура художественного текста. «Семиотика кино и проблемы кино-эстетики» - 1998 г.
8. Орлов А.М., «Аниматограф и психологические аспекты экранных Технологий», 1995 г.
9. Пивоев В.М. Фольклорное сознание как способ освоения мира. Петрозаводск, 1991 г.
10. Хренов Н.А. «Человек играющий» в русской культуре. СПб. 2005 г.
11. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства. М.: Смысл, 2002 г.

Animation as a Means of Forming Cultural Identity

Sofiya G. Navodnichaya

Postgraduate Student,
Department of Film Studies,
All-Russian State Institute of Cinematography named after S.A. Gerasimov (VGIK),
129226, 3 Wilhelm Pieck str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: sofia.97.97@mail.ru

Abstract

The article examines the phenomenon of animation as a means of reproducing the cultural memory of a people in the context of an identity crisis caused by modern globalization processes. The author reveals the significance of animation art in the genre of Russian folk tales, analyzing the works of the domestic director I.P. Ivanov-Vano. The role of animation in preserving the cultural identity of modern Russia, as well as in transmitting folklore as a carrier of folk wisdom and the moral and spiritual foundations of the ethnic group, is emphasized. Animation art, initially of an entertaining nature, has undergone a long development, gradually penetrating various spheres of social communication. Today, animation is becoming an important tool for attracting the attention of the younger generation to traditional culture, strengthening the connection between traditions and modernity. The article emphasizes that animated films based on folk tales contribute to the formation of cultural intelligence and national identity, as well as visualize key values and moral principles.

For citation

Navodnichaya S.G. (2024) Multiplikatsiya kak sredstvo formirovaniya kulturnoy identichnosti [Animation as a Means of Forming Cultural Identity]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (11A), pp. 138-146.

Keywords

Animation, cultural identity, cultural intelligence, transmission of values, national identity, morality, folk tale, visualization, animated film.

References

1. Asenin, S. V. (1974). Volshebники ekrana [Wizards of the screen]. Iskusstvo.
2. Volkov, A. A. (1974). Multiplikatsionnyi film [Animated film]. Moscow: Znanie.
3. Ivanov-Vano, I. P. (1950). Risovannyi film [Drawn film]. Moscow: Goskinoizdat.

-
4. Kalugin, V. (n.d.). *Folklornarodov Rossii* [Folklore of the peoples of Russia] (Vol. 2). *Antologiya*.
 5. Kostina, A. V. (2013). *Natsionalnaya kultura. Etnicheskaya kultura. Massovaya kultura. Balans interesov v sovremennom obshchestve* [National culture. Ethnic culture. Mass culture. Balance of interests in modern society]. Moscow: Librokom.
 6. Kracauer, Z. (1974). *Priroda filma. Reabilitatsiya fizicheskoi realnosti* [Nature of film. Rehabilitation of physical reality]. Moscow: Iskusstvo.
 7. Lotman, Yu. (1998). *Ob iskusstve. Struktura khudozhestvennogo teksta. Semiotika kino i problemy kino -estetiki* [On art. Structure of the artistic text. Semiotics of cinema and problems of film aesthetics].
 8. Orlov, A. M. (1995). *Animato-graf i psikhologicheskie aspekty ekrannykh tekhnologii* [Animatograph and psychological aspects of screen technologies].
 9. Pivoev, V. M. (1991). *Folklornoe soznanie kak sposob osvoeniya mira* [Folklore consciousness as a way of mastering the world]. Petrozavodsk.
 10. Khrenov, N. A. (2005). *Chelovek igrayushchii v russkoi kulture* [Homo ludens in Russian culture]. Saint Petersburg.
 11. Eisenstein, S. M. (2002). *Psikhologicheskie voprosy iskusstva* [Psychological issues of art]. Moscow: Smysl.