

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Северный (Арктический) федеральный университет
имени М.В. Ломоносова»

На правах рукописи

ЛЕФМАН ТАТЬЯНА ОЛЕГОВНА

**ОБРАЗ ДЕТСТВА В ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ
(НА МАТЕРИАЛАХ СОВЕТСКОЙ И СОВРЕМЕННОЙ
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ АНИМАЦИИ)**

24.00.01 – теория и история культуры

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание ученой степени

кандидата культурологии

Научный руководитель
доктор философских наук, профессор
Теребихин Николай Михайлович

Архангельск

2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1 КОНЦЕПТУАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫЕ ОСНОВАНИЯ ИЗУЧЕНИЯ МЕХАНИЗМОВ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБРАЗА ДЕТСТВА В АНИМАЦИИ	
1.1 Методологические подходы к исследованию технических особенностей конструирования образа детства анимацией	25
1.2 Историко-культурный контекст конструирования образа детства в отечественной анимации	44
1.3 Образ детства как объект конструирования в визуальной культуре: структура и содержание	61
2 СРАВНИТЕЛЬНО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБРАЗОВ ДЕТСТВА В СОВЕТСКОЙ И СОВРЕМЕННОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ АНИМАЦИИ	
2.1 Образ ребенка как символическое воплощение детства.....	81
2.2 Физическое пространство как структурный компонент образа детства в советской и современной отечественной анимации.....	89
2.3 Социальное пространство как структурный компонент образа детства в советской и современной отечественной анимации.....	103
2.4 Аксиологическое пространство как структурный компонент образа детства в советской и современной отечественной анимации.....	120
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	132
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	149

Введение

Актуальность темы исследования обусловлена необходимостью анализа изменений, происходящих с феноменом детства под влиянием визуальной культуры. Визуальная культура становится системой координат для исследования образа в искусстве и медиа, изучения механизмов его конструирования и законов существования в информационном обществе. Это область исследований, где в фокусе находятся процессы, с помощью которых создаются смыслы и значения в культурном контексте.

Последние десятилетия характеризуются возросшим интересом к изучению визуальной культуры в широком смысле. В. Дж.Т. Митчелл объясняет этот интерес интеграцией визуальной культуры в опыт повседневности через телевидение, интернет, кинематограф, анимацию. Речь идет об исследованиях явлений визуальной культуры с позиции культурологических, философских, социальных подходов, объясняющих особенности культурных и социальных явлений в обществе: феномен массовых коммуникаций, технологии симуляции, общество спектакля, влияние визуального на изменение картины мира человека. Факты, передающиеся посредством образов визуальной культуры, должны быть понятными в реальном времени в социально-культурном пространстве, что делает их носителями значимых социально-культурных последствий¹.

Изучая связь визуального и социального, культурологи и антропологи выделяют элементы визуальной культуры, помогающие осмыслить особенности визуализации тех или иных социокультурных явлений. Речь идет о понятиях, благодаря которым удастся упорядочить мир и опыт людей (это проявляется в форме, цвете образа); об отношениях, связывающих понятия в пространстве и времени на основе причинно-следственных связей; о ценностях, которые визуальная культура артикулирует в образах, отражая специфику социокультурного развития общества.

¹ Mitchell W. J. T. What Is Visual Culture? / W. J. T. Mitchell // Meaning in the Visual Arts: Essays in Honor of Erwin Panofsky's 100th Birthday. – New-Jersey: Princeton University Press, 1995. – pp. 38 – 56

Исследование визуальной культуры на основании междисциплинарных подходов характеризует ее своеобразным «зеркалом», отражающим исторические и культурные явления. Однако свойства визуальной культуры, представляющие интерес в данном исследовании, не ограничиваются ее отражательными качествами. Занимаясь производством визуальных образов, она выполняет функцию калейдоскопа – меняет угол зрения на социокультурные явления, соединяет образы с известной семантикой и придает им иное значение; создает новый контент на основе индивидуального художественного осмысления образа.

Данное исследование посвящено изучению одной из самых динамично развивающихся визуальных практик современности, которая оказывает серьезное влияние на осмысление феномена детства, – анимации. Она способна в динамической целостной образной форме визуализировать смыслы феноменов культуры детства и подвергать его динамическим изменениям, делая неоднозначным явлением в поле визуальной культуры.

Именно анимация способна фиксировать различные типы мышления героя, реконструировать картину мира, структуру повседневности, создавать новую культурную реальность, то есть работать с явлениями, представляющими научный интерес для культурологов в исследовании образа детства.

Актуальность исследования детства в образах, созданных анимацией, детерминируется процессами, происходящими в аниматографе изучаемого периода. Современная киноиндустрия выпускает на экраны визуальный продукт, ориентированный на взрослого и ребенка в равной степени, заявляет о принципиальном подходе создавать контент для совместного и равноправного просмотра. Искусствоведы (К. Разлогов, В. Тарасов) связывают это с попытками анимационного кино конца XX – начала XXI веков избавиться от комплекса неполноценности в качестве детского жанра, и утвердиться в качестве полноценного вида искусства.

Выявление сущности детства в контексте изучения анимации как вида искусства ставит перед исследователями новые задачи – осмыслить непосредственно феномен детства и его образы, представленные в отечественной анимации; ответить на вопросы о причинах конструирования образа детства тем или иным способом, понять взаимосвязь структуры образа, его содержания и средств конструирования анимацией.

Изучение образа детства в контексте современной культурной реальности ставит перед исследователями множество проблем, связанных с формированием и изменением культурной нормы детства, мира детства под влиянием процессов визуализации. Существует необходимость пересмотра научных подходов к пониманию природы детства, определению его ценности как истока человеческого бытия. Осмысление влияния детства на культурные процессы позволяет наделить его маркером судьбоносности личности на пути ее становления. Детство не просто обуславливается типом культуры, но является кодом к ее пониманию.

Культурологические и антропологические исследования (Ф. Арьес, М. Мид, Э. Куруленко, Д. Мамычева, М. Осорина, В. Абраменкова, Л. Нефёдова), определяют детство как период, формирующий картину мира личности; артикулируют статус ребенка как полноценного участника процессов культурного творчества. В современных исследованиях речь идет об отказе маргинализировать детство, признавая за ребенком право понимать и интерпретировать этот мир наравне с взрослым, иметь свое собственное суждение, отличное от взрослого, быть частью детской субкультуры, где есть особый язык и стиль мышления, фольклор и игровые практики.

Многие исследователи феномена детства сходятся во мнении, что современное понимание детства трансформируется. Сегодня оно уже содержит отклонения от традиционного противопоставления детей и взрослых, меняет парадигму отношений между ними.

Феномен детства в данной работе рассматривается через призму советской и современной отечественной анимации, позволяющей расширить спектр имеющихся результатов его исследования в гуманитарной науке.

В современной российской науке не так много культурологических исследований, направленных на изучение анимации как феномена визуальной культуры, конструирующей образ детства, его смыслы, символическую картину мира, оказывающей влияние на детскую и взрослую аудиторию.

Определяя анимацию как конструктор образа детства, исследование обращается к анализу образа, интерпретации анимационного материала с культурно-исторической точки зрения (идеи детства и способ их воплощения в мультфильме; кого или что символизирует герой и / или антигерой; каким предстает образ детства, его социальные, эстетические, визуальные конвенции времени, его символы и атрибуты). Исследование позволяет сделать вывод о том, что анимация в равной степени как визуализирует смыслы феномена детства, отражает социокультурные изменения, происходящие с ним, так и самостоятельно конструирует новую культурную реальность детства, дополняя его новыми, характерными для информационного общества смыслами, символами, выражающими понимание места ребенка в мироздании.

Целью исследования является раскрытие структурных и содержательных компонентов образов детства как конструкторов советской и современной отечественной визуальной культуры, воплощенной в анимационном пространстве.

Исходя из поставленной цели, в диссертации сформулированы следующие **задачи**:

- рассмотреть анимацию как одну из современных визуальных практик и раскрыть особенности средств конструирования образов детства в анимации;
- исследовать историко-культурный контекст и механизмы конструирования образов детства в отечественной анимации;
- на основе анализа концептуально-теоретических подходов к изучению феномена детства раскрыть особенности образа детства в визуальной культуре;

– на основе сравнительного анализа выявить специфику образов детства, конструируемых советской и современной отечественной анимацией.

Объектом исследования является советская и современная отечественная анимация как визуальная практика осмысления и конструирования социально-культурного пространства детства.

В советском периоде исследование обращается к анимации 1960-х годов до начала 1990-х годов. Именно 60-е годы киноведы, изучавшие и создававшие мультипликационные фильмы (И. Иванов-Вано, Ю. Норштейн, Н. Кривуля, М. Ромашова, К. Разлогов), определяют как время отсутствия особого идеологического контроля. В отличие от более раннего кинопроизводства, этот период характеризуется масштабом выпуска анимационных фильмов «Союзмультфильмом» и Творческим объединением «Экран», что позволяет сделать выборку достаточной для обобщения, формулировки выводов о структурных, содержательных и смысловых компонентах образов детства в советской анимации.

В начале и середине 90-х годов отечественная анимация, испытывая кризис, редко обращается к образу, миру и идеям детства. Однако уже с конца 90-х годов она выходит на новый виток своего развития. В современном периоде с конца 90-х годов по 2018 год исследование основывается на анимационных сериалах, где каждая серия – отдельный объект для изучения, со своим сюжетом, смыслами, символами, техниками, конструирующими образ детства.

Предмет исследования – структурные и содержательные компоненты образов детства, их конструирование средствами анимации.

На основании анимационного материала в исследовании выделяются критерии, позволяющие детально изучить предмет, выстроить научную гипотезу, отобрать необходимые для нее доказательства. К ним относится периодизация мультипликационных фильмов 60-2010-х гг., использование аниматорами различных техник создания мультфильма, наличие образа ребенка или антропоморфного животного, олицетворяющего ребенка, возрастные рамки

понимания детства – с 1 года до 12 лет. Перечисленные критерии помогают ограничить анимационный материал, определить корреляцию между техническими особенностями анимации и смыслами образа, создать детоцентричную схему, определить структурные и содержательные компоненты для анализа образа детства.

Степень разработанности проблемы

Источником культурологического понимания детства служат работы этнографов, антропологов, культурологов, в которых представлен широкий материал, позволяющий переосмыслить отношение к этому феномену в культурно-историческом разрезе, оценить судьбоносный потенциал детства, сравнить стадии развития отношений между взрослым и ребенком – Ф. Арьеса, М. Мид, Н. Постмана, И. Кона, М. Осориной, В. Абраменковой, Л. Горалик.

Многие культурологические, философские, исторические исследования детства как феномена осмысливают его от иносказательного образа начал бытия в античности и средневековой философской традиции христианского канонического толкования детства до рефлексии ребенка как потенциального мыслителя, активного преобразователя мира. В частности, Ф. Арьес закладывает основы изучения детства как культурологического феномена. В своих работах он выявляет взаимосвязь принципов визуализации детского образа с изменением ценности детства как такового. Работы Ф. Арьеса позволяют посмотреть на анимацию 60-2010-х годов как вид изобразительного искусства, работающего с образом ребенка, и концептуально обосновать причины изображения ребенка отличающимся от взрослого или уменьшенной его копией.

В зарубежной этнографии и антропологии культуры работы М. Мид обуславливают анализ моделей взаимодействия ребенка и взрослого в анимации на основе предложенных ученой типологии культур. В изучении процесса инкультурации антрополог выделяет постфигуративный, кофигуративный и префигуративный типы культуры. Перечисленные типы определяются особенностями взаимоотношений ребенка и взрослого внутри

культуры и ложатся в основу исследования модели отношений между взрослыми и детьми в анимационном пространстве. Как ребенок получает знания о мире, о культуре, какова роль взрослого в этом познании, может ли ребенок быть носителем уникального знания и занимать позицию взрослого – вопросы, позволяющие исследовать анимационные фильмы на предмет выявления типа культуры, характерного анимации разных периодов.

Следует отметить работы И. Кона, который одним из первых преодолел односторонность психолого-педагогического измерения детства в российской философии культуры. Его социологические исследования детства определяют изучение социального пространства детства через понимание статуса ребенка, его позиции в различных социальных структурах. Значимым аспектом в исследовании является понимание И. Коном множественности детства и детских миров, что соответствует многоаспектности образов детства, конструируемых анимацией в разные периоды ее развития.

Исследование особенностей отношения к ребенку в разные культурно - исторические периоды, семиотики игры, метафизики детства, субкультуры детства, эрзац-феноменов в субкультуре детства, атрибутики детства обуславливает параметры для анализа образа детства в отечественной анимации. Они представлены в работах В. Абраменковой, М. Гудмэн, А. Кислова, Д. Мамычевой, М. Минситовой, Л. Нефедовой, М. Осориной, К. Поливановой, М. Ромашовой, Е. Суворкиной, Н. Терибихина.

Обращение к исследованиям американского этнографа М. Гудмэн, работавшей с понятием «культура детства», позволило выявить параметры для анализа социального пространства образа детства в анимации. В работе с анимационными образами использовались такие параметры культуры детства как детская игра и детское общение. Не менее значимыми для диссертационного исследования оказались работы М. Осориной, описывающие идею субкультурности детства, понимание ребенком своего места в мироздании, его связи с физическим пространством, близкими, домом, а также осмысление ребенком границ освоенного пространства (космоса) и чужого

пространства (хаоса). Идеи детства как самоценности в конце XX – XXI столетий, представленные в исследованиях А. Кислова, позволяют обосновать образ индивидуалистичного детства в современной анимации и объяснить формирование отношений взрослый-ребенок в русле партнерства и взаимной ответственности.

Значительный вклад в исследование внесли работы В. Абраменковой, представляющей картину мира детства через систему пространств (социальное, физическое, духовно-нравственное), где субъект осуществляет взаимодействие с миром на разных этапах своего развития. Система пространств применяется в диссертационном исследовании для разложения анимационного образа детства по компонентам, позволяющим выполнить анализ его содержания и структуры.

Систематизация исследований детства определяет появление отдельных дисциплин, изучающих этот феномен в России и за рубежом. Большой вклад в понимание детства как социального феномена внесли работы Н. Постмана, Э. Куруленко, Т. Щитцовой, С. Щегловой, Л. Горалик.

В частности, работы Э. Куруленко сделали возможным изучить творческий потенциал детства в создании системы смыслов, которыми ребенок наделяет предметный мир в анимационном пространстве. Для компаративных исследований границ взрослого и ребенка, установлению секрета как демаркационной границы между ними научный интерес представляет работа «Исчезновение детства» Н. Постмана. Результаты исследований Л. Горалик, посвященных проблемам инфантилизации взрослого, синдромам «Карлсона и Питера Пэна», феномену «kidult», применяются для анализа образа взрослого в мире ребенка, сконструированного в анимационном пространстве современного мультфильма.

На стыке истории, философии культуры, психологии благодаря З. Фрейду, К. Г. Юнгу, Э. Фромму, Э. Эриксону, Д. Эльконину, Л. Демозу сложилось направление психоистории детства. В исследовании использована концепция архетипа Божественного ребёнка К.Г. Юнга, позволяющая обосновать детоцентричный характер анимационного образа детства. Согласно

К.Г. Юнгу ребенок является воплощением самого детства в разных его характеристиках: ребенок как потенциальное будущее, ребенок как сакральный символ мира, как иррациональное начало.

Типология возрастной периодизации, предложенная Э. Эриксоном и Д. Элькониным, позволяет определить возрастные рамки детства с 1 года до 12 лет, тем самым ограничить отбор анимационных материалов, в которых образ ребенка соответствует предложенным возрастным рамкам.

Для осмысления репрезентативных возможностей анимации изучались работы в области антропологии, в том числе визуальной, – Е. Александрова, А. Головнева, Е. Переваловой, В. Рокитянского.

Исследование художественных и технологических аспектов конструирования образа в анимации строится на работах киноведа, изучавших и создававших мультипликационные фильмы, И. Иванова-Вано, Д. Бабиченко, С. Асенина, Ф. Хитрука, Ю. Норштейна, А. Прохорова.

В частности, работы Ф. Хитрука и Ю. Норштейна позволили сложить представление об особенностях конструирования анимационного образа в техниках, определяющих индивидуальность советской анимации. Их режиссерский и исследовательский опыт сформировал представление о глубине и продуманности образов на экране, а также о желании аниматоров разных периодов работать с темой детства как неоднозначной, философской и вызывающей ностальгию.

Описание технических возможностей анимации, понимание специфики построения кадра, создания движения объектов, использования приемов гиперболизации в структурировании образа стало возможным благодаря исследованию «Иллюзия жизни: анимация Диснея» О. Джонстона и Т. Франка.

Для понимания базовых характеристик визуальной культуры, взаимосвязи визуальной формы и социального пространства используются подходы М. Маклюэна, В. Дж.Т. Митчелла, Джоан М. Шварц. Выявление структурных компонентов, необходимых для анализа пространственного характера образа детства, основывается на подходах Ю. Лотмана, Б. Верлена,

П. Бурдые, И. Фармана. В исследовании применяется идея Б. Верлена о «телоцентричности» физического пространства. Исследование структурных компонентов образа детства, к которым относится дом, двор, игрушка соответствует логике пространственной концепции П. Бурдые, Б. Верлена, которые делят пространство на физическое и социальное. Выбор аксиологического пространства как третьей составляющей структуры образа обуславливается исследованиями В. Абраменковой, которая говорит о детстве как интегрированной картине мира, соединяющей физическое, социальное и духовно-нравственное (ценностное) начала.

Исследованием анимации как вида киноискусства, а позже и самостоятельного жанра занимались зарубежные и отечественные киноведы и искусствоведы. К анализу пространства анимации, специфики ее художественного языка, визуальной поэтики обращались Ю. Лотман, С. Асенин, Ф. Хитрук, М. Гуревич, Н. Кривуля, Е. Трапезникова.

Значительный вклад в понимание процессов развития анимации в социокультурной динамике, выявление взаимосвязей менталитета и технологии воздействия анимационных образов внесли работы Н. Кривули, В. Фоминой, А. Орлова, М. Степанова, М. Теракопьян, К. Разлогова, опубликованные в последние десятилетия. Ключевыми для анализа способов конструирования анимационного образа явились работы Н. Кривули, предложившей поверхностно-иллюстративный, знаково-выразительный (метафорический), гипертекстуальный анимационный подход. Анализ образ детства, а именно определение художественно-выразительного языка, технических средств конструирования образа анимацией, осуществлялся на основе выделенных искусствоведом теоретических подходов к исследованию анимации как вида искусства в целом.

Методологическая основа исследования

Поскольку работа объединяет в себе анализ, осмысление и интерпретацию двух многоаспектных явлений в культурологии – анимации и детства, она требует привлечения широкого спектра междисциплинарных

исследований на стыке истории, философии, культурологии, антропологии, психологии, этнографии.

Необходимость определить особенности конструирования образа детства как продукта визуальной культуры обусловила применение следующих методов:

– сравнительно-исторический метод позволяет выявить особенности понимания детства и его развитие в различные исторические эпохи. В методологическом плане сравнительно-исторический подход к изучению детства Ф. Арьеса представляет особый интерес для исследования. В частности, он поднимает вопросы об использовании признаков детской морфологии в изображении ребенка в разные культурно-исторические периоды, что соответствует направленности работы в исследовании анимации, как искусства, изображающего детство разными способами в исследуемые периоды времени.

– структурно-семиотический метод позволяет проанализировать визуальные средства анимации в создании специфического образа детства. В работе это ключевой метод, позволяющий обозначить анимацию как структуру с двумя базовыми элементами: изобразительным языком и предметом изображения, что важно для определения структурных и содержательных компонентов образа детства в анимации. Исследование способов конструирования образа детства в визуальной культуре основывается на осмыслении подходов визуализации Ф. де Соссюра, Ю. Лотмана, Р. Барта, Р. Арнхейма. Семиотический метод фокусирует другие методы исследования на достижении цели работы, он является базой для выявления, интерпретации и «раскодирования» смысловых структур визуального текста анимации разных периодов.

Анализ изобразительного языка в системе анимационного пространства базируется на исследованиях Н. Кривули и Е. Трапезниковой. Трактовка термина «анимационное пространство», предложенная Н. Кривулей в работе «Лабиринты анимации», определяет его не только как декорацию или фон, но раскрывает его суть через коды и символы, заложенные в визуальном образе.

– теоретическое конструирование позволило создать схему образа на основе пространственного подхода и определить структурные и содержательные компоненты для дальнейшей работы с анимационным материалом. Определение структуры образа детства и дальнейшее конструирование схемы осуществлялось на основе анализа работ П. Бурдые, Б. Верлена. В частности, в работе используются идеи Б. Верлена о модели «трех миров» – физического, социального и его, вокруг которого выстраивается эта модель. В данном исследовании его идеи, как и теория физического и социального пространств П. Бурдые, обуславливают выбор трехчастной структуры образа детства и определяют его детоцентрический характер.

– герменевтический метод позволяет оценивать анимационное произведение как интерпретацию культуры, символы и смыслы которой имеют потенциал для культурологического исследования. Метод герменевтического анализа во многом строится на использовании художественных средств исследования и интерпретации текста культуры. Герменевтический метод позволяет выявить закономерность и динамику изменения образа детства в советской и современной отечественной анимации и интерпретировать смыслы, заложенные в образе детства.

В рамках данной работы анимационный материал рассматривается как гуманитарная интерпретация культуры. Соответственно те смыслы, которые закладываются и конструируются анимацией, имеют серьезное значение для современных культурологических исследований и могут иметь эвристическую ценность для осмысления современных культурных процессов. Традиционный герменевтический анализ работает с письменным текстом, в исследовании анимации – визуальным текстом, или динамичным художественным образом. Исследование образа детства базируется на герменевтической концепции образа в контексте визуальной культуры. Г.–Г. Гадамер в работе «Истина и метод» пишет о герменевтической концепции образности как инструменте современных дискуссий о социальных функциях различных визуальных образов. В этом смысле образ детства, конструируемый в советской и

современной анимации, может быть не просто объектом, а событием и его эффектом, усиливающим социальное бытие, осознание смыслов детства, понимание мира.

Сравнительный анализ анимации советского и современного периодов дает возможность расширить представление о пространственно-временной специфике анимационного образа детства и всех составляющих его компонентов.

Также при сборе и систематизации анимационных материалов использовано наблюдение, с помощью которого была изучена отечественная анимация советского и современного периодов.

Научная гипотеза исследования

Трансформации детства во многом объясняются динамичным развитием визуальной культуры, которая массово производит визуальные образы разного качества и назначения, зачастую агрессивно внедряет их в повседневное окружение человека. В настоящее время массовое производство заставило изменить угол зрения на проблему художественного производства и артикулировать феномен детства в качестве поля культурологических исследований, определенного как визуальная культура.

Исследование определяет визуальную культуру как пространство, в котором происходит конструирование новой реальности детства. Она создает визуальный контент, транслирует образы, несущие информацию, в конце концов, меняет восприятие человеком реальности, влияет на его картину мира.

Будучи одной из самых динамично развивающихся визуальных практик, анимация проходит путь от его копирования до конструирования новой культурной нормы, оказывающей серьезное влияние на осмысление феномена детства в целом. Являясь неотъемлемой частью современного детства, анимация имеет возможность в равной степени как визуализировать смыслы феномена детства, отражать социокультурные изменения, происходящие с детством, так и самостоятельно конструировать его образы, создавать свой собственный контент детства.

Исследование делает вывод о том, что отечественная анимация 60-х годов в большей степени копирует, отражает и утверждает образ детства в соответствии с культурными и историческими признаками времени. Изучение особенностей образа детства в отечественной анимации 70-80-х годов наглядно демонстрирует постепенный переход от копирования действительности к усложнению технической составляющей и смысловой нагрузки в конструировании образа детства. Образ детства, предложенный анимацией в конце 90-2010-х годов, конструируется в рамках гипертекстуального подхода, с помощью иронии, упрощения смыслов, гиперссылок, мемов, как тенденции в современных визуальных практиках.

Представляется, что анимация конструирует культурную реальность детства, дополняя понимание детства, характерными для того или иного историко-культурного периода смыслами.

Научная новизна исследования

Через осмысление анимации как неотъемлемой части визуальной культуры XX столетия, визуальной практики, посредством которой осуществляется интерпретация и конструирование образа детства, исследование артикулирует ее в качестве пространства, где происходит трансформация образа детства. В изучаемом периоде она проходит путь от репродукции образов через копирование реальности до самостоятельного их конструирования. Обнаруживая конструирующий потенциал визуальной культуры, исследование определяет ее актором производства и воспроизводства образов детства, его смыслов, норм и ценностей. Понимание детства как феномена, раскрывающегося в поле взаимодействия взрослого и ребенка, дополняется новым фактором визуальной культуры – анимацией, оказывающей равноценное влияние на формирование культуры детства. Анимация становится третьим участником в процессах инкультурации и социализации ребенка, выполняя функции транслятора ценностей, норм и правил освоения мира.

Новым в исследовании представляется попытка многомерного анализа детства в анимации как системе координат, позволяющей оценить ее собственный потенциал, эволюцию детства, их взаимосвязь и взаимовлияние. Исследование анализирует образ детства как конструкт, созданный анимационным искусством, обладающий автономной социокультурной реальностью. Доказано, что анимация разных периодов, следуя за характеристиками времени, создает множественные миры детства, представляющие собой основу для культурологического анализа.

Расширено представление об анимации как объекте культурологического исследования, которая в силу своей двойственной природы обладает потенциалом, востребованным в визуальных, культурологических, философских, антропологических исследованиях детства. С одной стороны, анимация самостоятельно конструирует образ детства, отбирает контент, оказывает влияние на осмысление феномена детства с его знаково-символическими, аксиологическими особенностями. С другой стороны, являясь индикатором процессов, происходящих с детством, она способна в образной форме отражать, визуализировать смыслы феномена детства, декодировать типы социальных отношений, общекультурные стереотипы и индивидуальный опыт, раскрыть особенности детства как современного культурного феномена.

Раскрыто понимание анимации как визуальной практики, способной создавать динамичный художественный образ, фиксировать и визуализировать внешние и смысловые связи феномена визуальной культуры и феномена детства. Анимация осмысляется не столько как вид искусства, сколько как деятельность, с одной стороны, по созданию образа детства, его символов, визуальных знаков, с другой, расшифровке смыслов различных феноменов культуры, связанных с детством.

Выявлены особенности конструирования образа детства в отечественной анимации, определена специфика визуального языка анимации, описывающего образы детства в советском и современном отечественном аниматографе.

Выполнено междисциплинарное исследование, позволяющее не только обобщить культурологические, антропологические, социологические, психолого-педагогические подходы к пониманию феномена детства, но использовать их в интерпретации визуального образа детства, сконструированного отечественной анимацией.

На основании анализа анимационных материалов расширено и дополнено представление о детстве не только как предмете культурной и философской проблематики, но как явлении, обретающем особый смысл в культурной динамике.

Материалом исследования послужили более чем 100 советских мультипликационных фильмов, выпущенный студией «Союзмультфильм» и «Экран» с 1960 по 1991 гг. – «Фунтик и огурцы» (1962 г.), «Незнайка учится» (1962 г.), «Баранкин, будь человеком» (1963 г.), «Дядя Степа – милиционер» (1964 г.), «Вовка в тридевятом царстве» (1965 г.), «Каникулы Бонифация» (1965 г.), «Песенка мышонка» (1967г.), «Варежка» (1967 г.), «Паровозик из Ромашкова» (1967 г.), «Крокодил Гена», «Чебурашка» (1969-1973 гг.), «Умка» (1969 г.), «Что такое хорошо, и что такое плохо» (1969 г.), «Дед мороз и лето» (1969 г.), «Карлсон вернулся» (1970 г.), «Крошка Енот» (1974 г.), «Приключения Кота Леопольда» (1975 г.), «В порту» (1975 г.), «Ежик в тумане» (1975 г.), «Комаров» (1975 г.), «38 попугаев» (1976-1979 гг.), «Котенок по имени Гав» (1976-1979 гг.), «Самый маленький гном» (1977 г.), «Сказка сказок»(1979 г.), «По дороге с облаками» (1984г.), «Трям! Здравствуйте!» (1980 г.), «Мама для Мамонтенка» (1981 г.), «Тайна третьей планеты» (1981 г.), «Приключения домовенка Кузи» (1984 г.) и другие.

В исследовании используются материалы следующих современных анимационных сериалов, где каждая серия (более 100) – отдельный объект изучения, со своим сюжетом, смыслами, образами: «Смешарики» (2004 г.), «Приключения Лунтика и его друзей» (2006 г.), «Маша и Медведь» (2009 г.), «Фиксики» (2010 г.), «Барбоскины» (2011 г.), «Ми-ми-мишки» (2015 г.), «Ангел-бэби» (2015 г.), «Три кота» (2015 г.), «Сказочный патруль» (2016 г.),

«Лео и Тиг» (2016 г.), «Дракоша Тоша» (2017 г.), «Возвращение в Простоквашино» (2018 г.).

Результаты и положения, выносимые на защиту

1. Визуальная культура – символическое пространство, в котором происходит переосмысление и преобразование информации о культурных явлениях. Сущность визуального определяется доминированием и самостоятельностью в создании новых образов, дополнении новыми смыслами уже существующих. Фокусируясь на образных характеристиках анимации как динамично развивающейся визуальной практики, исследование формулирует особенности производства и воспроизводства образов детства в разные периоды развития отечественного аниматографа. Визуальность определяется фактором, формирующим картину мира, ценности и установки детства.

2. Обладая амбивалентной природой, в равной степени как визуализирует смыслы феномена детства, отражает социокультурные изменения, происходящие с ним, так и самостоятельно конструирует культурную реальность детства, дополняя его, характерными для того или иного историко-культурного периода развития смыслами, символами, выражающими понимание места ребенка в мироздании.

3. Анимация, обладая особым художественным потенциалом, с помощью различных техник и подходов конструирует образ детства в советский и современный этапы своего развития по-разному. Специфика проявляется в анализе цвета, форм, движения объектов в анимационном пространстве. Советский период, согласно терминологии Н.Г. Кривули, использует поверхностно-иллюстративный подход в 60-х годах, работая с такими приемами как упрощение, «схематичность» и условность трактовки образа, приближая его к реальности. Анимация 60-х годов копирует реальность через события, установки, ценности этого периода. Анимация 70-х годов создает образ детства в рамках знаково-выразительного подхода, используя иносказательные приемы с прорисовкой деталей, метафоричным образным визуальным языком, гиперболой, гротеском, символичным цветом. Анимация

этого периода вступает в противоречие с реальностью, создает параллельную вселенную детства, в которой ребенок является кодом к пониманию жизни, истоком бытия. Современная анимация с конца 1990-х конструирует образ в рамках гипертекстуального подхода, используя компьютерную графику, ссылки, большое количество знаков, символов, создавая эффект мозаичности образа детства. Именно современная анимация, обладая цифровыми возможностями, приобретает способность не копировать реальность и изменять существующие объекты, а самостоятельно конструировать новую культурную норму детства.

4. В результате исследования анимационного материала образ детства раскладывается по пространственной схеме и обнаруживает детоцентричные свойства. Выделяется три пространства в структуре образа – физическое, социальное и аксиологическое, которые выстраиваются вокруг образа ребенка. Исследование физического пространства включает в себя анализ визуальных форм и содержания образов того, что окружает ребенка: игрушки, техника, электронные устройства, а также комната, дом, школа, улица, природа. К социальному пространству в интерпретации предложенной схеме относятся любые виды деятельности ребенка, атрибутивные детству, в частности игры, его социальные связи, коммуникация, границы между миром взрослого и миром ребенка. Работа с аксиологическим пространством анимационного материала позволяет выделить ценности детства, заложенные в тот или иной историко-культурный период создания анимационного фильма. Схема образа имеет целостную интегративную структуру, где пространства не исключают, а взаимодействуют и дополняют друг друга.

5. Советский аниматограф 60-начала 90-х годов предлагает нам два образа детства. Один из них основывается на поверхностно-иллюстративном подходе, который, копируя действительность, изображает его коллективным, наивным, с элементами детской субкультуры. Этому образу характерны ориентация ребенка на будущее, активное освоение открытых пространств, природы, включение в процессы инкультурации, в том числе с помощью

взрослого, как носителя уникального знания. Между миром взрослого и ребенка в первом образе детства есть четкая граница, секрет, который разделяет эти миры. Второй образ, предложенный советской анимацией, основан на знаково-выразительном (метафорическом) подходе. Он появляется в 70-е годы (Ю. Норштейн, Б. Степанцев, Р. Качанов, Ф. Хитрук) – это образ детства рефлексирующего, полисемантического, с правом ребенка на одиночество, осознанность, поиски смысла. В этот период образ детства проецируется во внешнее пространство, организуя его на основе психологических и символических законов.

Современная анимация 2000-2010-х гг. конструирует образ детства без выраженных этнокультурных доминант, традиционной атрибутики с ритуалами, игрушками, представляющими собой глубинные образы конкретной культурной системы. В современных анимационных фильмах герой ребенка перемещается в более красочное, гламурное пространство с атмосферой потребления, привычкой жить в искусственно созданной красоте, где общение опосредованно экраном. Тем самым детство отчуждается от своей «естественной» ценности, становясь предметом забавы, разглядывания, манипуляции взрослого.

б. Важной особенностью развития анимации советского периода является параллельное существование двух образов детства: простого, беззаботного и сложного, философского, что отражает двуединство, существующее в мировой культуре в целом. Подтверждается условное деление на массовое и субкультурное, зрелищное и драматическое, сакральное и профанное. Современная анимация, будучи явлением постмодернистской культуры, отличается диффузностью, взаимным проникновением традиционных классических бинарных оппозиций. В советской анимации идея двуединства особенно проявляется в конструировании образа ребенка как символического воплощения детства. В 60-х годах ребенок показан неполноценным членом общества, который нуждается в научении и назидании в силу своего поверхностного и наивного восприятия мира. В 70-е годы появляется ребенок,

владеющий сакральным знанием, уникальной способностью наблюдать «невидимый» мир, задаваться сложными вопросами. В анимации этого периода детство приобретает драматический оттенок, оно не является им по сути, а становится ностальгией по прошлому, рефлексией истоков бытия. Современная анимация конструирует образ детства по принципу смешения и наложения разных техник, смыслов и ценностей, воплощенных в гипертекстуальном подходе. Она меняет парадигму восприятия ребенка и детства, переворачивая традиционные модели отношений мира взрослого и ребенка, маргинализируя взрослого, как неспособного решать задачи, определяющие его статус. Образ детства в современной анимации конструируется мозаично, встраиваясь в существующую логику развития культуры постмодерна, создавая новую культурную реальность детства.

Теоретическая значимость и практическое применение

Осуществленная в работе систематизация концептуальных подходов к двум многоаспектным явлениям культуры – детству и анимации, позволяют расширить знания о детстве как конструкте, созданном анимационным искусством, обладающим автономной социокультурной реальностью. Осмысление особенностей анимации как визуального искусства дополняет научное знание о ней как о конструктивной практике, обладающей потенциалом создавать новые культурные нормы, влиять на смысловое и ценностное наполнение социокультурных явлений.

Материалы и выводы работы могут быть использованы при разработке и чтении специальных курсов по теории и истории культуры, психологии культуры, социологии культуры детства, культурной антропологии, этнографии, в подготовке соответствующих учебных программ по визуальной антропологии, визуальной культуре, визуальным исследованиям.

Результаты концептуального осмысления образов детства и способов их конструирования средствами анимации могут представлять интерес для аниматоров и студентов, специализирующихся на создании современной мультипликации в различных техниках.

Опубликованные статьи и тезисы по теме диссертационного исследования помогут в практической деятельности преподавателей и студентов вузов.

Апробация исследования

Основные положения и результаты диссертационного исследования докладывались и обсуждались в рамках конференций: II Международная научная конференции "Детство как антропологический, культурологический и психолого-педагогический феномен", (г. Самара, СГСПУ, 25–26 марта 2016 г.); Ломоносовские научные чтения студентов, аспирантов и молодых ученых – 2016, (г. Архангельск, САФУ имени М.В. Ломоносова, 13 апреля 2016 г.), III Международная научно-практическая конференция «Образовательное пространство детства: исторический опыт, проблемы, перспективы», (г. Коломна, ГСГУ, 1–3 июня 2016 г.), Ломоносовские научные чтения студентов, аспирантов и молодых ученых – 2017», (г. Архангельск, САФУ имени М.В. Ломоносова, 4 мая 2017 г.), Ломоносовские научные чтения, научно-практическая конференция «К 120-летию С.М. Эйзенштейна: текст-образ-кадр» (г. Архангельск, САФУ имени М.В. Ломоносова, 18 апреля 2018 г.).

Некоторые концептуальные положения исследования опубликованы в журналах, входящих в перечень РИНЦ и ВАК:

Лефман Т.О. Границы мира взрослого и мира ребенка в отражении современной отечественной анимации / Т.О. Лефман //Материалы II Международной научной конференции. – Самара: СГСПУ, ООО «Научно-технический центр». – 2016. – С.49-59

Лефман Т.О. Визуализация культурной реальности детства (на примере современной отечественной анимации) / Т.О. Лефман //Сб. научных статей и материалов III Международной научно-практической конференции. – Коломна: ГСГУ. – 2016. - С.91-96

Лефман Т.О. Феномен детства в современной визуальной культуре / Т.О. Лефман// Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусства. – 2017. – №39/2017.– С. 100-105.

Лефман Т.О. Образ детства как объект конструирования в отечественной анимации / Т.О. Лефман // Вестник культуры и искусств. – 2019. – № 1 (57). – С. 137-144.

Лефман Т.О. Образ детства в отечественной анимации: от метафоры к мему / Т.О. Лефман // Культура и цивилизация, Т.9. – 2019. – № 6А. – С. 135-144.

Структура работы определена целью и задачами исследования. Диссертационная работа состоит из введения, двух глав (три параграфа в первой главе, четыре – во второй), заключения, списка используемых источников, изложена на 158 страницах компьютерной верстки. Общее количество использованных источников – 125.

Глава 1 КОНЦЕПТУАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫЕ ОСНОВАНИЯ ИЗУЧЕНИЯ МЕХАНИЗМОВ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБРАЗА ДЕТСТВА В АНИМАЦИИ

1.1 Методологические подходы к исследованию технических особенностей конструирования образа детства анимацией

В первом параграфе осуществляется попытка рассмотреть анимацию как визуальную и художественную практику, существующую и развивающуюся в определенном историко-культурном контексте. Анимация владеет набором технических средств, позволяющих, с одной стороны, отражать и визуализировать социально-культурные изменения, происходящие с феноменом детства, его культурные смыслы, с другой стороны, конструировать свою культурную реальность детства, наполняя ее новыми значениями, ценностями и символами, в которых раскрывается осмысление места ребенка в мироздании.

Осмысление знаково-символических, ценностных характеристик детства невозможно без исследования бинарной природы анимации. Конструируемые анимационные образы являются своеобразными показателями всех процессов и трансформаций, происходящих с детством. Демонстрируют его культурные особенности, общекультурные стереотипы и личное переживание, визуализируют специфику социально-культурных отношений мира детства, раскрывают его смыслы.

В работе с анимационным материалом исследование акцентирует внимание на анализе технических особенностей создания анимационного образа, которые являются одним из важнейших структурных компонентов образа детства. Именно с помощью различных техник, цвета, света, форм и движения аниматор конструирует образ и транслирует смыслы, которые интерпретирует исследователь.

Особое внимание уделяется символам и знакам, которые технически конструируют образ, усиливают смысловую нагрузку его содержания. В

исследованиях Р. Арнхейма «Искусство и визуальное восприятие», Ю. Норштейна «Снег на траве», С. Гинзбурга «Рисованный и кукольный фильм», Н. Кривули в монографиях «Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века», «Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х частях» выделяются цвет, форма, движение объектов как важные составляющие визуального образа.

Анимация, являясь феноменом визуальной культуры, исследуется как комплексное явление. С точки зрения развития как вида искусства она зависела от изменений зрелищных форм, кинематографа. С технической стороны – на ее становление влияли не только эксперименты мультипликаторов с различными техниками и материалами, но развитие технологий оптики. С художественной точки зрения анимация является полем, где осваиваются способы соединения изобразительных и выразительных средств, моделируются образы художественных и виртуальных сред.

Можно выделить несколько направлений исследования анимации как визуальной практики. Ключевые исследования анимации принадлежат киноведам и искусствоведам, изучавшим работы известных отечественных и мировых мультипликаторов С. Асенин, Д. Бабиченко, Е. Гамбург, Н. Кривуля. Исследования отечественной мультипликации основываются на изучении наследия киностудии «Союзмультфильм». В подобных исследованиях рассматриваются общие эстетические проблемы анимации как искусства, особенности рисованного и кукольного мультфильма, но и художественные, технологические аспекты создания мультипликационного кино в целом. В рамках психолого-педагогических подходов анимация осмысливается как часть детской культурной жизни; психология в большей степени изучает особенности восприятия анимационных образов ребенком как зрителем, выявляя установки сознания, сформированные под влиянием просмотров мультфильмов (О. Шустова, М. Аромштам). Возрастающий интерес филологов и культурологов к анимации как аудиовизуальной практике проявляется в изучении языковой

картины мира ребенка, сформированной в анимационном пространстве. Историки, философы и социологи называют советскую мультипликацию в равной степени агитационным голосом эпохи и способом оказать сопротивление политическому давлению и избежать атмосферы ханжества. Значительная часть исследований посвящена изучению анимации как вида искусства (техники создания мультфильма, история развития мультипликационного жанра, исследование особенностей анимационного пространства, авторская работа художников и режиссеров, специфика озвучивания анимационного кино). Для большинства исследователей советского периода анимация осмысляется как детское кино с назидательным потенциалом.

В актуальных исследованиях технических приемов советской и современной мультипликационных школ, представленных в работе Н. Кривули, Е. Трапезниковой, М. Ромашовой, предложены анимационные техники, оказывающие влияние на восприятие зрителем образа детства в разные периоды развития отечественной анимации.

В рамках изучения природы анимации, культурного контекста ее становления и развития, анимационный фильм будет определяться как, прежде всего, сложная система знаков, с помощью которой отражаются многомерность мира и способность человека овладеть различными языками культуры и способами интерпретации¹. Природа анимации иная, чем у фотографии. Фотография тождественна объекту, движущаяся фотография усиливает эффект тождественности, но ожившая живопись воспринимается как искусственная и противоестественная². Ю. Лотман, описывая язык кино, говорит о движении, которое усиливает эффект условности и аллегоричности образов, и свете, который решает стилистические задачи «нормативные, экспрессивные, рембрантовские, силуэтные»³.

¹ Бабиченко, Д. Искусство мультипликации / Д. Бабиченко. – М.: Искусство, 1964.

² Гамбург, Е. Тайны рисованного мира / Е. Гамбург. – М.: Советский художник, 1966.

³ Лотман, Ю. О языке мультипликационных фильмов/ Ю. Лотман // Избранные статьи: В 3 т. – т. 3. –Таллин: Александра, 1993. – С.187

Ученые - мультипликаторы Е. Гамбург, А. Волков определяют анимацию через такие понятия как «художественное творчество» и «синтетическое искусство». В основе этой творческой практики они видят эффект «одушевления» создаваемых образов и персонажей¹.

Богатый изобразительный язык анимации и набор характерных технических средств делают ее не просто практикой копирования и отображения мира, но позволяют ей создавать собственные миры. В исследовании внимание сфокусировано на таких средствах конструирования анимационных образов как движение, форма и цвет, поскольку именно с их помощью происходит «одушевление» объектов, предметов, явлений мира на экране. Под «одушевлением» понимается создание не механического, но живого, пластичного движения в кадре, когда объект наделяется психическими характеристиками, не свойственными ему изначально².

Использование герменевтического метода для анализа анимационного материала позволяет интерпретировать процессы одушевления с помощью придания объектам движения. Персонаж (фигура из пластилина, 2D и 3D объекты, кукла) сконструирован как некое существо с мифологическим сознанием, погруженное в живой мир объектов. Форма персонажа реализуется через движение, выраженное в пластических художественных образах. В высшей степени конструктивными характеристиками обладает анимация Ю. Норштейна, который обеспечивал эффект движения не только самим персонажам, но и фону-декорации, используя техники древнекитайского марионеточного театра. В частности, чтобы достичь эффекта движения тумана режиссер наносил на прозрачную пленку пыль, а на нижний слой помещал персонажа, при необходимости отодвигая ярус стекла от «туманного» яруса. Таким образом, одушевляя объекты окружающего мира через форму и движение, режиссер закладывает смыслы и символы, имеющие глубокое значение наравне с одушевлением главного персонажа.

¹ Гамбург, Е. Тайны рисованного мира / Е. Гамбург. – М.: Советский художник, 1966.

² Волков, А. Мультипликационный фильм / А. Волков. – М.: Знание, 1974.

С помощью разницы в движении объектов в кадре анимация конструирует образ взрослого и ребенка. Движения ребенка в советской анимации 60-х годов динамичнее движений взрослого персонажа, поскольку мультипликаторы, работая с образом ребенка, основываются на законах рисования на каждом кадре. Для изображения подпрыгиваний, бега, вскарабкиваний и других движений, характерных действиям ребенка, режиссеры руководствуются правилами изображения движения на двух или одном кадре, описанными Т. Фрэнком и О. Джонстоном в работе «Иллюзия жизни: анимация Диснея»¹.

В 70-х годах появляются режиссерские работы, в которых движение ребенка в кадре замедляется (Б. Степанцев, Р. Качанов, Ю. Норштейн). Мультипликаторы наделяют ребенка способностями философски осмысливать мир, наблюдать за окружающей действительностью, не торопясь, создавать собственные вымышленные миры.

В современной анимации движение в кадре используется, как правило, для того, чтобы подчеркнуть разницу темпераментов героев, невзирая на их социальные роли и статусы. С помощью движения как технического средства анимация перестает разделять в кадре взрослого и ребенка.

С помощью перечисленных технических средств аниматор имеет возможность не только «отзеркаливать» реальность, а являться демиургом, конструировать собственные миры, предавать знакомым образам новое семантическое звучание. Так, актуальные для понимания образа детства предметы, игрушки, герои, созданные в разных техниках, могут являть собой разные стороны детства. Например, характерный для отечественной мультипликации образ медвежонка может воплощать собой образ ребенка – базовый символ детства. В анимации 60-х годов образ ребенка-медвежонка используется не часто, в основном образ взрослого медведя. Если медвежонок появляется в мультфильме, то, как правило, это рисованный на каждом кадре объект, максимально приближенный к реальному образу.

¹ Thomas F., Johnston O. The illusion of life: Disney animation / F. Thomas, O. Johnston. – NY: Hyperion, 1995.

В 70-х годах в разных авторских решениях образ воплощает принципиально иное прочтение детства как такового. Медвежонок Ю. Норштейна («Ёжик в тумане», 1975 г.) выполнен лаконично, в бесконтурной манере создания формы, монохромной цветовой гамме. Образ медвежонка вписан в нединамичное повествование и пространство без деталей и атрибутов, характерных детству. Воплощая идею детства как сложного, неоднозначного феномена, с глубинными переживаниями и страхами ребенка, режиссер создает героя не улыбающимся, удивленным, задумчивым и напуганным.

Образ медвежонка Ю. Бутырина («Трям, здравствуйте!» 1980 г.) визуализируется яркими, но естественными красками, существующими в природе, и четким контуром. Медвежонок, символизирующий ребенка, динамичен, он воплощает образ детства в игре, активном освоении пространства без сомнений и рефлексии. Движения Медвежонка в кадре хаотичны, он не видит границ, постоянно находится в мире фантазий, представляя угрозу для самого себя и окружающих. В логике античной культуры Медвежонок представляется олицетворением «дионисийского» начала. Упорядочение пространства происходит с помощью героя Ежика, который, очевидно, является противоположностью, ограничивающей нарушение пределов, воплощением всего «аполлонического».

Медвежонок Кеша из сериала «Ми-ми-мишки» по задумке аниматоров принципиально выполнен в сглаженной форме, без острых углов, в ярких, контрастных цветовых решениях, характерных анимации 2010-х гг. Этот образ постоянно находится в динамике, он визуализирует идею активного и радостного детства. В образ героя аниматоры включают антропоморфные признаки: медвежонок Кеша наделен атрибутами детства в виде различной одежды, головных уборов, игрушек в соответствии с разными видами деятельности персонажа, которые, очевидно, символизируют детство.

Поскольку технический компонент является важным фактором в осмыслении особенностей конструирования анимационного образа детства, исследование опирается на изучение техники исполнения мультфильмов 60-

2010-х гг., специфики формы, движения объектов и выбранных цветовых решений.

В первом параграфе первой главы исследование анализирует технические особенности анимации как визуальной практики и показывает основные тенденции в изображении детства в разные периоды развития аниматографа. Исследование базируется на теоретических моделях, предложенных Н. Кривулей, осмысляющих форму и содержание образа детства и проявляющихся в технических характеристиках каждого из интересующих нас периодов развития отечественной анимации. Так, согласно Н. Кривуле, анимация 60-х годов создает образы в рамках поверхностно-иллюстративного подхода. В 70-80-х годах применяется знаково-выразительный (метафорический), а в 2000-х годах – гипертекстуальный (ризомный) подход. Последний проявляется в технике коллажности, мозаичности, использования упрощенных схем.

С 60-х годов XX века технические подходы к работе с визуальным образом в отечественной анимации претерпевают значительные изменения. В актуальных исследованиях советской и современной мультипликационных школ представлены анимационные техники, оказывающие влияние на восприятие зрителем образа детства в разные периоды развития отечественной анимации.

С 60-х гг. более 70% мультфильмов, созданных на студии «Союзмультфильм», являются рисованными, снятыми в двухслойной технике. Снизу – изображенная на бумаге фоновая основа, сверху – персонажи, нарисованные на прозрачной пленке – целлулоиде.

Однако режиссеры-мультипликаторы, сценаристы, операторы экспериментировали с цветом, светом для того, чтобы оживить тот или иной образ. Так, режиссер Р. Давыдов предлагал мультипликаторам вживаться в роли персонажей, включать фантазию, чтобы научиться понимать, ощущать движение и только после этого рисовать объект.

Несмотря на то, что кукольное отделение «Союзмультфильма» открылось в 1953 году, только в 60-х годах начинается процесс обновления пластической

и образной структур мультфильма. Рисованный и кукольный кинематограф становится интеллектуальным, усложняется художественная составляющая фильма, изменяется структура образа, происходит переосмысление технических средств анимации, ее световых, временных, динамических, цветовых параметров.

В 1969 году Роман Качанов снимает «Варежку» в технике кукольной анимации, а затем и «Чебурашку» (1972 г.), создавая новый анимационный образ, в котором нет ярких красок, динамики движения, как в рисованной анимации. Техника кукольной анимации сложна, требует особого уровня работы над процессом одушевления персонажей. Неоценимой в оживлении объемной мультипликации является роль операторской работы со светом. Свет, выявляющий объем, форму, фактуру, усиливающий ощущение пространства и движения в кадре, использовался в анимации по аналогии с тем, как это делается в кино. Помимо технической составляющей, работа со светом несла и смысловую, символическую нагрузку, особенно в кукольных мультфильмах. Так, в работах Ю. Трофимова кукольных мультфильмов «Черная курица» (1975 г.), «Приключения Незнайки и его друзей» именно световые решения позволяют режиссеру усилить смысловую нагрузку в визуальном рассказе. Чередую свет и тень, режиссер выделяет объекты, акцентирует эмоции героев, символизирует. Режиссер использует свет, чтобы подчеркнуть объекты, настроение и трансформацию героя. В «Черной курице» акцентированный свет на герое символизирует его внутреннюю чистоту, высокие нравственные установки. Момент внутренних изменений героя фиксируется сменой яркого света на отдаленный, более тусклый, что позволяет определить его символическую функцию.

В анимации 70-х годов высший пилотаж в работе со светом демонстрирует Ю. Норштейн, определяя свет веществом, в которое «зашито» действие. С помощью света мультипликатор совершает изобразительную запись событий, характера героя, декораций. Мгновенность визуальной поэзии

рождается в образе, который невозможно определить или описать словами – в этом преимущество визуальной культуры и анимации как визуальной практики.

Следующей технической особенностью конструирования образов анимацией исследование определяет цвет. Цвет как самостоятельный способ коммуникации со зрителем становится одной из особенностей советского аниматографа. Советская мультипликация в этот период отличается большим разнообразием художественных почерков, пристрастий и манер в выборе цветовых решений. О важности смысловой нагрузки цвета говорил С. Эйзенштейн. Он подвергал критике работу с цветом аниматоров У. Диснея, определял Диснеевскую анимацию как «немузыкальную и слащавую»¹. Он отмечал, что цвет должен участвовать в действии, как бы отрываться от предмета изображения. Примером самостоятельной роли цвета в анимации могут служить работы Ф. Хитрука («Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»), С. Алимова «Топтыжка», Б. Степанцева («Малыш и Карлсон»). Свободная бесконтурная манера и пастельные оттенки, эффект растушевки и цвет сепии в кадре («Винни-пух», «Чебурашка») являются определяющими в создании атмосферы мультфильма.

Творчество Б. Степанцева («Малыш и Карлсон» (1968 г.), «Щелкунчик» (1973 г.), относящееся к технике «ожившей живописи», показывает значение цвета как технического средства анимации, необходимого в работе. Режиссер использует цвет для выражения эмоционального состояния героев, для акцента на драматургии сюжета и символичности образов в кадре. Цветовой лаконизм 70-х годов усиливает символическое значение цвета в структуре анимационного художественного образа.

Эксперименты с техникой в советском мультфильме продолжились в 70-х годах и позволили получить собственный голос в Европе и Америке, благодаря советскому мультипликатору Ю. Норштейну. Неповторимая творческая манера, техника перекладки режиссёра Ю. Норштейна усложняла процесс

¹ Эйзенштейн, С. Дисней II Проблемы синтеза в художественной культуре / С. Эйзенштейн. - М.: Наука, 1985.- 365 с.

создания мультфильма. Целлулоидные детали марионеток, объем за счет нескольких ярусов стекла, калька, накладывавшаяся на изображение и дающая эффект тумана – приемы, которые оживляли, придавали движение и объем персонажам.

В 70-х годах художники используют технологии полиэкрана и многоярусности. Многомерность конструирования образа проявляется во внешнем решении, оформленном в акцентах на деталях, монохромных цветовых решениях, что усложняет художественный образ детства и саму историю – сказку, хорошо знакомую детям. Использование подобных цветовых решений, нелинейного движения уводит от прямого отражения действительности и усложняет восприятие, художественного образа¹.

Художник, работая с образом детства, обращался к истокам детской сказки, «раскрашивал» ее на мотивы народного творчества. Художественное видение в соответствии с природой искусства многослойно, апеллирует к разуму и эмоциям, а сказка опирается на архетипы, тем самым усиливает социально-психологическую составляющую массового сознания.

Аниматор анализирует форму с точки зрения ее динамических возможностей, ее пластики и движения. Именно через пластику и движение формы режиссер может транслировать мысли, чувства, смыслы, заложенные в сконструированный образ. Для автора форма – некий знак, его субъективное проявление, культурно-исторический контекст, жизненный опыт, воспоминания. Г.-Г. Гадамер, говоря о конструировании образа, называл это процессом одушевления художественного или природного явления. На этапе превращения в образ объект или явление так или иначе становится продуктом мышления, восприятия и интерпретации его автора². Проходя через мыслительные процессы режиссера-мультипликатора, воплощаемый образ обогащается и наделяется новыми смыслами.

¹ Асенин, С. Мир мультфильма / С. Асенин. – М.: Искусство, 1986.

² Гадамер, Г.-Г. Истина и метод / Г.-Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988.

Взаимосвязь процесса одушевления образа с авторским видением описывал болгарский режиссёр-аниматор Т. Динов, сравнивая разницу в оживлении рисунков с гробницы фараона и рисунков кубистического периода Пикассо. В первом случае режиссёр описывал образ, развёрнутый в фас, голова и ноги – в профиль, с ритмичным движением, развивающимся в одной плоскости, без третьего измерения. В другом случае оживленному образу будут характерны конструктивность и известная рационалистичность.

Процесс одушевления выражен в понимании контекста возникновения и существования формы, в знании технологий, законов композиции. Одушевленный образ встраивается в визуальное повествование. Осуществление цветовых решений, работа со светом и тенью, постановка, расположение объектов в кадре – это индикаторы мастерства одушевления в анимационном кино. Визуальный нарратив в анимации рождается благодаря управлению целым комплексом факторов, воплощающих весь потенциал композиции в кадре. Не каждый режиссер решается использовать весь набор анимационных средств. Особенностью конструирования анимационного образа является то, что режиссер создает визуальную композицию, работая с постоянно меняющейся, гибкой средой. Аниматор помещает одушевлённый объект в пространство действия и движения, наделяя его первоначальными структурами, предметными, символическими, ценностно-смысловыми связями. Именно этот фактор позволяет разложить образ детства по структурным компонентам и поместить его в трехчастную схему, где есть физическое пространство (предметный мир), социальное пространство (отношения и способы освоение мира) и аксиологическое пространство, в котором проявляются ценностно-смысловые параметры образа.

Изучение технических особенностей создания анимационного образа, эволюции анимационных моделей в историко-культурном контексте не позволяет исследовать анимацию как изолированный, независимый феномен визуальной культуры. Более того, выбор технических средств конструирования всегда обуславливается решением художника-аниматора, который расширяет

свои полномочия, становясь демиургом, создателем новой культуры, собственной вселенной, где все подчинено его видению и пониманию времени и пространства, законов мироздания.

Пространство мультфильма изображает детство с помощью различных техник оживления формы через движение, трансформируя статичный образ в динамичный. В рамках разных культур образы, символы и знаки становятся динамичными в силу культурных смыслов и кодов, которые будут считываться и оживать, вплетаясь в анимационные сюжеты и общую культурную картину мира.

Известный болгарский кинорежиссёр и художник Т. Динов заявлял о предназначении анимация создавать «портрет человеческой мысли»¹; Ф. Хитрук отмечал способность анимации «концентрировать мысль в образе и подавать мысленные образы визуально»². Человеческая мысль – подвижная субстанция, и наделённый движением рисунок можно считать наиболее точной её моделью.

В вопросах выбора формы и придания ей движения исследование работает с анимационным материалом в двух направлениях. В одном случае это коммерческая сфера с развлекательной смысловой нагрузкой (например, мультипликация, выросшая из комиксной культуры). В другом случае, анимация представляет собой эксперимент, развивающийся в рамках визуального искусства. Это комплекс традиций изобразительного искусства, вбирает новые тенденции, преобразует их, согласно своей особенной природе и создает новые формы.

Совокупность формы, движения, цвета дает аниматографу способность воссоздавать невидимое, скрытое от глаз, изображать метафизический мир на экране. Ю. Норштейн определил анимацию как «тайны сознания и чувства, помещенные на пленку»³. Его фильмы – целостные произведения, состоящие из

¹ Хитрук, Ф. Профессия-аниматор: соч. в 2 т. / Ф. Хитрук. – М.: ГАЯТРИ, 2007. – т.1. – С. 126

² Хитрук, Ф. Профессия-аниматор: соч. в 2 т. / Ф. Хитрук. – М.: ГАЯТРИ, 2007. – т.1. – С. 63

³ Норштейн, Ю. Метафоры / Ю. Норштейн // Искусство кино. – 1994.– №4. – С.92-104

множества знаков-образов, которые так же взяты из жизни и являются глубоко личными.

Анимационный язык символичен, он использует иносказание, гиперболу и гротеск. Согласно анимационным принципам, описанным в исследованиях Ф. Томаса, О. Джонстона, И. Иванова-Вано, один из приемов, позволяющих анимации обозначить уникальность своего языка, – гиперболизация. Следует отметить, что советская анимация 60-х годов использовала этот технический прием в изображении детей с целью усилить эффект беззаботного детства, воплощенного в образе большеголового улыбающегося малыша («Дед Мороз и лето», «Дядя Степа-милиционер», «Паровозик из Ромашково», «Вовка в тридевятом царстве»). В 70-х годах прием гиперболизации работал как усилитель эмоций, которые испытывал герой ребенка, например, страх в виде гротескного образа совы у Ю. Норштейна, снежинка, ставшая больше самого Медвежонка в его сне в мультфильме «Зимняя сказка» Ю. Бутырина. Технические приемы гиперболы и гротеска наделяют анимацию визуальным поэтическим языком. Это позволяет анимации достигать глубинного бессознательного через использование художественных образов, вызывающих воспоминания, создающих эмпатийные связи. Мультипликация владеет набором уникальных инструментов, способных показать детство сложным, рефлексивным, разнообразным, наполненным содержанием образом.

Исследования современной анимации (конец 90-2010-е годы) определяют особенности технических средств конструирования образа детства. В рамках гипертекстуального подхода (Н. Кривуля, Е. Трапезникова) анимация этого периода основывается на коллажности. Она создает визуальный текст, интегрируя цифровые технологии, узнаваемые элементы современной визуальной культуры, контекст и иронию, гиперссылки, трансмедийные образы. Гипертекстуальность проявляется в использовании нескольких изобразительных языков, подтекста, разных семиотических кодов, попадающих в анимационное пространство из других медиа-жанров: видеоигр, кино,

рекламы¹. Одной из характеристик, обуславливающих создание образа является трансмедийность – то есть способность образа встраиваться и тиражироваться в различные жанры цифровой культуры и культуры повседневности: компьютерные игры, приложения для смартфонов, игрушки, реклама продуктов питания. Подобный способ конструирования приводит к разрушению как внешних, так и внутренних границ в структуре образа, нарушению причинно-следственных связей, что в итоге вызывает эффект хаоса. С точки зрения технической хаос достигается повышенной динамикой в смене кадра, фрагментацией с включением случайности и кислотными цветовыми решениями. Особое внимание уделяется деталям в художественном образе, которые конструируют его фрагментарно и обуславливают процесс разрушения через замену целого частью на принципах смежности, повторов, смещений и избыточности².

Современные мультсериалы («Дракоша Тоша», «Маша и Медведь», «Сказочный патруль»), созданные в рамках гипертекстуальной модели, являются примером не только с точки зрения технических, но и аксиологических подходов к пониманию детства. Герои-дети находятся в состоянии непрерывного хаотичного перемещения в кадре, неестественно высокой динамики. Движения, выполненные по принципу рисования на каждом кадре, усиливают эффект хаотичности. Если в анимации 60-х годов по этому принципу конструировались кадры с детьми, то в современной анимации он определяет конструирование движения в том числе и взрослого. В современном анимационном фильме появляются взрослые персонажи, созданные средствами анимации по схеме визуализации образа детей, воплощенного через форму и движение. С точки зрения ценностно-смысловых установок это проявляется в поверхностной коммуникации, неупорядоченном движении, неосмысленности эмоции у детей и у взрослых в равной степени.

¹ Трапезникова, Е. Эволюция образа художественного пространства в Российской анимации (1985-2014 гг.) / Е. Трапезникова. – М.: 2015.

² Кривуля, Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века / Н. Кривуля. – М.: 2002. – С. 87

Появление компьютерных технологий позволило создавать образы-имитации реальности, в основе которых лежит воспроизведение естественного видения окружающей действительности. Анимация стала обладать техническими средствами, позволяющими манипулировать реальностью, фальсифицировать образы, создавать конструкты, которые могут быть более убедительными по сравнению с реальностью. С цифровизацией творческого процесса анимация завладела инструментом, разрушающим онтологический статус фотоизображения как основы киноискусства, обозначив необходимость в связи между камерой и реальностью. Стремление к имитации реальности на основе образов, созданных с помощью компьютерной графики, детерминировало развлекательный характер анимации, определило ее основную функцию – удивлять зрителя. В основе новой парадигмы развития цифровой культуры принцип развлечения является базовым. Одна из главных функций анимации – рекреация, компенсация эмоционального дефицита, восполнение нехватки общения.

Быстрое развитие и внедрение в разные сферы современной культуры цифровых технологий послужило основанием для трансформаций во всех художественных визуальных практиках. Именно эти процессы на определенном этапе оказали важнейшее влияние на возникновение новых форм искусства, которые обладают собственными выразительными средствами, формируют новую цифровую, виртуальную эстетику и визуально детерминированную культуру.

Наряду с существующими экранными моделями с конца 90-х годов развиваются принципиально новые экранные формы, использующие приемы нарративности в анимации, элементы цифрового сторителлинга, медиа-арта, трансмедиа и компьютерной игры. В результате анимация использует сюжетно-композиционные схемы и приобретает черты синтетического искусства, мозаичности, фрагментарности. Интеграция формы компьютерной игры проявляется в выборе сюжетной линии, героев, композиции, в которую включаются система ссылок, отсылающих к другим фрагментам текста,

использование признаков гипертекста. Такую модель можно было бы обозначить как гипертекстовую или ризомную — в соответствии с терминологией постмодернизма. В более широкой перспективе исследования социокультурного и эстетического освоения компьютерных и сетевых технологий ведут к знаменитой работе Х.Л. Борхеса «Сад расходящихся тропок», в которой был предугадан принцип гипертекста.

Современные технологии, сочетания ссылок, большого количества знаков, символов, создают ощущения мозаичности в организации пространства мультфильма. В этой ситуации знак сам по себе не несет смысловой нагрузки и не может переродиться в символ. Значимость и ценность приобретает только в сочетании бессмысленных знаков с контекстом, а уровень оценки смысла образа определяет их количество. Монтажность, мозаичность выделяется не только в конструировании собственно визуального образа детства, но и в его содержании, определении ценностей детства. Современная отечественная анимация превращает образ детства в эрзац – суррогатный образ, за которым ничего не скрывается. Он – то, что он есть, это не символ, это знак, приобретающий значение без наполнения смыслом.

Существенным основанием для изучения способов и механизмов конструирования образов детства средствами анимации является изменение точки зрения на человека. Особенности понимания человеческой природы в целом и природы детства в частности находят отражение в принципиально разных технических подходах к созданию анимационного образа. Это предположение обосновано анализом ключевых инструментов, используемых анимационной практикой для придания изображению требуемого семантического звучания. К ним относятся цвет, свет, форма и движение объектов.

Отечественная анимация экспериментирует с ключевыми инструментами и приемами, создающими визуальный образ: прорисовка и детализация образа, гиперболизация, движение. Помимо использования техник кукольного, рисованного, пластилинового мультфильма, техники перекладки

мультипликаторы усложняют изобразительные характеристики, его цветовые и динамические параметры. Тем самым формируют уникальный визуальный язык советской анимации, узнаваемый во всем мире. Исследование изучает цвет как ключевую техническую особенность конструирования визуального образа в анимации. Советская мультипликация отличается большим разнообразием художественных почерков и манер в выборе цветовых решений. Зачастую авторы советского аниматографа, начиная с 70-х годов, намеренно ограничивают цветовую палитру или вовсе отказываются от полноцветной передачи изображения, особенно в кукольных мультфильмах, чтобы сделать акцент на глубине и содержании переживаний героя.

Современная отечественная анимация без исключения конструирует образ детства яркими, кислотными красками. С помощью цвета выражается сложность отношений, эмоций, драмы героев, а также маркируется гендерная обусловленность в одежде героев, пространстве мультфильма.

В выборе форм и динамики изображения реалистичный подход 60-х годов выражается в различных техниках и приемах, таких как упрощение, «схематичность» и условность трактовки образа. Реалистичность образа определяется формами без отчетливо вырисованных атрибутов героя-ребенка, его одежды, индивидуальных деталей. Знаково-выразительный подход 70-х годов дает, напротив, иносказательную и символичную модель с прорисовкой деталей, метафоричным образным языком, гиперболой, гротеском. Развиваются авторские техники перекладки, коллажности, которые позволяют соединять разные элементы, виды и технологий анимации, использовать несколько изобразительных языков и семиотических кодов. Подобные техники решают художественные задачи анимационного фильма, при необходимости создавая эффект реального и нереального мира, разрушения границ пространства, переноса акцента на внутренние переживания героев.

Конструируя образ в рамках гипертекстуальной модели, современная анимация использует информационные технологии. Компьютерная графика, ссылки, большое количество знаков, символов создают ощущения мозаичности

в организации пространства мультфильма. Эффект мозаичности не позволяет знаку воплотиться в символ, значимость и ценность приобретают только сочетания бессмысленных знаков по принципу монтажности, а уровень оценки смысла образа определяет их количество. Монтажность, мозаичность выделяется не только в конструировании собственно визуального образа, но и в его содержании.

Сконструированный с помощью новых медиа образ детства в современной культуре постоянно претерпевает изменения. Исследование анимационного материала выявляет быструю смену кадров, переключение с картинки на картинку, что не позволяет создать глубокий, многоаспектный образ. Современная анимация, конструируя образ, фокусируется на использовании упрощенных схем, не нуждающихся в долгом рассматривании. Однако фон кадра, пространство, декорации, в которых «обитает» главный герой, заполнены деталями, только разложив которые, можно постичь смысл каждой в отдельности, но не как единое целое. Более того, в пространство мультфильма встраивается множество отсылок к другим литературным, кинематографическим произведениям, скрытой рекламе. В этой связи популярность набирают видео на информационных ресурсах и в социальных сетях, где блогеры делают разбор отдельно взятых кадров анимационного фильма на предмет анализа гипертекста и интерпретации, увиденного.

Таким образом, изучив теоретическое обоснование анимационного языка, специфику его технических средств, исследование определяет анимационные подходы к конструированию образа детства в отечественной анимации. Руководствуясь художественной идеей, выбирая те или иные технические возможности для создания визуального текста, аниматоры создают образ детства в рамках характерной историческому периоду анимационной модели. Так, мультипликаторы 60-х годов определяют набор технических средств в соответствии с задачей копирования реальности. Действуя в рамках поверхностно-иллюстративного подхода, они выбирают упрощенные формы для изображения ребенка, гиперболизируют его образ с акцентом на

беззаботности и коллективности детства. Движение как техническое средство анимации маркирует взрослый и детский мир, ускоряя динамику движения ребенка и замедляя взрослого. Яркие цветовые решения определяют образ детства как начало человеческого пути, в котором сконцентрированы радость, беззаботность и наивность.

В 70-х годах мультипликаторы, обретая свой собственный анимационный стиль, экспериментируют с техниками. В этот период они усложняют образ детства, уходя от копирования реальности, вступая в спор с привычным пониманием детства. В рамках знаково-выразительного (метафорического) подхода аниматоры направляют гиперболу и гротеск на облачение в форму глубинных мыслей и эмоций ребенка. Именно в этот период анимация гиперболизирует страхи детства, «играют» с цветом и тенью для усиления эффекта глубины переживаний ребенка. Аниматоры снижают динамику и используют движение как средство конструирования «медленного» детства, в котором ребенок, являясь частью мироздания, обнаруживает метафоричность и сакральность.

Современная анимация в рамках гипертекстуального подхода в большей степени владеет характеристиками конструирования. Используя возможности цифровой анимации, различные технические средства, аниматоры показывают детство как конструкт. Форма и движение как средства, выбранные современными аниматорами, не маркируют разницу между миром взрослого и ребенка. Движение в кадре используется исходя из эмоций, темпераментов героев, действий, которые они совершают, и не зависят от их возрастных границ, статуса. В образе, созданном современной анимацией, не только считываются все изменения, происходящие в культуре, но закладываются смыслы, определяющие новую культурную норму детства.

Таким образом, советский аниматор выступает в роли художника, копирующего реальность; проводника, создающего множественные миры детства. В современной анимации – конструктора, складывающего образ детства как мозаику. Исследование заключает, что в разные периоды аниматор

определяет предметные, символические, ценностно-смысловые параметры образа детства, который будет существовать на экране.

Изучение технических особенностей конструирования образа детства в анимации выявляет их зависимость от социокультурных изменений. Этот вывод находит подтверждение в словах Н. Кривули, ключевого исследователя мультипликации как особого вида визуального искусства, которая связывает изменения в кино и анимации с кризисными периодами и временем восстановления. Искусствовед определяет культурно-исторические периоды как время переосмысления художественных форм, образных и пластических канонов, творческих законов, на основании которых конструируется анимационный фильм. Для исследования важным является факт изучения анимации не только как набора техник и художественно-изобразительных средств, но и как визуального искусства, развивающегося в историко-культурном контексте.

1.2 Историко-культурный контекст конструирования образа детства в отечественной анимации

В параграфе представлены результаты изучения анимационного кино как социального и культурно-исторического феномена, а также как особого процесса визуализации, меняющего исследовательский взгляд на образ детства.

Историко-культурный контекст, в условиях которого развивается отечественная анимация, трансформируется в связи с кардинальной сменой социокультурных и исторических парадигм. Анимация как вид визуального искусства, реагирует на стремительно изменяющийся мир незамедлительно. Этот факт отражен в исследованиях истории советского и современного кинопроцесса в целом (К. Разлогов), социодинамике анимационной культуры в частности (И. Иванов-Вано, А. Асенин, Ю. Норштейн, Н. Кривуля, Е. Трапезникова, М. Ромашова).

Результатом обобщения исследований становится осмысление этапов развития аниматографа и его образной системы как индикатора изменений в обществе, культуре, политике. Изменения моментально «считываются» визуальными практиками, в частности, анимацией, которая формирует образ детства, используя технические приемы, смыслы, ценности того или иного периода развития общества.

Временные рамки, выбранные для анализа анимационного материала, ограничены периодом с 60–х годов по 2018–й год. Для работы с образом детства в советской анимации выбирается анимационный материал с 60–х годов, поскольку именно в этот период в активное производство мультипликационных фильмов стали включаться региональные студии телевизионного фильмопроизводства, а не только монополист того периода «Союзмультфильм». Такие студии как Творческое объединение «Экран» «Крошка Енот» (1974г.), «Приключения Кота Леопольда» (1975г.), «По дороге с облаками» (1984г.), «Трям! Здравствуйте!» (1980г.), «Мама для Мамонтенка» (1981г.), «Приключения домовенка Кузи» (1984г.) и др., «Свердловсктелефильм» («Про Веру и Анфису», «Розовая кукла»), также внесли свой вклад в конструирование образа детства, позволив расширить визуальный материал для исследования.

Научный интерес представляет современная анимационная сериальная культура, где отдельно взятая серия создана по принципам короткометражного мультфильма и имеет законченный сюжет, образы, смыслы, установки, отвечающие логике работы с анимационным материалом. В исследовании используются материалы таких анимационных сериалов как «Смешарики» (2004г.), «Лунтик и его друзья» (2006 г.), «Маша и Медведь» (2009 г.), «Фиксики» (2010г.). «Барбоскины» (2011 г.), «Ангел-бэби» (2015 г.), «Три кота» (2015 г.), «Мишки-мимимишки» (2016 г.), «Сказочный патруль» (2016 г.), «Дракоша Тоша» (2017г.), «Возвращение в Простоквашино» (2018 г.), которые позволяют выявить структурные компоненты образа детства, определить объекты, необходимые для анализа физического и социального

пространства ребенка и осуществить компаративное исследование советской и современной отечественной анимации.

Изменения, происходящие с анимацией, отражают проблемы становления отечественного кинопроизводства в целом, поскольку с момента зарождения она существовала в большей степени как кинематографическое искусство. Представления о динамике кинопроцесса являются ключевым элементом корреляции с динамикой социокультурной.

Исторически обуславливается появление индивидуальных черт, связанных прежде всего с творчеством режиссера В. Старевича. Именно он заложил основы мультипликации как экранной формы, используя выразительные средства и новую экранную эстетику. Создание фильма основывалось не на литературном тексте, а сюжетах или драматургии игрового кино.

Базовые исследования об истории анимации позволяют выделить основные этапы становления отечественного аниматографа в интересующий нас период с 60-х по 2010-е гг. По мнению киноведа и культуролога К. Разлогова искусство экрана развивается приблизительно десятилетиями. Поэтому можно условно выделить три этапа, специфика развития которых определяет содержание и технические особенности конструирования образа детства анимацией. К ним относятся 60-е годы, 70-80-е годы и конец 90-2010-е годы. Каждый из периодов проявляется в изменении содержательных, смысловых и технических характеристик, которыми наделяется образ детства. Так, первый из этапов определяется началом 60-х годов. В этот период аниматограф формирует дидактично-описательную модель, в котором детство является агитационным голосом, носит морализаторский характер, изображается реалистично.

Начиная с 60-х годов, когда студии «Союзмультфильм» и «Экран» налаживают массовый выпуск анимационного кино, характер экранного высказывания часто является дидактически-развлекательным. Хрестоматийная формула «отвлекая – развлекать, развлекая – отвлекать» и связанное с ней

понятие «эскейпизма» искусства, уводящего от реалий, служили основой для последующей критики и негативного отношения к явлению развлекательного кино и мультипликации. Однако у развлечения есть историко-культурное обоснование, которое лежит в стихии празднества, фантазии, шутовства, карнавального бытия¹.

В 60-е годы потребность советского общества в развлечениях удовлетворялась, в том числе и телевидением. Интерес вызывает тот факт, что, несмотря на атмосферу «оттепели» 60-х годов, историки-культурологи отмечают противоречивость этого периода с точки зрения предоставления свободы творческому сообществу. Исторические встречи с интеллигенцией 1962-1963 гг. продолжают политику неуклонного следования идеологии партии, что не могло не отражаться на творчестве художников, писателей, режиссеров, мультипликаторов. Как и советское кино, отечественная анимация наделялась функцией просвещения и пропаганды. Анимационные сюжеты 60-х годов изобиловали агитационно-просветительскими и дидактическими сюжетами, в которых образ детства использовался в качестве проводника политических идей, установок на курс партии, идеологических посылов. Долгий период отечественная анимация воспринималась как способ трансляции просветительских идей и параллельно с этим как средство развлечения.

Однако ученые-исследователи аниматографа И. Иванов-Вано, Ю. Норштейн, Н. Кривуля, М. Ромашова определяют уже конец 1960-х гг. как время художественных экспериментов и отсутствия тотального идеологического контроля в отличие от более раннего периода кинопроизводства. В мультипликации стали появляться новые имена талантливых художников, сценаристов, композиторов. Вероятно, большинство режиссеров при создании мультфильмов все же сталкивались с идеологическими установками, цензурным аппаратом, вмешательством со стороны дирекции киностудии, редактурой сценарного отдела и худсовета

¹ Бахтин, М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1990.

студий, это отражалось в морализации образа детства, однобоком его изображении. Количество мультипликационных фильмов о детстве, про детство, которое может воплощаться в разных образах, в частности «Союзмультфильмом» заметно увеличивается. Именно «Союзмультфильм» с 60-х годов дает основной материал для исследования мира детства, понимания ребенка своего места в это мире, собственного будущего, границы с миром взрослых, атрибуты детства, то есть всех тех параметров, которые ложатся в основу анализа знаково-символических и аксиологических компонентов анимационного материала. В работе использованы образы из мультипликационных фильмов студий «Союзмультфильм», «Экран», «Свердловсктелефильм»: «Фунтик и огурцы» (1962 г.), «Незнайка учится» (1962 г.), «Баранкин, будь человеком» (1963 г.), «Каникулы Бонифация» (1965 г.), «Вовка в тридевятом царстве» (1965 г.), «Дядя Степа-милиционер» (1965 г.), «Варежка» (1967 г.), «Паровозик из Ромашкова» (1967 г.), «Крокодил Гена» (1969 г.), «Умка» (1969 г.), «Что такое хорошо, и что такое плохо» (1969 г.), «Карлсон вернулся» (1970 г.), «Крошка Енот» (1974 г.), «В порту» (1975 г.), «Ежик в тумане» (1975 г.), «Комаров» (1975 г.), «Приключения Кота Леопольда» (1975 г.), «38 попугаев» (1976-1979 гг.), «Котенок по имени Гав» (1976-1979 гг.), «Сказка сказок» (1979 г.), «Трям, здравствуйте» (1980 г.), «Приключения Домовенка Кузи» (1984-1987 гг.), «Приключения Фунтика» (1986-1988 гг.), «Про Веру и Анфису» (1986 г.) и другие.

Начиная с 60-х годов, мультипликация становится индикатором изменений в развитии общества, ответом на образовательные и воспитательные задачи, которые ставит государство перед аниматографом. М. Ромашова в своих исследованиях называет 1960-е годы переломными для истории отечественной мультипликации и детства. Исследователь связывает это с автономностью детства, изменениями городской среды, появлением телевизора, стал символом благосостояния советского человека, фокусом приватной жизни. До этого мультипликация проигрывала спор с кино, поскольку в кинотеатры на мультфильмы ходили гораздо реже. Однако с 1960-

х годов телевизионная аудитория советского общества становится массовой, просмотр мультфильмов определяется делом семейным, что позволяет родителям осуществлять больший контроль. Однако именно в этот период просмотр индивидуализируется, и дети остаются наедине с телевизором.

В это время режиссеры-мультипликаторы в лаконичной образной модели отображают реальность, социально-политические и экономические условия, в которых растет будущее поколение («Новый дом» (1964 г.), «Миллионер» (1961г.)), что, в свою очередь, отражается на образе детства, представленном в работах этого времени.

Советская анимация этого периода в большей степени отражает и утверждает культурные и исторические особенности времени. Она копирует и реалистично передает мир как таковой. Анимация является слепком реального мира, в котором легко узнается все, что формирует образ детства в этот период: игрушки, школа, коллектив, открытые пространства, которые ребенок осваивает самостоятельно или с друзьями. Не создавая дополнительных смысловых надстроек, мультипликаторы конструируют образ узнаваемого детства, которое легко считывается зрителем с экрана.

Анимация этого периода, являясь агитационным голосом эпохи, часто носит дидактический и морализаторский характер. Конструирование образа детства происходит по принципу выделения четких бинарных оппозиций – «взрослый – ребенок», «плохо – хорошо», «свой – чужой», «добро – зло». В конце мультипликационного фильма артикулируется мораль, вывод, который формирует установку сознания ребенка на правила поведения, усвоение норм и жизненных законов. Анимация делает образ детства простым, понятным, не наделяет его дополнительными смыслами, зависящими от контекста. Образ детства на экране воспроизводит реальное советское детство с играми, заботами советского ребенка, связанными с учебной помощью взрослым («Можно и нельзя», 1964 г., «Что такое хорошо, а что такое плохо», 1969 г.). Мультипликация решает государственную задачу воспитания граждан с необходимыми ему качествами: формирование установки на трудолюбие

«Проверьте ваши часы» (1963 г.), «Дядя Степа – милиционер (1964 г.)» и др.); борьба с ленью и обманом («Вовка в тридесятом царстве» (1965 г.), «Песенка мышонка» (1967 г.), «В стране невыученных уроков», «Баранкин, будь человеком!» (1963 г.), «Фунтик и огурцы» (1961 г.); формирование аксиологических установок о дружбе и предательстве («Гордый кораблик» (1966 г.), «Мой зеленый крокодил» (1966 г.), «Самый большой друг» (1968 г.), «Умка» (1969 г.), «Пластилиновый ежик» (1969 г.). В этот период советские мультипликаторы утверждают мультипликационное кино как политически активное искусство, обладающее большими воспитательными возможностями, основанное на высокой графической культуре¹.

Параллельно в отечественной анимации происходят художественно-стилевые преобразования, начавшиеся в начале 60-х годов. В этот период аниматоры ищут способы преодолеть узость только лишь развлекательно-дидактической направленности советской анимации. Конец 60-х-начало 70-х годов характеризуется культурологами и киноведами как период деления современного кинопроцесса на два потока – мейнстрим и артхаус. Один поток массовой кинокультуры и множество локальных тенденций. Важной особенностью развития анимации этого периода является параллельное существование двух образов детства: простого, беззаботного и сложного, философского, что отражает двуединство, существующее в мировой культуре в целом. Подтверждает условное деление на массовое и субкультурное, зрелищное и драматическое, сакральное и профанное.

В СССР как на Западе распространение получила теория авторского кино, в рамках которой утверждалось, что фильм или мультфильм является произведением индивидуального творчества. В этом случае режиссер представляет собой «принцип, которому нужно следовать»². Этот принцип объясняет тот факт, что 70-е годы определяются историками-культурологами как время поиска новых индивидуальных стилей, техник и экспериментов в

¹ Казарян, Р. Эволюция форм киносинтеза / Р. Казарян // Искусство Кино. – 1987. – №7. – С. 107- 123

² Беркова, Н. История анимационного искусства / Н. Беркова. – Алма-Аты: Алматы, 2001. – С. 46

советской анимации. Это обуславливается тенденциями в культуре, изобразительном искусстве, обществе этого периода в целом.

Фильмы А. Тарковского, литература 70-х, заявлявшая об авторском голосе и праве на разное миропонимание, появление андеграунда и первые выставки «неофициальных» художников в Манеже (1974 г.), диссидентство и миграции творческой интеллигенции – все эти явления были ответом на идейное и административное давление партии и государственной власти. На почве, подготовленной эпохой «оттепели» и шестидесятниками – нонконформистами, появился человек-художник, заявляющий об индивидуальном стиле, о смене парадигм, об уходе от коллективного в сторону индивидуального.

Реакцией на период «застоя» в культуре, искусстве, социальной и политической жизни общества, соцреализму в изобразительном искусстве стало постепенное появление альтернативного видения, противоречащего привычным формам, отрицающим любое стремление к индивидуальности.

Именно в этот период на экранах появляется все больше не рисованных мультфильмов, режиссеры которых заявляют о новом стиле и способе выражение идеи о детстве, как исповедальном начале человеческого существования. 70-е годы открывают Ю. Норштейна, А. Татарского, Ю. Трофимова, Р. Кочанова, Ф. Хитрука, анимационные эксперименты которых подтвердили переход от дидактики к озвучиванию мировоззренческих явлений, и доказали своего рода «взросление» советской анимации.

На место нравочений в лентах 70-80-х годов постепенно приходит философское рассуждение. Современный образ детства начал разрабатываться с позиций иносказания и метафоры. Фильмы стали приобретать характер исповедального высказывания и философского поиска. От драматургических шаблонов 60-х годов аниматоры постепенно отказывались, заменяя притчевыми приемами анимационного повествования.

В 70-х годах отчетливо проявляется тенденция образования полижанровых форм, экспериментов с техниками. В визуальную ткань

анимационного фильма вплетается большее количество образов и смыслов, усложняется семантика образа за счет неоднозначности прочтения и интерпретации скрытых смыслов. Ясность и лаконичность как характеристики анимации 60–х годов постепенно заменяется полисемантичностью. Появляются метафорические формы высказывания в анимации, что обуславливает смысловую неоднозначность и отсутствие единого (конечного) смысла. Усложняется процесс конструирования образа в разных техниках, появляется многоуровневая структура – в равной степени техническая и смысловая. Анимационный сюжет переходит от линейного повествования к нелинейному, что усложняет процесс построения материала и прочтения визуального текста.

Начиная с 70-х годов, происходит переход от развлекательности интеллектуальному созерцанию, что и определяет доминирование визуальной составляющей, усложнение образа от копирования реальности к визуальному высказыванию через символ, метафору, аллегория.

Уникальное личное переживание, граничащее с экзистенциальным пониманием себя и мира, одиночеством, чувством потерянности, обнаруживается в анимации Ю. Норштейна («Ежик в тумане», «Сказка сказок»), Р. Качанова («Варежка», «Чебурашка»), Б. Степанцева («Малыш и Карлсон»), Ф. Хитрука («Винни-Пух»). Анимация 70-80-х годов «всматривается» в образ детства, исследует, раскрывая его экзистенциальную сущность. Обращение к детству как смысловому началу человеческого пути проявляется в выборе технических средств конструирования, определяющих переход от копирования реальности к усложнению смысловой нагрузки образа детства. В работах Р. Качанова «Варежка», (1969 г.), «Крокодил Гена»(1970 г.), «Чебурашка», (1971 г.), Ю. Норштейна «Ежик в тумане» (1975 г.), «Сказка сказок» (1979 г.), И. Уфимцева «38 попугаев» (1976 г.), Б. Степанцева «Малыш и Карлсон» (1969 г.), «Карлсон вернулся» (1970 г.), Н. Шориной («Незнайка в Солнечном городе» (1975 г.), «Муми-тролль и комета» (1978 г.), Л. Носырева («Комаров», 1975 г.), Ф. Хитрука («Винни-Пух идет в гости» 1971 г.), «Винни-

Пух и день забот» (1972 г.) образ детства конструируется анимационным поэтическим языком, воплощаясь в метафоре, гиперболе, аллегориях.

Мультипликаторы 70-80-х годов работают с образом детства иносказательно, используя техники объемной анимации, свет, цвет, движения, раскадровку. Аниматоры этого периода создают образ детства «медленным», это проявляется в раскадровке и динамике движения объектов. Ребенок в кадре («Варежка», «Ежик в тумане», «Зимняя сказка») никуда не спешит, сюжет не перегружен событиями, сценарий фокусируется на внутреннем переживании героя. Сюжетная линия может развиваться по понятной зрителю траектории, однако, внутри кадра начинают разворачиваться глубокие планы реальности, где образ не определить словами.

В этот период режиссеры начинают создавать образ другого детства, включая в картину мира героев чувства, которые дети мультфильмов 60-х годов не испытывали – одиночество, скука, страх. Особенностью мультипликации 70-х годов стала ностальгия по детству. Особенно ностальгические и исповедальные мотивы характерны образам детства, созданным в анимации Б. Степанцева «Карлсон вернулся», Р. Кочанова «Мама», «Чебурашка», «Варежка», Ф. Хитрука «Винни-пух и день забот», анимационных фильмах-сказках Ю. Норштейна «Лиса и заяц», «Ежик в тумане», «Сказка сказок». В визуальный текст фильмов встраивается метафора, как основной прием мультипликации этого периода. Язык анимации всегда метафоричен, он, по сути, является притчей, и детство, которое описывается в кадре, рассказывает о сокровенном, священном, о чем громко нельзя сказать.

Нединамичная смена кадров, эффект застывшего времени отсылает зрителя к воспоминаниям о том, что в детстве длина дней казалась другой, не было спешки и суеты, лишь каждодневное погружение и исследование каждого нового дня. Образы, которые оживляются в кадре, являются ключом к коду жизни, и ребенок это тот, кто понимает код. Образ детства воплощается в ребенке, существующем вне времени и вне пространства. Время для него циклично, поэтому, например, герой Комарова («Комаров») в познании этого

мира не может следить за временем, он близок к природе, он движим ею, он ее часть. В этот период образ детства представлен как метафора памяти о гармонии с миром, проявленная в особой детской тайне познания его законов («Ежик в тумане», «Комаров», «Малыш и Карлсон»).

Образ детства 70-80-х годов создается в контексте приватной жизни ребенка, оторванного от коллектива, способного к индивидуальным суждениям, нонконформизму, философскому осмыслению идеи своего существования. Мультипликаторы впервые поднимают тему экзистенциального страха, который может испытывать не только взрослый, но и ребенок. Через смешивание разных технических приемов, гиперболизацию внутренних переживаний анимация конструирует образ детства, принципиально отличающимся от наивного, радостного и беззаботного детства 60-х годов.

В связи с перестройкой конца 80-х годов полностью разрушается система государственного проката, резко сокращается кинопроизводство. На протяжении 90-х гг. в стране начинается либерализация рынка – телевидение завоевывает ведущие позиции рынка. Распространяется пиратская видеоиндустрия, а на телевидении закупаются и продаются зарубежные фильмы, мультфильмы и сериалы. Именно в этот период отечественный зритель знакомится с сериальной культурой, которая является базовым материалом для исследования современной анимации.

Визуальная культура современности связана с массовым производством и внедрением в повседневное окружение человека визуальным образом разного качества. Исследование описывает инструменты информационного общества, интегрированные в визуальную культуру через мир моды, рекламу, компьютерные игры, социальные сети, видеоплатформы, которые содержат контент, доступный в равной степени взрослым и детям. Все эти сферы раздвигают границы детства, приближают ребенка к взрослому миру, позволяя ему распознавать визуальные знаки и образы. Конструируя образ ребенка, современная анимация следует за актуальными тенденциями в сфере моды. Например, разноцветные волосы у 11–12 летних героинь в анимационном

сериале «Сказочный патруль», модная стрижка у дяди Федора из нового сериала «Простоквашино». Игровые индустрии и сферы высоких технологий оставляют свой след в анимационном пространстве, включая использование образов скрытой рекламы (лайфоны в «Барбоскиных», новые игровые приставки в «Фиксиках»).

Сравнение современных методов манипулирования образом детства с 60–ми годами позволяет сделать вывод не об идеологической мотивации использования детства, а ее коммерческом характере. Взрослый мир апеллирует к детству как своеобразному «бренду» постиндустриального общества. Детство становится еще более актуальным с развитием форм экранного искусства в 90-х годах и появлением индустрии компьютерных игр. В этот период анимационное искусство становится анимационным продуктом, который уже на этапе задумки должен транслировать образы через разные каналы информационного общества. Факт существования абстрактных образов, не привязанных к реальности, подтверждается конструированием внешней атрибутики и содержания образов детства современного анимационного кино. На этапе конструирования они наделяются функцией мультипликативности и тиражируемости. Этот факт обуславливается использованием анимационных героев, олицетворяющих образ ребенка, в организации рекламных кампаний, создании продукции, новых торговых марок. Основываясь на рыночных принципах, выпускаются детские аксессуары и одежда с изображением героев сериалов: Барбоскиных, Маши и медведя, героинь «Сказочного патруля». Идеальная форма и яркость Смешариков легко позволяет использовать их образы в индустрии детского досуга и рекреации, в создании упаковок продуктов питания, игрушек.

Исследование определяет конец 90-х годов временем интеграции реального и виртуального образов. Границы между ними стираются, возникают новые формы, которые не отражают сущность реальности. Анимация более не копирует действительность, перенося на экран образы и ценности времени, не создает параллельные миры во избежание столкновения с настоящими

сущностями, а симулирует реальность, дополняя ее деталями, необходимыми для манипуляции. Это находит отражение в современных анимационных сериалах («Барбоскины», «Маша и медведь», «Фиксики», «Мишки-мимимишки»).

В период с начала 2000-х мультипликационные студии выпускают анимационный продукт, рассчитанный на широкую и платежеспособную аудиторию, в которой граница между взрослым и ребенком как потенциально равными потребителями размыта. Очевидно, что это определяет технику создания образов, ценности и смыслы, заложенные в образе детства. Как правило, визуальный текст современного мультфильма создается по правилам мозаичности и гипертекста, которые встраиваются в контекст на разных уровнях по принципу многослойности. Создание такого мультфильма напоминает конструирование современного мема, как единицы культурной информации. Контекст, ирония, соединение деталей из разных источников позволяет получить образ героя, который сам по себе не имеет целостного образа и глубокого смысла, он распадается на образы, понять которые возможно только в одном контексте, но не под отдельности.

Тем самым современная анимация показывает, как мем постепенно заменяет метафору, которая до недавнего времени была самым известным способом сжатия информации, в том числе, визуальной. Использование метафоры позволяет аниматорам как бы «подключать» образ к источнику культуры, погружать его в глубину идей и размышлений героев, задумки самого режиссера.

В современной анимации это находит отражение в использовании признаков гипертекста. Такой подход можно было бы обозначить как гипертекстовый или ризомный — в соответствии с терминологией постмодернизма¹. Обитая в гипертекстовом пространстве с его интерактивностью, мем воспроизводит образы детства в новой

¹ Кривуля, Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века / Н. Кривуля. – М.: 2002.

информационно-коммуникативной среде, которая отражает особенности современной визуальной культуры через упрощение, игровую и ироничную ностальгию по всей ушедшей культуре, постмодернистскую иронию.

Визуальная культура свободно обращается к культурно-историческим событиям, героям, ценностям, соединяя в ироническом контексте высокую и массовую культуру. Логика двуединства мировой культуры, присущая анимации советского периода, утрачивается в современной мультипликации. С помощью постмодернистской иронии анимация создает ситуацию утраты смысла и подлинности образов. При этом ироническое начало, согласно определению В. Шкловского, является способом отражения двойственности действительности. Ирония понимается не как «насмешка», а как прием одновременного восприятия двух разноречивых явлений или как одновременное соотнесение одного и того же явления к двум семантическим рядам¹.

Это наблюдение подтверждается анализом анимационного сериала о традиционных для русской культуры женских образах и позволяет говорить об использовании иронии там, где некогда образы Машеньки, Настеньки, Аленушки являлись символами духовных ценностей, были сакральными. В сериалах «Сказочный патруль», «Маша и Медведь», образы и сюжет которых должны «подключать» зрителя к культурному коду сказки, авторы отрывают визуальный текст от глубоких смыслов и символичности. Например, в современных мультсериалах «Маша и медведь», «Сказочный патруль», «Барбоскины» такие традиционные черты, как наивность, честность, доброта, чистота, некогда символизирующие образ детства, заменяются иронией, насмешкой, прагматичностью и грубостью в образах и характерах героинь. Детство на экране превращается в образец эклектичности и профанности культуры современности, где традиционные ценности семьи, дружбы, духовности как бы отходят на второй план и становятся одним из множества

¹ Шкловский, В. За сорок лет. Статьи о кино / В. Шкловский. – М.: Искусство, 1965.

«языков» описания новой медиареальности для каждого отдельно взятого героя сериала.

Многие изменения, происходящие с образом детства, становятся отражением специфики постмодернистской эпохи: перефокусировка видения ряда культурных универсалий (жизни, смерти, детства, зрелости, хаоса, порядка) позволяют выделить постмодерн в отдельный хронотоп – ментальный принцип распределения смыслов. Если архаический был выражен делением мира на «потусторонний» и «посюсторонний», средневековый представлен в диалектике профанного и сакрального, «верха» и «низа», то хронотоп эпохи постмодерна отличает диффузность, взаимное проникновение традиционных классических оппозиций¹.

Постмодернизм мыслит себя вне дихотомических противопоставлений субъекта и объекта, мужского и женского, внутреннего и внешнего, рационального и иррационального, зрелого и инфантильного. Способствует существенному переосмыслению содержания универсальных культурных категорий (реальность/иллюзия, сакральное/профанное, свой/чужой, зрелый/инфантильный), что, безусловно, проявляется в конструировании мира взрослого и ребенка, где граница постепенно размывается.

Идея ценности детства в современных исследованиях не вызывает сомнений. Антропологи, этнографы, педагогики и психологи исследуют трансформационные процессы, происходящие с детством; изучают причины инверсии детства в культуре, пытаются осмыслить детство как индикатор изменений в обществе, как набор эрзац-феноменов современной культуры².

Таким образом, исследуя историко-культурный контекст развития анимации, можно выявить ключевые аспекты, влияющие на конструирование образа детства в анимационном пространстве. Задача анимации 60-х годов определялась важностью утвердить значимость реальности, акцентировать

¹ Ермилова, Г. Некоторые аспекты постмодернизма в анимации / Г. Ермилова // Тезаурусный анализ мировой культуры: Сб. науч. тр. – М.: Моск. гуманит. университет, 2006. – С. 42-56

² Суворкина, Е. Суворкинститут – и эрзац-феномены в субкультуре детства: автореферат дис. ... доктора культурологии: 24.00.01 / Суворкина Елена Николаевна. Санкт-Петербургский гос. университет, 2017.

внимание на копировании жизни советского общества без прикрас, показав это в простых и понятных анимационных схемах. Изучение анимации 60-х годов отмечает ее стилистическую зависимость от Диснеевской анимации. Однако апелляция к формам и принципам авангарда, характерным для искусства периода конца 60-х, условно становится переходом к утверждению отечественной мультипликацией собственного анимационного стиля. 70-80-е годы становятся некой рефлексией интертекстуального пространства культуры. В организации анимационного пространства усматривается преобладание дионисийского начала, проявляющегося в споре с реальностью и конструировании некой параллельной реальности, в которой пребывает герой мультфильма. Изучение социокультурного контекста развития анимации этого периода предполагает связь с настроениями в обществе и тенденциями в искусстве в целом. Использование метафорического языка, гиперболы, сюрреалистической модели обуславливается попыткой создать язык, на котором можно противостоять политическому давлению и агитационному искусству.

Именно этот период дает сложные образы, на грани реального и иллюзорного мира, соединяя законы физического и метафизического миров. В образа героя-ребенка это находит отражение через возможности детей задавать сложные вопросы, фантазировать свои миры, воображать других героев, управлять природными стихиями («Ежик в тумане», «Трям, здравствуйте», «Варежка», «Малыш и Карлсон» и др.). В 70-80-е годы анимация фокусируется на психологии субъекта, его внутренней связи с внешним миром, макро и микрокосмосом. Детство представляет собой множественные миры, созданные как пространство на основе внутренних психологических и символических законов героя. Признаками стирания границ между внутренним и внешним миром определяются появлением вымышленных героев, предметов, деталей, которые делят мир на реальный и нереальный.

Изменения в социокультурной ситуации, появление недовольных привычным порядком вещей обуславливают попытки художника отыскать

утраченный идеал, обрести основу и гармонию с миром внешним и внутренним. Поиск равновесия обуславливает появление новых нарративов в анимации 70-80-х годов. Появляется сюжет путешествия героя-ребенка, отсылки к истории более раннего детства, обращение к истокам и ностальгия по детству как периоду особого мироощущения, близкого к пониманию природы и мироздания.

В 90-2010-е годы внимание анимации смещается в сторону индивидуального мифа, описанию индивидуальных характеров героев, их атоминизированной картины мира. В 90-х годах, испытывая кризис, анимация редко обращается к образу, миру и идеям детства. Однако уже в начале 2000-х тенденция распада коллективного «Я» выражается в образах, созданных появившимися на экранах анимационными сериалами, где мир детства объединяет детей с разными характерами («Смешарики» (2004 г.), «Приключения Лунтика и его друзей» (с 2006 г.), «Маша и Медведь» (2009 г.)).

С начала 2000-х годов, когда для аниматографа в России после кризисного периода открываются новые возможности и перспективы, анимация, как визуальный продукт массовой культуры создает новый контент детства, который в своей основе имеет не реалистические образы, а систему стереотипов и имиджей, распространяемых в развлекательной форме¹, использует коллажные и мозаичные техники, создавая ризомные, поверхностные образы.

Таким образом, в период с 60-х по 2010-е гг. работа с образом детства в отечественной анимации претерпевает значительные изменения. В актуальных исследованиях историко-культурного контекста, мировоззренческих парадигм, отношения к ребенку и детству, а также развития технических приемов советской и современной мультипликационных школ представлены анимационные модели, оказывающие влияние на образ детства в разные периоды развития отечественной анимации.

¹ Мамычева, Д. Детство – метаморфозы культурного взгляда / Д. Мамычева. – Таганрог: РГНФ, 2013.

Анимация как визуальная и художественная практика, существующая и развивающаяся в определенном историко-культурном контексте, с одной стороны отражает и визуализирует социально-культурные изменения, происходящие с феноменом детства, его культурные смыслы. С другой, создает собственное культурное пространство мира детства, наполняя его уникальными смыслами, значениями, символами, через которые по-новому происходит осмысление роли ребенка и места ребенка в мироздании. Исследование и анализ анимационного материала позволяет проследить и выявить закономерности развития анимации не просто как визуальной практики, но как части целостного и многообразного процесса развития культуры.

При этом трансформация анимационных образов, усложнение их структурных составляющих является прямым следствием развития технологий, результатом новых форм креативных практик и ответом на появление новых культурных запросов.

1.3 Образ детства как объект конструирования в визуальной культуре: структура и содержание

В современной науке исследователи – культурологи, антропологи, психологи определяют особенное место детству как судьбоносному началу жизни человека. В детстве конструируются модели поведения человека, закладываются базовые аксиологические установки, формируются культурные коды для понимания мира. В исследовании образа детства наблюдается трансформация в подходах к его определению, осмыслению его базовых компонентов: атрибутики, субкультуры, самого ребенка, его взаимосвязи с взрослым миром.

Являясь объектом исследования, анимация позволяет анализировать разные подходы к пониманию детства, в частности, его воплощение через визуальный образ, который становится языком современной визуальной культуры.

Анализ особенностей визуализации образа детства анимацией требует определить понимание образа и визуального образа в рамках исследования. Понятие образ в контексте культуры многогранно, комплексно и неоднозначно. Оно усложняется способами интерпретации, поскольку совпадает с чувственными данными и может отражаться в субъективном ощущении, восприятии и представлении человеком тех или иных объектов. Фарман И. П. в своем исследовании образа понимает его как результат реконструкции объекта в сознании человека¹. Взаимодействуя с объектом, человек выстраивает образ, проводя его через систему преобразований, проектируя свой опыт, наделяя его дополнительными смысловыми нагрузками. Активно осваивая реальность, субъект создает образ, главной чертой которого является репрезентация идеального, соединенного с нравственно-этическими и социально-культурными ценностями и оценочными суждениями. Образ, соединяя в себе наглядность и абстрагирование, становится продуктом воображения человека, способного создавать различные конструкции, модели, проводить мысленные эксперименты, трансформировать полученный результат.

Г.-Г. Гадамер понимает образ как процесс, событие жизненного мира, структура которого описана в терминах игры. Подобная игра вовлекает зрителя в раскодирование, раскрытие особенностей человеческого мира в целом, и мира детства в частности.

Любое художественное осмысление образа детства, к которым относятся изображение в живописи, художественное описание в литературе, анимированный рисунок в мультипликации, открывает исследователю новые грани объекта исследования. Художественные образ не просто копирует действительность, но усложняет процесс интерпретации тем, что добавляет в образ мысли и чувства автора. В этом смысле исследование работает с визуальным образом как многоаспектным и сложноорганизованным знаком, который объединяет эстетические, интеллектуальных, аксиологические,

¹ Фарман, И. Воображение в структуре познания / И. Фарман. – М.: 1994.

компоненты, объединяющиеся в индивидуальном сознании через ассоциативные связи.

В работе «Истина и метод» Г.-Г. Гадамер говорит о герменевтической концепции образности как инструменте современных дискуссий о социальных функциях различных визуальных образов¹. В этом смысле образ детства, представленный в советской и современной анимации, может быть не просто объектом, а событием и его эффектом, усиливающим социальное бытие, осознание смыслов детства, понимание мира. В рамках данного исследования «визуальный образ» будет пониматься как один из способов восприятия реальности, который сконструирован средствами визуальной культуры в целом и в частности, анимации.

Джоан М. Шварц полагает, что, «следуя визуальному повороту в гуманитарной науке, мы стоим на четкой позиции, благодаря которой визуальные образы несут в себе важные социальные последствия и что факты, которые они передают в визуальной форме через образы, должны быть понятными в социальном пространстве и реальном времени»².

Изучая эти последствия, культурологи и антропологи выделяют элементы визуальной культуры, помогающие осмыслить особенности визуализации тех или иных социокультурных явлений. Речь идет о понятиях, благодаря которым удается упорядочить мир и опыт людей (это проявляется в форме, цвете образа); об отношениях, в которых визуальная культура связывает понятия в пространстве и времени на основе причинно-следственных связей; о ценностях, которые визуальная культура артикулирует в образах, создавая визуальные контент и отражая специфику социокультурного развития общества. Через понятия, отношения, ценности, как элементы визуальной культуры представляется возможным выявить структурные компоненты образа детства, которые помогут исследовать анимационный материал на предмет выявления

¹ Гадамер, Г.-Г. Истина и метод / Г.-Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988.

² Schwartz Joan M. Negotiating the Visual Turn: New Perspectives on Images and Archives / Joan M. Schwartz // American Archivist: Review Essay. - Vol. 67. - №1. – 2004. – pp. 36

особенностей конструирования образа детства в разные периоды развития отечественной анимации.

Понимание того, как сконструирован образ детства в визуальной культуре, строится на основе изучения многих антропологических, культурологических, социальных аспектов самого детства как феномена, представленных в работах Ф. Арьеса, Л. Демоза, М. Мид, И. Кона, В. Абраменковой, М. Осориной. Исследователи переосмысливают отношение к феномену детства в культурно-историческом разрезе, оценивают судьбоносный потенциал детства, сравнивают стадии развития отношений между взрослым и ребенком, изучают параметры и компоненты субкультурности детства.

Нарративный подход к историческим и культурным изменениям детства Ф. Арьеса основывается на анализе символических образов ребенка в разные культурные эпохи. От средневекового отчуждения, обезличивания мира детства, до противопоставления ребенка миру взрослых. От смены парадигм с «открытием» детства в XVII веке до полной автономности и признания детства индикатором развития культурных и общественных процессов¹.

Его исследование дает основу для анализа символических особенностей в образе ребенка, которые использует аниматограф для конструирования образа детства: одежда, отличающейся или схожая со взрослой, игрушки, сюжетно-ролевые игры.

Ф. Арьес пишет об отказе древними цивилизациями изображать ребенка с характерными его морфологическими признаками и чертами. Будь то иллюстрации Евангелия, скульптура и другие виды изобразительного искусства – как правило, фигуры маленького роста, просто уменьшенные взрослые. В связи с этим особый интерес вызывают результаты наблюдения и анализа образа ребенка в современной анимации. В некоторых из них («Смешарики») образ ребенка не имеет отличительных визуальных черт.

¹ Арьес, Ф. Ребенок и семейная жизнь при старом порядке / Ф. Арьес. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 1999.

Историко-этнографический подход к изучению детства И. Кона позволяет выявить признаки возрастного символизма ребенка на разных стадиях культурно-исторического развития общества и использовать этот материал для работы с визуальным образом детства. Ученый заявляет о том, что в пределах одной и той же культурной традиции, в частности европейской традиции, образ детства может быть разным. Так, эпоха Просвещения проявляла интерес к ребенку как объекту воспитания, где взрослый являлся примером, а ребенок – незрелым, неразумным недозрелым. Романтизм меняет парадигму восприятия детства, показывает ребенка неким образом идеального мира, с его детской непосредственностью и чистотой, противопоставляя взрослому, далекому от идеала, миру¹.

Динамика развития культуры детства по Л. Демозу показана в контексте отношения взрослого мира к ребенку. С середины XX века взрослый выполняет помогающую функцию по отношению к ребенку. В большинстве исследований отмечается, что современная культура придает фигуре ребенка и заботе о детстве характер центрального культурного долженствования. Это может быть рассмотрено как воплощение культа детства и детоцентризма².

Значение первых этапов инкультурации, основные направленности социализации и ее темпы, ответы на такие фундаментальные вопросы о границах и пределах существования взрослого и детского миров, - все это находит отражение в образе детства, который сложился в визуальной культуре. Так, наиболее ранний образ детства сложился в архаической культуре, служащей своеобразной отправной точкой становления и развития явлений культуры. Источником культурологической реконструкции архаического представления служат исследования этнографов, антропологов, в которых отражен материал по культуре детства «от зачатия, рождения до пестования, лечения и начального воспитания». На основе этого материала удалось переосмыслить многие европоцентричные стереотипы об отношениях ребенка

¹ Кон, И. Ребенок и общество / И. Кон. – М.: Академия, 2003.

² Демоз, Л. Эволюция детства : психоистория / Л. Демоз. – Ростов н/Д.: Феникс, 2000.

и взрослого. Исследование выявило все многообразие человеческого опыта воплощенного в обликах детства, восполнило потерянные для современной культуры смыслы детства в их переплетении с сакральным опытом.

В. Абраменкова определяет образ детства как активное созидующее, творческое начало, синкретичное и предметно-чувственное по своей природе образование. Ребенок в пространстве детства выступает конструирующим началом, выстраивающим отношения с миром на основании собственных ожиданий и требований к нему¹.

В образ детства встроена категория времени, поскольку дети в определенном возрасте начинают осознавать и оперировать не только настоящим, но прошлым и будущим². Помимо временных категорий, образ детства можно помыслить и через пространственное измерение. Структурно в нем можно выделить физическое пространство, социальное пространство отношений со взрослыми и сверстниками и аксиологическое пространство норм, правил и ценностей. В образе детства все это концентрируется вокруг самого ребенка, его личного пространства, что диктует детоцентричное понимание образа детства.

В последние десятилетия в исследованиях феномена детства, его ценностной роли в жизни каждого человека наблюдаются существенные изменения, которые оказали важное влияние на общественное понимание культуры детства и его значения, а также потребовали переосмысления и поиска новых научных подходов. Ребенок наравне со взрослым обладает возможностью понимать и объяснять мир, имеет право на свои собственные суждения. Ребенок выступает частью особой субкультуры детства со своим языком, стилем мышления, поведенческими правилами, фольклором и культурными практиками. Самым ярким выражением тех изменений, которые исследователи детства отмечают в его современном понимании, является уход от традиционного противопоставления мира взрослого и мира ребенка.

¹ Абраменкова, В. Социальная психология детства в контексте развития отношений ребенка в мире / В. Абраменкова // Вопросы психологии. – 2002. – № 1. – С. 3-16

² Там же

Образ детства в визуальной культуре конструируется как независимая реальность, которая выстраивает специфические связи внутри самой субкультуры и реализуется во внешних отношениях с другими культурами. В данном параграфе диссертационного исследования рассматриваются идеи и концепции И. Кона, М. Осориной, В. Абраменковой об изменениях коммуникационных навыков, языка, поведенческих установок, развития эмпатии, в которых отражается стремление ребенка упорядочить свое собственное пространство, создать собственный микрокосмос, развивающийся в логике ребенка, отличной от взрослого. Однако детская субкультура не может развиваться без ценностного и символического взаимодействия с взрослым миром.

По мнению В. Абраменковой, «детская субкультура в широком значении связана со всем, что создано человеческим обществом для детей и детьми. В более узком – смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм общения, осуществляемых в детских сообществах в той или иной конкретно-исторической социальной ситуации развития»¹. Образ детства как субкультуры существует отдельно от взрослого мира, пытающегося навязать ребенку свои ценности, установки сознания, правила общения и языковые нормы. Отказы и заимствования детьми стандартизированной культуры взрослых обуславливают самобытность и динамичность развития их субкультуры.

Особым образом детство осмысливается в культуре общества потребления, которое влияет на желание ребенка жить как взрослый. Это проявляется во внешней атрибутике (одежда, прически, косметика, электронные устройства), в ценностных установках, характерных взрослому пониманию мира. Визуальная культура как топос, в котором формируется символический обмен между взрослыми и детьми, влияет на ценность детства, обуславливает потерю его изначальной естественной сущности. Согласно Ж. Бодрийяру, мир детства в

¹ Абраменкова, В. Социальная психология детства в контексте развития отношений ребенка в мире / В. Абраменкова // Вопросы психологии. – 2002. – № 1. – С. 3-16

этих обстоятельствах растрчивает эйдосы своего бытия на тиражирование копий, где ребенок превращается в «модную вещь»¹.

В логике этих размышлений важным представляется обращение к теоретическим работам Н. Постмана, Л. Горалик, М. Виннсома. В своих трудах эти исследователи фокусируют внимание на том, что именно на взрослых лежит ответственность за умышленное стирание границ между миром детей и миром взрослых, уравнивание их социально-культурных статусов. В работах Л. Жарова, Е. Улыбиной рассматриваются идеи коммерциализация детства, появление которой обуславливается кризисом социализации, нарушением социальных ролей взрослого, инфантилизацией. Социальная инфантильность развивается параллельно с повышением автономности ребенка, как объяснимой реакцией на экспансию взрослой субкультуры, что способствует потере целостности мира детства и способствует нарастанию межпоколенческого конфликта².

Исследуя особенности конструирования образа детства современной визуальной культурой, нельзя не обратить внимания на смену роли ребенка в культурных процессах. Визуальная культура усиливает процесс стирания границы между взрослостью и детством, поскольку разные поколения становятся аудиторией, воспринимающей различные визуальные образы на равных.

Образ детства постепенно превращается в своеобразный «бренд» постиндустриального общества. Образы героев-детей современного анимационного кино наделяются функцией мультипликативности и тиражируемости уже на этапе их задумки и конструирования. Этот факт обуславливается использованием анимационных героев, олицетворяющих образ ребенка, в организации рекламных кампаний, создании продукции, новых торговых марок. Очевидным является тот факт, что взрослый мир и в советский период манипулировал образом детства как средством пропаганды,

¹ Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М.: 2009.

² Улыбина, Е. Инцестуозная реальность детства в современной культуре / Е. Улыбина // Мир психологии. – 2002. – № 1. – С. 30-47.

инструментом политического заказа. Однако цель использования образа детства была связана не с коммерческими выгодами, а политической пропагандой. Политический режим с помощью визуального образа счастливого детства иллюстрировал функционирование власти как паноптическое явление, «око власти» в терминологии французского философа М. Фуко. Паноптический режим обозначал «проникновение правил даже в мельчайшие детали повседневной жизни посредством совершенной иерархии, обеспечивающей капиллярное функционирование власти»¹. Социальный контроль в сфере детства, выраженный визуальными средствами, представлял такой тип властвования, который выявлял не только то, что делали люди, но и то, что они хотели или могли бы сделать.

Мир детства сегодня превратился в своего рода товарный знак, который используется современной модой, рекламой, индустрией развлечений для извлечения прибыли. Визуальная культура конструирует образ счастливого, здорового ребенка, ребенка из полной семьи, в окружении любящих родителей и родственников как идеальную «визуальную картинку» для продвижения идей, продуктов и товаров. «Бренд» детства востребован рекламными кампаниями: интерес к детству – хороший предмет продажи»².

Современное детство благодаря современным визуальным практикам превратилось в то, что Ж. Бодрийяр называет симулякром. Мир детства сегодня производится так, как производятся знаки и символы вещей, не несущих никакой истинной ценности и подлинного смысла. Это мир перегружен играми, игрушками, различного рода гаджетами, различного рода визуальным контентом (начиная от селфи, заканчивая постерами и мемами в социальных сетях). В этом мире нет ценности общения между ребенком и взрослым, практически нивелирована ценность передачи культурного опыта от старшего к младшему. Детство и ребенок превращаются в некий знак, конструкт, оформленный по законам общества потребления, и оказываются утратившим

¹ Фуко, М. Надзирать и наказывать: рождение тюрьмы / М. Фуко. – М, 1999. – С. 288

² Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М.: 2009.

свою подлинную «естественную» ценность. Это, в свою очередь, приводит к тому, что мир детства превращается в предмет манипуляции взрослых, объект разглядывания, заигрывания и забав. Современная культура, а точнее современная культурная индустрия, определяет детство как товар. Вместо идеалов заботы о детстве, его регулировании, на первый план выходит его использование. В современных работах, посвященных осмыслению тех изменений, которые проходят с миром детства, появилось такое понятие как «кидалт», от английского «kidult», где kid - это «ребенок», а adult - это «взрослый»¹. В этом понятии находит отражение современной тенденции инфантилизации взрослых. Это социальный тренд, который также называют «синдромом Питера Пена» или «синдромом Карлсона», находит свое осмысление и интерпретацию, в том числе, в визуальной культуре.

Возникновение такого социального тренда как инфантилизация взрослых или появление «новых взрослых» рядом с ребенком исследование объясняется как следствие «нового детства»². Под ним Л. Горалик понимает современное детство, когда ребенок достаточно защищен от различного рода лишений и физических страданий, обладает рядом прав и претендует на определенные привилегии. Все выше перечисленное приводит к тому, что, взрослея, человек не видит необходимости в раннем построении карьеры, обретении финансовой независимости, у него нет необходимости задуматься о создании семьи, для того чтобы обеспечить себе заботу и уход в старости. Меняются образ жизни и целеполагание. Те критерии взрослости, которые были сформированы предыдущими поколениями, не находят отражения в опыте нынешнего поколения, но обуславливают появление новых моделей зрелости. Новое понимание зрелости включает в себя обращение ко всем плюсам детства и юности уже с сознанием взрослого, с инструментарием и возможностями взрослого человека. К основным преимуществам относят высокую мобильность, отсутствие линейной карьеры, отношение к жизни и жизненному

¹ Горалик, Л. Маленький Принц и большие ожидания: Новая зрелость в современном западном обществе / Л. Горалик // Теория моды. – 2008. – №8

² Там же

опыту как к игре. Прообразом «нового взрослого» у Л. Горалик выступает Маленький Принц – «существо в высшей степени «взрослое» и вполне трагическое, но сознательно сохраняющее в себе ряд детских черт, позволяющих ему пересекать социальные границы с легкостью, на которую не способен «ни традиционный ребенок», ни «традиционный взрослый»¹.

В антропологических исследованиях Н. Теребихина, изучавшего метафизику детства Саамской культуры, представлены выводы о перевернутости социальных аспектов мироустройства, что находит отражение в приоритете «младшего» над «старшим». Исследователь объясняет инверсию отношений между детьми и родителями тем, что в «мифологическом сознании молодость соотносится с началом мира, с космосом, а старость – с его концом, с хаосом»²

Анимация, являясь визуальной практикой и частью экранной культуры, становится одним из механизмов инкультурации, влияет посредством конструируемых образов на передачу культурных ценностей, норм и традиций. В антропологических исследованиях М. Мид сформулированы базовые понятия о формах инкультурации и роли взрослых в этом процессе. В культуре детства племени манус существуют понятия, ключевые для осмысления структурных компонентов образа детства в данном исследовании – это понятие дома, понятие природного пространства (моря или леса, например). В культуре манус взрослые играют ведущую роль в инкультурации подрастающего поколения, именно взрослые члены общины знакомят с нормами и ценностями сообщества и помогают освоиться в культурном пространстве³.

Сталкиваясь со сложностями, ребенок обращается за помощью к родителям. Выявляется необходимость и зависимость от взрослых, когда для понимания и овладения чем-то у детей не хватает имеющихся ресурсов. Таким

¹ Горалик, Л. Маленький Принц и большие ожидания: Новая зрелость в современном западном обществе / Л. Горалик // Теория моды. – 2008. – №8

² Теребихин, Н. Метафизика Севера: монография / Н. М. Теребихин. – М-во образования и науки Рос. Федерации, Гос. образоват. учреждение высш. проф. образования "Пом. гос. ун-т им. М. В. Ломоносова". – Архангельск: Пом. ун-т. – 2004. – С. 256

³ Мид, М. Культура и мир детства / М. Мид. – М.: Наука, 1988.

образом, можно говорить о существовании проблем и вопросов, которые находятся только в компетенции взрослого человека. Ребенок без помощи с ними справиться не может. Взрослый же выводит ребенка в мир и знакомит его с ним, именно взрослому принадлежит роль расширения границ познаваемого мира. Но сам мир взрослых это «terra incognita», это пространство табуировано, чтобы получить право пересечь его границу нужно это право заслужить. Модель отношений «ребенок-взрослый» в современной анимации выстраивается по префигуративному типу классификации М. Мид¹, когда взрослые обращаются к опыту и познаниям детей, спрашивают у них совета. Сегодня экран выступает той формой передачи культурного опыта, где раньше ведущую роль играли родители. Именно визуализация, в том числе посредством анимации, образов дома, семьи, внутрисемейных отношений, культурных ценностей служит основой инкультурации современного поколения.

О визуальной культуре, роли телевидения, экрана, размывающего границы взрослого и детского миров, и, как следствие, трансформации самих явлений детства и взрослости, говорит Н. Постман в своей работе «Исчезновение детства»².

Исследователь убежден, что сам конструкт «детство» возможен только в контексте дихотомии мира ребенка и мира взрослого. Именно сущностные различия между старшим поколением и подрастающим поколением позволяют говорить о детстве как особом мире, со своими нормами, символами и ценностями. Эти различия, существующие на мировоззренческом, умозрительном уровне, находят свое основание и подтверждение на атрибутивном, символическом уровне. Исчезновение границ между мирами ребенка и взрослого приводит к исчезновению детства как такового. Современная визуальная культура во многом является причиной того, что

¹ Мид, М. Культура и мир детства / М. Мид. – М.: Наука, 1988.

² Постман, Н. Исчезновение детства [Электронный ресурс] / Н. Постман // Отечественные записки: журнал для медленного чтения. – 2003. – №4. – Режим доступа: http://magazines.russ.ru/oz/2004/3/2004_3_2.html (дата обращения 10.10.2019)

барьеры между этими двумя мирами традиционно существующие и поддерживаемые культурой разрушаются, исчезают. Благодаря развитию современных медиативных техник ребенок и взрослый становятся равноправными участниками коммуникации. С исчезновением границ между миром детей и миром взрослых дети не торопятся взрослеть, а взрослые не стремятся расставаться с миром детства.

Современная информационная культура, динамичное технологическое развитие общества и культура знания диктуют человеку необходимость постоянно учиться. Позиция взрослого как наставника, как учителя постепенно исчезает из современной культуры, трансформируется образ взрослого. Перманентно находясь в статусе ученика, современный взрослый уже не обладает уникальным опытом, знанием и возможностями его передать, он сам часто обращается к ребенку за помощью и советом¹.

Визуальная культура создает прецедент актуальной востребованности детства (потребительской, креативной, политической), реализации его потенциала в настоящем. Характер этой реализации строится по законам потребительской аксиологии, ориентированной на извлечение сиюминутной прибыли, что отражает весьма специфическое отношение к ребенку как наиболее значимому символу, подлежащему «обмену» на удовольствия взрослых, причем этот обмен имеет материальные эквиваленты – деньги, карьера, успех, власть.

В советской культуре образ детства воплощал в себе те ценностные основания, которые существовали в советском обществе. Счастливое детство рассматривалось как объективная ценность. Коллективное сознание советских людей, живущих, по сути, традиционными ценностями, проецировали их на осмысление и визуализацию детства. Мир детства в современной культуре превратился в товарный знак, который своим содержанием и игрой на интересе

¹ Постман, Н. Исчезновение детства [Электронный ресурс] / Н. Постман // Отечественные записки: журнал для медленного чтения. – 2003. – №4. – Режим доступа: http://magazines.russ.ru/oz/2004/3/2004_3_2.html (дата обращения 10.10.2019)

к миру детства, ностальгическому к нему отношению становится отличным объектом общества потребления¹.

Обобщение опыта изучения детства как особого культурного феномена, представленного в работах М. Мид, Ф. Арьеса, И. Кона, Н. Постмана, К. Поливановой, Д. Мамычевой, М. Осориной, В. Абраменковой, М. Минситовой, позволяет выявить структурные компоненты образа детства, которые выстраиваются вокруг образа самого ребенка.

Детоцентричная структура образа детства обуславливается осмыслением образа самого ребенка, как воплощения детства с его ценностями, отношениями, играми, ритуалами, атрибутами.

Изучение междисциплинарных походов к детству позволяет выявить содержательные и структурные компоненты образа детства, по которым происходит исследование анимационного материала.

К структурным компонентам образа детства относится сам ребенок как воплощение образа детства, предметный мир, с которым ребенок взаимодействует (игрушки, техника), родители и друзья, комната, дом, двор и другие пространственные категории, игра.

Под содержательными компонентами подразумевается символическое значение сконструированного анимацией образа. А именно, историко-культурное обоснование изображения ребенка тем или иным способом, ценности, заключенные в образе ребенка в тот или иной период создания анимационного фильма, заложенные смыслы. Содержательные компоненты образа детства будут выявляться по мере анализа структурных компонентов. Так, например, ребенок как структурный компонент будет осмысляться через символизацию и атрибуцию в его образе, сконструированном в анимационном фильме разных периодов. Структурный компонент – друзья и семья будут определяться через анализ содержания процессов инкультурации и социализации, отношения ребенка к дружбе. Структурные компоненты пространственного характера - дом, комната, двор – проявятся в анализе

¹ Мамычева, Д. Детство – метаморфозы культурного взгляда / Д. Мамычева. – Таганрог: РГНФ, 2013.

различных способов освоения пространства, участия ребенка в ритуалах, с помощью которых он упорядочивает познаваемый мир и проходит разные стадии взросления, игры как способ понимания и освоения мира.

В работе со структурными и содержательными компонентами образа детства будут задействованы результаты исследования технических средств и способов конструирования образов анимацией. К ним относятся форма, цвет, движение объектов в кадре. В комплексном анализе будут задействованы положения первой главы об анимационных подходах (поверхностно-иллюстративный, знаково-выразительный (метафорический), гипертекстуальный (ризомный).

Предложенные структурные компоненты условно можно поместить в трехчастную форму с физическим, социальным и аксиологическим пространствами. Она представляет собой систему пространств, формирующихся вокруг образа самого ребенка, которые визуализируются в анимации различными средствами.

Выявление структурных компонентов, необходимых для анализа пространственного характера образа детства, основывается на подходах Ю. Лотмана, Б. Верлена, П. Бурдые, И. Фармана. Под пространством в исследовании понимается система целостного универсума, предложенная Ю. Лотманом, согласно которой: «Художественное пространство не есть пассивноеместилище героев и сюжетных эпизодов <...> язык художественного пространства – не пустотелый сосуд, а один из компонентов общего языка, на котором говорит художественное произведение»¹. Пространство осмысляется как форма взаимодействия существующих объектов в одной системе координат. Взаимодействие заключается в расположенности объектов по отношению друг к другу и законах, регулирующих их существование.

Для работы с образом были выбраны пространственные категории по нескольким причинам. Во-первых, исследование анимационного материала

¹ Лотман, Ю. О языке мультипликационных фильмов/ Ю. Лотман // Избранные статьи: В 3 т. – т. 3. –Таллин: Александра, 1993. – С. 127

предполагает анализ пространства в кадре. Современные исследователи анимации Н. Кривуля, Е. Трапезникова работают с понятиями пространств в анимации и анимационном образе. Трактовка термина «анимационное пространство», предложенная Н. Кривулей в работе «Лабиринты анимации», раскрывает его суть следующим образом. Пространство понимается «не только как фон или декорация, оно становится пластической средой с новыми драматургическими и образными функциями. В него вводятся различные коды, оно перестает быть только выражением видимого»¹.

Вторая причина заключается в исследовании структурных компонентов, к которым относится дом, двор, сам ребенок, друзья и пр. Выбранные структурные компоненты образа детства вписываются в пространственную концепцию П. Бурдые и Б. Верлена, которые делят пространство на физическое и социальное, определяя их в категориях дома, улицы, социальных отношений. Согласно Б. Верлену само понятие пространства служит формальному упорядочению предметов и объектов вокруг воспринимающего. Для исследования образа детства такой подход позволяет выстроить систему объектов и связей через физическое и социальное пространства. Более того, у Б. Верлена само понятие пространства является «телоцентричным», что соответствует логике детоцентричности образа детства в анимации².

В этой же логике В. Абраменкова рассматривает мир детства, как смысловые отношения в системе пространств: физическом, социальном и духовно-нравственном. В связи с этим для анализа структурных и содержательных компонентов образа детства исследование использует третью пространственную категорию, именуя ее аксиологической. Очевидно, что она не мыслится вне физической и социальной категорий, однако выделяется в диссертации самостоятельно в силу необходимости акцентировать смысловую нагрузку.

¹ Кривуля, Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века / Н. Кривуля. – М.: 2002. – С. 230

² Верлен, Б. Общество, действие и пространство. Основы социальной географии как теории действия / Б. Верлен // Социологическое обозрение. – 2001. – №2. – С. 26-47

Аксиологическое пространство образа фокусируется на анализе ценностей, важных для детства, смыслов детства, которые имеют разные характеристики в анимации исследуемого периода. Ключевым также является ценностный компонент, описывающий чувства и эмоции, которые испытывают герои-дети.

В рамках этого подхода выделяются три структурных компонента, по которым происходит работа с анимационным материалом советского и современного отечественного аниматографа:

1. Первый структурный компонент образа детства – физическое пространство, которое вслед за П. Бурдые в данном исследовании определяется как материальное и природное пространство. В исследовании образа детства к физическому пространству относятся предметы, которыми ребенок пользуется: игрушки, техника, электронные устройства, а также комната, дом, школа, улица, природа; Исследование физических объектов пространства включает в себя анализ визуальных форм и содержания образов того, что окружает ребенка.

2. Второй структурный компонент образа детства – это социальное пространство, в отличие от физического пространства, обладающего материальным измерением, социальное пространство – абстрактно, но стремится актуализироваться в физическом пространстве¹. Ребенок в контексте социального пространства находится и реализуется прежде всего в системе отношений со взрослыми и сверстниками. В предложенной структуре образа детства в социальное пространство входят формы и виды деятельности ребенка, относящиеся к детству. Это его социальные связи, системы взаимодействия, коммуникации, игра, соотношение мира детей и мира взрослых.

3. Третьей структурной единицей образа детства в представляемом исследовании выступает аксиологическое пространство. Выделение его как отдельной составляющей продиктовано необходимостью отличить социальные связи и нормы, диктуемые ими, от системы ценностных координат, которыми

¹ Бурдые, П. Социология социального пространства / П. Бурдые. – СПб.: Алетей, 2007.

наполнен мир детства. Актуализация ценностной составляющей анимационного пространства, позволяет раскрыть анимацию как визуальную практику, обладающую бинарной природой, которая конструирует физическое и социальное пространства образа детства не просто как декорацию, но наделенный смыслами установками и ценностями целостный, сложный и в определенной степени автономизированный мир.

С помощью анализа знаково-символической особенности образа детства, конструируемого в физическом и социальном пространстве анимационного фильма, исследование отвечает на вопрос, из чего он состоит, какую форму, структуру и цвет он имеет, как это возможно интерпретировать. Работа с аксиологическим пространством анимационного материала позволяет выделить ценности детства, заложенные в тот или иной период создания анимационного фильма.

Пространственная структура образа детства имеет значимую для исследования характеристику – детоцентричность. Период, выбранный для исследования анимации, совпадает с акцентированной ценностью детства в целом. Однако определяя схему образа детства детоцентричной, исследование выделяет разные степени и формы этой характеристики. Исследование приходит к выводу о том, что сам образ ребенка, воплощающий детство, сконструирован в анимации выбранного периода по-разному. Советская анимация 60–х годов, копируя реальность детства, не показывает образ одного ребенка. В центре схемы всегда группа детей, коллектив, вокруг которого выстраивается вся пространственная система социальных взаимоотношений, взаимосвязей с предметным миром, освоения ценностных установок. Это, очевидно, отражает общую ценностную установку детства как коллективного, беззаботного и радостного начала человеческого бытия. Анимация 70–х годов определяет детоцентричность через тесную взаимосвязь ребенка с внешним миром и его глубокий внутренний мир. Ребенок хоть и находится в центре детоцентричного образа, созданного анимацией 70–х годов, он является одновременно частью мироздания. Детство имеет особое смыслобытийное

начало для определения пути взрослой личности. В этой связи особенно ценным представляется понимание чувств и переживаний ребенка в самом начале этого пути, поэтому детоцентричность образа обуславливает его ориентацию на рефлексивный образ мысли ребенка. Конец 90-х-2010-е годы детоцентризм характеризуется смещенным акцентом на роль частной жизни ребенка, его прав на собственное пространство, самостоятельность. В центре схемы находится образ ребенка, ориентированного на собственные нужды и проблемы. В некоторых случаях детоцентричность образа определяется законами информационного общества, которым подчиняется современная анимация, выбирая героев, сюжеты в соответствии с актуальностью образа ребенка как маркетингового хода для продвижения идей.

Таким образом, выделенные три структурных компонента образа детства позволяют систематизировать все данные, полученные в результате исследования визуализации детства, наиболее объективно подойти к анализу содержательного материала анимации на предмет выявления того, каким образом выстраиваются отношения между миром взрослых и миром ребенка, посредством знаково-символического обмена между этими двумя мирами; трансформации самого образа детства, его атрибутики, субкультурных проявлений, особенностей формирования и развития анимации как особого коммуникативного поля культуры, в рамках которого происходит осмысление мира детства и конструирование его образа.

Анализируя особенности образа детства как объекта конструирования, исследование представляет его многокомпонентным явлением. Он включает в себя непосредственно образ ребенка, «встроенного» в окружающий «большой» мир вещей и мир людей. Образ ребенка проходит трансформации в зависимости от культурно-исторического периода и способа осмысления его роли визуальной культурой.

Образ детства это сложная, многокомпонентная, целостная система значений, в которой находит отображение культурный опыт ребенка. Этот опыт находит объективацию в определенных практиках, языке, моделях поведения,

нормах, ценностях, которые и будут складывать компоненты образа детства, необходимого для анализа анимационного материала.

Представленные в первой главе выводы о специфике визуальной культуры в целом и анимации как визуальной практике в частности, позволяют определить визуальность как фактор, формирующий картину мира, ценности и установки детства. Сущность визуального определяется доминированием и самостоятельностью в создании новых образов, дополнении новыми смыслами уже существующих. Определяя анимацию как динамично развивающуюся визуальную практику, исследование формулирует особенности производства и воспроизводства образов детства в разные периоды развития отечественного аниматографа.

Результаты изучения концептуально-теоретических и историко-культурных оснований конструирования образа детства позволяют определить анимацию как вид визуального искусства, обладающего двойственной природой. Анимация, являясь своего рода индикатором культурных процессов, трансформаций, происходящих в обществе, а также тех изменений, которые произошли в осмыслении феномена детства, способна в образной форме конструировать культурную реальность мира детства, визуализировать его смыслы, ценностные установки, отношения, общекультурное его восприятие и также индивидуальный опыт.

Разработанная на основе концептуально-теоретических и историко-культурных особенностей анимации модель представляет собой трехчастную структуру с ярко выраженным детоцентричным характером. Модель позволит проанализировать образы детства разных анимационных периодов.

Анимация как визуальная и художественная практика, существующая и развивающаяся в определенном историко-культурном контексте, с одной стороны отражает и визуализирует социально-культурные изменения, происходящие с феноменом детства, его культурные смыслы, с другой стороны анимация конструирует свою культурную реальность детства, наполняя ее

новыми значениями, ценностями и символами, в которых раскрывается осмысление места ребенка в мироздании.

2 СРАВНИТЕЛЬНО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ КОНСТРУИРОВАНИЯ ОБРАЗОВ ДЕТСТВА В СОВЕТСКОЙ И СОВРЕМЕННОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ АНИМАЦИИ

2.1. Образ ребенка как символическое воплощение детства

Результатом изучения детства как особого культурного феномена, а также исследование особенностей конструирования образа детства средствами анимации позволило выявить структурные компоненты образа детства и включить их в модель, которая выстраивается вокруг образа самого ребенка.

Во второй главе особое внимание уделяется работе с предложенной пространственной схемой образа детства, исследованию анимационных текстов и непосредственному анализу образа детства по системе пространств: физическое, социальное, аксиологическое. С помощью анализа знаково-символических особенностей образа детства, конструируемого анимацией, исследование выявляет структурные и содержательные компоненты образа детства.

К структурным компонентам образа детства относится сам ребенок как воплощение образа детства, предметный мир, с которым ребенок взаимодействует (игрушки, техника), родители и друзья, комната, дом, двор и другие пространственные категории, игра.

Под содержательными компонентами подразумевается символическое значение сконструированного анимацией образа. А именно, историко-культурное обоснование изображения ребенка тем или иным способом, ценности, заключенные в образе ребенка в тот или иной период создания анимационного фильма, заложенные смыслы. Содержательные компоненты образа детства будут выявляться по мере анализа структурных компонентов.

Для работы со структурными и содержательными компонентами образа используется герменевтический метод, позволяющий интерпретировать смыслы образа детства в анимации.

В первом параграфе второй главы изучаются особенности конструирования образа ребенка, который является воплощением детства в анимации исследуемого периода 60-2010-х гг.

Для анализа образа ребенка определяются следующие параметры:

-наличие ребенка или антропоморфного животного, олицетворяющего образ ребенка;

-возрастные рамки понимания детства – с 1 года до 12 лет (по Э. Эриксону и Д. Эльконину);

-атрибуты в образе анимационных героев, отсылающие к детству: одежда, игрушки;

Образ ребенка воплощает в себе образ детства по целому комплексу причин. Среди них культурно-исторический контекст развития самого феномена детства, воспоминания взрослого о детстве, связи прошлого и современности через игры, игрушки, интерпретации аниматоров и сценаристов всех возможных социальных связей и ценностей детства.

Научное исследование образа ребенка как символического воплощения детства опирается на теорию К.Г. Юнга, который выделяет следующие мотивы:

1) ребенок понимается как потенциальное будущее, в котором скрыты неограниченные возможности;

2) ребенок осмысливается как сакральный символ мира, мифический герой, создающий первоначальное бытие мира и культуры;

3) ребенок как воплощение иррационального начала, наивного восприятия действительности¹.

В советской анимации наблюдаются все три воплощения образа ребенка: ребенок как потенциальное будущее особенно ярко показан в работах 60-х годов. Мультипликация этого периода решает государственную задачу

¹ Юнг, К. Конфликты детской души / К. Юнг. – М.: Канон, 1997.

воспитания граждан с необходимыми ему качествами, поскольку за ними будущее: формирование установки на трудолюбие («Проверьте ваши часы» (1963 г.), «Дядя Степа – милиционер» (1964 г.), и др.), борьба с ленью и обманом («Вовка в тридесятом царстве» (1965 г.), «Песенка мышонка» (1967 г.), «В стране невыученных уроков», «Баранкин, будь человеком!» (1963 г.), «Фунтик и огурцы» (1961 г.)), формирование аксиологических установок о дружбе и предательстве «Умка» (1969 г.), «Пластилиновый ежик» (1969 г.).

Понимание ребенка, как образа будущего, отражено во многих мультипликационных работах советского периода, где главный герой – пионер. Это ребенок, рожденный в новой стране с большим будущим, знающий ее идеологию, законы и правила. С.Г. Леонтьева, исследуя образ советского детства, определяет лидерские качества пионера, его повышенный статус по отношению к другим детям¹. Стереотипность изображения ребенка – пионера, гиперболизация его ценности для общества и высокоморальных ориентиров, доминировала над содержанием сюжетной линии. Идеал «пионера-героя», ребенка, который все может, за которым будущее будет востребован до 1980-х и использован в таких мультфильмах «Петя и Красная Шапочка» (1960 г.), «Ивашка из Дворца пионеров» (1981 г.). Неслучайно герой Чебурашки, который стал для многих зрителей символом детства, мечтал стать пионером.

Исследуя символическое воплощение образа ребенка иррационального, наивного в восприятии мира, советская анимация демонстрирует идею невинности ребенка, как культурный символ. Советская анимация ставит во главу угла социальные образования: новую организацию семейного пространства, особенности образовательного процесса, формирование знания о детстве. По существу, создает образ детства, где ребенок намеренно не похож на взрослого: он отличается внешне (одежда, прическа), он много не знает и познает этот мир с помощью взрослого, он наивен и требует воспитания, формирования установок сознания, требующихся для инкультурации

¹ Леонтьева, С. Жизнеописание пионера-героя: текстовая традиция и ритуальный контекст / С. Леонтьева // Современная российская мифология. – 2005. – №3. – С. 89–123

(«Приключения поросенка Фунтика», «Самый маленький гном», «Крокодил Гена»).

Подобное изображение ребенка советской анимацией обусловлено тенденцией все большей заинтересованности детством, обострением чувственной сферы человека Нового времени, что делало взгляд на ребенка более проницаемым для восприятия его трогательной непохожести на взрослого. Образ ребенка, представленный в мультипликации 60-х годов, создается с помощью намеренного упрощения, без детализации и индивидуальных черт. Образ ребенка, являясь обобщенным типажом, в кадре похож не всех остальных детей, различить его невозможно («Паровозик из Ромашково», «Дядя Степа-милиционер»). Тот факт, что он носитель детства, выдает гиперболизированная схематичная форма головы, уменьшенная конфигурация образа, комичное выражение лица. Он, являясь шаблонным типажом, выполняет функцию «недовзрослого», требующего наставления и помощи. Образ ребенка достаточно часто проецируется на образ милого животного – мышонка, котенка, зайчонка, инфантильного, несмышленного, глупого, который также нуждается в научении. Художники дополняют форму деталями, наделяют антропоморфные образ животных атрибутами, которые являются поверхностными, без отсылки к внутренним качествам личности героя-ребенка: гендерная маркировка, внешние характеристики героя: розовые бантики котяткам (атрибуция женского образа), маленькие штанишки щенкам (атрибуция мужского образа).

В авторской анимации 70-х ребенок также часто конструируется в виде животного, но он отличается от образов, созданных анимацией 60-х годов. Герои-животные наделены человеческими качествами и ведут вполне человеческий образ жизни. Однако исследование анимации этого периода выявляет либо полное отсутствие атрибутики («Облака – белогривы лошадки», «38 попугаев», «Ежик в тумане»), либо усложнение и символизацию атрибутов, усиливающих особенности ребенка. Так, у Ежика («Ежик в тумане») в образе появляется туесок, который он бережно охраняет все путешествие. У слоненка

(«38 попугаев») в образе очки, характеризующие особенность его личности – сомневаться и задавать вопросы.

Н. Кривуля говорит о появлении в анимации персонажей, сконструированных в образе животного, обуславливая антропоморфизацию как прием в народном фольклоре. Это способ для человека понять окружающий его мир, выстроить воображаемое взаимодействие, скоординировать свои действия по отношению к нему. Антропоморфные герои также помогают избежать прямого разговора о табуированных темах. Анимация этого периода демонстрирует отказ от копирования реальности, нежелание вслух озвучивать проблемы, а скрывать их под маской животных, объектов природы, стихийных явлений, создавая иной мир.

Работа с анимационным материалом разных периодов выявило тенденцию в использовании антропоморфных образов животных. В 60-е годы в большинстве случаев появления в кадре животных, ассоциируемых с детьми, образы похожи на животных. У них нет визуальных антропоморфных признаков: они ходят на четырех лапах, не носят одежды («Петя – петушок» (1960 г.), «Кто сказал мяу?» (1962 г.), «Кот-рыболов» (1964 г.), «Чуня» (1968 г.), «Умка» (1968 г.)). В анимации 70-80-х годов образ животного, олицетворяющего ребенка, используется все чаще. Более того, режиссеры «ставят» животное на две лапы и включают в образ антропоморфные детали: бантики, галстуки, бабочки, фартуки и др. («По дороге с облаками», «Кто сказал Гав?», «Трям, здравствуйте!», «38 попугаев»). С конца 90-х годов и до сегодняшнего времени аниматоры за редким исключением («Лео и Тиг», «Белка и Стрелка») конструируют образ ребенка и образ животного максимально близкими. Животные одеты как люди, живут в квартирах, пользуются электронными устройствами, моделируют человеческое поведение и эмоции. («Мишки-мимимишки», «Барбоскины», «Три кота», «Дракоша Тоша»).

С образом собаки аниматоры 60-х годов работали как с животным, которое рядом с ребенком и выполняет функцию друга («Разрешите погулять с

вашей собакой», «Варежка»). В мультипликации в 70-80-х гг. исследование обнаруживает образ собаки как олицетворение образа ребенка. Собака наделяется атрибутами и игрушками, эмоциями и желаниями, свойственными ребенку. В «Сладкой сказке» (1970 г.) щенок идет на день рождения и ест сладости вместе с Дракошей. В мультфильме «Котенок по имени Гав?» герой щенка играет вместе с котенком в шарик, прятки, догонялки. Они выдумывают собственную систему знаков – что указывает на их принадлежность к детской субкультуре.

Современная анимация достаточно часто использует образ собаки, облачая ее в антропоморфный образ. Семья Барбоскиных живет в своем доме, у каждого героя-ребенка индивидуальная комната, характеры, эмоции, личные атрибуты прорисованы в образе.

В анимации 70-80-х годов А. Хржановский, Ю. Норштейн, Н. Шорина, А. Татарский, А. Петров, Ю. Трофимов, Р. Качанов показывают современного детского героя магичным, наделенным божественным началом, обладающим мистическим опытом, живущим на границе двух миров: один из этих миров – это мир обыденный, а второй мир – любой иной – фантазийный, мир мечты, мир ужаса, одиночества, мир представлений. В этот период образ детства представлен как метафора памяти о гармонии с миром, проявленная в особой детской тайне познания его законов («Ежик в тумане», «Комаров», «Малыш и Карлсон»).

В анимации 70-80-х годов появляется образ детства, воплощенный в ребенке, который находится на границе миров. Его сознание рефлексивно и мифологично, он может воображать друзей («Карлсон вернулся» 1970 г.), оживлять предметы («Варежка», 1969 г.), подчинять себе природу («Трям, здравствуйте!», 1975 г.).

Анимация конца 90-2010-х гг. согласно типологии К. Юнга конструирует смешанный образ ребенка или вовсе не вписывается в рамки, предложенные ученым. Лишь в конструировании внешнего облика можно усмотреть отсылки к ребенку как воплощению иррационального начала с наивного восприятия

действительности. Как и в советский период, аниматоры продолжают использовать прием «схематичности», позволяющий упростить восприятие образа ребенка, наделить его необходимыми визуальными характеристиками детства. Достаточно вспомнить образ героев современных анимационных сериалов «Маша и Медведь», «Барбоскины», «Три кота». В способах визуализации образа ребенка последний сериал напоминает советский мультфильм «Дед Мороз и лето», только вместо ребенка используется образ котенка. В анимационном проекте «Сказочный патруль» большеголовость персонажей принимает абсурдные и гипертрофированные формы, что скорее отсылает к технике аниме, близкой детям и взрослым 2010-х гг.

Однако поведенческие установки, способ мышления, ценности персонажей 2000-2010-х гг. не указывают на наивность восприятия мира, напротив, в современных мультсериалах дети вполне рациональны, практичны, со взрослыми установками поведения и мышлением.

Ребенок в современной анимации не рефлексивен, не мыслит глубоко, не близок к природе. Более того, сам образ ребенка эклектичен, собран как пазл из элементов постмодернистской культуры («Маша и Медведь», «Сказочный патруль», «Барбоскины»). Такого рода образы можно разложить на составляющие, постигая смысл каждого в отдельности. Опасность подобного восприятия в том, что оно не дает осознание целого

Интересным для исследования является факт появления мотива скуки у героя-ребенка. В образе детства 60-х годов не было скуки, ребенок всегда был занят делом, активно осваивал пространства, общался с коллективом, был полезным членом общества или хотя бы стремился к этому. Анимация 70-80-х годов вводит не совсем скуку, а, скорее, чувство экзистенциальной тоски и противоречий, которые сопровождают ребенка в его размышлениях. («Малыш и Карлсон», «Варежка», «Ежик в тумане»). В современных сериалах это проявляется в несвойственном детям чувстве сплина у героя Бараша в сериале «Смешарики». Современная анимация впервые «говорит» о ребенке, которому нечего делать. Ребенок не знает, чем себя занять, находясь в замкнутом

пространстве. Игрушка для него утратила значимость, она не является более для него ни предметом развлечения, ни символом.

Исследование выявляет факт корреляции технических приемов в создании образа ребенка (форма, цвет, движение) и его семантических и аксиологических установок. Форма героев реализуется через движение, которое зритель оценивает по пластическим художественным характеристикам, считывая смыслы и символы, заложенный в форме и движении объекта. Так, герой Ежика Ю. Норштейна («Ёжик в тумане», 1975 г.) выполнен лаконично, в бесконтурной манере создания формы, монохромной цветовой гамме. Образ вписан в нединамичное повествование и пугающее героя пространство без деталей и атрибутов, характерных детству. У Ежика, который задуман режиссером как образ ребенка, нет никакой детской атрибутики, лишь мир его фантазий, усиленный страхом перед неизвестным. Именно этот ребенок способен видеть то, что не видят другие, у него есть все для того, чтобы постичь истинный смысл существования. Пространство, в которое помещен герой, напоминает пределы реального и потустороннего мира: лес, вода, по которой плывет Ежик. Он воплощает замысел режиссера изобразить детство как сакральное начало человеческого существования, как сложный, неоднозначный образ, с глубинными переживаниями и страхами ребенка.

Таким образом, мотивы символических воплощений, как и способы конструирования образа ребенка в качестве символа детства, коррелируют с основными культурно-историческими тенденциями развития анимации и осмысления образа детства визуальной культурой. Исследование определяет символизм образа ребенка как носителя культуры детства. Все процессы, происходящие в анимации с образом ребенка, релевантны динамике детства как культурного явления. В анализе образа ребенка учитывается способ его конструирования средствами анимации, оценка объектов, заполняющих его пространство, инверсия отношений между взрослыми и детьми в исследуемом периоде.

Образ ребенка, сконструированный в рамках поверхностно-иллюстративного подхода 60–х годов, отражает реальные задачи, поставленные перед детством. Детство должно быть позитивным, понятным. Ребенок-наивным, активным в освоении пространства с базовым набором ценностей, характерным советскому ребенку (трудолюбие, храбрость, способность общаться в коллективе). 70-80-е гг., используя авторские техники, работая по формуле В. Шкловского «искусство как прием»¹, создают образы в рамках метафорического подхода, дают другое прочтение детства-глубокое, философское, полисемантическое. Ризомная или гипертекстуальная модель конца 90-2010-х гг. использует приемы визуального хаоса, собирает как пазл или мозаику образ ребенка, жонглируя деталями, символическими предметами, используя иронию там, где детство 70-х «испытывало» священный трепет.

2.2 Физическое пространство как структурный компонент образа детства в советской и современной отечественной анимации

Во втором параграфе второй главы анализируется физическое пространство ребенка в мультфильме, представляющее собой объекты, предметы, личные вещи, образы, окружающую среду, в которую помещен герой ребенка - игрушки, электронные устройства, техника, комната, дом, школа, улица, природа.

На основе проведенного анализа материалов советской анимации можно заключить, что она конструирует пространство детства двух типов. В зависимости от задач и периода развития анимации, выбираются форма, цвет, динамика объектов, окружающих ребенка, заполняющих его физическое пространство. В советских мультфильмах развлекательно-дидактической направленности используется поверхностно-иллюстративный подход и принципы реалистичности в изображении объектов, природы, игрушек – всего, что окружает детство («Кот-рыболов» (1964 г.), «Дядя Миша» (1970 г.),

¹ Шкловский, В. За сорок лет. Статьи о кино / В. Шкловский. – М.: Искусство, 1965

«Мешок яблок» (1974 г.), «Баранкин, будь человеком!», «Кот Леопольд» (1975 г.)). Объекты физического пространства: дома, школа, пространство за пределами дома, комната ребенка создаются на основе анимирования реальных образов, копируют действительность. Фактор оживления реальности в кадре детерминирует выбор цветовых решений в создании анимационных образов. Мира детства окрашивается яркими, существующими в природе цветами, отражающими способности ребенка видеть мир ярким, цветным.

Параллельно с поверхностно-иллюстративным подходом развивается метафоричный подход, для которого характерны образность и поэтически-притчевые основы описания мира детства. Тема детства начала разрабатываться с позиций иносказания и образной ассоциативности. На место узнаваемых анимационных приемов пришли техники, смешивающие разные виды материалов (техника перекладки Ю. Норштейна), объемное и плоское изображение. Эксперименты 70-х годов создали основу для притчево-поэтических направлений анимации, которые конструируют более символичное пространство мира детства, делят мир на реальный и нереальный, выделяя его цветовыми решениями. Так, например, мечты, воображаемые диалоги и ситуации, представляемые Малышом («Малыш и Карлсон» (1968г.)), выделяются стилистически и образно, а мир Чебурашки и героини «Варежки» созданный Р. Качановым, не играет столь яркими красками, но является не плоским, примитивным, а объемным, каким и предстает мир детства, с внутренними диалогами, переживаниями. Эта модель доминировала в советской анимации 60–х годов и нашла воплощение в лентах Ф. Хитрука («Винни-Пух» (1969–1972 гг.), «Каникулы Бонифация» (1965 г.), Р. Качанова («Варежка» (1967 г.) Б. Степанцева («Вовка в тридевятом царстве (1965 г.), «Щелкунчик» (1973 г.), «Малыш и Карлсон» (1968 г.), В. Курчевского и др.

С точки зрения технической, в ней преобладала бесконтурная манера создания форм, монохромная цветовая гамма, которая выполняла важные драматургические и символические функции. В 70-х годах исследователи анимации выделяют технику перекладки Ю. Норштейна, который создал свой

неповторимый мир («Ёжик в тумане» (1976 г.), «Лиса и Заяц», «Сказка сказок»). Художник, работая с образом детства, обращался к истокам детской сказки, «раскрашивал» ее на мотивы народного творчества. Стремление к цветовому лаконизму выразило повышение символической роли цвета в структуре современного художественного образа. С 70-х годов советская анимация обращается к таким темам детства, как одиночество, ностальгия по детству. Особенно ностальгические и исповедальные мотивы характерны образам детства, созданным в анимационных фильмах-сказках Р. Кочанова, Ф. Хитрука, Ю. Норштейна.

Изображение физического пространства по форме притчи усиливается особым структурированием пространства, которое условно можно поделить на реальное/нереальное или внешнее/внутреннее.

В. Пропп, говоря о делении пространства, использует иную структурную оппозицию: «сказочные существа возникают извне, то есть как бы из другого пространства, но в таких случаях это пространство дается как неизвестное, неясное, темное, лежащее <...> за пределами горизонта героя <...>, откуда ни возьмись»¹.

В «Сказке сказок» Ю. Норштейн смотрит на мир глазами ребенка в образе Волчка, однако этот образ показывает взрослого человека, вспоминающего образы детства. Более того, история создания этого образа обуславливает догадку о том, что Волчок и сам находится на границе двух миров, он не из данной реальности. Выдуманный друг героини-девочки из мультфильма «Варежка», живой пенёк «Весенняя сказка» и облака «Облака-белогривые лошадки», выдуманная страна Тилли-мили-Трямдия – истории, возможные в реальности, сконструированной мультипликацией 70-х годов.

Нарративное повествование выстраивается медленно, без динамичной смены кадров, неожиданных событий, определяя детство пространством, где время замедляется. В противовес «быстрой культуре» современного мультфильма анимация 70-80-х годов через детали, продуманные образы

¹ Пропп, В. Поэтика фольклора / В. Пропп. – М.: Издательство Лабиринт, 1998. – С. 73

пространства, вовлекает ребенка в неспешное, внимательное познание мира, отправляет его в «античное» путешествие по законам мономифа, после которого герой ребенка возвращается в освоенное пространство дома другим.

В советском аниматографе, предложившем авторское прочтение детства в 70-х, образ ребенка не детализирован, не наделен атрибутами детства, тогда как современная анимация маркирует ребенка, детализирует его одежду, маркирует гендерно (все героини-девочки в современных анимационных сериалах так или иначе имеют в образе детали розового цвета).

Идея освоения физического пространства в анимации можно определить динамику культурной интерпретации детства как движения от созерцательности к действенности, от открытости пространства к его замкнутости, от реального мира с переходом в нереальный (сказочный, вымышленный, фантастический).

В советском аниматографе герой ребенка часто помещается в естественное, природное пространство, которое он активно осваивает, не разрушая, встраиваясь в природный и культурный ландшафт, не нарушая правил. Это пространство открыто, оно *tabula rasa* для ребенка и требует постоянного, непрерывного процесса узнавания, осязания, понимания. Процессы инкультурации ребенка часто проходят вне дома («В порту», «Самый маленький гном», «Крошка Енот», «Трям! Здравствуйте», «Комаров»). Если же правила все-таки нарушаются, герой ребенка несет наказание, он осознает свои ошибки, признает их и исправляется – это основной закон построения сюжетной линии мультфильма с обязательным присутствием морали. («Вовка в тридевятом царстве», «Баранкин, будь человеком!»). Образ ребенка не просто озорной и пассивный, он, напротив, активно действует в освоении пространства, приобретает опыт и знания, недоступных «тепличному» ребенку.

Для создания образа действенного, динамичного освоения пространства его структура постоянно дополняется новыми фонами, деталями, панорамами, в которых ребенок проходит испытания, тем самым включаясь в процессы инкультурации. Часто в структуре образов реки, леса, забора, делящего мир на

знакомы и незнакомый, появляется мотив инициации. Ребенок в процессе освоения нового, непонятого пространства, может потеряться, испытать страх, беспомощность («Комаров», «Крошка Енот», «Осторожно обезьянки», «Возвращение блудного попугая»).

Тогда как современная анимация сужает пространство ребенка, ограничивая детство домом, а чаще всего детской комнатой («Фиксики», «Барбоскины», «Ангел-бэби», «Дракоша Тоша»). Образ детства конструируется современной анимацией, как правило, в замкнутом пространстве, где ребенок физически не активен, он решает задачи, проблемы, не выходя из своей комнаты. В случае же, когда ребенок выходит за пределы пространства своей комнаты или дома, он осваивает его достаточно агрессивно, не подчиняясь правилам, нарушая всевозможные запреты. При этом современная анимация не всегда использует морализаторскую функцию, и ребенок в процессе инкультурации не доходит до этапа осознания нарушений и последствий, которые эти нарушения могут вызвать («Маша и медведь», «Смешарики»).

Советская анимация конструирует образ детства в естественной среде, постулируя ребенка как хозяина природы, понимающего ее законы, ее язык. Испытывая свои силы, познавая окружающий мир, ребенок становится его частью, начинает понимать свое место в мироздании.

Современная анимация погружает ребенка в красочное, динамичное пространство, сконструированное по принципу закрытости и эклектичности. Большинство анимационных сериалов разворачивает сюжет внутри комнаты главного героя – ребенка. Пространство дополняется деталями, отсылающими к миру шоу-бизнеса, обществу потребления, эстетике гламура и искусственно созданной красоты. В сериалах «Смешарики», «Барбоскины» через иронию воссоздается картина современной реальности, в которой культура детства становится поверхностной, эклектичной. В жизнь, размышления, ценности героинь интегрированы идеи массового потребления, образы моды и мир внешнего блеска и роскоши.

В советской мультипликации дисциплина затрагивает не только пространственное размещение, но и время ребенка. Детство в праздном времяпрепровождении осуждается, высмеивается. Пространство советского ребенка четко организовано; все виды деятельности до мелочей регулируются приказами, которые должны выполняться немедленно, нет места хаосу, тогда как в современной отечественной анимации миром детства часто правит лень, неорганизованность, приоритеты «хочу» над «надо».

Советской мультипликации 70-80-х гг. характерен прием театрализации пространства мультфильма, создания некоего нереального мира в реальном мире ребенка. Иносказательность и драматургия достигается игровыми эффектами с участием кукол-марионеток, вымышленных диалогов («Черная курица или подземные жители», «Приключения Незнайки», «Розовая кукла», «Малыш и Карлсон», «Варежка»). Благодаря конструкции «мир в мире» между ее элементами существует диалог. В кукольной мультипликации для усиления эффекта театральности используются свет, внутренняя подвижность, плоскостность, фронтальная композиция, игра. Условность и неестественность кукольных движений в кадре «уводят» анимацию от ее первоначальной функции, которая культивировалась в 60-х годах – развлечении ребенка. В кукольных мультфильмах визуальные изобразительные средства могут усиливать драматизм, усложнять символизм.

Так, в мультфильме «Розовая кукла» (1997 г.) образ реального мира представляет собой обыденное пространство, выполненное практически бесцветным. Среди игрушек, заполняющих обыденное пространство, есть пианино, которое наделяется магической функцией – оно проводник в потусторонний мир. Особенность пианино заключается в том, что на нем играет мать ребенка, поэтому в эпизодах одиночества эта деталь наделена символическим значением, оно является символической границей между двумя мирами. Пространством обыденности (реальности) и пространством театра. То же самое происходит с пространством Алеши из мультфильма «Черная курица или подземные жители». Ребенок предоставлен сам себе, он чувствует

одинокость и создает в мире своих фантазий потусторонний мир, отличный от реальности. Проводником в этот мир является не предмет, а живое существо. Однако герою необходимо пройти ряд испытаний – инициаций для того, чтобы в этот мир попасть.

Одним из инструментов, используемых практиками для придания изображению требующегося семантического звучания, является цвет. Зачастую авторы намеренно ограничивают цветовую палитру или вовсе отказываются от полноцветной передачи изображения в показываемых прошлых сценах, эпизодах или фильмах полностью. Как отмечал С. Эйзенштейн, «черный, серый и белый <...> никогда не воспринимались как отсутствие цвета, но всегда как определенная цветовая гамма, в которой (или в вариациях которой) выдерживалась не только пластическая цельность облика картины, но и тематическое единство»¹.

В советской анимации 70-80-х гг. часто используется эффект сепии, приглушенные тона, особенно это заметно в кукольных мультфильмах. Тогда как современная отечественная анимация без исключения создает мир детства яркими, контрастными, кислотными красками, не имеющими аналогов в природе. Сложность отношений, эмоций, драмы героев-детей выражены яркой палитрой красок. Сами авторы «Смешариков», «Фиксиков», «Маши и Медведь» называют эту гамму «пастельная кислотность».

В рамках культурологического исследования осуществляется попытка выявить знаково-символическую специфику в наделении цветом того или иного героя и пространства в современной анимации. Г. Гегель исследовал символические значения цвета и их влияние на эмоциональность визуального образа. Он определял светлое и желтое как жизненное, бодрое, созидательное. Темное и синее – кроткое, тихое, осмысленное; красное – мужское, царственное, господствующее; зеленое – спокойное, нейтральное². Согласно представленной типологии символики цвета, в пространстве мультсериала

¹ Эйзенштейн, С. Дисней II Проблемы синтеза в художественной культуре / С. Эйзенштейн. - М.: Наука, 1985.- С. 87

² Серов, Н. Цвет культуры: психология, культурология, физиология / Н. Серов. – СПб: Речь, 2004.

«Смешарики» абсолютно отсутствует красный цвет. Красного нет ни в облике героев, ни в декорировании домиков обитателей, ни в природе вокруг, даже в радуге, которая является традиционным символом детства и появляется в сериале достаточно часто, отсутствует красный цвет. Возможно, эта особенность связана с идеей мира без насилия, без власти взрослого над ребенком, поэтому красный цвет отрицается, как цвет агрессии, который не приемлем в гармоничной культурной реальности образа детства сериала.

Авторы сериала «Мишки-Мимимишки» также намеренно избегают слишком ярких, блестящих вещей, полностью исключают хромированные детали. Режиссер считает, что такие предметы слишком реалистичные, и они катастрофически разрушают сказочную атмосферу мультфильма. Чисто черный цвет в сериале не используется.

Часто пространство и сами герои имеют гендерно-окрашенную маркировку. Гипертрофированно розовый цвет героинь женского пола (Нюши «Смешарики», Розы «Барбоскины», Маша «Фиксики») доминирует в пространстве, их картине мира, устройстве дома, нарядах, журналах, мечтах о подиумах и принцах. Также герои-мальчики современных сериалов «Фиксики» и «Смешарики» выполнены в сине-голубом цвете, который, предположительно, не несет в себе глубинных, скрытых смыслов, он, как и с персонажем Нюши, указывает на половую принадлежность героя. Крош и Нолик младше всех, они носят символические имена, их пространство хаотично, беззаботно, абсолютно беззаботный персонаж, в его доме, как и в его мыслях, правит хаос, его миссия - не давать скучать жителям страны Смешариков, он постоянно в поисках новых приключений.

Таким же образом организовано личное пространство героев анимации. В советской анимации пространство героя – ребенка не индивидуализировано, он постоянно находится в одном пространстве с друзьями, родственниками («По дороге с облаками», «Самый маленький гном», «Каникулы Бонифация» и др.) тогда как современные сериалы конструируют личное пространство, которое наделено индивидуальной атрибутикой ребенка, говорит о характере

персонажа, и является важным условием его самости. («Барбоскины», «Смешарики», «Сказочный патруль», «Мишки-мимимишки» и др.)

Как любая субкультура, культура детства обладает особенностями возрастного символизма, то есть системой представлений и образов, выраженных в специфической атрибутике, в которых культура воспринимает, осмысливает жизненный путь человека¹. Особенность атрибутики обуславливается желанием ребенка поляризовать свое положение по отношению к взрослому миру, отделить его секретом, тайным языком, создавать собственный мир внутри мира взрослого. Этим фактором объясняется частая игра детей, в процессе которой они создают свое пространство из подручных средств внутри родительского дома. Интенция к упорядочиванию созданного мира, состоящего из игрушек, управлению законами согласно собственной логике – отличительные черты анимации советского периода. Особенно этот фактор проявляется в анимации 70-80-х годов, когда образ ребенка в пространстве мультфильма наделяется функциями творца.

В физическом пространстве предложенной модели исследование особенным образом выделяет игрушку, как атрибут детства. Игрушка помогает герою включиться в процессы инкультурации, формирует личное пространство ребенка, заполняет пустоту его комнаты, говорит о нем и с ним, либо просто является фоном, визуальным шумом.

Традиционно игрушка передавала представления о гендерных и возрастных особенностях и ролях, она выступали «тренажером» будущей жизни ребенка. В частности, именно кукла является неким символом связи мира взрослого и мира ребенка. Игры с куклами, моделирующие правила и законы окружающего мира, являются ключом к воспоминаниям о детстве взрослого человека. Кукла соединяет нарративное и визуальное начала восприятия мира: через игру с куклой ребенок проецирует услышанные истории, создает их сам. В образе куклы ребенок меняет детали, одежду,

¹ Осорина, М. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М. Осорина. – СПб.: Питер, 2000

создает для нее дом, конструирует мир, выполняя функции создателя. Более того, человек в процессе игры с куклой, осмысляет свои действия, познает себя самого. Н. Бердяев писал об этом так: «В детстве у меня была кукла, изображающая офицера. Я наделил эту куклу качествами, которые мне нравились. Это мифотворческий процесс»¹.

В советской анимации в разные периоды игрушка сохраняет свои традиционные функции, обнаруживая четкую гендерную маркировку («Мешок яблок», «Баранкин, будь человеком», «Чебурашка», «Дом для Кузьки»), либо исчезает из обихода ребенка вовсе («Трям, здравствуйте!», «Ежик в тумане», «Комаров»).

Интересен тот факт, что именно в 70-80-х гг. появляются сюжеты, где герои-дети утрачивают интерес к игрушкам, и хотят их заменить животным. Так, герой Малыша в одной из серий мультфильма «Малыш и Карлсон» предпочитает друга собаке, на что Карлсон обижается. В мультфильме «Живая игрушка» (1982 г.) девочка пытается играть с настоящим зайчиком, как с игрушечным, что приводит к болезни животного. В анимационном фильме «Варежка» героиня так хочет настоящую собаку, что в мире ее фантазий варежка становится заменой желаемого друга.

В современной же анимации с 2000-х гг. все чаще герой ребенка проводит время не за игрушками, характерными традиционной культуре, с помощью которых передавались определенные гендерные установки поведения, социальные роли, культурный опыт, а за техническими приспособлениями, роботами, гаджетами. Последний выступает как основная игрушка, которая замещает даже куклу и машинку – традиционные для детства образы («Барбоскины», «Сказочный патруль», «Фиксики»).

Игрушки, представленные в анимации 2000-х гг., отражают тенденцию современной культуры – воспроизводят нереальную, искусственно созданную картину мира. Игрушка, если таковая вообще присутствует в жизни современного ребенка, в современном мультфильме является частью «игровой

¹ Бердяев, Н. Самопознание / Н. Бердяев. – М.: ЭКСМО-Пресс, 1998. – С. 175

индустрии», которая расширяется с каждым годом. Это не одна кукла, или машинка, или мячик, это изобилие современных кукол, кукольных домов, машин-роботов, трансформеров, которые являются в основном ярким фоном, антуражем игровой детской комнаты. Это «игрушечное» пространство является неосвоенным, оно утрачивает свою основную практическую и символическую функцию.

В одном из современных анимационных проектов «Маша и Медведь» героиня не играет в игрушки. В нескольких сериях появляется тряпичная кукла, заброшенная в углу комнаты главной героини. Визуальный образ куклы схож с образом самой героини, но она не играет этой куклой, не кормит ее, не причесывает, не моделирует поведение взрослых (родителей) и не отрабатывает навыки социального поведения с помощью куклы. Таким образом, игрушка утрачивает свои социокультурные и символические функции, которые присутствуют, например, в мультфильмах про Машу в разные периоды советской анимации («Маша и медведь» 1960 г., «Как Маша поссорилась с подушкой», 1977 г.).

В современной анимации дети редко играют в игрушки, но разговоры, диалоги с близкими, друзьями, семьей о постоянном обновлении ассортимента игрушек, покупке новых гаджетов, машинок новых моделей ведутся непрерывно («Фиксики», «Барбоскины», «Ангел-беби», «Сказочный патруль»). В этот период в визуальный текст встраиваются образы, решающие задачи интеграционной рекламы. Они работают со зрителем разного возраста, влияют на решение приобрести игрушку, гаджет того или иного бренда, тем самым обесценивая изначальную функцию главного атрибута детства.

Современная анимация выходит на другой уровень использования игрушки, который дополняет или, скорее, доминирует над сложившимся традиционным образом игрушки. Речь идет об установке на игрушку как товар, способный привлечь ребенка, соблазнить, заинтриговать, заставить просить родителей купить её. Современная индустрия детских товаров нацелена на привлечение и потребление.

Советская же анимация не решала вопросы вовлечения зрителя в торгово-денежные отношения посредством рекламы той или иной игрушки, а показывала игрушку лишь как средство инкультурации ребенка. В советской анимации преобладает традиционное понимание игрушки как инструмента освоения физического пространства и «проигрывания» социальных ролей.

Таким образом, игрушка проходит стадии обязательного атрибута детства в реалистичной модели, которую дает советская анимация до полного ее исчезновения в метафорической авторской анимации советского периода с 70-х годов. Ребенок в анимации этого периода не ассоциирует себя с игрушкой. Он предпочитает игрушке исследование живого мира («Комаров», «Ежик в тумане», «38 попугаев») и общение со сверстниками («В порту», «Трям, здравствуйте!», «По дороге с облаками»).

В современной анимации игрушка, как правило, не является гендерной маркировкой, более того, становясь массовым товаром, она превращается в фон, утрачивает свои функции в инкультурации ребенка.

Функцию инкультурации в современной анимации выполняет экран: герои-дети узнают новую информацию из Интернета, воспитываются родителями по скайпу («Алиса знает, что делать», «Возвращение в Простоквашино»), заводят друзей, не выходя из комнаты («Фиксики»). Таким образом представления о традиционных способах инкультурации, прежде всего, через взрослого, трансформируются, становятся новой нормой отношений, опосредованной экраном. Ребенок с самого раннего возраста приобретает опыт непрерывного знакового обмена и перекодировок. В процессе символического обмена происходит подмена понятий, ценностей, связанных с общением оффлайн, не устанавливаются эмпатические связи. Образ детства конструируется современной анимацией с учетом всех изменений, происходящих с культурой в целом. В образе современного детства «считываются» признаки культуры потребления, постмодернистской иронии, поверхностная культура, в которой не происходит глубинное переживание событий, осознанное бытие.

Обобщая исследование физического пространства образа детства, можно заключить, что анимация конструирует пространство детства двух типов. В зависимости от задачи периода развития анимации, выбираются форма, цвет, движение объектов, окружающих ребенка, заполняющих его физическое пространство.

В советских мультфильмах развлекательно-дидактической направленности используется поверхностно-иллюстративный подход и принципы реалистичности в изображении объектов, природы, игрушек – всего, что окружает детство. Объекты физического пространства: дом, школа, пространство за пределами дома, комната ребенка конструируются на основе анимирования реальных образов, копируют действительность. Фактор оживления реальности в кадре детерминирует выбор цветовых решений в создании анимационных образов. Пространство в этом типе детства всегда открыто для ребенка, игрушки, в которые ребенок действительно играет (мячики, машинки, скакалки, куклы) как правило, носят свою непосредственную социокультурную и символическую функцию, а не являются фоном, симуляцией.

Параллельно с поверхностно-иллюстративным подходом в 70-80-х годах развивается метафоричный подход, основанный на символизации пространства детства. Используя визуальный поэтический язык, анимация обращается к иносказанию, аллегории, гиперболизации не внешних атрибутов героя-ребенка, а его внутреннего мира и окружающего пространства. Мультипликаторы этого периода часто конструируют мир в дихотомии «реальный – нереальный», выделяя реальность монохромными цветовыми решениями. В этом типе детства нет традиционной атрибутики, нет игрушек и предметов, характеризующих детство. Акцент смещен на внутренние переживания, рефлексию, одиночество и страхи, рефлексию прошлого, философские вопросы о будущем.

В анимационных фильмах, появляющихся на экранах в этот период («Малыш и Карлсон», «Комаров», «Ежик в тумане», «Трям, здравствуйте!»),

«Зимняя сказка», «Черная курица или подземные жители» и др.) в физическое пространство образа детства включаются базовые мотивы инициации и идея мономифа. Согласно теории Кэмпбэла герою для трансформации необходимо совершить путешествие и вернуться домой. Однако это должно быть путешествие на дальние расстояния с преодолением препятствий, антагониста. Герою необходимо не просто съездить с коллективом таких же детей на прогулку в лес, на соревнования в другой двор, отправиться в поездку с Паровозиком из Ромашково, как это происходит в анимации 60-х годов, а самостоятельно преодолеть границы между «здесь» и «там», побороть свой страх, заблудиться, пережить чувство одиночества, измениться и вернуться назад уже другим. Именно образ трансформирующего путешествия выбирает анимация 70-80-х гг. В современной анимации герои часто помещены в замкнутом пространстве и предпочитают совершать виртуальные путешествия, не испытав настоящих переживаний и глубинным эмоций, что подтверждает идею ризомности.

Современная анимация конструирует образ детства в, как правило, замкнутом, искусственно созданном, гендерно-окрашенном, часто гламурном пространстве. Физическое пространство наполнено игрушками, которые, как правило, превращаются в фон, создают визуальный шум, утрачивают свои функции в инкультурации ребенка.

Таким образом, визуальная культура является неким символическим пространством, выполняющим разные функции в соответствии с тем или иным периодом развития общества. В изучаемом периоде визуальная культура проходит путь от репродукции образов через копирование реальности до самостоятельного их конструирования. В физическом пространстве образа детства это проявляется в использовании художниками-мультипликаторами реальных образов игрушек, атрибутивных советскому детству: мячики, машинки, куклы, с помощью которых ребенок осваивает пространство.

Анализ физического пространства современного анимационного образа детства обнаруживает конструирующий потенциал визуальной культуры,

которая более не копирует мир детства, а самостоятельно создает его культурную реальность, дополняя ее образами из рекламы, компьютерных игр, отсылками к массовой культуре.

2.3 Социальное пространство как структурный компонент образа детства в советской и современной отечественной анимации

В третьем параграфе второй главы анализируется социальное пространство образа детства в мультфильме. Под социальным пространством понимаются все возможные вариации социальных связей ребенка со взрослыми, общение со сверстниками, любые виды деятельности ребенка, атрибутивные детству, в частности игры, путешествия, коммуникация, границы между миром взрослого и миром ребенка.

Для анализа социального пространства образа детства исследование опирается на поиск различных способов связи культурного опыта прошлого и современности. Это связь воплощается, прежде всего, во взаимодействии ребенка и взрослого.

Социальное пространство в структуре образа детства является системообразующим основанием исследования системы отношений ребенка к окружающему миру, к другим людям (взрослым и сверстникам) и к себе самому.

Исследуя анимацию с точки зрения организации социального пространства, нельзя не отметить образ детства, созданный мультипликационной студией «Союзмультфильм» и творческим объединением «Экран» в 60-80-е гг.

Анализ анимационных произведений, созданных в этот период, представляет образ детства разнообразно. С одной стороны, детство показано в контексте общения со сверстниками. Ценность дружбы, важность жизни в коллективе формирует социальный параметр субкультуры детства с его фольклором, секретами от взрослых, песнями («Дед мороз и лето», «Паровозик

из Ромашково», «38 попугаев», «По дороге с облаками», «Чебурашка», «В порту», «Катерок»). С другой стороны, в 70-х годах с появлением метафорического подхода в создании анимационных образов, в культуре детства начинает преобладать потребность ребенка в осознании своего места в этом мире, осмыслении мира вокруг себя. Для этого ему становится не нужным коллективное детство, большое количество социальных связей. В кадре меньше появляются дети, включенный в детский коллектив школы, сада, совместные походы, характерные для образа детства 60-х годов («Дед мороз и лето», «Паровозик из Ромашково», «38 попугаев», «По дороге с облаками», «Каникулы Бонифация»). Образ детства выстраивается вокруг ребенка, направляющего свою энергию на поиски ответов о мироздании, поиски себя. Для ему становится достаточно иметь двух или трех друзей («Котенок по имени Гав», «Трям, здравствуйте!», «Чебурашка»), или даже совсем одного («Ежик в тумане», «Зимняя сказка», «Тайна третьей планеты», «Малыш и Карлсон»).

Советская анимация, с одной стороны, культивирует ценность дружбы, жизни в коллективе, с другой, создает «иное» детство, не коллективное, а индивидуальное (Ю. Норштейн, Б. Степанцев, Р. Кочанов, Ф. Хитрук). Проекция переживаний героя в пространство мультфильма отражается в темах одиночества, экзистенциального осмысления ценности своей жизни («Малыш и Карлсон»). Там, где в кадре появляется группа детей, они, как правило, прорисованы индивидуально – это проявляется во внешней форме («По дороге с облаками», «Трям, здравствуйте», «38 попугаев»), атрибутах в образе и продуманных характерах, отличающихся друг от друга.

Изучая феномен дружбы как параметр социального пространства образа детства, исследование утверждает ее ценность во всех анимационных образах. Однако современная анимация культивирует идею доминирования индивидуальности над коллективностью и участием в групповой динамике. Это проявляется в конструировании образа детства без друзей («Маша и Медведь»), с одним другом или вымышленными друзьями («Фиксики»). В альтернативном

случае в группе детей происходят частые споры («Барбоскины», «Три кота», «Мишки-мимимишки», «Сказочный патруль»), где каждый ребенок воплощает собой отдельную картину мира, оправдывая индивидуальность, которую необходимо уважать.

С 70-х годов советское мультипликационное кино начинает говорить о другой стороне детства – не столь безоговорочно радужной и беззаботной, а наполненной одиночеством и страхом ребенка. «Союзмультфильм» также в советской анимации появляется ребенок, который чувствует одиночество, хотя в большинстве случаев он любим своими родными и находится в семье.

Если для 60-х годов мотив одиночества и непонимания взрослыми ребенка был редким явлением («Варежка» (1967г.)), то в период 70-80-х гг. «Союзмультфильм» практически не показывает детство в семье, а образ ребенка дополняется характеристиками инициативности, самостоятельности, осознанности. Дети сами восполняют пустоту, появившуюся в результате недостаточного общения с родителями, находят сказочных героев или животных, заменяющих братьев и сестер, непонимающих родителей, отсутствие друзей («Домовенок Кузя», «Самый маленький гном», «Возвращение блудного попугая», «Малыш и Карлсон», «Простоквашино», «Необычный друг», «Про Веру и Анфису» и др.).

Индивидуализацию как тенденцию современной культуры можно увидеть, сравнивая образы многодетных семей «Барбоскиных», «Обезьянок» и «Осьминожек». Герои мультфильмов «Осторожно, обезьянки» и «Осьминожки» хоть и символизируют собой детей, не имеют индивидуальной одежды, собственного пространства, внешней символической атрибутики, которая явно отличает героев современного сериала и советских мультфильмов. Герои современных сериалов не владеют коллективными установками создания, часто проявляют неконформистские интенции, желание иметь свое собственное дело, какую-то особенность, отличающую от других членов семьи, друзей, потребность реализоваться в творческой деятельности, желание что-либо создавать, познавать себя.

В традиционном обществе, образ которого копируется анимацией 60-х годов, детство основывается на доминировании коммуникативных связей внутри коллектива. Оно характеризуется социальной направленностью, необходимостью стать членом взрослого общества и принести ему пользу. Современное детство меняет фокус на индивидуалистичность детства. Современная анимация культивирует идею доминирования личности над коллективом, ориентирует героев на приоритетное осмысление собственных потребностей.

Индивидуальная культура конкретного ребенка также составляется из кусочков, она фрагментирована, мозаична, что усиливается гипертекстуальными подходами в создании образа – отсылки к другим визуальным текстам, аллюзии, избыточность символов делает образ детства неупорядоченным, еще более хаотичным.

«Особняком» в современной анимации стоит мультсериал «Смешарики». Символическая круглая форма героев может лишь казаться примитивной, возможно даже, по этой причине зритель ждет от них простых отношений, несложных по форме и содержанию диалогов. Этот взгляд меняется по мере того, как зритель «включается» в путешествие вместе с героями по стране детства Смешариков.

Сами авторы просто объясняют круглую форму героев: она оказывается легкой для детского восприятия, делает их милыми, дружелюбными, простыми в изображении. Однако, исследуя мир героев, его специфику, взаимоотношения в сообществе персонажей сериала, можно выделить некоторые символические особенности.

Круг – это образ собственного мира Смешариков, в котором нет четких временных рамок, географического положения, а также границ взрослого и детского мира. Каждый из героев самодостаточен, будь то ребенок или взрослый: у каждого есть любимое занятие, дело, есть свое место, которое герои обустроят самостоятельно. Все домики имеют ту или иную индивидуальную атрибутику, связанную не столько с возрастными

особенностями, сколько с чертами характера, мировосприятием, гендерной, профессионально-трудовой и деловой спецификой.

Персонажи поддерживают порядок в своей вселенной все вместе, причем с одинаковым усилием взрослых и детей. Например, Пин изобретает инновационные устройства, чтобы сделать жизнь Смешариков комфортнее, Совунья следит за здоровьем всех жителей, Ньюша просто делает жизнь окружающих красивой только лишь своим присутствием.

Излюбленным времяпрепровождением для Смешариков является традиционное чаепитие за круглым столом, где взрослые герои и герои-дети общаются на равных, читая друг другу стихи, рассказывая смешные истории, обсуждая проблемы, которые не делятся на «взрослые» и «детские». Несмотря на то, что каждый Смешарик считает себя частью этого «круглого» мира, герои в нем не растворяются, каждый из них абсолютно уникален по характеру, привычкам, особенной картине мира. Будучи круглыми, они олицетворяют собственный мир, являясь символом образа мира в себе.

В «Смешариках», как и других современных сериалах, не прослеживается маркировка субкультурности детства. Анализ визуальных образов ребенка не всегда дает понимание особенностей возрастного символизма героев в кадре. Не во всех современных сериалах уделяется внимание специфической атрибутике детства и взрослости.

Один из ведущих способов встраивания ребенка в социокультурный контекст, является игра. Игра постоянно сопровождает ребенка на протяжении всего периода детства, являясь важным этапом процесса инкультурации, включая в коммуникативное поле не только сверстников, но и взрослых. Интересен тот факт, что советская анимация, очевидно, обращается к игре, как процессу, относящемуся к детству, но исключительно в контексте социальных связей детей друг с другом. В советском мире детства взрослый исключается из процесса игры, он соблюдает субординацию, решая серьезные, жизненно важные задачи («Осторожно, обезьянки», «Домовенок Кузя», «По дороге с облаками», «В порту» и др.) Исключением является образ Карлсона, фигуру

которого современные культурологи, социологи и антропологи используют в описании явления «Синдром Карлсона» – взрослого человека, не наигравшегося в детстве. Современная анимация гораздо охотнее включает взрослого в процесс игры наравне с ребенком, более того, в соревновательных видах игр, взрослый может проиграть ребенку, что еще раз подтверждает смену парадигмы отношений взрослый-ребенок в современной культуре, описанной Н. Постманом, Л. Горалик («Фиксики», «Смешарики», «Маша и Медведь», «Три кота»).

В советской анимации дети часто являются участниками игровых практик, либо повторяют, либо дополняют обряды, ритуалы, праздники и трудовую деятельность взрослого. Все многообразие игр, представленных в советской анимации, можно условно разделить на обрядовые игры и забавы, в которых, как правило, только дети принимают участие, и коллективные детские игры. Последние носят традиционный характер, корнями они архаичны и носят изначальную ритуальную функцию (которую постепенно утрачивают). Функцию инкультурации, когда ребенок через игру проходит стадии осмысления этого мира. Советской анимации 60-х годов характерны хороводные игры, прятки, догонялки. В анимации 70-х годов происходит постепенный переход от ритуальных игр, атрибутивных детской традиционной субкультуре, к играм городского типа или играм-фантазиям и импровизациям, где дети придумывают свою страну («Трям, здравствуйте!»), собственный язык («Котенок Гав»).

Анализируя игру в современной анимации, исследование выявляет качественные изменения, уход от привычных советскому детству игр, связывающих детей внутри их субкультуры. Из анимационного пространства практически исчезают игры, имеющие ритуальные корни: прятки, жмурки, салки. Игра наделяется индивидуалистичными и интеллектуальными характеристиками. Игровое взаимодействие между матерью и ребенком, опосредованное экраном, является ключевым фактором в формировании нарушений эмоционального интеллекта ребенка.

Так, М. Осорина в работе «Мир детей в секретном мире взрослых» пишет о необходимости личного, телесного контакта ребенка с матерью не только в младенческом возрасте. С помощью этого контакта ребенок познает мир, осознает себя его частью. В ситуации современной анимации анализ сюжетов и образов сериалов показывает иную картину. Ребенок воспитывается родителями по скайпу («Алиса знает, что делать»), еще не научившись ходить, может отправить себя в бандероли через приложение в телефоне («Возвращение в Простоквашино»), таким образом, взрослый утрачивает свою главную функцию – являться проводником в мир непознанный, быть медиатором между незнакомым пространством (хаосом) и освоенным (космосом).

Игры календарного круга практически исчезли из повседневного образа детства в современной анимации. Современные праздники однообразны, в них нет игры как механизма объединения двух миров - сакрального и профанного, и, как следствие, сакральное постепенно исчезает из культуры.

Анализ социального пространства образа детства позволяет выделить два подхода к использованию игры как способа инкультурации ребенка. Аниматоры советского периода 60–х годов встраивают игру как коллективное ритуальное действие, позволяющее узнать правила освоения пространства. Причем чаще всего в игре участвуют только дети: догонялки, прыгали-скакалки, городки, спортивные командные игры («Дед Мороз и лето», «Матч-реванш», «По дороге с облаками»). В 70-80-х гг. к традиционным моделям коллективных игр добавляются действия, связанные с освоением фантастического мира, получением с помощью игры знания, которое позволяет управлять невидимым миром. Так, герои могут летать на облаках, оживлять мир физических объектов.

Социокультурные отношения в современной анимации (за исключением сериалов «Три кота», «Мишки-мимимишки» и «Смешарики») опосредованы информационными ресурсами, социальными сетями, экраном («Фиксики», «Барбоскины», «Алиса знает, что делать!») Так, в сериале «Алиса знает, что

делать» (2016 г.) герой ребенка представляет собой человека в информационном обществе, не нуждающемся в рефлексивном осмыслении происходящих событий, понимании окружающего его мира, мир сам навязывается ему в виде готовых схем взаимодействия. Ребенок с самого раннего возраста приобретает опыт непрерывного знакового обмена и перекодировок. Ребенок и взрослый вовлечены в коммуникацию через экран, не позволяющий корректно «прочитывать» чувства, эмоции, которые каждая сторона испытывает. Это факт оказывает влияние не только на неудачи в взаимопонимании в отдельных эпизодах отношений, но и формировании эмоционального интеллекта ребенка в целом.

В современной анимации часто игра предстает в форме выяснения отношений, а не совместного освоения пространства, традиционных игр. Более того, в современной анимации часто игрой как традиционно детским видом деятельности, стали увлекаться взрослые герои.

Культивация игрового состояния разума, притягательность игры и идей возвращая «внутреннего ребенка» у взрослого человека как причина его инфантильности определяется разными причинами. Одна из них связана с неудовлетворенностью своим детским опытом и стремлением таким способом наверстать упущенное. Причины могут быть связаны с архаичным пониманием молодости как космоса, упорядоченной жизни, а взрослости и, как следствие, старости – с хаосом, смертью.

Очевидно, что такие герои как Карлсон и Винни-Пух, созданные на базе литературных произведений, имеют ряд характеристик, заданных авторами. Однако исследование работает с визуальным образом, созданным режиссером – аниматором, имеющим свое собственное видение, интерпретацию и понимание детства. Большинство отечественных режиссеров, создававших фильмы в 60-80-х годах, были детьми войны, поэтому исключать перенос желания наверстать упущенное, «прожить» детство заново в своих героях нельзя.

Явление «новый взрослый» невозможно интерпретировать однозначно. Для понимания его роли в формировании новой культуры детства необходимо

изучить это явление комплексно. В исследовании социального пространства образа детства особого внимания заслуживает анализ отношений ребенок-взрослый. Различия и сходства мира взрослого и мира ребенка, которые принципиально отличаются в советской и современной отечественной анимации.

И. Кон пишет о том, что детская культура содержит много архаичного, непонятного взрослому. Поэтому секрет сохраняется между мирами взрослого и ребенка в силу того, что взрослые забыли, как это быть ребенком. В этом смысле анимация Ю. Норштейна, Ф. Хитрука возвращает эту память взрослому через анимационные образы Винни-Пуха, Ежика и Медвежонка, Карлсона. В современной анимации это находит отражение в осмыслении границ между мирами взрослого и ребенка, формирования собственного культурного пространства детьми.

Формирование культурного пространства или детской субкультуры происходит в процессе обмена символами и знаками с культурой взрослых. По мнению В. Абраменковой, «детская субкультура это все, что создано человеческим обществом для детей и детьми. В более узком понимании – смысловое пространство ценностей, установок, способов деятельности и форм общения, осуществляемых в детских сообществах в той или иной конкретно-исторической социальной ситуации развития»¹.

Исследовательский интерес вызывает такое детское субкультурное явление как «страшилки» или «страшные рассказы». В нарративе анимационных фильмов они появляются практически на всех этапах исследуемого периода. Однако в зависимости от различных анимационных периодов, подходов и приемов детский страх трансформируется, как и содержание и символическое значение «страшилок». В социальном пространстве образа детства «страшилки» имеют функцию связи ребенка с внешним миром и непознанными явлениями, вызывающими чувство страха.

¹ Абраменкова, В. Социальная психология детства в контексте развития отношений ребенка в мире / В. Абраменкова // Вопросы психологии. – 2002. – № 1. – С. 3-16

«Страшилки» — это мифотворчество героя ребенка, это способ познания этого мира, его осмысления и интерпретации. Страшные истории помогают побороть противоречия, наделить именем то, что было не названо, приоткрыть завесу тайны жизни и смерти. В анимации 60-х годов исследование встречается тему страшилок не так часто, поскольку задача у мультипликации в этом периоде была иная: развлекательно-дидактическая, агитационная. Изображение ребенка, бесстрашно смотрящего в светлое будущее, без исключения решающего общие с коллективом задачи, не позволяло ему испытывать глубокий страх. С появлением образно-символической модели в 70-х годах тема страха как связующего звена между миром и ребенком, как способа инициации героя стала включаться в содержание историй («Ежик в тумане», «Малыш и Карлсон», «Ничуть не страшно»). Для осмысления незнакомой реальности герой ребенка в анимации этого периода способен создавать свое собственное мифическое пространство, которое основано на внутреннем взоре самого ребенка, его интуиции, связи с метафизическим миром.

В гипертекстуальной модели современной анимации режиссеры также не обошли тему «страшилок». В сериале «Машины страшилки» страшные истории приобретают иронический оттенок, что характерно постмодернистской культуре в целом. Архаическая функция «страшной» сказки уходит на второй план, она перестает быть способом познания законов этого мира, частью инкультурации ребенка. Ребенок не испытывает «священный трепет» перед неизвестным или мистическим, поскольку он владеет знаниями, достаточными для объяснения явлений, которые вызывали мистическое чувство у героев мультфильмов 70-80-х годов. Детство в современном мультфильме не мистифицирует реальность. В основном непонятные, незнакомые ребенку явления объясняются с помощью научных подходов («Фиксики»), достижений цивилизации («Возвращение в Простоквашино»). Даже волшебная сказка («Сказочный патруль»), герои которой попадают в ситуации, рационально необъяснимые, не вызывает у них чувство экзистенциального страха. Герои-дети не успевают погрузиться и осмыслить потенциально страшные ситуации,

они превращаются в очередные задачи-приключения, с которыми ребенок вполне способен справиться самостоятельно.

Образ детства в советской анимации в основном подражающий взрослым, копирующий, имитирующий их деятельность. Отвечая закономерности отношений ребенок – взрослый, советская анимация 60-х годов копирует модель, когда ребенок хочет быть взрослым, а взрослый не испытывает ностальгии по детству, решая на своей ступени развития соответствующие возрасту и статусу задачи.

Анимация 70-х годов выстраивает демаркационную границу, разделяя взрослых и детей в системе взаимоотношений. Аниматоры этого периода больше показывают детство без взрослых, поскольку в образе ребенка уживается и детство (возрастные границы) и взрослость (степень рефлексивности).

Современная анимация конструирует модель социальных отношений, именуемой в терминологии М. Мид префигуративной культурой. В рамках этой модели взрослый и ребенок выстраивают партнерские отношения, устанавливая друг за другом право быть равным участником коммуникации. Наглядным примером работы этой модели является сериал «Смешарики», который был задуман авторами как пример равноправия и взаимного уважения, где ребенок не считается «недовзрослым», а является личностью с уникальными жизненными переживаниями.

Советская анимация, в основном, показывает модель постфигуративной культуры во взаимоотношениях взрослый-ребенок, где взрослый, являясь носителем уникального знания, делится им с ребенком, а ребенок, чтобы стать взрослым, проходит инициацию. Мир взрослого для ребенка закрыт, запрещен, и он должен заслужить право считаться взрослым, равно как и мир детства огражден от взрослого секретом, где ребенок создает свою субкультуру с вымышленным языком, реальностью, миром («Самый маленький гном», «Трям, здравствуйте!»).

Изучая отношения «ребенок-взрослый» как структурный компонент образа детства, исследование выявляет стирание границ между ними. В своей работе «Исчезновение детства», которая была представлена в первой главе исследования, Н. Постман заявляет о том, что детство исчезает как феномен. Он объясняет это стиранием границ между взрослыми и детьми, исчезновением секрета, размыванием позиции «акме» взрослого. В информационном обществе взрослый мир не табуирует информацию для детей, а ребенок наравне с взрослым использует визуальную культуру как источник познания мира.

Тезис Н. Постмана находит подтверждение в анализе современных мультипликационных сериалов «Фиксики», «Смешарики», «Маша и Медведь», в которых происходит смена парадигмы отношений взрослый – авторитет, обладающий уникальным знанием и ребенок – ученик, желающий это знание получить.

Выявленные в первой главе подходы к конструированию анимацией образа детства, находят подтверждение социального и аксиологического пространств образа. В рамках концепций Л. Горалик «kidult», «синдром Питера Пена», «синдром Карлсона» изучаются модели взаимоотношений взрослых и детей. В большинстве примеров современной анимации идея инфантилизации взрослого, смены парадигмы отношений, стирания границ между взрослостью и детством, находит свое подтверждение. («Фиксики», «Три кота», «Барбоскины»). Культивируется актуальная для современного общества идея высвобождения «внутреннего ребенка», что влияет на разбалансировку устойчивой схемы взрослый – носитель знания и проводник в инициации ребенка, ребенок – ученик, нуждающийся во взрослом.

С точки зрения технической это проявляется в работе с формой, цветом, движением персонажей. Если в советской анимации герой взрослого не наделялся динамикой движения, был практически статичен, что обуславливалось его позицией мудрого, несуетливого, знающего персонажа, то

современная анимация часто технически оформляет персонажей взрослого и ребенка одинаково («Фиксики», «Смешарики», «Сказочный патруль»).

При условии присутствия образа взрослого в кадре советская анимация визуализировала его внешние атрибуты отличающимися от ребенка. Это выражалось в форме и цветовых решениях прорисовки героя: рост, одежда, характерная взрослому человеку («Варежка», «Мама», «Баранкин, будь человеком», «Домовенок Кузя», «Кот Леопольд»). Современная анимация в некоторых случаях принципиально стирает границы между взрослыми и детьми, используя технические средства. Художники сериала «Смешарики» схематично упрощают форму героев, не маркируя ее по возрастному признаку, артикулируя личную атрибутику героев: форма, цвет, индивидуальные атрибуты размывают эту границу.

Идея о «новом взрослом», прообразом которого выступает Маленький Принц, находит свое воплощение в анимационном образе Бараша («Смешарики»), рефлексивного ребенка, который находится в состоянии поиска смысла, придании экзистенциальной ценности своего существования.

В отечественных анимационных сериалах взрослые герои находятся под влиянием детей, могут выступать нерешительными, безынициативными, не способными быть проводниками во взрослый мир, которого ребенок-герой желает достичь. Образ Медведя из сериала «Маша и Медведь», оставляющего любые действия Маши безнаказанными, папа Кот из сериала «Три кота», папа Дим Димыча из сериала «Фиксики».

Подобную культурную функцию образа взрослого в трансляции системы ценностей и предпочтительных моделей поведения Л.С. Выготский назвал посреднической, а субъекта, ее выполняющую, – посредником. «Посредник – тот, кто полагает и олицетворяет границу между идеальным и реальным, а также строит и олицетворяет переход между ними»¹. Л. С. Выготский наделяет взрослого важными культурными функциями – быть образцовым проводником между мирами, выполнять древнюю функцию медиатора, знающего законы

¹ Выготский, Л. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. – М.: Педагогика-пресс, 1996.

жизни и порядок устройства. Взрослый в терминологии античной философии является образцом аполлонической культуры, он упорядочивает пространство. Ребенок же в силу не знания, отсутствия навыков и опыта стремится получить знания, которые позволяет ему научиться упорядочивать мир.

На основе анализа современных мультсериалов «Фиксикаки», «Барбоскины», «Смешарики», «Алиса знает, что делать» осуществляется попытка продемонстрировать, каким образом современная анимация меняет парадигму отношений, выстраивая их в логике префигуративной культуры (М. Мид), а также концепции «kidult» и «новый взрослый» (Л. Горалик). Это проявляется в организации личного пространства ребенка в кадре мультфильма, способов освоения мира.

Средствами компьютерной анимации образы взрослых и детей конструируются в едином ключе – цветовая гамма одинаково яркая, техника рисования на одном кадре создает эффект динамичного движения для всех героев, форма и атрибутивные элементы, которые могут разделить пространство на взрослое и детское, также визуализируются в единой логике, основываясь на одном параметре – индивидуальности.

Содержание и ценностные установки, связанные с поведением героев-взрослых современной анимации, подтверждают идею об инфантилизации, нерешительности, отсутствия зон влияния и авторитета («Фиксикаки», «Три кота», «Возвращение в Простоквашино»). Согласно концепции М. Осориной создание пространства влияния является необходимым атрибутом зрелости. В исследованиях М. Осориной каждый член семьи обычно имеет дома свои «зоны влияния», склонен занимать определенные места, и представлен своими вещами-символами¹.

В советской анимации социальное пространство, в котором ребенок вступает в коммуникацию с взрослым минимизировано. В метафоричной мультипликации 70-х гг. герой ребенка — это прообраз взрослого,

¹ Осорина, М. Современный детский фольклор как предмет междисциплинарных исследований (к проблеме этнографии детства) / М. Осорина // Советская этнография. – 1983. – № 3. – С. 35-45.

проживающего свое детство заново, рефлекслирующего, ищущего объяснения себя самого. («Ежик в тумане», «Винни-Пух», «Сказка сказок», «Малыш и Карлсон» и др.). Параллельно показана другая модель детства, в котором ребенок испытывает чувство экзистенциального одиночества. Дети могут находиться в окружении своей семьи, но при этом создавать параллельный мир, оживлять предметы, воображать новых друзей («Возвращение блудного попугая», «Про Веру и Анфису», «Самый маленький гном», «Варежка», «Простоквашино», «Малыш и Карлсон»). Так, в анимационном фильме «Домовенок Кузя» отношения ребенок-взрослый строятся через отстраненную фразу мамы «Умница, дочка!».

Однако, несмотря на то, что дети показаны достаточно самостоятельными, независимыми от взрослого, советская анимация, конструируя модель отношений «взрослый-ребенок», четко очерчивает границы этих двух миров. Взрослый – авторитет, имеющий достаточно серьезный багаж знаний и опыта, взрослый мир для ребенка в определенной степени закрыт, взрослость для ребенка является ценностью. Для того чтобы ее получить, необходимо преодолеть преграды, справиться с трудностями, пройти инициацию («Самый маленький гном», «Крошка Енот» и др.)

Л. Горалик предложила характеристики взрослости, которые исследуются в качестве содержательного компонента образа детства. Социальное пространство образа основывается на анализе взаимоотношений ребенок-взрослый, в которых взрослый определяется через успешность в работе, ответственность за семью, финансовым благополучием – то есть критериями, характерными для западной модели осмысления позиции взрослого человека. Паттерн взрослости в артикулируется советской анимацией 60-х, а также 70-80-х годов. Он воплощен в образах дяди Степы, мамы поросенка Чуни, медвежонка Умки, крошки Енота, дядюшки Мокуса. В середине 80-х появляется тенденция иронизации над функцией взрослого «Каникулы в Простоквашино». Эти герои участвуют в процессе инкультурации ребенка,

объясняют ему правила, рассказывают поучительные истории, с помощью которых ребенок осваивает культурное пространство.

В современной анимации паттерн взрослости выходит за пределы нормы по критериям, предложенным Л. Горалик. В мультсериалах «Фиксики», «Смешарики» создается новая парадигма отношений, где взрослый и ребенок в равной степени могут друг друга обучать, делиться знаниями. Взрослый меняет позицию учителя на ученика и не испытывает диссонанса, экзистенциального кризиса, он достаточно комфортно себя чувствует в новой роли, не стесняясь спрашивать совет о ребенка.

По словам М. Осориной, когда взрослый (например, родитель, воспитатель) хочет приобщить ребенка к определенной системе мировоззренческих принципов, а значит, и определенной модели мироустройства, то он обязательно должен воплотить ее в виде словесного, изобразительного или поведенческого текста (рассказа, песни, басни, картины, модели поведения и т. д.), который максимально легко и полно может быть усвоен воспитуемым¹. В анимации 70-х функцию рассказа, передачи культурных кодов через историю и нарративные практики выполняет не взрослый человек, а детализированный анимационным образом язык окружающий ребенка мир. Ребенок познает его самостоятельно, он способен понимать его законы и правила, видеть тайные послания, расшифровывать их («Ежик в тумане», «Комаров»). В современной анимации взрослых в окружении ребенка больше, некоторые из делают попытки передать сакральное знание. Так, в поиске Кузинатры (идея смысла жизни) герою Бараша помог именно взрослый – Карыч. Однако в основном дети не нуждаются в помощи взрослых, поскольку любое знание они могут найти самостоятельно.

Интерес вызывает смена социальной роли образовательных учреждений, воспитателей, учителей. Так, в советском мультфильме образ ребенка часто конструировался в контексте школы, детского сада, общения с

¹ Осорина, М. Современный детский фольклор как предмет междисциплинарных исследований (к проблеме этнографии детства) / М. Осорина // Советская этнография. – 1983. – № 3. – С. 35-45.

одноклассниками и учителями («Паровозик из Ромашково», «Крокодил Гена», «Комаров», «Чертенок №13», «Баранкин, будь человеком», «Вовка в тридевятом царстве» и др.). В современной анимации образовательное учреждение, как часть социального пространства, практически исчезает из жизни ребенка. Даже школа волшебниц из мультсериала «Сказочный патруль» конструируется пространством обучения только четырех главных героинь.

Таким образом, исследование социального пространства как структурного компонента образа детства обуславливает особенности его осмысления как культурного феномена, представленного в советской и современной отечественной анимацией. Особенность конструирования техническими средствами анимации проявляется в выборе формы, цвета, движения. Советская и современная анимации отличаются в использовании техник создания образа детства. В анализе социального пространства образа это находит свое отражение в подходах к осмыслению взаимоотношений взрослого и ребенка. Мультипликаторы советского периода (60-х годов) сознательно использовали принцип рисования на двух кадрах, чтобы образ взрослого не был суетливым, а воплощал уверенность и знание («Самый маленький гном», «Домовенок Кузя», «Кот Леопольд»). Образ взрослого конструируется детализировано, с атрибутами, характерными пониманию паттерна взрослости («Дядя Степа-милиционер»). Детство, напротив, определяется динамикой движения объектов в кадре, схематичностью и условностью прорисовки образа. Если взрослого нет в кадре, то он, как правило, воплощается в самом ребенке («Ежик в тумане», «Сказка сказок», «Винни-Пух и все-все-все»). Современная анимация использует кислотные цветовые решения в создании образа детства, гендерно маркирует героев цветом, конструирует образы взрослых и детей по одинаковым схемам, различая их в форме анимационного объекта размером («Фиксики», «Смешарики», «Сказочный патруль»).

Визуальная культура является пространством, в котором изменяются и дополняются смыслы социальных отношений взрослого и ребенка.

Анимация как визуальная практика всегда была близкая детству, однако выполняла разные функции. Советский период через анимацию показывал реальность, в котором выстраивались отношения взрослого и ребенка в четкой бинарной оппозиции. Анимация, копируя особенности социальных отношений, не оказывала влияния на их изменения, была частью детского мира и осуществляла развлекательную или дидактическую функцию, играя роль помощника взрослого. В современной анимации происходит сдвиг, характерный логике развития визуальной культуры, как языка информационного общества. Она становится топосом производства и воспроизводства детства, его норм и ценностей. В социальном пространстве образа современного детства анимация становится третьим участником в процессе инкультурации и социализации ребенка. В анимационном пространстве социальную функцию родителей отчасти выполняет Интернет, социальные сети, смартфон, с помощью которых ребенок узнает нормы и правила освоения мира.

Исследование образа самого ребенка, его взаимоотношений со сверстниками, взрослыми через игру, понимание коллективного и индивидуального детства, системы представлений и образов, выраженных в специфической атрибутике, в которых культура воспринимает, осмысливает детство, позволяет сделать вывод, что советская анимация предлагает два образа детства, тогда как современная анимация конструирует его в едином ключе.

2.4 Аксиологическое пространство как структурный компонент образа детства в советской и современной отечественной анимации

Образ детства представляет собой систему смыслов, ценностей, значений, отражающих социокультурный опыт ребенка. Он проявляется в социальных ролях, нормах, ценностях, которые и будут складывать аксиологический

компонент образа детства, необходимый для анализа анимационного материала.

Работая с аксиологическим пространством как структурным компонентом образа детства, исследование определяет ценность детства как такового, ценность дружбы и семьи, а также отношение к таким явлениям как творчество и свобода в советской и современной отечественной анимации.

Идея простоты детства с четким пониманием будущего, определением границ добра и зла представлена в одной из моделей советской анимации – 60-х годов. Демонстрируя «недетскую» природу детства через непривычные образы одиночества, рефлексии, философствований ребенка, мультипликаторы 70-х годов (Ю. Норштейн, Ф. Хитрук, А. Татарский) создали образ детства с его определенной сложностью, недооцененной и неотрефлексированной взрослыми.

В настоящий момент идея ценности детства, как в личностном, так и в культурном аспекте, не подлежит сомнению, научный, развлекательный, повседневный дискурсы репрезентируют неоспоримую культуротворческую, креативную востребованность детства¹.

В истории взгляда на детство происходит смена парадигмы осмысления ребенка через ценность творчества. С 70-х годов ребенок начинает пониматься не только как тот, кто способен воспроизводить готовые образы, использовать их в соответствии с установленными правилами. Личность ребенка определяется через способность к самостоятельному творчеству, а детство мыслится культурным пространством, свободным от шаблонов и установленных схем, в котором рождаются образы и символы, воплощающие глубину мироздания.

Этот тезис находит подтверждение в советской анимации, которая, предлагает два образа детства. Один из них артикулирует ребенка с позиции сотворца в создании светлого будущего не только своего, но и коллектива,

¹ Щеглова, С. Детство как социальный феномен (концепция социального конструирования детства): дисс. ... д-ра. социол. наук: 22.00.04 / Щеглова Светлана Николаевна. – Московский гуманитарный университет, 1999. – 326 с.

страны в целом. Ценностные аспекты образа коллективного детства выражены с помощью поверхностно-иллюстративного похода, фактически скопированы с реальности. Яркие, но не кислотные, а существующие в природе цвета, являются аллегорией красочного, светлого и беззаботного детства. Герои одинаковых форм, созданных по шаблонам, без ярко выраженных индивидуальных атрибутов в изображении отражают коллективную ценность детства 60-х годов.

Другой образ в анимации 70-х годов показывает ребенка, создающего свой собственный мир, являющийся прообразом детства, которого не было или давно утраченного. По сути, авторы 70-х годов, подарившие метафоричное, сложное по восприятию детство, и являются теми детьми, у которых есть нереализованная потребность созидания своего собственного мира. Ценность такого образа детства, полисемантического и мифотворческого, создается с помощью технических приемов: размытых контуров героев, большого количества крупных планов, сфокусированных на выражении эмоций, а не действий, неспешной смены кадров, монохромных оттенках и др.

Современные мультсериалы («Дракоша Тоша», «Маша и Медведь», «Сказочный патруль», «Барбоскины»), созданные в рамках гипертекстуальной модели, являются ее примером не только с точки зрения технической, но и ценностной парадигмы в понимании детства. Герои-дети находятся в состоянии непрерывного хаотичного перемещения в кадре, неестественно высокой динамики, поверхностной коммуникации, неосмысленных эмоции, не успевающих сменить одна другую.

Исследование обнаруживает в современной анимации тенденцию к признанию самобытности и самоценности детства. Она проявляется в сфокусированном внимании на равноправие мировоззрений ребенка и взрослого, понимании ребенка не как «недовзрослого», а как «другого», имеющего уникальную картину мира и права эту уникальность отстаивать. Так, в современной анимации поднимаются вопросы равенства в правах взрослого и ребенка в понимании свободы слова, действия, творчества, самоопределения.

Квинтэссенцией представлений о свободе ребенка в современной анимации является лозунг «Мое тело – мое дело!» на одной из футболок героини сериала «Алиса знает, что делать», название которого отсылает зрителя к отсутствию необходимости участия взрослого в решении проблем ребенка.

Пример подобной рефлексии дают работы философа Э. Левинаса. Ключевым моментом его генеративной теории предстают отношения отца и сына, а шире – взрослого и ребенка. Э. Левинас, рассматривая вопрос об отношениях отца и сына, формулирует проблему обновления субъекта, порождающего из себя другое субъективное начало, в отношении к которому осуществляется преодоление замкнутости субъекта в самом себе и в этом – собственное обновляющее возрождение¹.

Исследуя анимацию с точки зрения аксиологического подхода, нельзя не отметить образ детства, созданный мультипликационными студиями «Союзмультфильм» и «Экран» представляется разнообразным с точки зрения ценностей дружбы, семьи, взаимоотношений с взрослыми. С одной стороны, детство показано в контексте общения со сверстниками, ценности дружбы, важности жизни в коллективе. Ценность коллектива и коллективного детства представлена очень четко в одном из образов советского детства, появлявшемся в разное время с 60-х по 80-е гг. Однако даже в этом периоде коллектив участвовал в жизни героя-ребенка по-разному. В образе детства 60-х годов герои-дети чувствовали себя частью большого сообщества, им важна была оценка этого общества и сверстников, они перевоспитывались, прислушивались к коллективу («Баранкин, будь человеком», «Вовка в тридесятом царстве», «Песенка мышонка»). С точки зрения анимационных приемов это выражалось в крупных планах коллектива детей, одинаковой прорисовкой, формой, и цветовой гаммой всех героев. Индивидуальность внешней формы, содержания образа, личной атрибутики и индивидуальных переживаний не угадывалась («Дед Мороз и лето», «Паровозик из Ромашково», «Каникулы Бонифация», «Шайбу! Шайбу!», «Матч-реванш»).

¹ Левинас, Э. Тотальность и бесконечное / Э. Левинас. – СПб.: Университетская книга, 2000.

В 70-80-х годах ценность сообщества перестала нести дидактическую функцию и трансформировалась до совместного время препровождения и развлекательной деятельности – игры («По дороге с облаками», «В порту», «38 попугаев»). Герои в этом образе детства стали наделяться индивидуальными характерами, прорисованными деталями: очки в образ умного Слоненка, озорной бантик и прическа в образе Обезьянки. Особенно это стало появляться в мультфильмах, где ребенок стал противопоставлять себя коллективу («Комаров», «Чертенок №13») или где он не чувствовал необходимости в большом количестве друзей вокруг себя, концентрируясь на свои чувствах, понимании себя и мира вокруг себя («Варежка», «Малыш и Карлсон», «Зимняя сказка», «Ежик в тумане»). В этом случае аниматоры «помещали» героя-ребенка в пространство, которое он пытался осмыслить, наделяли его способностями оживлять мир физических объектов, например, превращая варежку в живое существо. Или намеренно сгущали краски и замедляли смену кадров для создания эффекта «вязкого» пространства, вызывающего трепет, экзистенциальный ужас и страх. Только герой, способный владеть метафизическими практиками и управлять страхами, способен преодолеть трудности и вернуться из путешествия домой, к другу («Ежик в тумане»).

С 70-х годов советское мультипликационное кино начинает говорить о другой стороне детства – не столь безоговорочно радужной и беззаботной, а наполненной одиночеством и страхом ребенка. В советской анимации появляется ребенок, который чувствует одиночество, хотя в большинстве случаев он любим своими родными и находится в семье.

Если для 60-х годов мотив одиночества и непонимания взрослыми ребенка был редким явлением («Варежка» (1967 г.)), то в период 70-80-х гг. «Союзмультфильм» практически не показывает детство в семье, а образ ребенка дополняется характеристиками инициативности, самостоятельности, осознанности. Дети сами восполняют пустоту, появившуюся в результате недостаточного общения с родителями, находят сказочных героев или животных, заменяющих братьев и сестер, непонимающих родителей,

отсутствие друзей («Домовенок Кузя», «Самый маленький гном», «Возвращение блудного попугая», «Малыш и Карлсон», «Простоквашино», «Необычный друг», «Про Веру и Анфису»).

В целом, современная анимация, как и советская, конструирует образ детства в окружении семьи с крепкими, дружескими отношениями, взаимной любовью родителей и детей, а также семейной взаимопомощью.

Современная анимация одинаково транслирует образ как нуклеарной малодетной семьи: Фиксики, Лунтик, Маша и медведь, так и многодетной «Три кота», «Барбоскины» – образ большой, сложной, но в целом дружной семьи, где интересам каждого находится своё место.

Анализ мультипликационных фильмов 70-х годов утверждает конструирование образа усеченной семьи как нормы. Речь идет о полном отсутствии отца и исключительно материнском воспитании: «Умка», «Умка ищет друга», «Мама для мамонтенка», «Крошка Енот», «Обезьянки», «Домовенок Кузя».

Лишь только с конца 80-х годов в анимацию все же входит образ любящего и заботливого отца с мультфильмами «Про Веру и Анфису», «Тайна третьей планеты», «Лоло и Пепе». Как правило, советская анимация представляет модель семьи с одним ребенком: «Домовенок Кузя», «Простоквашино», «Варежка», «Умка», «Крошка Енот» и др. Исключением являются мультипликационные фильмы «Мешок яблок», «Осьминожки» и «Осторожно! Обезьянки!», где многодетность изображается проблемой.

В современной анимации, в отличие от советского образа семьи, нет явного аксиологической прерогативы материнского воспитания над отцовским. В современном анимационном пространстве конструируется образ полноценной семьи, где оба родителя выступают равноценными актерами взаимодействия. («Три кота», «Барбоскины», «Ангел-беби»).

Особенность аксиологического пространства образа детства в современной анимации заключается в иронизации позиции взрослого. Родители во многих мультфильмах представлены скорее не авторитетными

наставниками, а погруженными в свои собственные дела, но периодически вникающими в жизнь своих детей. В современной анимации понимание дома, понимание семьи, аксиологические аспекты представлений ребенка об окружающем его мире конструируются в достаточно большой степени визуальной культурой, не напрямую от взрослого к ребенку, а опосредованно через экран («Фиксики», «Барбоскины», «Алиса знает, что делать», «Возвращение в Простоквашино»). Однако если советская анимация, исключая родителей из кадра, делает акцент на ценности детства как такового, где ребенок самостоятелен, осваивает этот мир без помощи взрослых, то современная анимация включает родителя в коммуникационное поле ребенка, но делает это опосредованно, через экран (родители по скайпу или в социальных сетях). Исследование выявляет закономерность создания эффекта присутствия взрослого в пространстве ребенка, например, с помощью закадрового голоса или технических устройств. Родители дают советы по скайпу, спрашивают о школьных успехах, не осознавая, что ребенок уже месяц как на каникулах («Алиса знает, что делать», «Возвращение в Простоквашино»). Таким образом, ценность участия родителей снижается, их реальная вовлеченность в взаимоотношения с ребенком симулируется; взрослые терпят неудачи в попытках утвердить собственный авторитет в жизни ребенка.

В современной анимации, равно как и в советской анимации, часто встречаются дети без родителей: «Маша и Медведь», «Смешарики», «Сказочный патруль», «Мишки-мимимишки». Взаимоотношения ребенка и взрослого в советской анимации регулируются определенными правилами, даже табу. Современная анимация предлагает новое прочтение взаимоотношений взрослого и ребенка, наделяя их неконсервативными ценностями, стандартами, моделями, в которых ребенок находится наравне со взрослым, имеет право говорить и делать все, что захочет, не взирая на правила и нормы.

Развлекательно-информационная сфера, индустрия моды, товаров и услуг также активно участвует и культивирует трансляцию неконсервативных ценностей. Динамика и широта представленности потребительской индустрии в информационном пространстве делает ее активным агентом конструирования ряда культурных стереотипов, в частности образа детства. Анализируя характер конструирования гендера индустрией моды, социальный антрополог Мэри Рюст отмечает очевидное смещение полюса с образа «невинного ребенка» в сторону «прикольного»¹. «Культурная схема «быть прикольной», мотивирует включать в самопрезентацию элементы эротизма, в чем участвует мода для девочек. Формируя гендерное поведение, девочки косвенно находятся под влиянием рекламной индустрии, потому что одежду они выбирают из той, что находится в магазинах»². Образ «прикольного» ребенка совмещает в себе два полюса – эротического и целомудренного, как следствие, парадигма «прикольного» становится доминирующей в рекламе, направленной на детей и подростков.

В результате создания модных паттернов, образов, дресс-кодов для детей оказываются нарушенными два связанных между собой в этическом отношении ограничения: нарушение возрастных границ (детям предлагаются модели для старшего возраста) и противопоставление детства и взрослости.

Ценность равных отношений взрослого и ребенка отлично демонстрирует современный анимационный сериал «Смешарики», который является символом новой культурной нормы в понимании ценности детства. Герои-дети являются детьми лишь с точки зрения возраста, в остальном - они персонажи взрослые с уникальной, не детской картиной мира, высокой степенью рефлексивности, способные на глубокие драматические переживания.

Изучая мир Смешариков с его «круглыми» героями, взрослыми и детьми, исследование артикулирует его как вселенную, находящуюся вне времени и пространства, вне традиционных моделей представления о мире взрослого и

¹ Мамычева, Д. Детство – метаморфозы культурного взгляда / Д. Мамычева. – Таганрог: РГНФ, 2013. – С. 127

² Там же

мире ребенка. В ней герои - взрослые и дети, живут по правилам равноправного диалога и совместного обсуждения проблем за круглым столом без секретов. В мире взрослого нет тем, которые было бы невозможно объяснить ребенку. Культурная реальность Смешариков далека от модели традиционной культуры. В ней нет четко выраженных этнокультурных доминант, нет сакрального знания, которое бы передавалось от взрослого мира детскому. Более того, при исследовании анимационного материала мы не встретили символических атрибутов детства, которые бы выполняли функцию передачи от одного поколения к другому культурных ценностей, смыслов, гендерных и профессиональных стереотипов. Однако в мире Смешариков нет и ключевых перемен, происходящих с детством в реальности современного информационного общества. В частности, культура детства Смешариков не опосредована техническими приспособлениями и экраном.

Анализ современных анимационных фильмов позволяет говорить об использовании иронии там, где некогда ценности и образы традиционной культуры были сакральны. Современная анимация демонстрирует также эклектичность и профанность культуры современности, где традиционные ценности семьи, дружбы, духовности как бы отходят на второй план и становятся одним из множества «языков» описания новой медиареальности для каждого отдельно взятого героя сериала. Особенно это заметно в исследовании эмоционального интеллекта, эмпатии у героев-детей в разные периоды развития анимации. Советская анимация, конструируя коллективную модель отношений, делает акцент на умение героя-ребенка «чувствовать плечо» другого в коллективе, возводит в ранг высокой ценности установки на дружбу, взаимовыручку, помощь в трудную минуту. В случае если в визуальном нарративе появляется антигерой, антагонист, противопоставляющий себя коллективу, в финале истории он овладеет необходимыми эмоциональными навыками, приобретет верные ценностные установки и обязательно исправится («Песня Мышонка», «Шайбу! Шайбу», «Баранкин, будь человеком!»).

Другой образ детства, активно развивающийся в 70-80-х гг. фокусируется на интроверсии, на возможности понять глубину собственных переживаний, создать свой собственный мир, уйти от реальности, с которой герой вступает в противоречие («Комаров», «Чертенок №13», «Варежка», «Ежик в тумане»).

В образе детства, сконструированном современной анимацией, дети часто ошибаются в эмоциях, они не всегда верно «считывают» чувства и переживания другого героя. Опосредованное экраном общение и вовсе не дает возможность героям погрузиться в эмоции другого и ощутить ценность и глубину переживаний ближнего. Исследование анимационных материалов позволяет сделать вывод о том, что в детской ценностной культуре, показанной в современных мультфильмах, особое место отводится спорам, конкуренции, словесным битвам героев, чего не наблюдалось в советской анимации. Герои могут долгое время обижаться друг на друга, предлагать обмен дружбы на материальные ценности, обесценивать чувства и переживания младших героев («Барбоскины», «Маша и Медведь», «Смешарики»).

Таким образом, работая с аксиологическим пространством как структурным компонентом образа детства, исследование определяет ценность детства как такового, ценность дружбы и семьи, а также отношение к таким явлениям как творчество и свобода в советской и современной отечественной анимации.

Идея простоты детства с четким пониманием ребенком будущего, определением границ добра и зла, границ взрослого и детского мира, где взрослый является носителем уникального знания, представлена в одной из моделей советской анимации. В ней акцентируется внимание на ценности коллективной дружбы, стремления к коллективному освоению пространства, целеполагания на светлое будущее.

Обнаружив в детской природе «недетские» страсти и оценив этот период как мало осознанный, анимация обернулась пониманием детства с его сложностью, философским подтекстом, метафоричностью. В анимации 70-80-х годов (Ю. Норштейн, Ф. Хитрук, А. Татарский) образ детства ценен

переживаниями ребенка, его способностью задавать философские вопросы, уникальностью опыта детства. Ценность семьи в этой модели нивелируется, ребенок представлен ценностью рефлексии и неколлективных дружеских отношений.

Интересен тот факт, что структура образа детства, предложенная в исследовании, не только подтверждает специфическое в строении образа детства на разных этапах развития отечественного аниматографа, но и позволяет выявить анимационные материалы, предлагающие новую культурную норму детства. Так современный анимационный сериал «Смешарики» выходит за рамки предложенной структуры незамкнутостью пространства, в котором находятся герои-дети, отсутствия экрана как канала общения и гаджетов, как средства коммуникации. В одном из интервью автор «Смешариков» заявляет, что в создании сериала следует логике «Винни-Пуха», а именно – когда все не черное и белое, а есть мир с его сложностью¹. В мультфильме мир не разделяется на детский и взрослый, он одинаково яркий для всех героев. Сериал является символом новой культурной нормы в понимании детства, представленной в современном аниматографе. Герои-дети являются детьми лишь с точки зрения возраста, в остальном - они персонажи взрослые с уникальной, не детской картиной мира, высокой степенью рефлексивности, способные на глубокие драматические переживания.

Современным отечественным аниматорам удастся создавать новую культурную норму детства, которую дети оценивают по достоинству. Так, авторы сериала «Смешарики» на Международном фестивале телевизионной анимации в Амалфи (Италия) получили приз детского жюри с формулировкой: «За то, что кино снято как для взрослых».

Современная анимация делает акцент на ценность равенства в отношениях ребенок-взрослый, на понимании права ребенка на свободу слова, действий, творчества, самоопределения. Взрослые персонажи признают за

¹ Прохоров, А. Эволюция аниматографа: от мультипликации к «фантому свободы» / А. Прохоров // Мультипликация, аниматограф, фантоматика. – 1989. – С.31-59

детьми глубину переживания, право на подлинную реальную жизнь, для детских персонажей детство проходит здесь и сейчас. Такой подход меняет традиционные позиции взрослого и ребенка, меняет сам концепт детства. Визуальная культура изобретает множественный язык описания реальности детства, которое по сути своей является эрзац-образом в современной анимации, собранном из постиронии, гиперссылок, брендов, отодвигающий ценностные и смысловые значения детства на второй план.

Обобщая результаты исследования анимационных материалов, выстроенного по пространственной схеме, можно сделать несколько выводов.

Во-первых, разработанная трехчастная структура для анализа образа детства позволяет комплексно проанализировать этот образ с точки зрения пространственного подхода. Структурные компоненты – ребенок, дом, игра, игрушка, электронные устройства, воплощенные в анимационном пространстве через визуальные образы, наделены разным смысловым и ценностным содержанием в зависимости от времени и культурного контекста создания мультфильма.

В результате исследование характеризует трехчастную схему как целостную интегративную структуру, где пространства не исключают, а взаимодействуют и дополняют друг друга. Аксиологическое пространство образа, выявляя характеристики семейных ценностей, связано с моделями взаимодействия ребенка и взрослого внутри семьи. Характер взаимодействия рассматривается в качестве параметра для анализа социального пространства образа. Инструменты взаимодействия – игрушки или экран технических устройств исследуется в работе как объекты физического пространства ребенка.

Попытка осмыслить образ детства в пространственной схеме позволяет выявить и проанализировать особенности структурных и содержательных компонентов образа детства, и представить три образа, сконструированных отечественной анимацией в период с 60-х годов по 2010-е годы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анимация, как вид визуального искусства, в разные периоды, рассмотренные в исследовании, конструирует образы разными способами. Она либо копирует поток жизни, максимально приближая образ к реальности, либо использует образ для создания новой реальности. В работах французского киноведа и критика А. Базена «Что такое кино?» он делил всех режиссеров на две группы: тех, которые верят в реальность и тех, которые верят в образность. Работа с анимацией выбранного периода, позволяет сделать выводы, подтверждающие тезис киноведа. Результаты исследования основаны на изучении технических подходов аниматоров периода 60-2010-х годов, историко-культурного контекста, в котором создавалось и развивалось отечественное анимационное искусство. На основании изучения конструктивных способностей анимации выстраивается работа с образом детства. Выделяются его структурные и содержательные компоненты, необходимые для анализа. Создается пространственная схема, обладающая детоцентричными характеристиками, в рамках которой выполняется исследование образа детства, осмысляются изменения, происходящие с ним в разные анимационные периоды.

Исследование охватывает период 60-2010-х годов, время, когда количество мультипликационных фильмов о детстве, про детство в разнообразных его воплощениях заметно увеличивается. Именно «Союзмультфильм» и объединение «Экран» с 60-х годов дают основной материал для исследования образа детства в анимации, понимания ребенком своего места в этом мире, собственного будущего, границы с миром взрослых, атрибутики детства - то есть всех тех параметров, которые ложатся в основу работы с анимационным образом. В работе использованы материалы более 100 советских мультипликационных фильмов с 1960 по 1991 гг. и 9 современных

анимационных сериалов (более 100 серий) периода с конца 90-х годов до 2010-х годов.

В логике структуры работы, определенной задачами, исследование демонстрирует разные подходы к конструированию образа детства в советской и современной отечественной анимации.

К ключевым инструментам, используемым анимационной практикой для придания изображению требующегося семантического звучания, являются цвет, форма и движение объектов, которые часто представлены в физическом и социальном пространствах образа детства как дихотомии: открытое/замкнутое, естественное/искусственное (гламурное), динамичное/статичное, созерцательное/действенное, реальное/нереальное, внешнее/внутреннее, естественные цвета/кислотные оттенки.

Отечественная анимация экспериментирует с техниками рисованного, кукольного, пластилинового мультфильма, тщательно продумывая художественный образ. Советская анимация проходит этапы от упрощенных схематичных образов, копирующих реальность, до многослойных техник, усложняющих изобразительные характеристики фильма, его цветовые, временные и динамические параметры. Советскую мультипликацию отличает индивидуальная манера в выборе цветовых решений. Анимация 60-х годов работает с природными, но яркими цветами, приближая образ окружающего мира, физических объектов, самого ребенка к реальности. Преодолевая зависимость от Диснеевской анимации, режиссеры 70-х годов «заставляют» цвет жить своей жизнью в кадре. Аниматоры усиливают его смысловую и символическую нагрузку, сужают цветовую палитру до монохромности, используют размытые контуры и сепию, отказываются от полноцветной передачи изображения, особенно в кукольных мультфильмах, чтобы сделать акцент на глубине и содержании переживаний героя.

Современная отечественная анимация без исключения создает мир анимации яркими, порой кислотными красками. С помощью цвета современная анимация выражает сложность отношений, эмоций, драмы героев, а также

намеренно маркирует гендерную обусловленность в одежде героев, пространстве мультфильма.

В выборе форм и динамики изображения советская анимация работает в различных техниках и приемах, таких как упрощение, «схематичность» и условность трактовки образа, что отображается в формах без отчетливо вырисованных атрибутов героя, одежды, индивидуальных деталей. Динамика движения осуществляется по схеме рисования на каждом кадре в конструировании образа ребенка. Движения взрослого в кадре всегда медленнее.

Анимация 70-х годов дает, напротив, иносказательную и символичную модель с прорисовкой деталей, метафоричным образным языком, гиперболой, гротеском. Развиваются авторские техники перекладки, коллажности, которые позволяют соединять разные элементы, виды и технологий анимации, использовать несколько изобразительных языков и семиотических кодов. Форма и движение как средства анимации также работают на усиление глубины образа. Формы образа ребенка все также просты, однако усложняется процесс конструированию мизансцен в кадре, уделяется большее внимание деталям и декорациям. Движение ребенка в кадре замедляется, детство перестает быть динамичным, обращаясь не к активному освоению мира, а к внутреннему созерцанию. Разнообразие техник решает художественные задачи анимационного фильма, при необходимости создавая эффект реального и нереального мира, разрушения границ пространства, переноса акцента на внутренние переживания героев.

Современные технологии, компьютерная графика, сочетая ссылки, большое количество знаков, символов создают ощущения мозаичности в организации пространства мультфильма. Знак утрачивает ценность в силу того, что сам по себе не может воплотиться через смысл. Знак приобретает значимость в совокупности с другими знаками и контекстом по принципу эклектики в искусстве. Монтажность, мозаичность выделяется не только в конструировании собственно визуального образа, но и в его содержании.

Обращаясь к историко-культурному контексту развития отечественной анимации, исследование приходит к выводу о том, что анимация конструирует образ детства в рамках анимационных подходов выбранных периодов. 60-е годы – поверхностно-иллюстративный, 70-80-е годы – знаково-выразительный (метафорический), конец 90-2010-е годы – гипертекстуальный (ризомный).

Анализ ключевых аспектов, влияющих на конструирование образа детства в анимационном пространстве определяет задачу анимации 60-х годов – утвердить значимость реальности, акцентировать внимание на копировании жизни советского общества без прикрас, показав это в простых и понятных анимационных схемах. Изучение анимации 60-х годов отмечает ее стилистическую зависимость от Диснеевской анимации. Однако апелляция к формам и принципам авангарда, характерным для искусства периода конца 60-х, условно становится переходом к утверждению отечественной мультипликацией собственного анимационного стиля. 70-80-е годы становятся некой рефлексией интертекстуального пространства культуры.

В 70-80-е годы анимация фокусируется на психологии субъекта, его внутренней связи с внешним миром, макро и мирокосмосом. Детство представляет собой множественные миры, созданные как пространство на основе внутренних психологических и символических законов, понятных герою. Признаками стирания границ между внутренним и внешним миром определяются появлением вымышленных героев, предметов, деталей, которые делят его мир на реальный и нереальный.

Изменения в социокультурной ситуации, появление недовольных привычным порядком вещей обуславливают попытки художника обрести утраченный идеал и стабильность, основу в дезинтегрированном мире. Этот факт подтверждается анализом сюжетов и образов анимации 70-80-х годов, в которых появляется нарратив путешествия в пространстве памяти и сознания, ностальгия по детству как смыслообразующему началу человеческой жизни. Анимация обращается к концепции мономифа, воплощая ее в идее возвращения человека в образный «дом детства», к своим истокам.

С конца 90-х годов, когда для аниматографа в России после кризисного периода открываются новые возможности и перспективы, анимация, как визуальный продукт массовой культуры, конструирует новый образ детства, созданный на основе системы стереотипов и имиджей, распространяемых в развлекательной форме, использует коллажные и мозаичные техники, создавая ризомные, поверхностные образы – симулякры.

В современной анимации это находит отражение в использовании признаков гипертекста. Обитая в гипертекстовом пространстве с его интерактивностью, мем воспроизводит образы детства в новой информационно-коммуникативной среде, которая отражает особенности современной визуальной культуры через упрощение, игровую и ироничную ностальгии по всей ушедшей культуре, постмодернистскую иронию. Используя визуализацию образов анимационных героев с помощью мемов, гифок, демотиваторов, анимация способствует созданию у массовой аудитории стандартов поведения, социальных мифов, коммерческих мифов, («Смешарики», «Маша и Медведь», «Фиксики», «Сказочный патруль» и др.).

В современных анимационных фильмах пространство приобретает характеристики общества потребления в целом – красочность, неестественная яркость, эстетика искусственно созданной красоты. В этом пространстве где общение опосредованно экраном. Индивидуальная культура конкретного героя-ребенка составляется из кусочков, она фрагментирована, мозаична, что усиливается гипертекстуальными подходами в создании образа. Отсылки к другим визуальным текстам, элементы интеграционной рекламы, аллюзии, избыточность символов делает образ детства неупорядоченным, еще более хаотичным. Технически эффект хаоса усиливается динамичной раскадровкой, быстрым переключением с картинки на картинку, что не дает возможности осмыслить глубину образа.

Влияние законов экономики на создание анимационного продукта соединяет мир взрослого и ребенка, тем самым обесценивает исключительность детства с его собственными правилами, законами, секретами.

Современная анимация 2000-2010-х гг. конструирует образ детства, не используя его традиционных атрибутов: ритуалов, игрушек, системы отношений. Она не обращается к этнокультурным доминантам детства, через которые проявляются глубинные образы определенной культурной системы.

Временные рамки, выбранные для анализа анимационного материала, обуславливают вывод о том, что именно в этот период в анимации происходит изменение точки зрения на ребенка, глубинности его переживаний, понимания границ с миром взрослого. Этот факт является ключевым для изучения особенностей конструирования образа разного детства в анимации. В исследуемый период интерес к личности ребенка и его существованию определяется изменением картины мира, в основе которой лежало коллективное, внеличностное начало. Образ детства, предложенный аниматорами 70-80-х годов, усложняется, он переходит от внешнего наблюдения за миром к погружению во внутренние, психологические процессы, осмыслению внутренних законов существования.

Сконструированный с помощью новых медиа образ детства в современной анимации постоянно претерпевает изменения. Исследование выделяет высокую динамику смены кадров, не позволяющую осмыслить глубину образа. Современная анимация не конструирует сложных визуальных образов, которые можно разложить на составляющие и осмыслить его глубину. Кадр перенасыщен деталями в образе самого героя, его физического пространства. Визуальный текст наполнен отсылками к другим текстам, рекламе, компьютерным играм, что не позволяет воспринять целостность образа.

Существенным основанием для изучения особенностей конструирования образов детства средствами анимации является изменение точки зрения на человека. Интерес к отдельной личности и его существованию определяется изменением картины мира, в основе которой лежало коллективное, внеличностное начало. В исследуемом периоде наблюдается повышение интереса к уникальности человека, в анимации это проявляется через

усложнение от внешнего созерцания к погружению во внутренние, психологические процессы, и возвращению к примитивности в изображении образа детства, мозаичности и профанности конструирования образа с 2000–х гг.

Культурологи и антропологи выделяют элементы визуальной культуры, помогающие осмыслить особенности визуализации тех или иных социокультурных явлений. Речь идет о понятиях, благодаря которым удастся упорядочить мир и опыт людей (это проявляется в форме, движении, цвете образа); об отношениях, в которых визуальная культура связывает понятия в пространстве и времени на основе причинно-следственных связей; о ценностях, которые визуальная культура артикулирует в образах, создавая визуальные контент и отражая специфику социокультурного развития общества. Через понятия, отношения, ценности как элементы визуальной культуры представляется возможным выявить структурные компоненты образа детства, которые помогут исследовать анимационный материал на предмет выявления особенностей конструирования образа детства в разные периоды развития отечественной анимации.

Понимание того, как сконструирован образ детства в визуальной культуре, строится на основе изучения многих антропологических, культурологических, социальных аспектов самого детства как феномена, представленных в работах Ф. Арьеса, Л. Демоза, М. Мид, И. Кона, В. Абраменковой, М. Осориной.

Динамика развития культуры детства по Л. Демозу показана в контексте отношения взрослого мира к ребенку, в которых с середины XX века взрослый выполняет помогающую функцию по отношению к ребенку. В большинстве исследований отмечается, что современная культура придает фигуре ребенка и заботе о детстве характер центрального культурного долженствования. Это может быть рассмотрено как воплощение культа детства и детоцентризма. В связи с этим обобщение опыта изучения детства как особого культурного феномена, представленного в работах М. Мид, Н. Постмана, К. Поливановой,

Д. Мамычевой, М. Осориной, В. Абраменковой, М. Минситовой, позволяет выявить структурные компоненты образа детства, которые выстраиваются вокруг образа самого ребенка.

Структура образа детства, представленная в исследовании, а также анализ ее компонентов по системе пространств, позволяет определить аниматора как творца, конструирующего мир анимационного фильма с его символическими, ценностными и содержательными характеристиками. Создавая образы и пространство для действия и движения героев, он должен создать некие первоначальные конструкты в визуальном тексте, определить предметные, символические, ценностно-смысловые параметры этого «мира», в котором будет существовать объект. Именно этот фактор позволяет разложить образ детства по структурным компонентам на три пространственных части, где есть физическое пространство (предметный мир), социальное пространство (отношения и освоение мира) и аксиологическое пространство, в котором проявляются ценностно-смысловые параметры образа.

Схема, предложенная в работе, носит детоцентричный характер. Однако определяя схему образа детства детоцентричной, исследование выделяет разные степени и формы этой характеристики. Исследование приходит к выводу о том, что сам образ ребенка, воплощающий детство, сконструирован в анимации выбранного периода по-разному. Советская анимация 60-х годов, копируя реальность детства, не показывает образ одного ребенка. В центре схемы всегда группа детей, коллектив, вокруг которого выстраивается вся пространственная система социальных взаимоотношений, взаимосвязей с предметным миром, освоения ценностных установок. Это отражает общую ценностную установку детства как коллективного, беззаботного и радостного начала человеческого бытия. Анимация 70-х годов определяет детоцентричность через тесную взаимосвязь ребенка с внешним миром и его глубокий внутренний мир. Ребенок хоть и находится в центре детоцентричного образа, созданного анимацией 70-х годов, он является одновременно частью мироздания. Детство имеет особое смыслобытийное начало для определения

пути взрослой личности. В этой связи особенно ценным представляется понимание чувств и переживаний ребенка в самом начале этого пути, поэтому детоцентричность образа обуславливает его ориентацию на рефлексивный образ мысли ребенка. Конец 90-2010-е годы детоцентризм характеризуется смещенным акцентом на роль частной жизни ребенка, его прав на собственное пространство, самостоятельность. В центре схемы находится образ ребенка, ориентированного на собственные нужды и проблемы. В некоторых случаях детоцентричность образа определяется законами информационного общества, которым подчиняется современная анимация, выбирая героев, сюжеты в соответствии с актуальностью образа ребенка как маркетингового хода для продвижения идей.

Структура трех пространств, предложенная в исследовании, подтверждает специфику строения образа детства на разных этапах развития отечественного аниматографа. Особое внимание уделяется символам и знакам, которые технически конструируют образ детства: это форма, цвет, движение, объекты, составляющие визуальный образ детства в анимации. С помощью анализа знаково-символической особенности образа детства, конструируемого в физическом и социальном пространстве анимационного фильма, исследование отвечает на вопрос «как» аниматор создает образ и какие смыслы в него вкладывает. К вопросу «как» можно отнести технические приемы, анимационные техники конструирования образа – из чего он состоит, какую форму, структуру и цвет он имеет, как это возможно интерпретировать. Работа с аксиологическим пространством анимационного материала позволяет выделить ценности детства, заложенные в тот или иной период создания анимационного фильма.

Исследование физического, социального и аксиологического пространств образа детства позволяет заключить, что анимация конструирует их по-разному. В зависимости от задач и периода развития анимации, выбираются форма, цвет, движение объектов, окружающих ребенка, заполняющих его физическое пространство.

В советских мультфильмах развлекательно-дидактической направленности, где детство является агитационным голосом и носит морализаторский характер, используется поверхностно-иллюстративный подход и принципы реалистичности в изображении объектов, природы, игрушек – всего, что окружает детство. К объектам физического пространства относятся комната, дом, улица – образы, скопированные с реальности, поэтому цвета, который используют режиссеры яркие, но естественные, не кислотные, цвета. Которые существуют в природе. Эстетика детства связана в 60-х годах с радостью, беззаботностью, пониманием его как периода игр и развлечений. В этом образе детства пространство открыто. Если ребенок показан в комнате, то игрушки, как физические объекты, окружающие ребенка, носят не декоративный характер. Ребенок в них действительно играет (мячики, машинки, скакалки, куклы), они выполняют свою непосредственную культурную функцию, а не являются фоном, симуляцией.

Параллельно с поверхностно-иллюстративным подходом в 70-х годах развивается знаково-выразительная модель. Она использует язык метафор и притч, описывая мир детства. Современная тема детства наполняется символами. Физическое пространство мультфильма делят предметы их мира реального и нереального. Реальный мир, как правило, выделяется монохромными цветовыми решениями, нереальный. В этом типе детства нет традиционной атрибутики, нет игрушек и предметов, характеризующих детство. Акцент смещен на внутренние переживания, одиночество и страхи, рефлексию прошлого, философские вопросы о будущем.

Современная анимация в большей степени владеет конструктивными характеристиками. Обращаясь к принципам монтажности и гипертекста, она собирает пространство ребенка как пазл, наполняя его предметами, плакатами с отсылками к рекламе, игрушками, которые становятся фоном, утрачивают свои функции в инкультурации ребенка. Культура детства в современной анимации становится опосредованной экраном. В физическом пространстве образа детства все чаще появляются техническими приспособлениями, с помощью

которых ребенок осваивает мир, часто не выходя за пределы комнаты. Во многих анимационных материалах современная культурная действительность отражается в приобщении к культуре в раннем детстве при помощи средств массовой информации и коммуникации, электронных устройств.

В анализе социального пространства как компоненте образа детства, выявляются особенности взаимоотношений мира взрослого и ребенка. В советской анимации режиссеры акцентируют разницу между мирами помощью динамики, раскадровки, цвета и формы. Так, ребенок, будучи по природе подвижным конструировался с помощью движения на каждом кадре, и выглядел динамично. Герой взрослого, напротив, не наделялся динамикой движения, был практически статичен, что обуславливалось двумя причинами. С одной стороны, советская анимация 60-х годов сохраняла позиция акме взрослого человека, определяла его несуетливым, мудрым персонажем, проводником во взрослый, серьезный мир («Домовенок Кузя», «Самый маленький гном», «Кот Леопольд»). С другой стороны, в советской анимации 70-х годов взрослый не появлялся в кадре, а воплощается в самом ребенке («Сказка сказок», «Ежик в тумане», «Винни-Пух и все-все-все»). Современная анимация использует технику движения в каждом кадре для всех героев, не разделяя по принципу детства – взрослости, также оформляет цветовыми решениями персонажей взрослого и ребенка одинаково («Фиксики», «Смешарики»),

Более того, советская анимация визуально атрибутировала взрослого человека через форму и цветовые решения. детали прорисовки героя (рост, отличающаяся от детской одежда) («Варежка», «Домовенок Кузя», «Баранкин, будь человеком», «Кот Леопольд»), тогда как в современная анимация предлагает новое решение, принципиально стирающие границы между взрослыми и детьми с точки зрения технологий и способов изображения. Так, в сериале «Смешарики» замысел режиссеров обуславливает конструирование образа взрослого и ребенка без явных маркировок: технические составляющие

образа, а именно форма, цвет, индивидуальные атрибуты, размывают эту границу.

Исследование образа самого ребенка, его взаимоотношений со сверстниками, взрослыми через игру, понимание коллективного и индивидуального детства, системы представлений, выраженных в специфической атрибутике, в которых культура воспринимает, осмысливает детство, позволяет сделать вывод, что советская анимация предлагает два образа детства, тогда как современная анимация конструирует его в едином ключе.

Таким образом, анимация 60-х годов, отвечая пониманию детства в контексте культуры, понимает ребенка «недовзрослым». Социальная специфика ребенка в анимации 60-х годов заключается в том, что он по своей природе нуждается во взрослом, поскольку находится на начальном этапе развития. В обществе он назидается взрослыми, чувствует снисходительное отношение. Анимация 70-х меняет суть отношения к детству, показывая, что ребенок сам по себе рефлексивен, а детство - исток бытия и ностальгия по прошлому. Форма конструирования образа ребенка артикулирует его принадлежность к детству, но символы и ценности, заложенные в образе далеки от наивного восприятия мира.

Современная анимация переворачивает модель взаимоотношений ребенок-взрослый. Если анимация 60-х годов могла создавать простой и наивный образ детства, определяя роль взрослого как проводника в другой, более серьезный и сложный мир, то современная анимация часто конструирует модель отношений по принципу маргинализации взрослого. Взрослый может делать что-то неправильно, отвечать невпопад, забывать и сомневаться, что абсолютно не характерно базовой позиции в модели отношений, представленной анимацией 60-х годов.

Анализ аксиологического пространственного компонента образа детства позволяет заключить, что анимация 60-х годов акцентированно демонстрирует детство как период радости и развлечения, что само по себе и является

ценностью. Детство – период, в который взрослому уже нет необходимости возвращаться, и он не испытывает ностальгию по этой части жизни, не рефлексиирует детские переживания. Смыслы, определенные как ценность, в этом периоде связаны с эстетикой развлечения, беззаботностью и наивностью детства. Анимация обладает назидательными смысловыми характеристиками, которые конструируют мультфильм по принципу руководства к действию. Ценностный компонент анимации 70-х годов не так очевиден, он ориентирован на детство как смыслообразующую характеристику всего человеческого пути. По этой причине ориентирован на человека, готового к ценностям медленной культуры – рефлексии, глубокого осознания событий, сверхчувствительности, эмпатии. Современная анимация отсылает к размышлениям о дефиците смысла в цифровой культуре. Изучая детство как конструкт, исследование приходит к выводу о том, что ценности завуалированы постиронией, не всегда понимаются в рамках контекста одной серии анимационного фильма, могут вызывать необходимость комментариев со стороны взрослого человека.

В рамках исследования советской и современной отечественной анимации рассматриваются такие ценности как дружба, семья, творчество, свобода, также акцентируется внимание на ценности детства как такового. Идея простоты детства с четким пониманием ребенком будущего, определением границ добра и зла, границ взрослого и детского мира, где взрослый является носителем уникального знания, представлена в одной из моделей советской анимации. В ней акцентируется внимание на ценности коллективной дружбы, стремления к коллективному освоению пространства, целеполагания на светлое будущее.

В анимации 70-80-х годов (Ю. Норштейн, Ф. Хитрук, Р. Качанов) поднимают вопросы детской природы, ее сложностью, философским подтекстом, метафоричностью. Образ детства, представленный анимацией этого периода, ценен переживаниями ребенка, его способностью задавать философские вопросы, уникальностью опыта детства. Ценность семьи

нивелируется, ребенок представлен ценностью осознанности высокой степени и неколлективных дружеских отношений.

Современная анимация конструирует образ детства в равноправных позициях ребенка и взрослого. Взрослые персонажи не отрицают рефлексивность героев-детей, признают серьезность эмоций и глубину их переживаний. Не занимая снисходительной по отношению к детству позиции, взрослый признает право на подлинную реальную жизнь, для детских персонажей здесь и сейчас. Такой подход меняет традиционные позиции взрослого и ребенка, меняет само понимание детства. Анализ современных анимационных фильмов позволяет говорить об использовании иронии там, где некогда ценности и образы традиционной культуры были сакральны. Современная анимация демонстрирует также эклектичность и профанность культуры современности, где традиционные ценности семьи, дружбы, духовности как бы отходят на второй план и становятся одним из множества «языков» описания новой медиареальности для каждого отдельно взятого героя сериала.

Осмысливая творчество как ценность советская анимация, с одной стороны, предлагает образ детства, где ребенок является сотворцом в создании светлого будущего не только своего, но и коллектива, страны в целом. Анимация 70-х годов показывает ребенка, создающего свой собственный мир, являющийся прообразом детства, которого не было или утраченного детства. По сути, авторы 70-х годов, подаривших метафоричное, сложное по восприятию детство, и являются теми детьми, у которых есть нереализованная потребность созидания своего собственного мира.

Современная анимация показывает ребенка не творческого, а креативного, ценность которого в глазах взрослых, одноклассников в том, чтобы создать нечто принципиально инновационное. Ребенок в современной анимационной культуре способен к креативу, однако он занимается созиданием часто в личных целях.

Таким образом, выявление структурных и содержательных компонентов образа позволяет определить смыслы, значения, понятия, концептуализирующие детство в интерпретациях культуры; проанализировать анимационные картины, описав специфику знаково-символической образности детства.

Трехчастная структура призвана выявить общее и специфическое в строении исследуемого образа детства в анимации в разные периоды развития аниматографа. Она также выявляет закономерности конструирования образа детства, его изменения и дает возможность более структурированно и последовательно осуществить компаративный анализ визуального конструирования образов детства в советской и современной отечественной анимации.

Выделенные компоненты структуры позволяют систематизировать образ детства, обобщить все данные, полученные в результате исследования визуализации детства, наиболее объективно подойти к анализу содержательного материала анимации в части вовлеченности ребенка и взрослого в символический обмен, субкультуры и атрибутики детства, трансформаций детства, становление анимации как общего коммуникативного поля культуры, в призме которого и происходит конструирование образа детства и осмысление феномена детства, подверженного тем же изменениям, кризисам или расцветам, что и культура в целом.

Работая с анимационным материалом в рамках выбранного периода, исследование демонстрирует существование трех образов детства в отечественной анимации. Особенностью развития анимации советского периода является параллельное существование двух образов детства: простого, беззаботного и сложного, философского, что отражает двуединство, существующее в мировой культуре в целом. Подтверждается условное деление на массовое и субкультурное, зрелищное и драматическое, сакральное и профанное. Современная анимация, будучи явлением постмодернистской культуры, отличается диффузностью, взаимным проникновением

традиционных классических бинарных оппозиций. В советской анимации идея двуединства особенно проявляется в конструировании образа ребенка как символического воплощения детства. В 60-х годах ребенок показан неполноценным членом общества, который нуждается в научении и назидании в силу своего поверхностного и наивного восприятия мира. В 70-е годы появляется ребенок, владеющий сакральным знанием, уникальной способностью наблюдать «невидимый» мир, задаваться сложными вопросами. В анимации этого периода детство приобретает драматический оттенок, оно не является им по сути, а становится ностальгией по прошлому, рефлексией истоков бытия. Современная анимация конструирует образ детства по принципу смешения и наложения разных техник, смыслов и ценностей, воплощенных в гипертекстуальном подходе. Она меняет парадигму восприятия ребенка и детства, переворачивая традиционные модели отношений мира взрослого и ребенка, маркируя взрослого, как неспособного решать задачи, определяющие его статус. Образ детства в современной анимации конструируется мозаично, встраиваясь в существующую логику развития культуры постмодерна, создавая новую культурную реальность детства.

Таким образом, исследование определяет визуальную культуру в качестве поля, в котором происходят кардинальные изменения детства. В работе визуальная культура представляется через анимацию, имеющую прямые ассоциации с миром детства в разные периоды своего развития. Однако выбранный для анализа период (60- 2010-е годы) обнаруживает разную степень ее взаимосвязи с детством. Визуальная культура проходит путь от функционирования в качестве фона, вспомогательного инструмента, утверждающего ценности и нормы советского общества, с помощью которого скопированные с реальности образы детства транслируются на экран, до конструктора, самостоятельно производящего и воспроизводящего образы детства, его нормы и ценности.

Исследование носит комплексный характер, поскольку работает параллельно с анимацией и детством как двумя многоаспектными феноменами

культуры. Однако работа может быть продолжена в направлении исследования аудиальной составляющей в анимации, поскольку искусствоведение понимает ее как аудиовизуальную практику.

Анализ музыкального сопровождения, работы звукорежиссеров, выбор актеров для озвучивания героев, изучение вербальных аспектов позволит дополнить результаты проведенного исследования, расширить представления об образе детства не только как конструкте, созданном в рамках визуальной культуры.

В исследовании проанализированы изменения в представлениях о детстве под влиянием визуальной культуры. Бинарная природа анимации позволяет не просто визуализировать или отражать смыслы феномена детства, те социально-культурные изменения, которые с ним происходят, но выступать в качестве самостоятельного конструирующего начала, создающего культурную реальность детства, наполняющего его новыми смыслами, символами, наполняя его своим пониманием места ребенка в мироздании.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абраменкова, В. Информационная среда и ее влияние на эмоционально-смысловое поле картины мира ребенка / В. Абраменкова. – М.: Проспект, 2000. – 308 с.
2. Абраменкова, В. Социальная психология детства в контексте развития отношений ребенка в мире / В. Абраменкова // Вопросы психологии. – 2002. – № 1. – С.3-16
3. Анимация в эпоху инновационных трансформаций: материалы IV междунар. науч.- практ. конф. «Анимация как феномен культуры» / ред. Н. Кривуля. – М.: Всерос. гос. ун-т кинематографии им. С.А. Герасимова. – 2008. – 358с.
4. Арнольди, Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея / Э Арнольди. – М.: Искусство, 1981. –211с.
5. Аромштам, М. Мульти-пульти в философском разрезе/ М. Аромштан // Искусство в школе. – 2004. – №5. – С.60-68
6. Асенин, С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. Асенин. – М.: Искусство, 1974. - 287 с.
7. Асенин, С. Мир мультфильма / С. Асенин. – М.: Искусство, 1986. – 288с.
8. Асенин, С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира / С. Асенин. – М.: Искусство, 1995. – 313с.
9. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 1974. – 391 с.
10. Арьес, Ф. Ребенок и семейная жизнь при старом порядке / Ф. Арьес. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 1999. –416с.
11. Бабиченко, Д. Искусство мультипликации / Д. Бабиченко. – М.: Искусство, 1964. - 115с.
12. Базен, А. Что такое кино? / А. Базен. – М.: Искусство, 1972. –383с.

13. Балаш, Б. Кино: становление и сущность нового искусства / Б. Балаш. – М.: Прогресс, 1968. – 328с.
14. Бардин, Г. Пространство сказки: живем как в сказке / Г. Бардин // Искусство Кино. – 1997. – № 3. – С.71-72
15. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / Р. Барт. – М.: Прогресс, 1989. – 616 с.
16. Барт, Р. Основы семиологии / Р. Барт // Структурализм: «за» и «против»: сборник статей; ред. Е. Басина, М. Полякова. – М.: Прогресс, 1975. – С. 114-163.
17. Бахтин, М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1990. – 541с.
18. Бердяев, Н. Самопознание / Н. Бердяев. – М.: ЭКСМО-Пресс, 1998. – 620с.
19. Беркова, Н. История анимационного искусства / Н. Беркова. – Алматы: Алматы, 2001. – 150 с.
20. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М.: 2009. – 245с.
21. Бурдье, П. Социология социального пространства / П. Бурдье. – СПб.: Алетейя, 2007. – 288с.
22. Верлен, Б. Общество, действие и пространство. Основы социальной географии как теории действия / Б. Верлен // Социологическое обозрение. – 2001. – №2. – С. 26 – 47
23. Вермонт, А. Спички, пластилин и фантазия (о мультипликации Г. Бардина) / А. Вермонт. – М.: Советский экран, 1987. – 23с.
24. Венжер, Н. Технология волшебства. Проблемы синтеза в художественной культуре / Н. Венжер. – М.: Наука, 1985. – 140 с.
25. Виноградов, Г. Страна детей: избранные труды по этнографии детства / Г. Виноградов. – СПб.: Историческое Наследие, 1999. – 547с.

26. Вирильо, П. Машина зрения / П. Вирильо. – СПб.: Наука, 2004. – 140 с.
27. Воглер, К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино / К. Воглер. – М.: Альпина нон-фикшн, 2015. – 476 с.
28. Волков, А. Мультипликационный фильм / А. Волков. – М.: Знание, 1974. – 40с.
29. Вольфганг А., Франк С. Техника звукоусиления. Теория и Практика / А. Вольфганг, С. Франк. – М.: ООО ПКФ Леруша, 2003. – 415 с.
30. Воронова, Е. Анатолий Прохоров: в логике Винни-Пуха [Электронный ресурс]/ Е. Воронова //Фома. –2007.– №7(51). – Режим доступа: <http://foma.ru/anatolij-proxorov-v-logike-vinni-puxa.html>.
31. Вузовская наука начала XXI века: гуманитарный вектор: Философия. История. Социология. Политология. Культурология и искусствоведение: материалы I Всерос. науч. заоч. конф. – Екатеринбург: УрГУ. – 2002. – 214 с.
32. Выготский, Л. Психология искусства / Л. Выготский. – М.: Искусство, 1965. – 379 с.
33. Выготский, Л. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. – М.: Педагогика-пресс, 1996. – 534 с.
34. Гадамер, Г.-Г. Истина и метод / Г.-Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
35. Гамбург, Е. Тайны рисованного мира / Е. Гамбург. – М.: Советский художник, 1966. – 120 с.
36. Гинзбург, С. Очерки теории кино / С. Гинзбург. – М.: Искусство, 1974. – 264с.
37. Гинзбург, С. Рисованный и кукольный фильм / С Гинзбург. – М.: Искусство, 1957. – 286 с.
38. Горалик, Л. Маленький Принц и большие ожидания: Новая зрелость в современном западном обществе / Л. Горалик // Теория моды. – 2008.– №8 – С. 456 с.

39. Громов, Е., Маньковская, Н. Постмодернизм: теория и практика / Е. Громов, Н. Маньковская. – М.: ВГИК, 2002. –134 с.
40. Делёз, Ж. Кино 2. Образ - Время / Ж. Делёз. – М.: Ад-Маргинем, 2001. –622 с.
41. Демоз, Л. Эволюция детства: психоистория / Л. Демоз. – Ростов н/Д.: Феникс, 2000. – 512 с.
42. Емельянов, А. Визуальная культура и пространство удовольствия / А. Емельянов // Вестник Удмуртского университета. Социология и Философия. – 2003. – С. 190-198
43. Ермилова, Г. Некоторые аспекты постмодернизма в анимации / Г. Ермилова // Тезаурусный анализ мировой культуры: Сб. науч. тр. – М.: Моск. гуманит. университет, 2006. – С.42-56
44. Ефимова, Н. Звук в эфире / Н. Ефимова. – М.: Аспект Пресс, 2005. – 141с.
45. Иванов-Вано, И. Кадр за кадром / И. Иванов-Вано //Мультипликация обретает звук. – М.: Искусство, 1980. – С.62-80
46. Иванов-Вано, И.И. Кадр за кадром / И. Иванов-Вано // Рисованный Звук. – М.: Искусство,1980. – С.89-92
47. Казарян, Р. Эволюция форм киносинтеза /Р. Казарян // Искусство Кино. – 1987. –№7. – С. 107- 123
48. Кислов, А. Оправдание детства как феномен культуры: Философский анализ: диссертация ... доктора философских наук: 09.00.13 / Кислов Александр Геннадьевич. – Уральский гос. университет им. А.М. Горького, 2002. – 244 с.
49. Кон, И. Ребенок и общество / И. Кон. – М.: Академия, 2003. – 336 с.
50. Кракауэр, З. Природа фильма / З. Кракауэр. – М.: Искусство, 1974. – 423 с.
51. Кривуля, Н. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века / Н. Кривуля. – М.: 2002. – 296 с.

52. Кривуля, Н. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дисс. ... докт. Искусствоведения: 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. – ВГИК, 2009. – 494с.
53. Кубелка, П. Слух (звук) посредник движения / П. Кубелка //Искусство кино. – 2002. – №2. – С.140-147
- 54.Куруленко, Э. Историческая эволюция детства. Социокультурныйаспект / Э. Куруленко // Вестник СамГУ. – 1998. – № 1. –С. 53-54
55. Леви-Стросс, К. Структурная антропология/ К. Леви-Стросс.–М.: Наука, 1985. –537 с.
56. Левинас, Э. Тотальность и бесконечное / Э. Левинас. – СПб.: Университетская книга, 2000. – 416 с.
57. Леонтьева, С. Жизнеописание пионера-героя: текстовая традиция и ритуальный контекст / С. Леонтьева // Современная российская мифология. – 2005. – №3. – С. 89–123
58. Лефман, Т. Феномен детства в современной визуальной культуре / Т. Лефман //Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – №39. – С. 100-105
59. Лефман, Т. Образ детства как объект конструирования в отечественной анимации / Т. Лефман //Вестник культуры и искусств. – 2019. – № 1 (57). – С.137–144
60. Лотман, Ю. О языке мультипликационных фильмов/ Ю. Лотман // Избранные статьи: В 3 т. –т. 3. –Таллин: Александра, 1993. –480 с.
61. Лотман, Ю. Репетиция оркестра в разваливающемся мире / Ю. Лотман //Киноведческие записки. –1992. – № 15. –С.145-148
62. Лотман, Ю. Семиотика пространства / Ю. Лотман // Избранные статьи. – 1992. – т. 1. – Таллин: Александра, –479 с.
63. Мамардашвили, М., Пятигорский, А. Символ и сознание. Метафизические рассуждения о сознании, символике и языке/М.К.

Мамардашвили, А.М. Пятигорский. – М.: Языки русской культуры, 1997. –224 с.

64. Мамычева, Д. Детство – метаморфозы культурного взгляда / Д. Мамычева. – Таганрог: РГНФ, 2013. –148с.

65. Маслова, О. Концепт детства в научной и художественной традициях XX века: дисс. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Маслова Ольга Олеговна. – Ярослав. гос. пед. ун-т им. К.Д. Ушинского, 2005. – 206 с.

66. Медынский, С. Оператор. Пространство. Кадр / С. Медынский. – М.: Аспект пресс, 2004. – 187 с.

67. Меерзон, Б. Акустические основы звукорежиссуры / Б. Меерзон. – М.: Аспект пресс, 2004. – 205 с.

68. Меерзон, Б. Оборудование студий / Б. Меерзон. – М.: «625», 1996. – 199 с.

69. Мид, М. Культура и мир детства / М. Мид. – М.: Наука, 1988. – 429с.

70. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве: сборник статей / сост. С. Асенин. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.

71. Нефедова, Л. Феномен детства в основных формах его репрезентации: автореф. дисс. ...д-ра филос. наук: 09.00.13 / Нефедова Людмила Константиновна. – Омский гос. пед. университет, 2005. – 40 с.

72. Нефедова, Л. Философский смысл детства / Л. Нефедова. – Омск: Амфора, 2010. – 201 с.

73. Норштейн, Ю. Беседа с Т. Иенсен / Ю. Норштейн // Искусство кино. – 1985. – №2. –С.81-98

74. Норштейн, Ю. Заново отыскать простоту / Ю. Норштейн //Искусство кино. – 1997. – №3.– С. 71-83

75. Норштейн, Ю. Метафоры/ Ю. Норштейн // Искусство кино. – 1994.– №4.– С.92-104

76. Норштейн, Ю. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации/ Ю. Норштейн. – М.: ВГИК, 2005. – 248с.

77. Норштейн, Ю., Ярбусова Ф. Сказка Сказок / Ю. Норштейн, Ф. Ярбусова. – М.: Красная Площадь, 2005. –228 с.
78. Норштейн, Ю., Ямпольский, М. За видимой картинкой на экране / Ю. Норштейн, М. Ямпольский. – М.:Наука,1985. – 160 с.
79. Олешко, В. Так рождается мультфильм / В. Олешко.– Минск: Полымя, 1992. –С.5-19
80. Орлов, А. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий / А. Орлов. – М.: ИМПЭТО, 1995. – 384 с.
81. Орлов, А. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания / А. Орлов. – М.: ГЕО, 1998. – 336
82. Осорина, М. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М. Осорина. – СПб.: Питер, 2000.– 278с.
83. Осорина, М. Современный детский фольклор как предмет междисциплинарных исследований (к проблеме этнографии детства) / М. Осорина // Советская этнография. – 1983. – № 3. – С.35–45.
84. Постман, Н. Исчезновение детства [Электронный ресурс] / Н. Постман // Отечественные записки: журнал для медленного чтения. – 2003. – №4. – Режим доступа: [http:// magazines.russ.ru/oz/2004/3/2004_3_2.html](http://magazines.russ.ru/oz/2004/3/2004_3_2.html) (дата обращения 10.10.2019)
85. Пропп, В. Поэтика фольклора / В. Пропп. – М.: Издательство Лабиринт, 1998. – 352 с.
86. Пропп, В. Фольклор и действительность / В. Пропп. –М.: Наука, 1976. - 325 с.
87. Прохоров, А. Эволюция аниматографа: от мультипликации к «фантому свободы» / А. Прохоров // Мультипликация, аниматограф, фантоматика. – 1989. – С.31-59
88. Разлогов, К. Кинопроцесс XX-начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры / К. Разлогов. – М.: Академический проект, 2016. – 639 с.

89. Разлогов, К. Стрoение фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана / К. Разлогов. – М.: Радуга, 1984. – 278 с.
90. Розин, В. Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир / В. Розин. – М.: Ленанд, – 2016. – 272 с.
91. Ромашова, М. От истории анимации к истории детства в СССР: постановка проблемы / М. Ромашова // Вестник Пермского университета, 2011. – №3 (17). – С. 114-119
92. Русинова, Е. Звук рисует пространство / Е. Русинова // Киноведческие Записки. – 2005. – №70. - С.237-248
93. Серов, Н. Цвет культуры: психология, культурология, физиология / Н. Серов. – СПб.: Речь, 2004.- 672 с.
94. Симакова, Ю. Герменевтический потенциал анимации в исследовании культуры: автореферат дис. ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Симакова Юлия Алексеевна. – Уральский федеральный университет имени первого президента России Б. Н. Ельцина, 2014. – 22 с.
95. Смоляное, Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Смоляное. – М.: ВГИК, 2005. – 128 с.
96. Суворкина, Е. Субинститут – и эрзац-феномены в субкультуре детства: автореферат дис. ... доктора культурологии: 24.00.01 / Суворкина Елена Николаевна. Санкт-Петербургский гос. университет, 2017. – 44 с.
97. Теребихин, Н. Метафизика Севера: монография / Н. М. Теребихин. – М-во образования и науки Рос. Федерации, Гос. образоват. учреждение высш. проф. образования "Пом. гос. ун-т им. М. В. Ломоносова". – Архангельск: Пом. ун-т, 2004. – 271 с.
98. Трапезникова, Е. Эволюция образа художественного пространства в Российской анимации (1985–2014 гг.) / Е. Трапезникова. – М.: 2015. – 180 с.
99. Улыбина, Е. Инцестуозная реальность детства в современной культуре / Е. Улыбина // Мир психологии. – 2002. – № 1. – С. 30-47.
100. Фарман, И. Воображение в структуре познания / И. Фарман. – М.: 1994. –215 с.

101. Фуко, М. Надзирать и наказывать: рождение тюрьмы / М. Фуко. – М., 1999. –345 с.
102. Хитрук, Ф. Профессия-аниматор: соч. в 2 т. / Ф. Хитрук. – М.: ГАЯТРИ, 2007. – т.1. –304 с.
103. Хитрук, Ф. Самое детское искусство / Ф. Хитрук //Искусство Кино. – 1982. – № 7. – С.39-46
104. Хитрук, Ф., Хржановский, А. Беседы при ясной луне / Ф. Хитрук, А. Хржановский // II Киноведческие записки. – 2001. – № 52. – С.59-97.
105. Хроника развития анимационных технологий //Киноведческие записки. – 2001. –№52. – С.26 -38
106. Шкловский, В. За сорок лет. Статьи о кино / В. Шкловский. – М.: Искусство, 1965. – 455 с.
107. Шустова, О. Неисчерпаемый потенциал мультипликации/ О. Шустова // Искусство в школе. – 2004. – № 2.–С.18-25
108. Щеглова, С. Детство как социальный феномен (концепция социального конструирования детства): дисс. ... д-ра. социол. наук: 22.00.04 / Щеглова Светлана Николаевна. – Московский гуманитарный университет,1999. – 326 с.
109. Эйзенштейн, С. Дисней II Проблемы синтеза в художественной культуре / С. Эйзенштейн. - М.: Наука, 1985. –365 с.
110. Эйзенштейн, С. Избранные произведения в шести томах, т.2 / С. Эйзенштейн. – М.: Искусство.– 1964. – 564с.
111. Эльконин, Д. Психология игры / Д. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
112. Энциклопедия отечественной мультипликации / сост. С. Капков. – М.: Алгоритм, 2006. –816 с.
113. Юнг, К. Конфликты детской души / К. Юнг. – М.: Канон, 1997. – 332с.
114. Ямпольский, М. Видимый Мир / М. Ямпольский. – М.: НИИ киноискусства, 1993. –216с.

115. Ямпольский, М. Мифология звучащего мира и кинематограф / М. Ямпольский // Киноведческие Записки. – 1988. – №1. – С.80-109
116. Bonnel, V. Iconography of Power: Soviet Political Posters under Lenin and Stalin / V. Bonnel. –Berkeley, 1997. – 245 p.
117. Kelly, C. Children's world: growing up in Russia, 1890–1891 / C. Kelly. –London: New Haven, 2007. – 54 p.
118. Laster, J. Principles Of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation / J. Laster // SIGGRAPH 87, Computer Graphics. – 1997. – Vol. 21, No. 4. – pp. 138 –144.
119. Mitchell W. J. T. What Is Visual Culture? / W. J. T. Mitchell // Meaning in the Visual Arts: Essays in Honor of Erwin Panofsky's 100th Birthday. – New-Jersey: Princeton University Press, 1995. – pp. 38 – 56
120. Pink, S. Interdisciplinary agendas in visual research: re-situating visual anthropology / S. Pink // Visual Studies. – 2003. – Vol.18, No.2. – pp. 179-192.
121. Rose, G. Visual Methodologies / G. Rose. – London : SAGE Publications, 2007. – 287 p.
122. Schwartz Joan M. Negotiating the Visual Turn: New Perspectives on Images and Archives / Joan M. Schwartz // American Archivist: Review Essay. - Vol. 67. – №1. – 2004.
123. Thomas F., Johnston O. The illusion of life: Disney animation / F. Thomas, O. Johnston. – NY: Hyperion, 1995. – 576 p.
124. van Leeuwen, T. Semiotics and Iconography / T. van Leeuwen T., C. Jewitt // Handbook Of Visual Analysis / T. van Leeuwen, C. Jewitt. – London: Sage, 2000. – Ch.7. – p. 93–117.
125. Whitaker H. J. Timing for Animation / H. J. Whitaker. – Heinemann, Publishing Company, 2002. – 286 p.