

## О СПЕЦИФИКЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

**Е.М. КУЗНЕЦОВА**

*Белгородский государственный институт искусств и культуры*

*e-mail: kuz-netzova\_em@mail.ru*

В статье осуществлен анализ мультипликации как специфического вида искусства. Отмечается близость мультипликации к театру и художественной литературе.

Ключевые слова: мультипликация, кинематограф, визуальное, символ.

Мультипликационный кинематограф – особый вид кинематографа. Он является одним из самых молодых видов кинематографического искусства, но, не смотря на это, проделал огромный путь в своем развитии, превратившись из яркой технической игрушки в могущественное и зрелое искусство.

Само понятие искусство используется в двух значениях: 1) мастерство, умение, ловкость, сноровка, развитие знанием дела; 2) творческая деятельность, направленная на создание художественных произведений, шире – эстетически-выразительных форм. Понятийный статус Искусства непосредственно связан со вторым значением термина, сохраняя первое в качестве технического условия всякого творчества. Понятие «Искусство» коннотируется историческими изменениями (трансформациями) форм и типов культуры, их взаимодействиями, а соответственно – характером философских, искусствоведческих, художественно-поэтических рефлексий и к настоящему времени представляет собой многомерное смысловое образование, принципиально открытое для включения новых смысловых элементов, порождаемых непрестанно длящимся и трансформирующимся художественно-эстетическим опытом человечества, в том числе развитием интеркультурных связей, коммуникаций, обменов, технологий, обеспечивающих и поддерживающих творчество и трансляцию в обществе его продуктов<sup>1</sup>.

Искусство является частью культуры, ее носителем. Искусство различно, так как создается в разные эпохи и разные цивилизации и отражает ценности той эпохи, в которую создается: «Искусство, в силу своей эмоциональности, многомерности и полифункциональности позволяет особенно действенно формировать первичные образы. При этом искусство является воплощением духовных ценностей людей и выражает отношение человека ко всем в мире»<sup>2</sup>. Но мультфильм не только носитель культуры, он отображает, как и все виды искусства, ценности человека той или иной цивилизации, и тем самым формирует культуру подрастающего поколения. И совершенно очевидно, что мультфильм – отражение современной культуры.

Семен Сергеевич Гинзбург, советский историк кинематографа, в своем произведении «Рисованный и кукольный фильм: очерки развития советской мультипликационной кинематографии» писал: «Этот поистине поразительный рост молодого киноискусства предопределен особенностями его художественной природы. При всем своеобразии кинематограф обладает качествами, сближающими его с другими искусствами. Он родствен литературе, ибо, подобно ей, изображает действительность в ее развитии и изменении. Он близок изобразительным искусствам, ибо воссоздает действительность не в словесном описании, а в зрительных образах. Он имеет много общего с театром, ибо в большинстве своих произведений воплощает свои образы средствами актерского творчества.

<sup>1</sup> Искусство. Большой энциклопедический словарь [http://enc-dic.com/new\\_philosophy/Iskusstvo-531/](http://enc-dic.com/new_philosophy/Iskusstvo-531/)

<sup>2</sup> Адам Д.А. Формирование у дошкольников представлений о мире природы как духовной ценности средствами современного искусства / Экологическая педагогика: сборник научных статей по материалам XI Международной конференции. – Екатеринбург, 2005. – С. 34.



И, наконец, его монтажно-ритмический строй, несомненно, роднит его с музыкой»<sup>3</sup>. Но стоит заметить, что такая близость мультипликационного искусства к другим искусствам, не только не снижает его художественного своеобразия, она находится с ним в прямой зависимости, т.е. тот материал, из которого создаются произведения, и те средства, с помощью которых создается материал. В результате чего расширение и развитие этого материала и этих средств изменяет характер кинематографического синтеза.

Вместе с другими средствами развития технического прогресса, на наших глазах развивались художественные средства кинематографа и мультипликации в том числе. Сначала черно-белое кино, которое переросло в цветное, из немого становясь звуковым. Появление слова, а также цвета, почти полностью изменило природу киноискусства, тем самым сблизив его с такими видами как театр и живопись.

Есть и другие причины, вызвавшие выделение из художественной кинематографии особого ее вида – мультипликационной кинематографии. С. Гинзбург писал: «Первой и самой общей из них является фиксация съемочным аппаратом на киноплёнке наблюдаемых или воссозданных перед объективом картин действительности. Эти картины могут быть бесконечно разнообразны, как и те, которые предстают перед человеческим глазом. Объектив в равной мере способен фиксировать картины жизни, развивающейся на огромных пространствах в ширину и глубину (общий план), и важные детали этих картин, приближая зрителя к объективу наблюдения или даже показывая ему явления действительности как бы через увеличительное стекло (средние и крупные планы). Аппарат может свободно перемещаться в том пространстве, в котором происходит действие, передвигаясь в нем плавно (панорамы, отъезды и наезды) или толчками (смена монтажных планов), ему доступны любые углы зрения на проходящие события (ракурсная съемка), он может соединяться в пространстве кадра различные одновременно развивающиеся действия (многоплавность действия). Кинообъектив – это как бы безгранично подвижный человеческий глаз. И на события, являющимися содержанием кинопроизведения, зритель смотрит при помощи этого глаза, он видит их такими, какими их оптически воспроизвели режиссер и оператор»<sup>4</sup>. Репрезентируемая киноаппаратом точка зрения, конечно, в определенной мере принудительна. Но, как и в литературе, при чтении книги, перед нами раскрывается сюжет, и персонажи, и образы, и все происходящие события заданы нам автором. В живописи, все обстоит так же, мы рассматриваем произведение живописи, стараемся поймать определенные моменты произведения, чтобы раскрыть его содержание, а точка зрения на события задана художником. Эту же взаимосвязь мы можем наблюдать в театре, и в кино, и в других видах искусства. Описываемая в терминах органопроекции, камера есть продолжение глаза и, соответственно, взгляда художника.

«Оптическая природа киноизображения предопределяет еще одну важнейшую особенность киноискусства – с нею связана практически беспредельная подробность и протокольная фотографическая точность фиксации на пленке видимых в объектив картин жизни. Аппарат только копирует ту действительность, которая перед ним развивается, но сам по себе он ее не преобразует, хотя выбор оптики влияет в известной мере на характер киноизображения»<sup>5</sup> – С. Гинзбург, упоминая в своих работах про подробность и точность изображения в кинематографе, хотел показать то, что образ, например человек, в игровом художественном фильме является, как объектом, так и субъектом творчества. И благодаря, этой важной особенности, которая придает художественной игровой кинематографии исключительную конкретность, а также воплощение детализированных образов и близкую связь киноискусства с жанрами литературы (современная реалистическая проза и драматургия). Безусловно, тезис о реализме кинематографа был обоснован и обоснован по сей день в рамках существовавшего дискурса кино того времени. Уже позднее в целом ряде направлений появится критическая рефлексия политико-

<sup>3</sup> Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм: очерки развития советской мультипликационной кинематографии. – М., 1957. – С.5.

<sup>4</sup> Там же. С. 6.

<sup>5</sup> Там же. С. 7.

идеологических оснований кинематографа и утверждение о том, что кино-взгляд не столь объективен как это кажется.

Вернемся к создателям, режиссер, сценарист, оператор задают зрителю свою точку зрения, и не только, еще создают Образ! Этот образ наделяют определенными качествами, стараются подчеркнуть определенные черты, но не могут отбросить все остальные, для них несуществующие. «В этом и есть сила игрового кино, но вместе с тем и его ограниченность, – писал С. Гинзбург, – Ибо подробность характеристики используется далеко не всеми художественными жанрами. Уже гротескный образ не всегда доступен актерскому творчеству. А образ-символ, а образ-метафора, которыми так часто пользуются сказка и басня, не могут стать объектом актерского перевоплощения. И именно это обстоятельство предопределило возникновение особого вида киноискусства, не связанного с актерским творчеством, – мультипликационного кино»<sup>6</sup>. В этом специфика мультипликации как вида, отражающего то, что не может отразить художественный кинематограф. Мультипликация в большей мере символическое искусство.

Способы индивидуализации, особенно те способы, которые используют в современном кино и современном театре, наряду с универсальными способами, отображают картину действительности с элементами фантастики, т.е. того, что не существует. С этой точки зрения, художественный образ и достигает своей индивидуализации с помощью этих самых фантастических элементов, которые не существуют: «Так обстоит дело, например, в эпосе многих народов. Народный эпос, как отмечал один из самых глубоких его знатоков М. Горький, создает в своих образах «гениальные символы», «гигантские обобщения жизненного опыта народа»<sup>7</sup>. В эпосе личность главного героя может быть наделена необычайной физической силой, мужеством и мудростью, но лишена детальной психологической и бытовой характеристики. Это происходит потому, что герои эпоса являются воображаемым образом, выражающим жизненные силы народа. Они являются народным символом, например, Илья Муромец – это народный символ, который олицетворяет всю мудрость народа, волю крестьянства, а его подвиги – это подвиги целой богатырской рати. Если рассматривать такое произведение как «Слово о полку Игореве», в котором олицетворением военной силы является образ Буй Тур Всеволода, то в данном произведении поэтическое обобщение строится по той же структуре, что и синекдоха. Как пишет историк мультипликации С. Гинзбург, возможно, что на самом раннем этапе развития поэзии формой образного обобщения являлась синекдоха, которая в свою очередь превратилась позднее в поэтическую форму.

Одним из самым древнейших жанров художественной литературы является сказка. Сказка сопровождает нас на протяжении многих веков, особенно своими незабываемыми сказочными сюжетами. Можно сказать, что сказка вечно жива, она развивается, наполняется новым содержанием, меняет свою форму, она непрерывно изменяется, обрастает все новыми и новыми сюжетами, поэтому можно утверждать, что сказка вечно современна! Сказки различны по жанрам, например, бывают сказки волшебные, сказки про животных, сатирические и др. Русские сказки отличаются от сказок народов Западной Европы своей особенностью и национальным своеобразием. В русских сказках главные герои наделены мудростью и силой, основные образы волшебные, такие как, леший, Кощей Бессмертный, Баба-Яга, Змей Горыныч и др., которые наделены большой волшебной силой, и отрицательными качествами, но не смотря на это данные персонажи не мешают главному герою и не вмешиваются в ход событий происходящего в сказке. Также в русских сказках присутствуют добрые волшебные образы, такие как, Дед Мороз и Снегурочка, они также не вмешиваются в происходящее и не приходят на помощь первыми, пока главный герой не совершит подвиг или какой-либо хороший поступок. Так, к примеру, в сказке «Морозко» Мороз вознаграждает падчерицу красивой теплой шубой и сундуком с драгоценностями, за ее трудолюбие и уважение к старшим. Тогда как, в западноевропейских сказках, например, во французских, главные герои делятся на добрых и злых, и в ходе событий в сказке происходит постоянная борьба между добрыми и злы-

<sup>6</sup> Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм: очерки развития советской мультипликационной кинематографии. – М., 1957. С.8.

<sup>7</sup> Там же.



ми героями. Такое своеобразие французских сказок отражает религиозное представление народа о борьбе человека и злых сил, к примеру, борьбу за человека между богом и дьяволом, или ангелами и чертями. Еще одно своеобразие русской народной сказки в том. Что главный герой сам строит свою судьбу, и ответственен за нее. Как писал историк мультипликации С. Гинзбург: «Волшебство народной русской сказке почти всегда реалистически мотивировано; это особая сказочно-метафорическая форма отражения реальной действительности. Как это ни кажется на первый взгляд парадоксальным, волшебство в русской народной сказке отражает веру народа в свои, человеческие силы в противовес потусторонним мистическим силам. Русская волшебная сказка противостоит мистицизму религии и утверждает в аллегорической или метафорической форме свойственные народу реализм и стихийно-материалистическое понимание жизни»<sup>8</sup>.

А экранизация в мультипликационном фильме всего мира чудес русской сказки раскрывается конкретно, наглядно и по-настоящему сказочно и волшебю на протяжении нескольких минут. Широта возможностей технологий современного мультипликационного кинематографа позволяет более широко и полно раскрывать возможности воспроизведения образов художественной фантазии с помощью этого вида киноискусства.

#### Список литературы

1. Искусство Большой энциклопедический словарь. [http://enc-dic.com/new\\_philosophy/Iskusstvo-531/](http://enc-dic.com/new_philosophy/Iskusstvo-531/)
2. Адам Д.А. Формирование у дошкольников представлений о мире природы как духовной ценности средствами современного искусства / Экологическая педагогика: сборник научных статей по материалам XI Международной конференции. – Екатеринбург, 2005.
3. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм: очерки развития советской мультипликационной кинематографии. – М., 1957.

### ABOUT SPECIFICS OF ANIMATION

**E.M. KUZNETSOVA**

*Belgorod State Institute  
for Arts and Culture*

*e-mail:  
kuznetsova\_em@mail.ru*

In article analysis of the animation as specific form of art is carried out. The proximity of animation to theater and fiction is noted.

Keywords: animation, cinema, visual, symbol.

---

<sup>8</sup> Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм: очерки развития советской мультипликационной кинематографии. – М., 1957. С.15.