



УДК 791.43(476)

Е.В. Голикова-Пошка

Анимационное кино Беларуси в контексте мировой анимации

Целью данной публикации является определение проблем и перспектив развития белорусской анимации в контексте мировой анимации.

В белорусской кинематографической литературе специальных фундаментальных исследований, посвященных истории белорусской анимации, практически нет. Тем не менее, в ряде работ отечественных критиков содержатся некоторые сведения, касающиеся историко-эстетических проблем национальной анимации. В этом плане интерес представляют статьи [1–2] О.Ф. Нечай, посвященные этапам становления белорусского анимационного кино, а также коллективный исторический труд «Гісторыя кінамастацтва Беларусі» [3], в котором даны сведения о белорусской мультипликации, начиная с первых дней ее существования и по 2004 г. Кроме того, необходимо выделить книги Д.Н. Бабиченко [4], К. Бартона [5], А.А. Волкова [6] и С.С. Гинзбурга [7], посвященные проблеме возникновения и развития рисованного и кукольного анимационного кино.

Проблемы анимационного кино. Анимационное кино – искусство, являющееся одновременно массовым и элитарным. Оно многоадресно, у него развитая жанровая система. Это искусство влияет на различные типы аудиторий и на все общество. В государствах с наиболее развитым кинопроизводством анимационное кино развивается под влиянием специфических политических, экономических и культурных факторов, и потому культурные традиции этих стран определяют особые средства художественной выразительности, характерные для определенного культурного пространства.

Так, на рубеже XX–XXI вв. Япония является практически монополистом в производстве научно-фантастических, магически-волшебных полнометражных анимационных фильмов и сериалов, с ярко выраженным национальным колоритом, что проявляется во внешнем виде, одежде и поведении мультипликационных героев. Японское аниме базируется на тщательном соблюдении традиций, которые веками сохраняются в обществе: уважение к предкам и национальным историко-культурным ценностям, культ природы. Вместе с тем, в современной цивилизации Страны Восходящего Солнца проявляются тенденции урбанизации, развивается роботостроение, ускоряется технический прогресс, что не может не отражаться на эволюции культуры, в том числе и национального анимационного кино. Современная анимация Японии, постепенно отходя от традиционных форм анимационного искусства, подпадает под влияние анимации США, становится более американизированной в стилевом отношении.

Соединенные Штаты с 80-х гг. XX в. захватили кинорынок в области создания компьютерных мультфильмов и игровых фильмов. Их спецэффекты технически не имеют себе равных. Однако с точки зрения наследования культурных традиций практически вся современная американская анимация основывается преимущественно на смеховой культуре, гэггах, шутках и комиксах. В каждом мультфильме звучит сленг, четко ощущается приверженность к опре-

деленному модному стилю в одежде и поведении. Если ранее, в 30-е гг. XX столетия, во времена Уолта Диснея, в анимации больше всего уделялось внимание действию, происходящему на экране, а речь героев, их диалоги, реплики должны были цениться на вес золота, то в современной ситуации все изменилось – большой объем монологов и диалогов постепенно вытесняет зрелищность. Современная американская анимация в основном рассчитана на массовую зрительскую аудиторию и носит в целом развлекательный характер.

В российской мультипликации прекрасно совмещаются и элитарные, и массовые черты. Множество мультфильмов создается для отдыха и развлечения, но в то же самое время в них присутствуют и образовательные моменты. На российских анимационных фильмах выросло не одно поколение зрителей; фильмы эти очень добрые (в отличие от многих американских и японских), не пропагандируют насилие, учат честности, трудолюбию, помогают решать многочисленные жизненные проблемы. Кроме того, авторские мультипликационные фильмы с ярко выраженным индивидуальным художественным стилем мастеров занимают высокие призовые места на различных фестивалях и конкурсах.

Белорусское анимационное кино в мировом контексте. В свою очередь, белорусское анимационное кино не могло развиваться обособленно от мирового кинопроцесса, и каждая из трех вышеназванных стран так или иначе оказывала и оказывает воздействие на развитие белорусской национальной мультипликации. Так, влияние России, близкого соседа нашей страны, исторически связанного с Беларусью славянскими корнями, ощутимо при выборе отечественными художниками-аниматорами тематики своих произведений (экранизаций русских народных сказок, рассказов и повестей русских писателей), при создании облика персонажей мультипликационных картин. Влияние США проявляется в использовании авторами белорусских анимационных лент художественных приемов, разработанных У. Диснеем: в компьютеризации белорусского анимационного кино на современном этапе, в съемке сериалов с одними и теми же героями и постоянным местом действия. Япония, страна с тысячелетним национально незыблемым традиционным укладом жизни, оказывает влияние на философию авторской медитативной белорусской анимации, обуславливая создание в ней поэтического образа родной земли, стимулируя обращение художников-аниматоров к собственным национальным традициям. Вместе с тем белорусская анимация имеет и свои неповторимые художественные особенности. Они проявляются при экранизации произведений национального фольклора с его колоритными народными персонажами; ощущаются во внимании авторов отечественных анимационных фильмов к менталитету белорусского народа и выявлению психологического склада национального характера; в глубоком уважении авторов мультипликационных фильмов к национальному культурному наследию, памятникам истории и архитектуры, а также в трепетном отношении к родной природе. Талантливое авторское белорусское анимационное кино известно не только в Беларуси, но и далеко за ее пределами. Практически каждый отечественный режиссер-аниматор завоевал многочисленные дипломы, награды и призы на международных и республиканских фестивалях и конкурсах («Кончерто гроссо» (реж. И. Волчек, 1988 г., приз РКФ, Минск, Беларусь, в 1988 г.; приз МКФ, Мюнхен и Берлин, Германия); «Притча о Рождестве» (реж. И. Кодюкова, 2000 г., приз МКФ, Таруса, Россия, в 2001 г.; Главный приз МКФ «Золотой Витязь», в 2001 г.; приз «Хрустальный аист» на III Национальном кинофестивале, Брест, Беларусь, в 2001 г.); «Волшебная свирель» (реж. М. Тумеля, 1998 г., Главный приз МКФ «Золотая рыбка», Россия, в 1998 г.; Гран-при III КФ «Орленок», Украина, в 1999 г.; 2-й приз МФ анимационных фильмов, Кечкемет, Венгрия, в 1999 г.; диплом МФ анимационных фильмов «Крок», Киев, Украина, в 1999 г.; приз КФ «Литература и кино», Гатчина, Россия, в 2000 г.; приз «Золотой Витязь» на МКФ «Золотой Витязь», Россия, в 2000 г.).

Вне зависимости от того, создается ли рисованная, кукольная или компьютерная анимация, режиссер-постановщик значительное внимание должен уделять направлению фильма, его тематике и определять жанр картины. Жанровая направленность анимационных лент имеет этнологический характер, связанный с традиционной культурой страны-создателя, и в то же время в ней (анимации) присутствуют и общие черты. Так, многие картины белорусских режиссеров-аниматоров о героических персонажах ориентированы на национальное народно-поэтическое творчество с его неповторимой самобытностью. Чаще всего персонажами таких лент становятся обычные люди: крестьяне, солдаты или мастеровые. Например, в мультипликационном фильме «Косарь-богатырь» (реж. Л. Шукалюков, 1976 г.) главным действующим героем является простой деревенский житель – Федор Набилкин, победивший страшного Змея и целое войско неприятелей только благодаря природной смекалке. В отличие от российской анимации, богатыри которой выглядят очень мощными, крупными и сильными («Сеча при Керженце», реж. Ю. Норштейн, 1971 г.), белорусские богатыри более слабые, внешний вид у них не соответствует богатырскому «имиджу», и победить врагов они способны лишь с помощью своего ума и врожденной хитрости. Так, в картине «Дудка-веселушка» (реж. Е. Ларченко, 1978 г.) по мотивам белорусской народной сказки речь идет о простом крестьянине, который с помощью волшебной дудки помогает своим односельчанам избавиться от жестокого воеводы. Отечественные мультипликационные фильмы, снятые по фольклорным мотивам, благодаря неповторимому авторскому стилю насыщены искрометным юмором и шутками, народными поговорками и прибаутками, свойственными только белорусской национальной культуре.

На сегодняшний день, когда кинематографическое искусство эволюционирует, появляются его новые виды и жанры. При создании художественных и документальных картин используются новейшие информационные технологии, что позволило вывести анимационное кино Беларуси и России на более высокий художественный уровень. Необходимо, однако, отметить, что кассовые мультипликационные фильмы в большинстве своем создаются в Японии и США. Именно эти две страны являются лидерами в создании и прокате анимационных картин для массового зрителя, понятных и любимых многочисленной аудиторией. Благодаря установке на «массовость» (кассовость) анимационные фильмы США и Японии уже длительное время оказывают значительное влияние на мировой мультипликационный процесс и имеют явное преимущество на рынке анимации.

В отличие от западной мультипликации, которая в большинстве своем является порождением масскультуры с ее довольно стереотипным жанровым «набором», белорусские режиссеры-аниматоры, обращаясь в своем творчестве к развитой жанровой системе, в основу которой положена многовековая история и культура Беларуси. Каждый мультфильм пронизан национальным самосознанием, патриотизмом, идеологической направленностью. Отечественные режиссеры-аниматоры в своем творчестве обращаются к различным жанрам: легенда («Притча о Гасане», реж. И. Кодюкова, 1987 г.), героический эпос («Сквозь серый камень», реж. И. Волчек, 1987 г.), сатирическая комедия («Труба», реж. Г. Семенов, 1981 г.), сатирическая сказка («Квака-задавака», реж. В. Голиков, 1975 г.), скетч («Чего на свете не бывает», реж. А. Ленкин, 1996 г.), фельетон («Последний прилет марсиан», реж. Н. Лось, 1986 г.), притча («Сказка о глупом цыпленке», реж. В. Петкевич, 1994 г.), поэма («Песня о зубре», реж. О. Белоусов, 1982 г.), поэтическая миниатюра («Вам – старт», реж. Л. Шуколюков, 1979 г.), бытовая сказка («Как Василь хозяйничал», реж. В. Довнар, 1983 г.) и новелла («Шаги», реж. В. Бакунович, В. Олькович, М. Тумеля, 1988 г.), а также к жанру фольклорной сказки, которая и стала основной в их творчестве.

Российская анимация, как и белорусская, в основном представлена высокохудожественными авторскими картинками (реж. Ю. Норштейн, Ф. Хитрук), советскими детскими добрыми лентами (реж. Э. Назаров), красочными фильмами для семейного просмотра, сатирическими мультфильмами для взрослых, а также современными лентами, подражающими американским мультфильмам (так, например, персонажи фильма «Алеша Попович и Тугарин Змей» (реж. К. Бронзит, 2004 г.) напоминают главных героев американской картины «Шрек» (реж. Э. Адамсон, 2004 г.), кроме того, несмотря на то, что российский мультфильм снят по мотивам древнерусских былин, он стилизован под современные реалии). Анимация России в большинстве своем представлена жанрами сказки («Вовка в тридевятом царстве», реж. Б. Степанцев, 1965 г.), былины («Князь Владимир», реж. Ю. Кулаков, 2006 г.), приключений («Бедокуры», реж. В. Курчевский, 1982 г.), сатиры, легенды, притчи («Прежде мы были птицами», реж. Г. Бардин, 1982 г.), фантастики («Тайна третьей планеты», реж. Р. Качанов, 1981 г.).

Жанровая система японской анимации связана как с многовековыми национальными культурными традициями, так и с влиянием американской массовой культуры с ее жанровыми канонами. Япония является уникальной страной с устоявшимися национальными традициями, которые передаются из поколения в поколение и популяризируются среди всех слоев населения. Каждый житель Страны Восходящего Солнца с младенчества учится уважать память предков. Именно японская аниме (от слова «душа», а не анимация – «одушевление») помогает зрителю осознать себя частицей бытия, определить собственное место в реальном мире, помогает также найти ответы на многочисленные вопросы, а кроме того воспитывает в каждом маленьком жителе Японии настоящего гражданина и патриота своей страны.

Специфична жанровая система американской мультипликации, также тесно связанной с историей этой сравнительно молодой в историческом развитии страны. В связи с тем, что история Америки (в отличие от Японии) насчитывает только несколько столетий, ее историко-культурное наследие основывается на заимствовании традиций у разных народов, которые заселяли США. Поэтому основными жанрами американских мультфильмов являются сказка («Волшебная история Жасмин: Путешествие Принцессы», реж. А. Заслов, Т. Шелтон, Р. Ладука, 1994 г.), легенда («Синдбад – легенда семи морей», реж. Т. Джонсон, 2003 г.), драма («Пробуждение жизни», реж. Р. Линклэйтер, 2001 г.), фантастика («Планета сокровищ», реж. Р. Клементс, Д. Маскер, 2002 г.), боевик («Команда Америка: мировая полиция», реж. Т. Паркер, 2004 г.), детектив («Бейзил – Великий мышонок-детектив», реж. Р. Климентс, Б. Мэттисон, 1986 г.), мюзикл («Горбун из Нотр-Дама», реж. К. Уайз, 1996 г.), скетч («Стиви Гриффин: нерассказанные истории», реж. П. Мишель, П. Шинн, 2005 г.), пародия («Правдивая история Красной Шапочки», реж. К. Эдварс, Т. Эдвардс, Т. Лич, 2005 г.), приключения («Атлантида: Затерянный мир», реж. Г. Трусдэйл, К. Уайз, 2001 г.), комедия («Большое путешествие», реж. С. Уильямс, 2006 г.), вестерн («Американская история-2: Фивел едет на Запад», реж. Н. Ниббелинк, С. Уэллс, 1991 г.). В большинстве своем американская анимация рассчитана на детскую аудиторию, однако снимаются фильмы и для взрослых.

Таким образом, у каждой из развитых «анимационных» стран существует своя специфическая жанровая система, основанная как на традициях своего культурного ареала, так и на синтезе с жанровыми традициями ведущих в коммерческом развитии и художественном отношении стран. Белорусское национальное анимационное кино – многожанровое, рассчитанное и на детскую, и на взрослую зрительскую аудиторию, способное удовлетворить вкусы как элитарной, так и массовой публики. Благодаря белорусским мультфильмам, которые показывают человеческую жизнь во многих ее проявлениях,

зритель учится находить выход из самых тяжелых жизненных ситуаций. Отечественные режиссеры-аниматоры особое внимание в творчестве уделяют национальному колоритному фольклору, раскрывая в мультипликационных фильмах многовековую народную мудрость, а персонажами их картин чаще всего становятся простые люди (солдаты, ремесленники, горожане, сельские жители). Аниматоры считают, что именно с помощью фольклорных мотивов можно воссоздать историко-культурное наследие страны.

Заключение. Экономические связи Республики Беларусь с зарубежными странами усиливают современную культурную интеграцию в нашей республике. Наряду с позитивными тенденциями, которые привносит в анимацию Беларуси мировая мультипликация (развитие авторского кино, обращение белорусских режиссеров к практическому опыту маститых мастеров-аниматоров), проявляется и негативное влияние массовой продукции анимационного кино США и Японии на состояние отечественной мультипликации. Воздействие на зрительскую аудиторию массовой стандартизированной, зачастую бездуховной импортной анимационной продукции, коммерциализация мультипликационного кино в глобальном масштабе приводят к сужению ареала высокохудожественной авторской анимации. И только благодаря традиционно существующему в нашей стране авторскому подходу к созданию мультипликационных лент белорусская анимация, обладающая высоким художественным потенциалом, способна противостоять засилью массовой культуры, а также определять уровень элитарного искусства. Поэтому для сохранения и умножения произведений отечественной анимации, которая доказала, что является важной частью самобытной национальной культуры белорусского народа, необходима повсеместная государственная поддержка. Вместе с тем для белорусской анимации являются актуальными проблемы распространения лучших фильмов на кинорынках и телерынках мира, продвижение своих художественных достижений в ареале мировой анимации. С этим связана и необходимость более широкого развития в Беларуси компьютерной анимации.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Нячай, В.** Ад першага кроку: беларуская мультипликацыя сёння / В. Нячай // Літаратура і мастацтва. – 1978. – 17 лістапада. – С. 12.
2. **Нячай, В.** Беларускае кіно ў пачатку XXI стагоддзя: фінал або новы этап / В. Нячай // Мастацтва. – 2001. – № 5. – С. 2.
3. **Гісторыя кінамастацтва Беларусі:** у 4 т. – Мінск: Беларуская навука. – Т. 1: 1924–1959 гг. / А.В. Красінскі. – 2001. – 278 с.; Т. 2: 1960–1985 гг. / Г.В. Ратнікаў, А.А. Карпілава, А.В. Красінскі. – 2002. – 372 с.; Т. 3: Тэлевізійнае кіно: 1956–2002 гг. / В.Ф. Нячай, В.А. Мядзведзева, Н.А. Агафонава; навук. рэд. В.Ф. Нячай. – 2004. – 374 с.; Т. 4: 1986–2003 гг. / Л.М. Зайцава [і інш.]; навук. рэд. Л.М. Зайцава. – 2004. – 335 с.
4. **Бабиченко, Д.Н.** Искусство мультипликации / Д.Н. Бабиченко. – М.: Искусство, 1964. – 150 с.
5. **Бартон, К.** Как снимают мультфильмы / пер. с англ. Т.Г. Бруссе. – М.: Искусство, 1971. – 85 с.: ил.
6. **Волков, А.А.** Мультипликационный фильм. – М.: Знание, 1974. – 40 с.: ил.
7. **Гинзбург, С.С.** Рисованные и кукольные фильмы: очерки развития советской мультипликационной кинематографии / С.С. Гинзбург. – М.: Искусство, 1957. – 286 с.: ил.

S U M M A R Y

The Belarusian, Russian, American and Japanese animation films are presented in the article. The author made the first complex studies of Belarusian animation films as the self-dependent integral artistic system. The evolution of genres of American and Japanese animation and their influence on Belarusian one is considered.

Поступила в редакцию 18.12.2007