



Образ персонажа в отечественной анимации 1990-х годов

В.В. Приходько

УДК 778.5.05с:778.534.6

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена эволюции образа персонажа в анимационных фильмах 1992–1998 годов, вышедших в России. Анализируются такие аспекты, как вид героя, его гендер, возраст, функция в сюжете. Прослеживается динамика изменения персонажа по этим параметрам, соотношение типов персонажа в разные годы. Выявляются основные тенденции в эволюции героя анимационного фильма этого периода. Определяется доминирующий тип персонажа для студий, наиболее активных в выбранный период, и для всего российского анимационного пространства в целом.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

эволюция персонажа, российский анимация, короткий метр, особенности персонажа, анимация девяностых

Анимационные фильмы 1990-х как объект исследования

1990-е годы — это время существенных изменений в социально-политической жизни России. Крушение СССР, смена общественного строя, потеря идеалов и ориентиров и в то же время появление определенных свобод и возможностей, накладывают отпечаток на любую область культуры, в том числе и на анимацию. На примере персонажей в анимационных фильмах можно не только получить представление о состоянии и векторах развития анимации, проследить основные закономерности, но и выявить эволюционные процессы в изменении типа персонажа в определенный период. Главный персонаж в анимационном фильме особо показателен, так как он задает зрителю некую систему мироздания, сконструированную автором, доносит до аудитории авторскую идею. Именно через персонажа автор в первую очередь ведет диалог со зрителем.

Для данного исследования взят период с 1992-го по 1998-й год. Такой выбор обусловлен тем, что именно это время можно считать переходным — от перестройки к новой российской действительности. Для исследования был выбран ряд анимационных фильмов, при этом из-за специфических особенностей пер-

сонажей, выходящих за рамки исследования, не рассматривались анимационные серии, полнометражные фильмы, рекламная анимация, а также отдельные циклы. Из анимационных лент были выбраны для анализа наиболее яркие: 20 фильмов 1992 года, 22 фильма 1993 года, 7 фильмов 1994 года, 16 фильмов 1995 года, 8 фильмов 1996 года, 11 фильмов 1997 года и 6 фильмов 1998 года выпуска. В целом исследовано 90 фильмов, вышедших на экраны в период с 1992-го по 1998 год.

В ходе анализа выявился возраст целевой аудитории анимационного фильма, технология его исполнения. Эти параметры влияют на драматургию фильма, его изобразительное и содержательное решение, и, следовательно, определяют некоторые черты действующего персонажа. В каждом фильме выделялся главный персонаж (или персонажный ансамбль) и производился его анализ. Также, в связи с наличием определенных особенностей у фильмов (а значит, и персонажей) разных студий, был проведен обзор деятельности основных производителей анимации в России 1990-х годов.

В первую очередь стоит обратить внимание на то, что фильмов, предназначенных строго для какой-то одной возрастной группы зрителей (взрослые, дети или подростки), крайне мало. Большая часть фильмов подходит как минимум для двух возрастных категорий. Например, «Да здравствует Персей!» (А. Маркелов, 1993) будет интересен и детям, и подросткам, а фильм «На краю Земли» (К. Бронзит, 1998) подходит для просмотра зрителем любого возраста: детям — благодаря карикатурному стилю, взрослым — за счет метафор, содержащихся в произведении. Число детских фильмов преобладало над взрослыми до 1995 года включительно. Следует отметить, что сразу после 1993 года процент детских фильмов постепенно снижается, и эта тенденция сохраняется вплоть до 1998 года. Количество же лент для взрослых, наоборот, начиная с 1994 года, растет. В результате к 1998 году ситуация стала такой, что практически все анимационные фильмы предназначались в первую очередь взрослой аудитории.

Второй аспект, который необходимо отметить при анализе фильмов, — это технология исполнения. У персонажей объемной и рисованной анимации свои особенности. В течение практически всего исследуемого периода рисованных фильмов выпускалось значительно больше, чем объемных или перекладочных.

Вид анимационного персонажа

Относительно вида анимационного персонажа как предмета анализа следует подчеркнуть: в целом персонаж-человек

Таблица 1



преобладает над фантастическим и антропоморфизированным, тогда как определенным и зооморфным персонажи крайне редко играют доминирующую роль. Такое соотношение наблюдается как в период исследования, так и в предшествующие годы (1985–1991). Наибольшее количество фильмов с доминирующим персонажем-человеком выпускалось и в те годы, на которые приходится пик выпуска кукольных фильмов (1993, 1997). К 1998 году персонаж-человек все чаще оказывается главным действующим лицом фильма. Примечательно, что преобладание персонажа-человека наиболее отчетливо выражено в рисованных фильмах, в то время как в объемных анимационных картинах человек действует в 44% случаев, а в перекладочных на героя-человека приходится всего один фильм, при том, что из общего количества исследуемых фильмов за весь период в технологии перекладки выполнены 4.

Антропоморфный персонаж находится на втором месте по количеству главных ролей. Под антропоморфным персонажем подразумевается животное («Ответ» Т. Митителло, 1993), предмет («Старый автомобиль» Р. Зельма, 1992, «Чуча» Г. Бардина, 1998), явление природы («Кружевная сказка» Н. Степановой, 1992) или любое другое явление, наделенное человеческими чертами во внешности или в поведении.

В объемных фильмах таких персонажей можно увидеть столь же часто, как и персонажей-людей. В рисованных фильмах антропо-

«Старый автомобиль»
(Розалия Зельма,
1992)



морфных персонажей существенно меньше: всего 19% от общего количества анимационной продукции, но антропоморфизированный персонаж действует лишь в одном переключенном фильме. В целом наблюдается тенденция к снижению числа антропоморфных героев, однако в некоторые годы можно наблюдать небольшое увеличение по отношению к предыдущим годам. Наименьшее число антропоморфных протагонистов — 11%, пик приходится на 1996 год.

Следующий, по количеству появлений в фильмах доминирующий персонаж — фантастический. Это полностью выдуманый или мифический образ, не являющийся ни человеком, ни



«Русалка»
(Александр Петров,
1996)

непосредственной компиляцией человеческих и животных черт, ни очеловеченным явлением природы («Русалка» А. Петров, 1996; «Нимфа Салмака» А. Петров, 1992; «Нити» И. Максимов, 1996). В целом количество фантастических персонажей в фильмах невелико, даже наблюдалась тенденция к их уменьшению, однако в 1996 году их количество вырастает настолько, что вытесняет с лидирующей позиции человека. Фантастические персонажи наи-

более разнообразно представлены в рисованных фильмах. В технике переключки такой тип героя встречается один раз, в объемных фильмах — ни разу.

Зооморфный персонаж — это животное, не обладающее чертами других существ, например, человека или вещи («Жизнь серого медведя» Э. Беляев, 1994), или человек/предмет/явление/etc., наделенное чертами животного («В стране бобберов. Обед с господином Грызли» А. Зябликова, 1993). Зооморфный персонаж наиболее редко встречается в рисованных лентах.

Опредмеченный персонаж — любое существо или явление, получившее черты или свойства вещи («Счастливый принц» Н. Лернер, 1992; «Амба» Г. Тищенко, 1994). Как зооморфных, так и опредмеченных персонажей на протяжении всего рассматриваемого периода чрезвычайно мало. В переключенных фильмах такие персонажи совсем не встречаются; в объемных и рисованных лентах их также немного, как и зооморфных героев.

Гендер, возраст и функция персонажа в сюжете

Следующий аспект, который анализировался, — гендерный фактор. По итогам анализа видно, что мужской тип героя постепенно играет все меньше и меньше доминирующих ролей в анимационных фильмах, хотя в основном и сохраняет лидирующие позиции до 1997 года. Особенно заметна эта тенденция при сравнении с периодом перестройки: в эти годы мужской персонаж был задействован в 83% фильмов. В 1998 году преобладание женского персонажа над мужским становится наиболее отчетливым. При этом оставшиеся доминирующими герои мужского пола стали более деятельными и целеустремленными («Ночь перед рождеством» Михайлова Е., 1997; «Беовульф» Кулаков Ю., 1998). Отметим, что в 1992 году мужские персонажи чаще представляли более мягкосердечными («Я вас слышу» А. Караев, 1992), инертными («Куплю привидение» Е. Образцова, 1992), неуклюжими («Бабья работа» А. Солин, 1992).

Женский персонаж также становится более активным, но это менее заметно по сравнению с эволюцией мужского персонажа, так как в течение всего периода исследования среди персонажей женского типа преобладали деятельные и решительные образы персоналий. В 1992 году таковы все доминирующие женские персонажи. В остальные годы ситуация сохраняется: женский



«Ночь на Лысой горе»
(Галина Шакицкая,
1998)

персонаж, если он является доминирующим, предстает активным и деятельным по своим характеристикам. Исключением можно считать фильмы «Прекрасная Маргарет и Черри Флей» (М. Муат, 1993), «Земляника под снегом» (Н. Голованова, 1994), «Ночь на Лысой горе» (Г. Шакицкая, 1998).

Возрастная группа, к которой относится доминирующий персонаж, также характеризует особенность образа, его изображение, поведение, драматургическую роль. Взрослых персонажей в анализируемый период было больше, чем детских. Можно отметить, что анимационный герой постепенно взрослеет. В 1997 году общее количество персонажей-детей было сравнительно велико (около 35%), но представлены они в большей степени подростками («Раньше я жил у моря» С. Ушаков, 1997), или изображены достаточно специфическими, нетипичными «детьми», обремененными взрослыми проблема-

ми («Розовая кукла» В. Ольшванг, 1997). Персонажи-дети чаще встречаются в анимации, предназначенной для детской аудитории.

Персонажи анимационных фильмов дифференцируются также по своей основной роли в сюжете. Условно они поделены на «героев» и «антигероев». Под «героем» понимается компиляция первого и второго значений этого термина в обозначении Е. Громова¹, то есть герой как центральный персонаж, и герой как положительный персонаж. Такой протагонист обладает скорее созидательной, нежели разрушительной силой влияния («Шарман, шарман!» М. Каменецкий, 1992; «Три типа и скрипач» Н. Лернер, 1993). Под «антигероем» понимается протагонист, который имеет ряд черт поведения или совершает поступки, не позволяющие отнести его к положительным героям в силу его деструктивности или эгоистичности («Бабыя работа»).

Интересно, что антигероем оказывается преимущественно взрослый персонаж мужского типа (среди антигероев взрослых — 86%, мужского гендера — 71%). Зачастую антигероем становится персонажем мультфильмов, предназначенных, в первую очередь, для взрослой или подростковой аудиторий, это происходит в 57% случаев. Реже целевой аудиторией фильма с действующим антигероем являются дети или смешанная аудитория из детей и подростков (36%). Практически 7% фильмов с отрицательным персонажем, исполняющим главную роль, подходят для любой возрастной группы.

В целом на протяжении всего изучаемого периода выявлено в российской анимации положительных персонажей как протагонистов значительно больше, чем отрицательных, хотя в 1995 году следует отметить достаточно существенный рост количественных показателей антигероев. При сравнении же с периодом, предшествующим исследованию, положительных героев в отечественной анимации стало заметно больше.

Изменения в системе кинопроизводства и персонажах

Фильмы разных студий обладают отличительными признаками, собственным узнаваемым «лицом». Особенности студий проявляются в эстетическом и драматургическом аспектах, в том числе в формировании наиболее характерного типа персонажа.

К 1998 году в России постепенно происходит децентрализация фильмопроизводства. Еще в 1992 году «Союзмультфильм» выпустил не самое большое количество фильмов (38,1%), хотя преобладание его продукции в те годы было достаточно явным

¹ Громов Е.С. Восхождение к герою. М.: Просвещение, 1982. С. 25.

² В 2014 году на «Союзмультфильме» вышло несколько выпусков мультсериалов. — *Прим. авт.*

³ Акоп Киракосян: «Союзмультфильм» вернет былую славу» // Кинопроцесс. 2005. № 5. С. 46.

⁴ Юрин П. Фантастические проекты тоже дают прибыль // Вечерний клуб. 1995. № 141. С. 7.

«Счастливый принц» (Натан Лернер, 1992)



и к 1994 году достигло пика: 72% фильмов было изготовлено на этой студии. Однако после 1994 года происходит постепенный спад в производстве «Союзмультфильма»: в 1997 году ни один из анализируемых фильмов не имел отношения к этой студии². Такое резкое сокращение производства анимации было связано с кризисной ситуацией: по словам бывшего директора «Союзмультфильма» А. Киракосяна: «...в этот период студия переживала не просто тяжелые, но, без преувеличения сказать, катастрофические годы»³.

Фильмы студии «Союзмультфильм» чрезвычайно разнообразны как по художественному решению, так и по содержанию. Среди них встречаются работы для всех возрастных категорий, и фильмов для детей «Союзмультфильм» произвел в целом больше, чем другие студии. Не последнюю роль в этих высоких показателях сыграл проект «Веселая карусель», основной целевой аудиторией которого были дети. За 1992–1996 годы вышло шесть выпусков (с 24-го по 30-й) этого мультжурнала, которые содержали 19 анимационных фильмов. Среди детских анимационных лент «Союзмультфильма» положительные центральные персонажи встречаются чаще, чем отрицательные. Сравнительно часто эти персонажи — дети. В фильмах же для взрослых персонажи чрезвычайно разнородны. Антигероев и героев среди них примерно поровну, почти 17% представлено фантастическими существами. Однако характерно, что среди персонажей таких фильмов мужской взрослый персонаж доминирует чаще, что проявляется в фильмах «Полифем, Акид и Галатя» (А. Петров, 1996), «Коммунальная история» (А. Шелманов, 1993), «Про любовь и муху» (А. Ушаков, 1995), «Шут Балакирев» (Г. Барина, 1993).

Заметное положение занимает в 1992 году и анимационное отделение ТО «Экран» — в его производстве 28,6% мультфильмов, однако вскоре выпуск анимации прекращается. Его последним авторским короткометражным кукольным фильмом стала картина «В стране бобберов. Обед с господином Грыззли» (1993). В 1995 году выходит вторая серия фильма «Амба», планировавшегося как начало сериала «Звездный мир». В 1995 году Г. Тищенко уже приступил к написанию сценария для следующей серии, но на экраны она не вышла⁴.

Фильмы студии «Экран» за исследуемый период в целом предназначены для широкой аудитории, но большая их часть ориентирована на подростков. По технологии изготовления фильмы делятся почти пополам — на кукольные и рисованные. Кукольные мультфильмы эстетически схожи между собой. Их изображение тяготеет скорее к реалистически-психологическим характеристикам постоттепельной объемной мультипликации. Их объединяет и то, что протагонист, как правило, положительный персонаж («Три типа и скрипач», «Счастливый принц» Н. Лернер, 1992; «Сапожникова жена» Л. Сурикова, 1992). Протагонистом рисованных фильмов чаще всего оказывается взрослый человек-мужчина. В фильмах А. Солина и И. Пшеничной («Бабья работа», 1992; «Родня», 1993; «Два жулика», 1993) это, как правило, антигерой, в фильмах же Г. Тищенко («Хозяева Геоны», 1992; «Амба», 1994) чаще всего действует герой.

В это же время на Свердловской киностудии продолжается процесс производства анимации, несмотря на сложную ситуацию в начале 1990-х годов⁵, когда студия «оказалась на грани закрытия»⁶. В течение этого времени режиссеры Екатеринбург выпускают пять анимационных фильмов, три из них — совместно со школой-студией «ШАР» («Бабушка» А. Золотухин, 1996; «Розовая кукла» В. Ольшванг, 1997; «Однажды у синего моря» А. Харитиди, 1998). Киновед А. Орлов отмечает ряд особенностей данной студии, среди которых — «склонность к серьезным историям — лишь одна сторона свердловской школы, сильно, впрочем, отличающая ее от Москвы. Есть и другая сторона: тонкая, прозрачная лиричность, мягкость; «и еще одна странность — “этнографическая анимация”»⁷. Все эти признаки характерны для фильмов последующего периода: глубоко психологические, почти абстрактные — «Аутизм» (1992) и «Айнудизм» (1995) С. Айнутдинова, лирические — «Однажды у синего моря» А. Харитиди, 1998 и «Племяник кукушки» О. Черкасова, 1992. В абсолютном большинстве фильмы с протагонистом-человеком в главной роли. Еще одна отличительная черта: на пять антигероев в свердловских фильмах приходится всего три положительных героя, и всегда — это женщина или ребенок. Работы школы-студии «ШАР», появившейся в 1993 году, в небольших количествах, но стабильно

⁵ В СК Новости отмечалось: «А дальше пошли череда смен директоров и мытарства нашего объединения»; «Был абсолютный развал, денег нет, постоянные проверки... страшно вспомнить»; Валентина Хижнякова: «Единственное, чего я всю жизнь хотела — работать» // СК Новости. 2014. № 1 (315). С. 8.

⁶ Сухин Г. ...Подкрался незаметно? // Культура. 1994. № 16. С. 2.

⁷ Орлов А. Кто в Свердловске последний? // Экран, 1991. № 9. С. 25.

«Розовая кукла» (Валентин Ольшванг, 1997)



также выходят в свет. Некоторые из них созданы совместно со Свердловской киностудией. Режиссеры студии «ШАР» в первую очередь снимали фильмы для взрослой аудитории, где протагонист — имеет человеческий облик. Любопытно, что персонажи-люди во всех анализируемых фильмах — образы положительные, взрослые, и, за исключением «Долгого путешествия» (А. Хржановский, 1997), женские.

Студия «Пилот», появившаяся в конце 1980-х, в 1990-х годах снимает в основном сериалы (например, «Лифт», поставленный А. Татарским, М. Тумелей, С. Ушаковым и другими, и «Братья Пилоты», режиссерами которых стали в том числе Сергей Гордеев, Александр Татарский, Васико Бедошвили), и рекламные фильмы, но при этом практически каждый год режиссеры создают замечательные в художественном отношении картины. Фильмы «Я вас слышу» А. Караева (1992), «Другая сторона» (1993) и «Рождество» (1996) М. Алдашина выходят именно в этот период. Среди них есть как лиричные, даже элегические («Хортон» А. Караева и герой фильма «Раньше я жил у моря»), так и иные, апеллирующие преимущественно ко «второму уровню кодификации»⁸ при обращении к теме эксгибиционизма и карикатурному стилю зарисовок в фильме «Эксгибиционист» (Ю. Пронин, 1995), изобилующие поэтичными и вполне корректными образами юмористических моментов в поведении ангела из ленты «Рождество» (М. Алдашин, 1996).

Итак, из рассмотренного материала можно сделать ряд выводов.

Во-первых, производство детских анимационных фильмов неумолимо сокращается на протяжении 1992–1998 годов, оказывая влияние на трансформацию образа персонажей. Уменьшение выпускаемых детских анимационных фильмов оказывает влияние на возраст главного героя, который значительно взрослеет. Возрастает и количество анимационных фильмов для взрослых.

Во-вторых, в анимационных фильмах все чаще выходит на первый план персонаж-человек, авторы анимации выбирают человека как тип главного героя с целью выражения проблематики фильма, не прибегая к образам-маскам. Однако увеличение количества доминирующих ролей персонажа-человека неравномерно: в 1994 и 1996 году этот образ в целом теряет позицию абсолютного лидера.

В-третьих, по существу положительный персонаж преобладает в короткометражной анимации 1990-х годов, но с 1993 по 1995 год персонажи-антигерои значительно возрастают в отечественной анимации.

⁸ Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. М.: Грааль, 2002. С. 136.

Подводя итог, следует подчеркнуть: наиболее типичный и набирающий силу персонаж — человек, взрослого возраста, положительный герой, относящийся преимущественно к женскому типу. Многие из этих тенденций (в частности, феминизация героя) были унаследованы еще из периода 1985–1991 годов. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Владыкина М.И. Российское анимационное кино // Вестник ВГИК. — 2011. — № 7. — С. 150–154.
2. Гинзбург С.С. Рисованный и кукольный фильм. — М.: Искусство, 1957. — 284 с.
3. Громов Е.С. Восхождение к герою. — М.: Просвещение, 1982. — 192 с.
4. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. — М.: Грааль, 2002. — 296 с.
5. Смолянов Г.Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке: учеб. пособие. — М.: ВГИК, 1984. — 47 с.
6. Шаропова М.А. О трансформации образа героя в отечественном кино // Вестник ВГИК. — 2012. — № 11. — С. 34–43.

REFERENCES

1. Vladykina M.I. Rossijskoe animacionnoe kino [Russian animation] // Vestnik VGIK. — 2011. — N. 7. — P. 150–154.
2. Ginzburg S.S. Risovannyj i kukol'nyj fil'm [Hand-drawn and puppet film]. — M.: Iskusstvo, 1957. — 284 p.
3. Gromov E.S. Voshozhdenie k geroyu [Way to a hero]. — M.: Prosveshenie, 1982. — 192 p.
4. Krivulya N.G. Labirinty animaczii [Mazes of the animation]. — M.: Graal', 2002. — 296 p.
5. Smolyanov G.G. Kukol'nyj personazh na s'emochnoj ploshadke: uchebnoe posobie [Puppet character on the film set]. — M.: VGIK, 1984. — 47 p.
6. Sharopova M.A. O transformaczii obraza geroya v otechestvennom kino [About the transformation of heros image in Russian cinema]. // Vestnik VGIK. — 2012. — N. 11. — P. 34–43.

Character's Imagery in Russian Animation of 1990s

Violetta Prikhod'ko

Aesthetics, culture history and theory department postgraduate

UDC 778.5.05с:778.534.6

ABSTRACT: The article deals with the character's imagery evolution in Russian animation from 1992 to 1998. The imagery transformations are connected with sociocultural changes. This makes investigation of character's imagery evolution under transition from Soviet to Russian animation highly interesting. The chosen screen stuff is justified by the films's genre and duration. The animations are classified according to the target audienc's age, production technology, the studio, where the film was created. These aspects' influence on the characters imagery is explained on the basis not only of practical observation, but also of cinema theoreticians and practisers' works. Such properties as the type of a character, one's gender, age, function in the plot are analyzed. Five concepts of character's type classification are introduced: a human, an anthropomorph, a zoomorph, an objectified and fantasy character. These characteristics are described theoretically and exemplified by the animation films considered. Such concepts as the gender role, character's age and one's function in the plot are also illustrated with the examples from the animation films. The dynamics of characters' transformations in these criteria, the ratio of character types in different years have been researched. The paper shows, how the character transforms in accordance with the type, how the dominating gender identity changes. The main trends in the dynamics of characters' changes are singled out. The main relations between different features of this period's films hero, for example, between the production technology and the characters' type, or between the target audiences' age and the protagonists' function in the plot, are drawn out . The author defines the dominated type of a character at certain studios, working most actively in the period in question, and for Russian animation environment in general. The general conclusion about the most accepted character's type of the period is drawn.

KEY WORDS: Character evolution, Russian animation, short film, character's features, animation of 1990s.