



Приемы коллажности в российской анимации в условиях рынка

Е.В. Трапезникова

Предметом исследования в данной статье стали приемы коллажности, используемые для моделирования художественного пространства в российской анимации последних трех десятилетий. Благодаря этим приемам аниматограф манипулирует не только стандартным «набором» пространствообразующих элементов, но и разными языками и кодами культуры, что позволяет создать разноречивую, сложную структуру пространства, требующую интерпретации.

АННОТАЦИЯ УДК 778.5.05:778.534.6

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

анимация,
пространство,
образ мира,
среда,
коллажность,
интертекстуаль-
ность, структура,
фактура, цвет

За последние почти 30 лет (1985–2014) используемые художниками аниматографа приемы моделирования визуального пространства находились в процессе трансформации под влиянием социокультурного контекста, в ситуации которого развивалось искусство. Именно в эти годы происходили кардинальные сдвиги в политической, социальной, культурной и духовной жизни общества, связанные как со становлением рыночных процессов в отечественной экономике, затронувшие и отечественную анимацию, так и с поиском новых морально-этических ориентиров в социальном развитии. Одновременно происходила модернизация устаревших производственных систем и в то же время предпринималась попытка возродить былые традиции и общественные идеалы в надежде на позитивное развитие. Социокультурный и политический контексты, несомненно, оказали существенное влияние на мироощущение российских художников-аниматоров, их восприятие окружающего мира.

Аниматограф, используя достижения современности, стремился, тем не менее, говорить на языке современной эстетики. Язык пространственных отношений анимации кардинально отличается от кинематографического, в отличие от которого, анимация не стремится преподнести создаваемые миры как нечто реально существующее. Анимационное пространство моделируется посредством синтеза различных выразительных средств и

представляет собой сотворенный, полностью придуманный мир. Оно находит свое выражение в ирреальных или псевдореальных образах мира, где визуальное сходство с жизнью оказывается условным.

Приемы моделирования анимационного пространства вариативны, и условно их можно разделить на две категории: приемы, структурирующие создаваемый мир, и деструктурирующие его. Деструктурирующие приемы создают дискретный, разобщенный образ мира. Коллажность, нередко используемая в аниматографе, — один из таких деструктурирующих приемов.

Коллажность

Для определения приема коллажности обратимся к трактовке данного понятия. «Коллаж» определяется как художественный прием создания изображения путем наклеивания на единую основу разнообразных фрагментов. «Что касается собственно коллажа, то его трактовка в иных видах искусства приобретает свои, достаточно вариативные, специфические контуры и оттенки. Так, в театре он понимается как сочетание фрагментов разнообразных текстов (газетных, научных, из других пьес), как соединение обрывков разговоров и фоном (созвучий), в том числе как пародирование различных манер исполнения. В музыкальном искусстве коллаж обычно трактуется как соединение стилистически разнородных отрывков или введение стилистически чуждых фрагментов (чаще всего из творчества композиторов прошлого) в ткань собственного произведения»¹.

В анимационном кино прием коллажности не предполагает создания однородности художественного образа. Художественное пространство, моделируемое с помощью коллажности, представляет собой открытую дискретную структуру, складывающуюся из разнородных фрагментов². Принцип их составления заключается в манипуляции, похожей на игру, где они сопоставляются, перекомпануются или соединяются друг с другом.

Прием коллажности предполагает синтетичность, комбинаторность и совмещенность, он не используется для репрезентации реальности, но позволяет авторам создавать новую реальность через манипуляцию с разными языками и кодами культуры.

Для пространства, созданного с помощью коллажности, принципиально наличие интертекстуальности семантического плана. «Интертекстуальность — это общее понятие, охватывающее такие различные формы, как пародия, плагиат, перезапись, коллаж и т. д. <...> это устройство, с помощью которого один текст перезаписывает другой текст <...>»³.

¹ Русский авангард 1910–1920-х годов: проблема коллажа М.: Наука, 2005. С. 3–4.

² Под фрагментом в отношении художественного пространства в анимационном фильме подразумеваются детали среды, локусы и топосы. Фрагменты могут отличаться друг от друга по ряду характеристик, таких как цвет, фактура, размер, объем, форма, технология создания. — *Прим. авт.*

³ Пьеге-Про Натали. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Издательство ЛКИ, 2008. С. 48.

Наличие в пространстве игрового момента, созданного при помощи коллажности, является одним из его отличительных признаков. Фрагменты или отдельные детали уподобляются цитатам, референциям и аллюзиям, могут выпадать из общей структуры пространства или вноситься извне. Игровое начало проявляется, например, в том, что структурные фрагменты, номинально не относящиеся к данному образу, выступают как маска, скрывающая внутренний смысл («Фараон» С. Овчаров, 1999; «Зойч» Е. Жгун, 2011; «Нос Майора» М. Лисовой, 1997). Такой принцип межтекстовой связи называется аллюзией. «Суть аллюзии в том, чтобы “дать возможность уловить наличие связи между одной вещью, о которой говорят, с другой вещью, о которой не говорят ничего, но представление о которой возникает благодаря этой связи”»⁴. Сами фрагменты и детали могут быть созданы, например, с помощью использования различных материалов так, что не будут иметь прочной ассоциации с тем образом, который из них формируется. При этом, материал фрагментов, сопоставляясь с тем, что из него сотворено, создает неоднозначный художественный образ («Лев с седой бородой» А. Хржановский, 1995).

Игра с фрагментами, материалами, фактурами, размерами, объемами, предполагающаяся в приемах коллажности, рождает постмодернистскую иронию, которая «строится на замене смысла противоположным»⁵. Фрагмент-цитата представляется включением в пространство анимационного фильма иных визуальных образов, что отправляет зрителя к смыслу, лежащему за пределами произведения («Пейзаж с можжевельником» А. Хржановский и В. Угаров, 1987; «Чайковский» И. Марголина, 2011; «Василий Теркин» Р. Лабидас, 2003; «Прокофьев, четвертый апельсин» Ю. Титова, 2009; «Брут» С. Филиппова, 2014). Если смысл произведения наполняется семантическими контекстами, не держащимися в этом произведении, а лежащими за границами

объективного художественного мира фильма, то становится очевидным вживление в его структуру фрагментов или деталей-референций («Лошадь, скрипка и немножко нервно» И. Евтеева, 1991; «Геракл» С. Овчаров, 1998). «Ссылка-референция, как и цитата, представляет собой эксплицитную форму интертекстуальности. Однако в этом случае текст, на который ссылается автор, непосредственно не присутствует в его собственном

⁴ Пьере-Гро Натали. Указ. соч. С. 91.

⁵ Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетей, 2000. С. 41.

Кадр из анимационного фильма «Прокофьев, четвертый апельсин» Ю. Титова, 2009. Сцена вступительного экзамена в консерваторию



⁶ Пьерге-Про Натали.
Указ. соч. С. 87.

тексте. <...> К ней прибегают, когда требуется лишь отослать читателя к иному тексту, не приводя его дословно»⁶.

Присутствие в пространстве фрагментов различных текстов и осуществление между ними межтекстовых связей формирует разноречивую, фрагментарную, многоуровневую, иначе говоря, сложную структуру, требующую интерпретации. Благодаря семантическим смыслам и связям разнородные фрагменты пространства соединяются, и создается целостный художественный образ. Зритель узнает цитаты, улавливает межтекстовые связи, а значимость получаемых из произведения смыслов будет зависеть от его памяти и осведомленности.

Однако при построении пространства возможно использование различных приемов коллажности, а именно — структурного и внутрикадрового.

Прием структурной коллажности

К приему *структурной коллажности* можно отнести сосуществование разных миров, оппозиционных, контрастирующих фрагментов. В художественном пространстве фильма они соединяются посредством монтажных стыков. Фрагменты соприкасаются друг с другом и имеют общие границы. Зачастую, границей становится определенная деталь, которая тем самым наделяется особой выразительностью («Гофманиада» С. Соколов, 2006; «Шма Исраэль» С. Соколов, 2003). При этом, деталь никогда не случайна, она либо знаковая, либо символическая, либо архетипическая.

Прием *структурной коллажности* также может выстраиваться на синтезе анимационных технологий, где различие миров проецируется через разницу технологий, при этом через потерю цвета и фактурности в пространстве создаются разные измерения («Чудотворец» С. Соколов, 2000; «Роман. С» Л. Трапезникова, 2008; «Шма Исраэль» С. Соколов, 2003; «Нос Майора» М. Лисовой, 1997). В фильмах образы, изображающие пространство воспоминания или воображаемого, создаются с помощью рисованной анимации, тогда как образ реальности предстает кукольным или перекладным («Лев с седой бородой» А. Хржановский, 1995).

Так, реальные и ирреальные структурные элементы сосуществуют в фильмах, представляющих тип сказочного пространства. В «Гофманиаде» ирреальный мир наполнен волшебными деталями, а персонажи, попадая в него, наделяются необычными возможностями, тогда как реальный мир в данной ленте представляет собой гротесковый образ обыденности. Во вто-



Кадр из анимационного фильма «Роман. С», Л. Трапезникова, 2008. Сцена вальса на полке старого буфета

рой части «Гомфаниады» реальный мир отличается от ирреального по цвету, свету и технологии. Сад Архивариуса — объект из волшебного мира, предстает перед зрителем воздушным и невесомым, он создан в технологии компьютерной перекладки. А канцелярия и город — воплощение обыденности — выполнены в технике кукольной анимации. Также и в «Короне и Скипетре» (М. Муат, 2000) мир каменной чудесной страны в пустыне — это фантастический мир, потому что идеалы из обыденного мира, на которые ориентируются его выходцы, переворачиваются. Такие детали, как богатство и дары зажиточного купца, ничего не стоят, а миска и трость бедняка идеализируются, то есть семантика и функция детали изменяются. В «Рыбке» (С. Рябов, 2007) реальное пространство имеет проработанные образы среды, изобилует деталями, тогда как в ирреальном мире деталь приравнивается к персонажу, а среда представляет собой пустой вакуум. В картине «Лев с седой бородой» (А. Хржановский, 1995) художественное пространство тоже состоит из неравнозначных фрагментов различных городов и стран — будто осколки из жизни главного героя. Его фантазии и мечты, вымышленные миры оказываются намного ярче и светлее и созданы в технике рисованной анимации, тогда как реальный мир персонажа выполнен в темных тонах, в технологии перекладной анимации с тяжелой, фактурной поверхностью. Благодаря контрастной фактурности реального мира авторы добиваются иллюзии его осязаемости, а легкие рисованные образы, изображающие фантазийный мир, предстают на его фоне эфемерными. Кроме того, в этом фильме есть образы, являющиеся прямыми аллюзиями к фильмам Ф. Феллини и других режиссеров. Рисованная анимация создает образ реальности, тогда как перекладные эпизоды рисуют сказочный мир в «Маленькой ночной симфонии» (Д. Геллер, 2003). В фильме «Роман. С» (Л. Трапезникова, 2008), наоборот, перекладная анимация используется авторами для создания реального мира, а рисованная применяется в сказочных эпизодах, при этом ритм и пластика внутри оппозиционных фрагментов пространства различаются.

С помощью приема *структурной коллажности* авторы фильмов добиваются иллюзии множественности образа изображаемого мира, его неоднозначности и разобщенности.

В лентах, представляющих религиозный тип, также часто используется этот прием. В монтажном ряду кукольная анимация соединяется с рисованной в фильме «Чудотворец» (С. Соколов, 2000). Вновь создаются два различных мира — кукольная «реальность» и рисованное религиозное пространство. Последнее буд-то не мыслится как самостоятельное, авторы непременно ставят его в противовес обыденной реальности. В картине «Шма Израэль» (С. Соколов, 2003) реальный мир создается в технологии кукольной анимации и кажется убедительным, настоящим. Тогда как фантазии, созданные в перекладной технике, являющиеся своего рода иллюстрациями к молитве, олицетворяют в кадре абстрактный и условный мир, в котором привычные законы физики и логики не работают. В фильме «Авраам» (Н. Дабижа, 1996) этот прием позволяет столкнуть друг с другом пространства праведников и грешников, показать разницу между Божьим гневом и милостью.

Приведем еще один пример *структурной коллажности* — соединение документального⁷ и анимационного, что характерно для фильмов исторического типа. Благодаря цитатам и референциям, включенным в канву фильма, смыслы уходят к неким отсылкам, контекстам, лежащим вне произведения, и разнородные фрагменты начинают собираться в единый образ. Когда зритель узнает их, смысл невольно наслаивается на произведение и происходит расширение пространства. Например, в фильме «Василий Теркин» (Р. Лабидас, 2003) помимо анимации в монтажный ряд помещены черно-белые кадры военной хроники и старые фотокарточки. Эти детали и фрагменты пространства фильма отсылают зрителя к определенному периоду истории, помогают ему сориентироваться в жизни героя. Аналогичным образом режиссер погружает зрителей фильма «Брут» (С. Филиппова, 2014) в мир истории, с той лишь разницей, что хроникальные сцены

ставятся только в начале и финале ленты, ограничивая пространство временными рамками.

Одновременное использование технологий перекладной и рисованной анимации, игровой съемки, а также репродукций живописи, графики и фото иллюстрируют синтетичность художественного пространства в фильме «Пейзаж с можжевельником» (А. Хржановский и В. Угаров, 1987), принадлежащего к историче-

⁷ Под документальным в данном случае понимается использование в полотне фильма фотографий и видеосъемки. — Прим. авт.

Кадр из анимационного фильма «Лев с седой бородой» А. Хржановский, 1995. Сцена фантазий льва



ской реминисценции. В самом пространстве этого фильма нет единства, его образ составлен из слишком разнородных фрагментов и деталей, хотя прослеживается попытка объединить их с жизнью героя при помощи интертекстуальности. Более того, оппозиция внешнего и внутреннего в картине, где личностная реминисценция соотносится с историей страны, слишком агрессивна. Создается впечатление, что в этом фильме хрупкая конструкция пространства вот-вот разрушится из-за внутренних конфликтов и различий.

Подобный художественный образ мира создается и в ролике «Зойч» (Е. Жгун, 2011), где практически каждая вторая сцена изображает отдельный фрагмент — современной России и ее прошлого.

Дискретность пространства усиливается с помощью клипового монтажа, а также включения в монтажный ряд сменяющих друг друга фото и видео. Мир в фильме раскололся на маленькие куски и представляет собой коллаж из фрагментов, теряющих между собой связь. Несмотря на дробность пространства в «Зойче», ограниченное количество технологий и фактур, наличие цитат и референций, щедро «приправленных» постмодернистской иронией, позволяет организовать фрагменты в образ более устойчивого мира, не такого хрупкого, не такого уязвимого, как в «Пейзаже с можжевельником».

Прием внутрикадровой коллажности

Данный прием базируется на соединении внутри кадра различных структурных элементов. Внутри одного кадра может происходить переход из одной технологии в другую или вставляться фрагменты-цитаты.

В фильмах, относящихся к религиозному типу, можно увидеть как работает прием *внутрикадровой коллажности*. В них чаще встречаются структурные элементы-цитаты, призванные придать изображаемому миру убедительность. В фильме «Пересвет и Ослябя» (С. Подивилов, 2010) этот прием помогает авторам придать достоверность религиозной сказке. В канву этого рисованного фильма «вплавляются» отдельные детали, иной степени визуальной кодификации и условности, более репрезентативные, чем в основной ткани фильма,

Кадр из анимационного фильма «Лошадь, скрипка и немножко нервно» И. Евтева, 1991. Сцена рассматривания киноафиши





Кадр из анимационного фильма «Гора Олимп, обитель Богов» С. Овчаров, 1998. Сцена отправления Геракла на пединок с мифическим львом

такие, например, как компьютерно-генерированная вода, выглядящая трехмерной.

Прием *внутрикадровой коллажности* широко используется в конструировании мифологических миров в фильмах, способствуя уплотнению пространства. Это хорошо видно на примере фильмов С. Овчарова. Синтез перекадровой анимации и пикселяции осуществляется в сценах лент «Фараон» (С. Овчаров,

1999) и «Геракл» (С. Овчаров, 2000). Это позволяет моделировать образ мифологического пространства условным. В лентах мифологического типа чаще используется цитатность. В картине «Геракл», к примеру, персонажи переходят с поверхности одного античного сосуда на другой. С одной стороны, рождается прочная ассоциация с древней Грецией, а с другой — ироничная улыбка в связи со смехотворным образом мира, состоящего из нескольких тесных и хрупких древних ваз. В ленте «Фараон» пространство создано из разномастных и отличных по цвету фрагментов. Кадр делится на неодинаковые по размеру зоны действия персонажей. Отдельные, узнаваемые детали древнеегипетской материальной культуры, появляющиеся в кадре, позволяют создать образ древнего мира. При этом ироничное включение аллюзии, когда подданный фараона руководит движением потока людей по условным дорогам подобно современному постовому на оживленной улице, придают этому образу мира комичное звучание.

В фильмах, представляющих исторический тип пространства, прием *внутрикадровой коллажности* преследует цель создания как атмосферы, так и придания изображаемому миру полифонического звучания, надления дополнительными смыслами удаленного во времени от настоящего. Чаще в пространстве таких фильмов встречаются детали или фрагменты-референции и аллюзии. Так, отдельные эпизоды фильма «Лошадь, скрипка и немножко нервно» (И. Евтеева, 1991) созданы с использованием этого приема. Среди них — эпизод железной дороги, когда на игровые черно-белые кадры наслаивается анимация бегущего человека, будто моделируемая теплым светом, или сцены, где поверх игровых кадров художник-аниматор и оператор прорабатывают происходящее действие с помощью сыпучих материалов и света. Документальные фрагменты используются в виде проекций или оживающих деталей, помещенных в кадр. Этот прием

используется в фильме «Чайковский» (И. Марголина, 2011) и в отдельных эпизодах ленты «Прокофьев. Четвертый апельсин» (Ю. Титова, 2009). В «Чайковском» на кукольный мир проецируются двухмерные слайды и видео, относящиеся к жизни композитора.

«Искусство, будучи по самой своей природе социальным явлением, представляет собой одно из необходимых средств превращения человека в полноценного члена исторически конкретного общества»⁸. Анализ приемов моделирования анимационного пространства позволяет увидеть процессы рефлексии на социокультурную ситуацию в стране, так как художники, прибегая к деструктурирующим приемам создания образа мира, стремятся выразить собственное видение и понимание объективной реальности. И прием коллажности позволяет им подчеркнуть различия структурных элементов, создать выразительную оппозицию фрагментов пространства.

Надо сказать, что тенденция использования приема коллажности начала зарождаться в советской анимации еще в 1960-е годы. «В мультипликационных фильмах поэтика абсурдизма проявлялась в ориентированности на эксцентрическое начало и жест, языковые игры, всевозможные соединения несовместимых типов высказывания или характеров изображения, разных степеней условности, приведших к расцвету коллажной тенденции»⁹. Тем не менее, пик использования этого приема пришелся на 1990-е, когда его начали активно применять отечественные режиссеры для моделирования мира в своих фильмах.

Мир изменился, и создавался буквально из обломков Новый мир. Собрание из субъективно значимых фрагментов, переоценка ценностей формировали и новый взгляд на историю и мифологию, что отразилось на принципах приема коллажности.

Технологические возможности, которыми обладали авторы фильмов в начале 1990-х по отношению к сегодняшним, заметно различаются. То, что было сложно воплотить на экране в 1990-е, например, внутрикадровое «вживление» в полотно фильма разнородных фрагментов, сегодня не представляется трудоемким. У каждого профессионала в распоряжении есть графическая станция со всей необходимой оргтехникой и программным обеспечением. «Благодаря новым технологиям, становится реальным совмещение бесчисленного количества отдельных изображений в одном кадре»¹⁰. Отчасти это позволило приему коллажности найти свое применение в российской анимации. И если в 1990-х преобладал прием *структурной коллажности*, то в наши дни чаще всего используется для конструирования пространства

⁸ Никитина И.П. Искусство и политика // Вестник ВГИК. 2013. № 15, февраль. С. 49.

⁹ Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины 20 века. М.: Издательский дом «Грааль», 2002. С. 29.

¹⁰ Сошникова И.В. Критерии эффективности подразделения компьютерной графики // Вестник ВГИК. 2013. № 18, декабрь. С. 133.

анимационных фильмов прием *внутрикадровой коллажности*. В результате создаваемый образ мира уже не распадается на части, как это было прежде. Современные возможности использования приема *внутрикадровой коллажности* позволяют моделировать новые миры, наполнять их новыми смыслами, поддерживая при этом связь с традицией и культурой прошлого. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. — М.: Издательский дом «Грааль», 2002. — 296 с.
2. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. — СПб.: Алетейя, 2000. — 347 с.
3. Никитина И.П. Искусство и политика // Вестник ВГИК. — 2013. — № 15, февраль. — С. 44–52.
4. Пьеге-Гро Натали. Введение в теорию интертекстуальности — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 240 с.
5. Русский авангард 1910–1920-х годов: проблема коллажа — М.: Наука, 2005. — 430 с.
6. Сошникова И. В. Критерии эффективности подразделения компьютерной графики // Вестник ВГИК. — 2013. — № 18, декабрь. — С. 126–136.

REFERENCES

1. Krivulia N.G. Labirinty animacii [Labyrinths of Animation]. — M.: Izdatel'skiy dom «Graal', 2002. — 296 p.
2. Man'kovskaia N.B. Estetika postmodernizma [Postmodern Aesthetics]. — SPb.: Aletejia, 2000. — 347 p.
3. Nikitina I. P. Iskusstvo i politika [Art and Politics] // Vestnik VGIK. — 2013. — № 15, February. P. 44–52.
4. Pège-Gro Natali Vvedenie v teoriiu intertekstual'nosti [Introduction into Theory of Intertextuality]. — M.: Izdatel'stvo LKI, 2008. — 240 p.
5. Russkij avangard 1910-1920-h godov: problema kollazha [Russian Avant-garde 1910–1920th: A Problem of Collage]. — M.: Nauka, 2005. — 430 p.
6. Soshnikova I. V. Kriterii effektivnosti podrazdelenia komp'uternoj grafiki [Computer Graphics Efficiency Criteria] // Vestnik VGIK. — 2013. — № 18, december. — P. 126–136.

Collage Methods in Russian Animation Under Market Conditions

Yelena Trapeznikova

Postgraduate student

UDC 778.5.05:778.534.6

ABSTRACT: Collage as an artistic method is well-known from the history and practice of various art forms. In animation this method acquires specific nuances. By synthesizing with animation language it is used for creating artistic space of animated films. Collage methods in Russian animation over the last three decades have become the subject of research for this article. In this study the connection is traced between the sociocultural context and the methods of creating an image of space. As a result of the conducted research, the typology of collage methods was revealed; the methods were defined and the ways of realization of each one were analyzed.

Collage methods appear in manipulation resembling a game, when different space fragments and/or elements juxtapose, rearrange or combine with each other facilitating creation of a new reality. Artistic space constructed through collage methods is characterized by intertextuality, ludic features, structural and intraframe heterogeneity. It is revealed, that collage methods are used in animated films presenting various space types. In films referring to fairy tales and religious-mythological space types, the collage method encourages the distinct differentiation between reality and fiction, and the both often confront. In films of a historical space type, the collage method stimulates a combination of the documentary medium with the unreal one. Thus, meanings withdraw into contexts beyond the film and a fundamentally new view on history and mythology occurs. Quantified space structure becomes a result of utilizing collage methods. This gives rise to the illusion of ambiguity and disconnection of a created world image and originates an expressive opposition between its parts. Due to these methods, animation manipulates not only with a standard space-creating elements set, but with various languages and codes of culture. This ushers in creation of complex-structured, multilayered space which requires interpretation.

KEY WORDS: Animation, space, images of the world, space medium, collage, intertextuality, structure, texture, color