



Проблемы визуальной антропологии в формате анимационного фильма

Н.Г. Кривуля

доктор искусствоведения, доцент

Статья посвящена рассмотрению анимации как социокультурной практики, области экранной культуры и метода научного исследования в рамках направлений, получивших развитие в современной визуальной антропологии. Определяются основные подходы антропологической анимации в работе с этнографическим, фольклорным и культурным материалом. Рассматриваются возможности использования реконструктивной анимации в практике социальной и визуальной антропологии.

АННОТАЦИЯ УДК 778.5.05.:778.534.6

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

визуальная
антропология,
этнографическая
анимация, аудио-
визуальная куль-
тура, проблемы
межкультурного
диалога

Ситуация кризиса слова в современной культуре и смещение акцентов от литературоцентричности и словесности как ее системообразующих компонентов в сторону визуальности заставляют антропологов по-новому взглянуть на визуальные и аудиовизуальные практики. Даже традиционную фольклористику на современном этапе ее развития уже не удовлетворяет фиксация лишь вербальных текстов. Более полное представление о культуре дает единство слова, его звучание, вбирающее оттенки эмотивного и смыслового планов, и сопровождающего его действия. А вне визуальных практик и соответствующих дискурсов осмысление целого ряда сторон человеческой жизни становится практически невозможным. Поэтому современная культурная антропология представлена не только антропологией словесности или вербальности, но и визуальной антропологией.

Современная визуальная антропология включает в сферу своего внимания практически все жизнепроявления человека, исследуя культуру на разных стадиях ее существования. Она, делая объектом своих исследований «все зрительно актуальные области и средства трансляции культуры»¹, развивается в рамках двух основных направлений.

С одной стороны, это этнологическое/этнографическое направление. Его задачи составляют «изучение аудиовизуального наследия мировой и отечественной этнографии, фиксация совре-

¹ Головнев А.
Киноантропология//
URL: <http://valerytishkov.ru/engine/documents/document1341.doc>.
(дата обращения 14.05.2012).

² Васина-Григорьева Е. Визуальные исследования: летняя школа и конференция в Саратове // Журнал социологии и социальной антропологии. 2006. Том IX. № 3 // URL.: <http://www.jourssa.ru/2006/3/8bResearch.pdf> (дата обращения 14.05.2012).

менной жизни народов, исследование визуальных форм культур и создание аудиовизуальных архивов»². В рамках этого направления визуальное наследие становится материалом для изучения, но если речь идет об экранных искусствах, то они предоставляют антропологии не только объекты изучения, но и методы.

С другой стороны, направление, существующее в русле социологической антропологии. Оно связано с анализом визуальных текстов и практик как явлений повседневной жизни и исследует способы производства и реализации ценностных и идеологических установок, скрытых за внешней видимостью. В его рамках продукты экранных практик, которые могут и не являться произведениями искусства, рассматриваются как источники информации об обществе.

От визуальной антропологии к антропологии визуальности

Одним из главных инструментов современного антрополога стала камера, которая используется при проведении полевых исследований в области культурной антропологии. В данном случае камера берет на себя роль посредника между объектом съемки и субъектом, его воспринимающим.

Использование достижений современного кино открывает новые способы «погружения» в реальность, пристального и беспристрастного всматривания в ее образы через безличностный видоискатель объектива, превращающий стоящего за ней человека в ее часть. Стремящаяся к сведению на нет проявление индивидуального видения камера дает антропологу и новые способы фиксации информации. Ее задача беспристрастно запечатлеть образы как уходящей, так и современной культуры, анализируя которые антрополог может разглядеть происходящие изменения, увидеть истоки рождения нового социального явления.

На современном этапе развития визуальной антропологии роль камеры не ограничивается рамками исследовательской методологии, в которых она является инструментом при полевых исследованиях и способом получения информации о социокультурной реальности. Камера рассматривается и как инструмент носителя культуры, при помощи которого он сознательно в целях самопрезентации и прокламирования определенных идей продуцирует аудиовизуальные тексты, т.е. образы той культуры, представителем которой он является. Созданные им материалы становятся объектом научных интересов антропологов, этнографов и социологов. В этой связи мы уже имеем дело не с визуальной антропологией, а с антропологией визуальности.

Таким образом, с точки зрения визуальной антропологии экранные медиа выступают не только как средства фиксации и передачи антропологического знания, но и создают поле для изучения аудиовизуальных манифестаций культуры.

Для антрополога любой экранный материал — это не художественное произведение, а факт, документ реальности, один из возможных ее отпечатков. Он представляет собой некий срез на предметном стекле под объективом микроскопа, роль которого выполняет глаз исследователя, наблюдающего действительность и боящегося что-то не заметить, увидеть в искаженном или замутненном виде. Анализируя экранный материал, антрополог стремится выявить явные, тиражируемые, доведенные до уровня штампа и скрытые культурные стереотипы и ценностные установки, под влиянием которых создавались аудиовизуальные образы.

Экранный образ, каким бы качеством он ни обладал, содержит больше информации о реальности и феноменах культуры, чем любой документ, полученный в процессе иного способа фиксации. Ничто не может сравниться по емкости и эффективности передачи антропологической информации с экранным материалом. Это связано с тем, что динамический аудиовизуальный образ в силу своей природы, технологии создания и параметров используемой техники обладает большей объективностью, достоверностью и информационностью. Знаки, создающие изображение-сообщение, являются тенями, отброшенными реальностью, ее двухмерными индексами. Причем динамичность как одна из базовых составляющих экранного образа позволяет наблюдать процессуальность явления и характер его изменчивости.

Подобное отношение к экранному материалу оправдано, если визуальная антропология имеет дело с фотографическим материалом, в основе которого лежит принцип фиксации неизменной предкамерной реальности, не стремящейся позировать, казаться иной, гипертрофируя отдельные свои черты, скрывая одно и представляя другое или подменяя одно другим. Именно это и формирует традиционный подход в развитии визуальной антропологии, чьи истоки лежат в области этнографического и отчасти документального кино. Но нередко камера, оказавшись сторонним наблюдателем, «деформирует» фиксируемый образ действительности. Это происходит не только потому, что за камерой стоит человек, являющийся носителем определенных культурных установок, ценностных критериев и пристрастий. Он направляет объектив на то, что привлекает именно его в данный момент, и полученный материал уже не является беспристрастным. Но

действительность, как только попадает в поле зрения объектива камеры, «деформируется» от того, что она оказывается увиденной сторонним наблюдателем. Она стыдливо начинает прятать свои интимные проявления, скрывать неприглядные стороны, становится «действительностью перед объективом», преобразенной действительностью или *pars pro toto*, демонстрируя лишь одно из имеющегося многообразия.

Современная визуальная антропология стремится расширить существующие рамки традиционного для нее материала, включая в сферу своих интересов весь спектр аудиовизуальных текстов. Материалом антрополога становится не только документальный образ, но и любое экранное изображение, вне зависимости от степени условности отражения реальности. Такая позиция приводит к формированию теории визуально-антропологической коммуникации или культурно-антропологического направления, рассматривающего человека как сложное явление, представляющее во всем многообразии личных и социально-природных проявлений³. В рамках этого направления формируется и одна из сверхзадач современной визуальной антропологии, которая связана с возможностью осуществления диалога культур.

³ Емельянов Ю.Н., Скворцов Н.Г. Состояние и перспективы культурной антропологии // Социально-политический журнал, 1993, № 7. С. 26.

Анимационные произведения как объект визуальной антропологии

В поле зрения визуальной антропологии попадают и анимационные произведения. Причем, понимание анимационного произведения не ограничивается рамками фильма. Им является любой продукт, созданный анимационными средствами. Анимационные произведения рассматриваются с разных точек зрения, формирующих различные стратегии их исследования как материала антрополога. Обращаясь к анимации, визуальная антропология исследует ее не только как феномен экранной культуры, но и как социокультурную практику, имеющую различные формы проявления, начиная от профессиональной деятельности, порождающей товары медиарынка и произведения искусства, и кончая рассмотрением ее как области досуга или способа психофизической реабилитации.

Если представители этнографического направления визуальной антропологии проявляют интерес в большей степени к художественной анимации, особенно интересуясь фольклорной или этнографической анимацией, то представители социологического направления ориентируются на весь спектр анимационных произведений, видя в них «отпечатки» породившей их культуры. За экранном образом они стремятся разглядеть идеологические

конструкты, поведенческие модели, системы стереотипов, коммуникационные механизмы. Стоит отметить, что для представителей социологического направления анимационные произведения являются не менее достоверными, а порой и более информативными (в силу символически-знаковой природы языка анимации источниками информации, чем документальные киноматериалы). Во многом это объясняется и тем, что анимационное произведение уже представляет собой определенную, детерминированную социокультурными кодами систему видения, при этом монтаж, темпоритм и движение воспринимаются как ее неотъемлемые составляющие, дающие дополнительные сведения.

Анимация как метод визуальной антропологии

Нередко анимация является единственно возможным способом фиксации информации, создания представления об определенном явлении исследуемой культуры. Ее средства оказываются востребованными, например, в тех сообществах, где фотографическая съемка воспринимается как грех, нечто запретное или оказывается неприемлемой для отражения определенных сторон бытия в силу этической составляющей. Использование анимации и анимационных реконструкций позволяет по-новому взглянуть на реальность, представить характерное для нее, но без персонификации, дать многостороннее описание, создающее эффект объемности представления и стремления к завершенности. Методы анимационной реконструкции на основе антропологических исследований находят свое применение не только в научной практике, они оказываются востребованными и в кинопроизводстве. Так Дж. Лассетер, главный креативный директор студии «Pixsar» и «Walt Disney Animation Studios», говорит, что данный метод используется для создания анимационных произведений, выпускаемых их студией. Он позволяет добиться все большей и большей правдоподобности в разработке характеров персонажей, разыгрываемых ситуаций. Причем правдоподобие становится главным критерием для мира изначально смоделированного, художественного. Это, по мнению режиссера, позволяет добиться нужного зрительного эффекта и, что самое главное, эффекта вовлеченности и соучастия. Ведь зритель знает, что мир, который он видит, не существует, но правдоподобие реконструируемых ситуаций делает его реальным. Следовательно, смоделированный, придуманный мир, не являясь физическим миром, становится правдоподобным. На интуитивном уровне, преодолевая барьер отчуждения по отношению к сотворенному миру, усвоенный опыт зритель воспринимает как реальный.

Использование реконструктивной анимации становится одним из методов антропологических и социологических исследований, связанных с тестированием и работой в фокус-группах, когда требуется проверить те или иные реакции, выявить скрытые мотивации или поведенческие концепты. Использование документального материала оказывается менее эффективным в силу того, что исследуемые начинают соотносить себя с персонажами на экране, выявлять моменты тождественности или, в силу внешнего различия, наоборот, не воспринимать, отрицать показываемое как им присущее. Отсутствие непосредственной связи с миром тестируемых позволяет создать более полную картину, выявить то, что подавляется документальностью экрана или искажается в процессе восприятия фотографических образов. Это связывается с тем, что документальный образ вызывает эффект психологического подавления и бессознательного подражания.

Анимационное произведение как источник антропологической информации

За любым анимационным произведением всегда стоит образ его создателя, который может быть как персонифицированным, так и представлять коллективное Я. Его мышление, нашедшее воплощение в экранной форме, есть результат исторических, социальных, природных и прочих воздействий. Любой человек является носителем не только индивидуальной, но и определенной социальной культуры. Поэтому анимационное произведение является неоценимым источником информации о культурно-историческом наследии, укладе жизни людей и их мировоззренческих представлениях. Феноменологический подход позволяет рассматривать его как составную часть культуры локального периода, отражающего воззрения не только автора, но и некой этносоциальной общности.

Современная ситуация бытования произведения вносит изменения в классическую систему взаимоотношений *автор-произведение-зритель*. С развитием альтернативных каналов распространения информации и открытостью произведения происходит обезличивание образа автора. За ним не стоит определенный субъект. Произведение становится пространством манифестации множественности Я-субъектов, принадлежащих к тому или иному сообществу. Через участие в создании произведения каждый включается в коллективное сотворчество как некий архаический акт, определяющий принадлежность к данному сообществу и позволяющий манифестировать свое присутствие в безличной, не индивидуализированной форме. Поэтому

подобные произведения становятся феноменами порождающей их культуры. Они возникают в конкретных условиях и не могут быть поняты вне их.

Соотношение социального и авторского начала, понимаемого как авторское видение или воля, в разных ситуациях различно.

Анимационное произведение создается в определенной социокультурной и исторической реальности и функционирует в ней в соответствии с теми условиями, которые она ему предоставляет. С этих позиций анимационное произведение — это фрагмент некой пространственно-временной части реальности, материал, несущий в себе ее проявления и рефлексии. Его рассмотрение как аудиовизуальной информации связано с анализом его языка и демонстрируемого типа визуального мышления.

Назначение визуальной антропологии заключается не только в формировании среды межкультурного общения, но она ставит своей целью проследить то, что называется «диалог культур». Экранные практики оказались наиболее приемлемыми и функциональными для этого. Экран, ставший неотъемлемой частью нашего мира, сопровождающий человека в его повседневной жизни, позволяет репрезентировать фрагменты сохраненной и существующей культуры. При помощи него человек погружается в культурно-экологическую среду, созданную образами разных культур, традиций, самых разных регионов и времен. С ними, пусть и опосредованно, он соприкасается здесь и сейчас, они благодаря экрану принимают участие в формировании его культурного опыта, абсорбируются им.

Анимация, внося неоценимый вклад в знакомство зрителей с культурным наследием, с образом жизни людей в различных регионах планеты, тем самым не только фиксирует и представляет образы мировоззренческих, художественных, ценностных и идеологических систем, но и способствует установлению культурной коммуникации между представителями различных обществ, воспитанию толерантности.

В первую очередь эту функцию на себя берут фильмы, снятые на основе этнографического и фольклорного материала. С одной стороны, это экранизации и адаптации народных сказок, песен, пословиц, легенд и мифов, т.е. экранные произведения, созданные на вербальном материале и представляющие его «перевод» в иную систему. При «переводе» может использоваться не только вербальный пласт культуры, но и визуальный и аудиальный. В случае обращения к визуальному материалу можно говорить об изобразительной экранизации, когда основой экранного произведения становится не текст, а графический или пластический образ.

С другой стороны, это ленты, рассказывающие об истории, быте, национальных традициях, праздниках, верованиях, исторических личностях того или иного народа или сообщества. Подобные фильмы открывают возможности как для установления межкультурного диалога, так и для удовлетворения потребности в культурном и социальном самосознании. В последнем случае фильмы выступают как практики, фиксирующие и передающие образы национальной культуры.

Способы работы с этнографическим материалом в анимации

В соответствии с тем, какой способ представления иной или своей культуры избирается автором, можно обозначить несколько подходов к работе с этнографическим, фольклорным и культурным материалом.

Один из подходов можно определить как *«травелогический»*: автор выступает в роли путешественника, со стороны созерцающего образы и феномены чужой культуры, фиксируя внимание на экзотических ее проявлениях, улавливая сходства или различия между своей и чужой культурой. Он не погружается в ее пласты, его взгляд скользит по поверхности, выхватывая только наиболее заметные ее проявления, без стремления понять и объяснить их, сделать близкими для себя. В практике мировой анимации данный, поверхностный, подход наиболее распространен. Он присутствует не только в том случае, когда авторы экранного произведения обращаются к образам иной культуры, но и когда в поле их внимания оказывается близкая им культура, но иного временного периода.

Следующий подход — *«перевод»*. Степень перевода может варьироваться от максимально точного до вольного представления образов культуры. То, насколько будут задействованы трансля-

ционные функции, зависит от личностной позиции автора. Это может быть стремление к бережному сохранению культурного материала, с которым он работает в процессе создания экранного произведения, и соблюдение условий отстранения, не-высказывания личностной позиции по отношению к используемому материалу. Подобный подход особенно часто встречается в тех лентах, где автор использует тексты культуры, созданные ее носителями, и из них моделирует представление о фе-

«Лиса и заяц», реж.
Ю. Норштейн, 1973





«Сын белой кобылицы», реж. М. Янкович, 1981

номенах культуры. Подобный подход характерен для представителей национально-фольклорного направления в анимации. Авторы, представляющие это направления, как правило, сами являются либо носителями культуры, либо та или иная культура становится объектом их исследовательской практики. Соответственно, экранное произведение есть представление срезов этой культуры, которые вводятся в экранную ткань без купюр и преобразований. Яркими примерами подобного обращения с материалом культуры

могут стать ленты «Сын белой кобылицы» М. Янковича, «Лиса и заяц» Ю. Норштейна, «Золоченные лбы» Н. Серебрякова. Но сколь бы качественным «перевод» ни был, он все же связан с утратой неких смыслов, моментов, звучаний, имеющих в исходном материале.

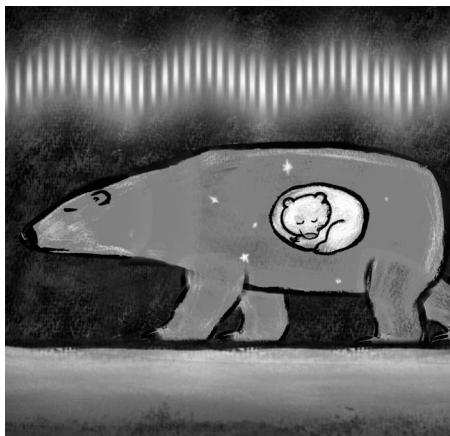
С другой стороны, произведение, создаваемое на основе образов иной культуры, может представлять «вольный перевод», где точка зрения и позиция автора становится частью создаваемого текста. В данном случае автор выступает в роли не только наблюдателя или посредника, но и гида, который предлагает зрителю собственную точку зрения. Степень свободы при «переводе» ограничивается внутренними установками автора, работающего с исходным материалом, его этической позицией, уровнем подготовленности к восприятию и пониманию другого. Примером вольного обращения с материалом культуры могут стать фильмы из серии «Колыбельные мира» Л. Скворцовой, «Не люблю — не слушай», «Архангельские новеллы» Л. Носырева, «Органчик» Н. Ходатаева, «Похищение Солнца и Луны» Ш. Рейзенблюхлера.

Интерпретационный подход позволяет на основе отдельных фрагментов конституировать не только целое культуры, но и представлять ее в определенной перспективе. Использование подобного подхода невольно порождает желание дать толкование по-иному, с учетом той или иной позиции отразить иную культуру или ее феномены. В этом подходе всегда есть риск подмены образа иного на собственное представление. Нередко интерпретационный подход превращается в игру с образами культуры, их произвольную компиляцию.

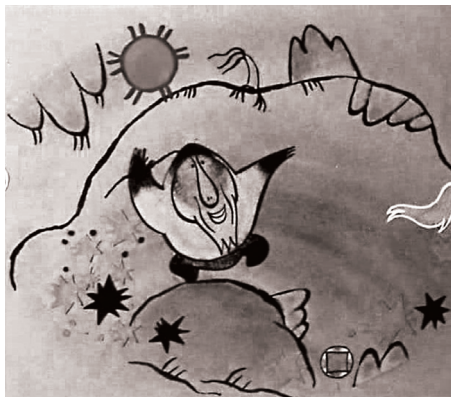
Подход, когда создатели экранного произведения, работая с

образами иной культуры, перерабатывают их, отсекают нечто, что может быть не понятным, что не вписывается в их систему, может быть определен как *адаптационный*. Стремление сделать образ иной культуры более понятным, адаптированным к близкой автору культурной среде может обернуться потерей ее инаковости. За стремлением адаптировать, представить иное как свое лежит опасность создания ложного, недостоверного образа. Адаптационный подход в работе с культурным материалом был характерен для отечественной анимации 1940-1950-х годов, когда экраны заполнили сказки псевдонародного направления. Они создавались на основе адаптации фольклорного материала к задачам и пониманию советского искусства в духе соцреализма. При всем том, что такие ленты, как «Храбрый Пак», «Желтый аист», «Храброе сердце», «Ореховый прутик», создавались на основе фольклорного материала, он сохранялся лишь во внешних чертах, утрачивая свою неповторимость и самобытность. В результате адаптации происходило обезличивание культурного наследия, а сами фильмы превращались в иллюстрации с элементами образов иной культуры, выполненные в соответствии со стилем соцреализма. Подобный подход был характерен не только для отечественной анимации. Его проявление видно и в зарубежных лентах того же периода. Использование национальных мотивов или колорита без понимания особенностей и специфики национальной культуры сформировало такое явление как фильмы панатлантического стиля. Эти фильмы, при сохранении классических голливудских схем, представляли собой своеобразные адаптации культурного наследия. В качестве примера можно назвать такие картины, как «Три кабальера» У. Диснея, «Роза Багдада» А. Дж. Домениджини, «Железный веер» А. Да.

«Колыбельные мира.
Чукотская», реж.
Л. Скворцова, 2005



Реконструктивный подход связан с изучением отдельных материалов иной культуры и на основе некой схемы, которая может быть создана по аналогии выстраивания ее образа. Использование реконструктивного подхода требует от автора погружения в материал, привлечения не только вербального, но и изобразительного, музыкального наследия, знания всего пласта национальной культуры, норм морали и этики. Подготовка к созданию такого рода анимационных произведений подобна научно-иссле-



«Кутх и мыши», реж.
О. Черкасова, 1984

довательской работе группы антропологов, фольклористов, историков, этнографов...

В результате анимационный антропологический фильм всегда будет представлять одновременно и научное исследование, и произведение искусства. Подготовительный период его создания оборачивается длительной и кропотливой тематической работой, связанной со сбором и формированием фонда материалов, посвященных объекту культуры, на который направлен интерес режиссера. На этом этапе

остро встает вопрос: «Проводить подобную работу либо силами съемочной группы, либо с привлечением сторонних специалистов?»

Как показывает отечественная практика, типичным является выполнение данной работы режиссером и художником, т.е. непосредственными создателями анимационного фильма, не имеющими должного опыта в работе с этнографическим, историческим или культурологическим материалом. Нередко это приводит к поверхностной оценке материала, существующей на уровне ознакомительных практик, оборачивается неумелой стилизацией и лишает содержательной глубины. На ведущих зарубежных студиях, таких как «Волт Дисней студия», «Dreamworks», «Pixar», съемке крупных проектов предшествует серьезный подготовительный период, предполагающий привлечение специалистов из разных гуманитарных областей, проведение экспедиций, сбор и съемка документального материала, работа с историческими и этнографическими источниками.

Некоторые из отечественных аниматоров самостоятельно проделывают подготовительную работу, кропотливо изучая материал, пытаясь вжиться в культуру, примерить ее образы на себя. Подобный подход характерен, например, для Оксаны Черкасовой. Ее анимационные фильмы — «Кутх и мыши», «Бескрылый гусенок», «Дело прошлое...», «Племянник кукушки», «Нюркина баня», «Человек с луны» и другие отличает особое отношение к этнографическому и фольклорному материалу, умение проникнуть в глубины национальной культуры, стремление постичь душу того народа, образы и наследие которого становятся основой фильма. При создании своих лент режиссер работает с реальными носителями культуры. В одном из своих интервью

О. Черкасова сказала: «консультантом на моих первых чукотских картинах выступал настоящий шаман. Он рассказывал, как его маленьким мальчиком учили шаманскому ремеслу... он мне рассказал об этом камлании шаманском (в данном случае О. Черкасова говорит о работе над фильмом «Племянник кукушки». — Н.К.), что происходит сначала, что потом... как должен идти шаман, как он должен пробовать голос... и как он один не может этого сделать, без публики, потому что это... как театр. И как надо завести их и какой контакт должен быть...»⁴.

Это становится особенно ценным. Ведь простого постижения этнографического материала оказывается недостаточно. Сколько бы хорошо создатели фильма ни были знакомы с этнографией, этот материал создает лишь образ культуры, привносит в фильм изобразительную, художественную составляющую. Но культура не живет в застывших формах, транслирующих каноны и традиции. Наполнение фильма жизненной энергией становится возможным, когда в нем передается драматургия человеческих отношений. Но чтобы фильм не только отражал мир людей иной культуры, вызывал интерес у представителей другой, а следовательно, способствовал установлению диалога культур, необходимо определить общие точки сопереживания, помогающие создать ощущение сопричастности к происходящему.

Такой подход к работе над фильмом связан не только с непосредственным изучением материала, но и стремлением понять изнутри мир, образы которого создают художественную ткань экранного произведения. В этом случае автор стремится не столько к интерпретации, переработке материала, сколько к бережному отношению к нему, поиску возможностей включения его в пространство ленты, не подвергая обработке и сохраняя его первозданность. Для него становится важным понять собы-

тия и явления с позиции той культуры, которая есть объект его исследования, передать самобытность ее интонации. Подобный подход присущ и канадскому режиссеру Каролине Лиф. Работая над фильмом по эскимосской легенде «Филин, который женился на гусыне», она не только использовала первоначальный текст легенды, записанный со слов представителей исчезающего племени, но и дважды ездила в канадскую Арктику. В течение долгих месяцев, живя среди коренного населения,

⁴ Черкасова О. / Наши мультфильмы. Лица, кадры, эскизы, герои, воспоминания, интервью, статьи, эссе. — М., 2006// URL: <http://ageytomeshinterros.digiarts.ru/index.php?book=mult&id=50&mode=print> (дата обращения 14.05.2012).

«Филин, который женился на гусыне»,
реж. К. Лиф, 1974



К. Лиф собирала материалы для фильма, знакомилась и изучала быт и культуру североамериканских аборигенов, записывала оригинальную музыку и неповторимое звучание текста. При этом для создания образов фильма были привлечены эскимосские художники, которые не только вырезали прототипы силуэтов персонажей, но и попытались ввести К.Лиф в присущую им художественную систему изображения, отражающую их видение. Все это позволило режиссеру максимально сохранить оригинальную историю и бережно перевести ее на язык анимации. Конечно, изложение архаического текста новыми средствами и визуализация его в экранных образах потребовали от художника найти тот компромисс между культурами, который позволил сделать этот текст интересным современному зрителю, ориентированному на европейскую культуру.

Экранное произведение является всего лишь одной из возможных, результирующих частей этой комплексной деятельности, а вся подготовительная работа остается за кадром, обеспечивая полноту и максимальную идентичность культуре, материал которой был использован. Но весь пласт подготовительной работы, как ни странно, оказывается не востребован после завершения проекта. Фактически, собранный материал отбрасывается как отработанная порода, и лишь в некоторых случаях его частицы попадают в архивы. Экранное произведение включает лишь малую, порой сублимированную или трансформированную художественным видением часть от того огромного объема материала, с которым приходится работать при его создании. Хотя для исследователя-антрополога собранные документы и материалы имеют не меньший, а порой и больший интерес, чем кадры анимационного фильма. В совокупности они представляют неоценимый аудиовизуальный фонд, отражающий различные стороны и проявления определенного культурного сообщества. Однако с источниковедческой точки зрения эти материалы пока недооценены. На сегодняшний день не выработаны принципы и системы хранения подобного материала, да и сам вопрос о хранении собранных во время работы над фильмом аудиовизуальных материалов никогда не поднимался. Тем более, если он и возникает, то становится не вполне понятным, какие архивы его должны хранить, какие именно документы, с точки зрения их исторической, практической и другой ценности, должно отдавать на постоянное хранение.

Работа создателей фильмов с этнографическим и культурным материалом актуализирует проблему этической ответственности создателей экранного произведения перед зрителем, который

может быть как сторонним наблюдателем, не принадлежа к той культуре, чьи образы используются в экранном произведении, так и наоборот, быть ее представителем. В данном случае разговор идет даже не о корректном и уважительном отношении к духовному наследию другой культуры, сколько о путях выработки и нахождению компромиссов между различными культурными традициями. Даже при том трепетном и бережном отношении, которое характеризует работу К. Лиф над фильмом по эскимосской легенде, режиссер испытывала дискомфорт, так как чувствовала, что вмешивается в чужой мир, использует историю, которая для другого народа не является легендой, а представляет абсолютную правду. Подтверждением подобного взгляда на мир стал небольшой эпизод, рассказанный режиссером. После завершения съемки К. Лиф решила продемонстрировать фильм членам эскимосского племени, с которыми она сдружилась во время работы над картиной. Во время просмотра 9-минутной ленты одна эскимосская женщина демонстративно встала и ушла. Свой уход она объяснила тем, что «все увиденное на экране — неправда, ведь для появления птенцов из яиц требуется не пара минут, как изображено в ленте, а две недели». Данная реакция наглядно показывает, сколь сложно бывает порой найти компромисс, когда дело касается обращения к образам чужой культуры.

Нередко, используя духовное и художественное наследие другой культуры, автор руководствуется собственными идеями и эстетикой. Высоко оценивая национальный дух, автор подходит к образам чужой культуры не с позиций рассмотрения их как источника для точной, выдержанной в рамках традиционных представлений, интерпретации, а как материала, вдохновляющего его, содержащего художественное и философское богатство. Подобное отношение нередко оборачивается субъективной интерпретацией, предполагающей достаточно вольное обращение с исходным материалом. В результате это порождает не только один из возможных вариантов видения иной культуры, но и дает возможность изменения структуры ее первоисточников, отступления от исконных смыслов мировоззренческой системы и морали. Чужая культура как бы «обтесывается», «подгоняется» под идеи и понимание в рамках общечеловеческих, надэтнических и наднациональных ценностей, лишается своей самобытности, осовременивается и стандартизируется. И то индивидуальное, что присуще ей, теряет внутреннее наполнение, превращаясь в пикантное обрамление, придавая экранному произведению этнический колорит.

Искаженное, поверхностное отношение к образам чужой культуры рождает у аудитории не только ошибочное представление о ней, но и способствует невосприятию, отторжению, а иногда и оскорбляет чувства зрителей, принадлежащих к народу (сообществу), о котором идет повествование, и к художественному и культурному наследию которого обращается автор. Например, по мнению китайских критиков, американский фильм «Кунг-Фу Панда», считавшийся одним из самых успешных анимационных фильмов по кассовым сборам и завоевавший немало лестных отзывов, искажает культуру и историю Китая. Доводы критиков основаны на том, что западные режиссеры зачастую не представляют истинное положение вещей в стране и создают свои картины по сложившимся стереотипам. Подобную реакцию у отечественного зрителя вызвал и фильм «Петя и волк», удостоившийся премии «Оскар» за 2007 год. Созданный под влиянием устоявшихся в западном сознании стереотипов, образ России собран из отдельных, вырванных из контекста и времени символических знаков. Он рисует крайне удручающую картину: высоких заборов, покосившихся деревянных домов с бесконечными заплатками и подпорками, обшарпанных «хрущевок», пьяных, озлобленных мужиков в тулупах и шапках-ушанках, бесцельно шатающихся по городу, аутичных детей, старинной русской забавы — передвижного балаганного цирка.

Конечно, в анимации непосредственные этические отношения возникают не между объектом съемки и автором, а между автором и зрителем. Поэтому возникающие интерпретации, смещения в отображении действительности обуславливаются авторитетом автора и его правом на собственное видение освещаемых событий. В данном случае речь идет об отношении автора к тем или иным персонажам, фактам, документам и его праве на высказывание собственной позиции, точки зрения, отборе материала, его компиляции и степени обработки. В контексте анимационного фильма освещение отображаемой реальности предстает, лишь пройдя сквозь призму различных интерпретаций. В этом свете эстетическая оценка сводится к праву интерпретатора-автора обнародовать свою позицию.

Таким образом, с точки зрения правомерности и этичности использования и адаптации художественного и духовного наследия другой культуры встает вопрос: будет ли подобное заимствование и обращение полезным для всех членов культурного диалога. В этой связи исключительно важно при создании фильмов на основе образов чужой культуры консультироваться с представителями данной культуры и специалистами, накопившими

опыт ее изучения, чтобы окончательный вариант не оскорбил национальное сознание и не породил фальсифицированный, искаженный образ иного народа, его быта и культуры.

Не менее интересными объектами изучения для визуальной антропологии являются произведения, снятые непосредственно носителями той культуры, образы и системы которой в них репрезентируются. К числу таких работ можно отнести ленту китайского режиссера А Да «36 китайских характеров». В данном случае средства анимационного экрана становятся новым каналом и формой передачи традиционного знания, национальной или субкультурной системы мировосприятия. Фильмы, созданные носителями этнической культуры, являются не только текстами, передающими ее образы, но и формами, позволяющими в новых изменяющихся условиях сохранить этническое культурное наследие, размывающееся в период глобализации и активного навязывания штампов и клише массовой вненациональной культуры.

Когда речь идет о фильмах, созданных носителями культуры, то анимация предстает как форма «автопортретирования культуры». Причем, само создание фильма, технология анимации становится связующим мостом между традиционными техниками продуцирования художественных образов культуры и тем, что предлагает современность. Большая часть таких работ создана представителями субкультурных сообществ, а местом их манифестации становится пространство интернета, имеющее свои лакуны. В этой связи показателен пример граффити-анимации — направления, возникшего в последнее десятилетие в связи с интересом и развитием граффити как части поп-культуры и неформального уличного искусства современных городов. Наиболее яркое представление об этом направлении дают работы группы художников, объединенных под названием BluBlu. Свои произведения они создают не в съемочных павильонах, а на улице, используя в качестве изобразительной поверхности объекты городской среды Лондона, Кракова, Мюнхена, Буэнос-Айреса. Созданные ими фильмы-проекты, среди которых «Муто», «Прогулка» или «Большой взрыв», можно увидеть только на сайте группы blublublu.org. Но все же большая часть этой анимации, созданной носителями культуры, имеет любительский характер и откровенно беспомощна с точки зрения художественных критериев, но как объект визуальной антропологии представляет бесценный материал.

Наряду с лентами, созданными представителями того или иного этнического или субкультурного сообщества, при демократизации анимационного производства, связанной с доступно-

стью цифровых технологий и компьютерной техники, возникла новая лавинообразная волна любительской или полупрофессиональной анимации. Этот опыт требует своего осмысления, своей идеологии. Его влияние на современный художественный процесс, современную культуру уже не может быть не замеченным. Он стал активно проникать в профессиональную культуру, размывая прежние критерии художественности, деконструируя существующие каноны.

В интернете на основе идентичности взглядов, общности нравственно-этических норм и понятий, единстве мировоззренческих установок возникают как некие виртуальные сообщества, так и новые формы культурных репрезентаций, в данном случае речь идет о net-анимации. Рождаясь и существуя в пространстве Сети, фильм предстает как форма коммуникации, сообщение, несущее в себе информацию о некоем сообществе или человеке. При этом экранное произведение может представлять как константное завершенное сообщение, так и открытую систему. Во втором случае оно становится интерактивным, во многом игровым процессом, в ходе которого происходит конституирование и смысла и произведения. Включенность в процесс подобна участию в архаическом акте. Как полагает один из представителей современной российской школы визуальной антропологии А.В. Головнев, «не исключено, что антропологи нового поколения будут проводить полевые исследования не в деревнях, а на сайтах, в облике анимированных человечков, изучая и снимая виртуальными камерами аборигенов интернета»⁵.

Экранный образ является пространством манифестации не только внешних образов культуры, но и внутреннего мира человека. Сходство языка кино с пралогическим сознанием отмечал еще Сергей Эйзенштейн. Он полагал, что кино «возвращает зрителя на стадию чувственного мышления», «ибо чувства и сознание в таком случае — покорны и управляемы почти в порядке транс»⁶. Если кинематограф, а тем более анимация с ее свободой от законов реальности и анимизмом столь близка к естественной психике, то она свободно может репрезентировать ее внутренние ритмы и состояния. Именно средствами анимации возможно погружение в бездну человеческого сознания. Сегодня, когда средства анимации широко доступны, ее технологии и возможности можно использовать для психоаналитических практик, подобно тому, как раньше использовали изобразительные средства для отражения внутренних настроений. Хотя ярких работ, являющихся примером подобной практики, пока не так много.

⁵ Головнев А.В. О киноантропологии // Антропологический форум № 7. С. 32.

⁶ Эйзенштейн С.М. Метод. — М., 2002. Т. 1. Grundproblem. С. 37, 46.

«Театральные средства» в силу того, что они не отражают реальность, а являются средствами, творящими, преобразовывающими или имитирующими, как правило, выпадают из арсенала визуальной антропологии. И в этой связи возникает вопрос: «А как же средства анимации, онтологической сущностью которой, является тотально сотворенное пространство-время, могут быть востребованы визуальной антропологией?» Современные технологии анимации широко используются учеными для моделирования различных объектов и ситуаций. В этой связи данный опыт может быть востребован и визуальной антропологией в таких сферах, как историческая и социальная реконструкция, которые рождаются на стыке нескольких наук. С одной стороны, истории, археологии, этнографии и социологии, а с другой — анимация, возможности которой позволяют создавать динамическую реконструкцию на основе обработки и визуализации полученных данных. В данном случае средства и технологии анимации используются не только для наглядности, но и для проверки возникающих научных гипотез и моделирования динамических процессов, позволяя воссоздать недостающие звенья и представить более цельную картину исследуемого объекта той или иной культуры, зачастую безвозвратно исчезающей.



ЛИТЕРАТУРА:

1. Васина-Григорьева Е. Визуальные исследования: летняя школа и конференция в Саратове // Журнал социологии и социальной антропологии. 2006. Том IX. № 3. С. 182–186 // URL: <http://www.jourssa.ru/2006/3/8bResearch.pdf> (дата обращения 14.05.2012).
2. Головнев А. В. Киноантропология // URL: <http://valerytishkov.ru/engine/documents/document1341.doc> (дата обращения 14.05.2012).
3. Головнев А. В. О киноантропологии // Антропологический форум №7. URL: http://anthropologie.kunstkamera.ru/files/pdf/007/07_01_forum_k.pdf (дата обращения 14.05.2012).
4. Емельянов Ю. Н., Скворцов Н. Г. Состояние и перспективы культурной антропологии // Социально-политический журнал, 1993, № 7. С. 20–26.
5. Черкасова О. / Наши мультфильмы. Лица, кадры, эскизы, герои, воспоминания, интервью, статьи, эссе. — М., 2006 // URL: <http://ageytomeshinterros.digiarts.ru/index.php?book=mult&id=50&mode=print> (дата обращения 14.05.2012).
6. Эйзенштейн С. М. Метод. Т. I. Grundproblem. — М.: Музей кино, 2002.