

УДК 791.3

ББК 85.37

DOI: 10.30628/1994-9529-2018-14.3-168-189

received 13.06.2018, accepted 20.09.2018

ВИОЛЕТТА ДМИТРИЕВНА ЭВАЛЪЕ

Государственный институт искусствознания,

Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-4531-4922

e-mail: amaris_evally@mail.ru

ПОЛИЭКРАННАЯ ЭСТЕТИКА В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ СОВЕТСКИХ ХУДОЖНИКОВ

Аннотация. Суть полиэкранного приема — разделять. Однако парадоксальным образом он объединяет объекты и пространства, сопоставляет их, рождает новые способы взаимодействия. Полиэкранность отображает структуру пространственного расположения персонажей и карту социального пространства героев, помогает более детально прорисовать их характеры и плавно ввести других персонажей. В настоящей статье автор впервые рассматривает эстетическую составляющую полиэкранного феномена в авторской анимации позднего советского периода на примере мультфильмов «История одного преступления», «Фильм, фильм, фильм» Ф. Хитрука, «Лиса и Заяц» Ю. Нортшейна, «Контакт» В. Тарасова. Полиэкранность в данных работах вуалирует отображенную современность, усиливает декоративные и развлекательные свойства визуальной материи. За счет «игры» кадров и окон достигается не только расширение смысловых коннотаций, но и повышается оригинальность «картинки». Полиэкранность дает режиссеру уникальную возможность как показать разницу восприятия мира персонажами, так и усилить семантические подтексты. Автор подробно рассматривает внедренные в визуальное повествование полиэкранные эпизоды и эффекты полиэкрана, отмечая их в качестве отражения картины мира тех лет, и акцентирует интерес на человеке, его внутреннем мире с выражением авторской философско-эстетической позиции в структуре фильма.

Таким образом, все визуальные и сценарные компоненты мультфильма в целом и полиэкран, в частности, работают на создание глубокого эстетического произведения, многовариантного в своем прочтении.

Ключевые слова: полиэкран, анимация, советская мультипликация, визуальная культура, экранные искусства, Ф. Хитрук, Ю. Норштейн, split screen, animation, soviet animation, formal techniques, visual arts, visual culture.

VIOLETTA DMITRIEVNA EVALYO

State Institute of Art Studies,
Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-4531-4922

e-mail: amaris_evally@mail.ru

THE MULTI-SCREEN AESTHETICS IN THE ANIMATED CARTOONS OF SOVIET ARTISTS

Annotation. The essence of the multi-screen technique is to divide, however, paradoxically, it unites objects and spaces, juxtaposes them, and generates new means of interaction. The multi-screen technique reflects the structure of the spatial position of the protagonists and the map of the heroes' social space, helps trace out their characters in greater detail and to bring in other protagonists smoothly. In the present article the author examines for the first time the aesthetical constituent of the multi-screen phenomenon in authorial animation of the late Soviet period on the example of the animated cartoons "Istoriya odnogo prestupleniya" ["The Story of One Crime"] and "Film, film, film" by Feodor Khitruk, "Lisa i zayats" ["The Fox and the Rabbit"] by Yuri Norstein, and "Kontakt" ["Contact"] by Vladimir Tarasov. The multi-screen technique in these works veils the reflected modernity and enhances the decorative and entertaining traits of the visual matter. By means of the "play" of the cadres and windows not only expansion of the semantic connotations is achieved, but the originality of the "picture" is heightened. The multi-screen technique presents the film producer with the unique opportunity of both demonstrating the difference of the protagonist's perception of the

world and enhancing the semantical implications. The author examines in detail the multi-screen episodes and effects of the multi-screen techniques implemented into the visual narration, noting them as serving as a reflection of the picture of the world of that time period, and accentuates the interest in the human being, his inner world with the expression of the authorial philosophical-aesthetical position in the structure of the film. Thereby, all the visual and scenic components of the animated cartoon in general and the multi-screen technique in particular work on the creation of a profound ethical-aesthetical work, multiple in its interpretation.

Keywords: multi-screen, animation, Soviet animated cartoon, visual culture, screen arts, Feodor Khitruk, Yuri Norstein.

В экранной режиссуре существует множество художественных и технических приемов для объединения отдельных объектов в единый визуальный текст. Пожалуй, самым привычным является линейное повествование, но существует и другой способ формирования режиссерского замысла — полиэкранный. Для начала уточним понятие: суть приема заключается в сегментации пространства кадра, который делится на два и более «внутренних» кадров. Получается «поликадр». В каждом из частей поликадра может протекать своя жизнь в своем пространстве, принципиально отличном от пространства смежного сегмента. Ритмы сосуществующих внутренних кадров тоже могут не совпадать. А может наблюдаться не только симультанное существование различных объектов в разных средах, но и синхронное существование сегментов, повторяющих друг друга, умножающих одну и ту же «картинку» в рамках целого кадра.

Подавляющее большинство исследований полиэкрана рассматривают его как формальный прием в экранных искусствах и СМИ. Среди отмеченных функций можно выделить несколько типичных: полиэкранный как эффективное мультимедийное средство массовой коммуникации, как способ повышения информационной емкости кадра и динамики телетекста, как расширение пространственно-временного континуума кинопроизведения. Так,

Н. Агафонова [1] отмечает повсеместность и гиперактуальность полиэкрана в современных визуальных произведениях, но ее обращение к теме полиэкранныости носит скорее эпизодический и констатирующий характер. В ряде зарубежных исследований полиэкранныость рассматривается как метафора разрыва, надлома, скрытого противостояния между нарративами отдельного государства [2, 3]. Полиэкранный экран рассматривает С. Бранко, отмечая функциональность приема с точки зрения демонстрации одновременности и причинно-следственной соотнесенности изображаемых событий [4]. Однако суть мозаичности состоит в составлении целостного изображения из различных частей, не имеющих по отдельности художественной самооценности, а каждый сегмент полиэкранный композиции, как правило, можно рассматривать как самостоятельную единицу.

Таким образом, определение полиэкрана как способа формирования мозаичного изображения является весьма спорным. Значимые научные результаты отражены в исследовании Д. Бизокки, который выделяет три уровня функциональности полиэкранный приема: нарративный, регулирующий формальные отношения времени и пространства, графический [5]. Однако, и в этой работе полиэкранный так и остается формальным кинематографическим приемом.

Наиболее близкое автору данной статьи отношение к полиэкранный приему высказывает М. Казючиц (по отношению к советскому кинематографу 1960-х — 1980-х годов): «Данный тип систем был в целом удобен своими синтетическими возможностями. Высокая степень информационной насыщенности сочеталась здесь с эффективным эстетическим воздействием самой полиэкранный композиции» [6].

Ценными для нас также являются умозаключения, высказанные О. Гороховой и Г. Кривулей. Первая, отмечая тенденции авторской анимации, делает вывод, что к середине 1950-х годов зарождается стилевое движение анимации: «Этот процесс во мно-

гом связан с повышением интереса к человеку, его внутреннему миру с выражением авторской философско-эстетической позиции в структуре фильма. <...> В начале 1960-х годов в советском мультипликационном кино начинается последовательный процесс обновления образной и пластической формы, художники интенсивно эксплуатируют, открывают новые приемы концентрации мысли в образе, обращаются к более современным техникам и материалам» [14]. Н. Кривуля, выявляя символизм, метаморфозность и парадоксальное ироническое восприятие реальности, делает вывод, что «метафоричность 1970-х годов выступает как средство уклонения от цензуры и ухода в свой индивидуальный мир, что привело к созданию сложной, аллюзорной стилистики» [12]. Одной из технических новинок семантического и стилистического построения визуального текста и становится полиэкранность.

Исходя из приведенных наблюдений, задачей настоящей статьи является впервые предпринятый анализ эстетической составляющей полиэкранного феномена в авторской анимации позднего советского периода. Для анализа взяты анимационные произведения отечественных режиссеров: «История одного преступления» (1962), «Фильм, фильм, фильм» Федора Хитрука (1968), «Лиса и Заяц» Юрия Норштейна (1973) и «Контакт» Владимира Тарасова (1978).

В 1962 году Ф. Хитрук предложил зрителям свой мультфильм «Историю одного преступления», в котором впервые использовалась более сложная форма, чем у других авторов мультипликации: совмещение рисованных объектов с фотовырезками и полиэкранный. Отражив жизнь обитателей большого города, столь понятной зрителю эпохи мегаполисов, Хитрук стремился поиграть с формой: «Меня в этой картине привлекали и чисто формальные идеи, которые я вынашивал еще в бытность свою аниматором... Хотелось испробовать прием полиэкранного действия, при котором в кадре могло бы происходить одновременно несколько событий [7].

Фабула мультфильма строится вокруг истории о том, как добрейший бухгалтер (Василь-Василич Мамин), доведенный до безумия ни на минуту не смолкающими шумами городской жизни, совершает покушение на убийство. Сюжет мультфильма строится как расследование причин преступления. Критик Д. Годер отмечает новаторскую для тех лет условность изображения: «В кадре было только то, что необходимо, никаких лишних деталей (например, комната Мамина — это только стул и телевизор на синем фоне, нет ни стен, ни пола, ни других предметов). И оттого он был особенно выразителен. Причем условность легко смешивалась с гиперреальностью: по нарисованному телевизору показывали настоящее кино, комната соседа, оглушавшего Василь-Василича музыкой, состояла лишь из огромного музыкального центра, соединенного с телевизором, зато этот центр был не рисунком, а черно-белой фотографией, будто детская аппликация на цветном фоне» [8].

Появление полиэкрана в визуальном тексте «Истории одного преступления» позволило не замыкать героя в рамках одного изображения; мы видим жизнь и пространство, в котором обитает персонаж и, как обозначил главную линию сам режиссер, страдает от «бытового терроризма».

В эпизоде, где протагонист сидит в своей конторе, картинка за окном «оживает» — там идет активная стройка. Движущийся кран и стремительно нарастающие блоки очередного высотного дома за оконным проемом являют собой как бы автономное пространство. Четкие геометрические границы превращают его в разновидность экранной реальности. Пространственно близкая реальность стройки оказывается далекой от героя, сосредоточенного на бумагах, пишущей машинке и картотеке. Он замкнут в своем мире, обособленный от всего окружающего, словно вырезанный ножницами из общей городской суеты.

Режиссер многократно подчеркивает парадоксальное сочетание городской скученности людей, одновременность различ-

ных видов деятельности и, в то же время, автономность, даже внутреннюю изолированность каждого человека или небольшого человеческого сообщества от всего остального мира. Полиэкранность, периодически возникающая при обрисовке жизни большого дома, акцентирует драматизм сосуществования в едином многоквартирном пространстве разных людей, ведущих различный образ жизни, занятых разными делами, находящихся в разных настроениях. При этом полиэкранность помогает показать зрителю пространственное расположение персонажей, обитающих в своих сегментах-квартирах и как будто не подозревающих о наличии соседей. Так, в одном из эпизодов главный герой оказывается смещен в правый нижний угол, а сосед, гулена и игрок, пришедший домой ночью и скандалящий с женой, — в левый верхний угол. При этом, в одном кадре они не пересекаются, однако черное пространство вокруг «окна» с главным героем обозначает связующую территорию лестничных клеток и других квартир, сквозь которые все звуки свободно проходят и достигают сегмента обитания главного героя.

Так возникает образ жизни человека в пустоте, но при перманентном, агрессивном и совершенно внеличностном воздействии других жителей мегаполиса. Хитрук создает картину одиночества и скученности, пространственной изолированности и проницаемости, отсутствия репрессивных институтов и атмосферы ненаправленной, стихийной агрессивности городского пространства. Ярко обрисованная психология людей мегаполиса, бытовые реалии, ведущие к перманентному стрессу, в которых теряются понятия идеологии, государства, политики, поднимают фильм над историческим контекстом. Сам режиссер вспоминает: «...пришел Сергей Алимов... принес свой рисунок, выполненный в современном стиле, очень жестком и остром. Сделал совершенно другую картину города, который выглядел как некий конгломерат. Здания будто висели в воздухе и смотрелись не просто архитектурной композицией, но получили образную, антропоморфную ха-

рактическую, они стали как бы маленькими мирами. Я понял: вот сейчас фильм обретает ту отстраненность от бытовых деталей, ту остроту, которую я искал» [7]. И эта социальная действительность, так тонко обнаженная Хитруком, до боли знакома нам и сегодня.

В эпизоде с танцами полиэкранность усиливает драматический накал ситуации. Верхняя часть экрана изобилует движением, а вот в нижней — темной — лишь качается люстра, но этот поликадр своим лаконизмом усиливает образ напряжения, царящего в нижнем «окне».

Хитрук не остановился на делении на две части, а попытался вместить и третье «окно». Гости расходятся, в верхнем окне добавляется еще одно пространство — лифт, который заполняет почти всю темную часть экрана, являя собой своеобразное связующее звено между лестничными клетками и сегментом квартиры, точку непосредственного соприкосновения изолированных друг от друга городских жителей. Интересно, что и в другом мультфильме Хитрука «Фильм, фильм, фильм», лифт тоже становится точкой соприкосновения разобщенных пространств и работников киностудии.

Таким образом, с помощью полиэкрана Ф. Хитрук создал «полифонию смыслов», эстетическое множество, закладываемое в визуальную структуру «Истории одного преступления». Многослойность и многовариантность прочтения мультипликации Хитрука отмечает и В. Фомина, делая вывод, что «стилевое единство обеспечивается за счет подчиненности компонентов идее фильма» [9].

С «технической» точки зрения внедренный Хитруком полиэкранный прием имеет несколько специфических качеств. Следующие друг за другом поликадры движутся в достаточно умеренном темпе. Новые сегменты внедряются в повествование поочередно, не перегружая пространство окна; если же начинается активное движение в одном сегменте, в других оно становится статичным или минимальным. Такое решение не создает впечатления хаотичного мелькания персонажей и деталей. При этом полиэкранный

выполняет и несколько других функций: рисует нам карту социального пространства героев, помогает более детально прорисовать характеры, позволяет ввести других персонажей плавно, например, просто «включив свет» в их квартирах.

При анализе этих полиэкранных сопоставлений возникает вопрос о реальной причине психического срыва героя в завязке мультфильма: действительно ли шум и невозможность нормального сна привели к кризису или его одиночество, зацикленность на работе и идеальном порядке? Одиночество в толпе становится одной из главных тем мультфильма, Его подчеркивает разобщенность замкнутых в сегментах своих квартир жителей мегаполиса.

В иронической форме Хитрук показывает, как безжалостно психологическое давление на отдельного человека со стороны человеческого массива, равнодушного к индивидуальным возможностям и потребностям. Социальная система скрыто враждебна по отношению к отдельно взятому «человеку-винтику». Это и вынуждает героя выступить в свою защиту, стать агрессивным. «Он был с толпой на улице и оглох от собственного крика... » [10]. Но что есть настоящее преступление? Только те поступки, которые оставляют вещественные улики, образующие «дело»? А как же моральный урон, который несет личности обездушенное общество, государственная машина, мегаполис? Может, именно это преступление и вынес в название своего мультфильма режиссер?

Работа Хитрука была ориентирована не только на взрослое, но и на детское восприятие. В полиэкранный «заигрывании» окнами и кадрами раскрываются не только глубокие смысловые подтексты, направленные на взрослых зрителей, но и развлекательная оболочка «Истории одного преступления». Невеселая тема, интерпретированная в неожиданной полиэкранный эстетике, приобретает элементы аттракционности. Акцент переносится на экстравагантную форму, точно соответствующую заявленной проблеме — трудности сосуществования очень разных людей в мегаполисе. А в результате, эстетизация проблемы работает на

преодоление атмосферы эмоциональной подавленности. Мультфильм вселяет даже легкую надежду на преодолимость жизненных обстоятельств и некую высшую справедливость. В конце концов, не только герой разбил свою скорлупу и вышел за рамки дозволенного, но и само общество оказалось в его положении перед лицом шумового «террориста», грузчика, создавшего такой грохот, что начал трястись весь многоквартирный дом.

«История одного преступления» стала успешной не только у зрителей, но и в среде специалистов в области искусства. И. Боярский отмечал, что в мультипликационном искусстве наметилась тенденция движения к интеллектуальным фильмам, «рисункам и куклам оказалось под силу философское обобщение [11].

Таким образом, все визуальные и сценарные компоненты мультфильма в целом и полиэкран, в частности, работают на создание глубокого эстетического произведения, многовариантного в своем прочтении.

В работе 1968 года «Фильм, фильм, фильм» Хитрук показал пародию на кинопроизводство. Зарождение идеи. Спокойствие Музы и мучительные искания сценариста, поданные в неспешном ритме, на каждом последующем этапе кинопроизводства набирают «обороты», раскручивая ритмический рисунок. Наши герои проходят по тесным и оживленным коридорам киностудии, пространство экрана испещрено этими туннелями в хаотическом строе, пустых мест нет — в каждой точке активно идет процесс кинопроизводства. Вверх — к художнику. Испещренное геометрическими линиями и фигурами пространство киностудии, напминает конструктивизм «Композиции VIII» Василия Кандинского. Эти кадры сублимируют не атмосферу творчества, а рисуют внутреннее устройство государственной машины, где каждый человеческий элемент — лишь винтик, легко заменяемый при поломке или в случае отказа работать по намеченной для него схеме.

В кадре огромная голова египетского сфинкса, которая сбивает с ног и без того испуганного сценариста. Его ужас и вызывает

смех, и заставляет задуматься о жестокости процесса кинопроизводства. Усиливается и нервозность режиссера, раздраженного затянувшимся подготовительным процессом. Движение на лифте вниз будто предупреждает о нисхождении из платоновского мира эйдосов в «действительность», где идея сценария обречена пострадать от цензуры и воплощения.

Композитор наигрывает съёмочной команде на фортепьяно пришедший ему в голову мотив, а в это время толпы статистов из другого фильма проносятся мимо, снова пугая несчастного сценариста.

Канонического полиэкранного приема в мультфильме нет, но интересная комбинация пространств, их атмосфера, замкнутая границами своеобразных окон, создает эффект полиэкрана, усиливающий динамичность движения в кадре. Лифт находится в постоянном движении, проносясь мимо геометрических абстракций, линиями фрагментирующих плоскость кадра; однако границы между сегментами проницаемы. Так, Н. Кривуля отмечает, что «тенденция коллажности проявляется в соединении в единой системе разнородных элементов, видов и технологий анимации, в использовании нескольких изобразительных языков и семиотических кодов, включения других текстов в текст фильма. Это приводит к разрушению как внешних, так и внутренних границ в структуре произведения» [12].

В отличие от «Истории одного преступления», где Хитрук с помощью полиэкрана дает зрителю ощущение эмоциональной пустоты скученных сегментов неосвещенных окон квартир многоэтажки, в условиях киностудии, напротив, режиссер темными пятнами показывает, что свободных секций нет. У попавшего внутрь киномашины нет шанса быть замкнутым внутри личного пространства — оно здесь просто не предусмотрено. И если в первом из рассмотренных мультфильмов у героя начинается стресс от одиночества в толпе, то в хаосе киностудии напряжение героев усиливается из-за отсутствия личного пространства и эмоциональных пауз.

Синергия нарочито утрированных переживаний и характеров членов съемочной команды, ироничность замысла, постоянное движение и эффект полиэкрана не только придали мультфильму совершенно уникальную эмоциональную атмосферу и ритм, но и обрисовали общие тенденции того времени. В этом мультфильме воплощены мотивы творческой борьбы художника за право своего искусства быть неповторимым и соответствующим замыслу его создателей. Как в «Истории одного преступления» система ломает Личность, так в «Фильм, фильм, фильм» прокрустово ложе уготовано Замыслу.

Хитрук не без горькой иронии констатирует, что нередко фантастическое напряжение всей творческой группы, вынужденной взаимодействовать с чиновниками, приводят к самым обыкновенным банальностям и сюжетным клише. Но и эти клише даются невероятным трудом, и в конечном итоге оказываются весьма востребованными аудиторией. Быть может, потому, что без них нет искусства кино. «Все эти мучения, борьба с идиотизмом, с самим собой, с материалом. Ты готов проклясть все, всех, кто рядом, самого себя — потом оказывается, что это и есть твое кинематографическое счастье» [13].

Внедрение полиэкранного приема в визуальный текст мультфильма обусловлено несколькими основными смысловыми направлениями. Лестницы, коридоры, стройка декораций, комната с оркестром — полиэкранные пространства рисуют нам общую картину творческого мира, где идея пытается упорядочить хаос и направить различные силы на создание уникального фильма. Хитрук репрезентует своему зрителю «кухню» кинематографического мира, где на одном этаже можно окунуться и в мир египетских пирамид, и в мир рыцарей и прекрасных дам, и натолкнуться на танк. Эффект полиэкрана служит иллюстрацией, на первый взгляд, хаотичного, а в действительности просто сложного организма кинопроизводства. Внешний хаос, подчиняясь Воле творца, трансформируется в художественное произведение.

В 1973 году Ю. Норштейн анимировал сказку «Лиса и Заяц». Используя полиэкранный формат, он значительно расширил традиционную линейную поэтику визуального ряда. С первых кадров он убрал четвертую стену избушки и лисьих хором, приглашая зрителя быть свидетелем происходящего внутри помещений. Полиэкранным разделением наложенных слоев изображения, автор показывает утонченность «хрустального дворца» Лисы, перемещая внутренние «декорации» синхронно с ее передвижением. Этот прием позволил расширить смысловые и визуальные составляющие мультфильма: богатство убранства ледяного дворца Лисы, выявленное движением персонажа в пространстве, противопоставляется скромности обстановки в избушке Зайца.

В эпизоде на мосту Норштейн слева от фигуры Зайца показывает сначала маленькое окошко с потрескивающим огнем в печи. Полиэкранный сегмент увеличивается, как бы впуская нас во внутренний мир героя, тоскующего по утраченному домашнему пространству. Вскоре фигура Зайца покажется маленькой по отношению к разросшемуся окну в былое счастье. Появляется наглядное противопоставление «было-стало». Внедрение этого поликадра сильнее подчеркивает пустоту от утраты и одиночество бездомного героя, нежели это сделало бы традиционное, моноэкранный развертывание повествовательного ряда.

Примечательно, что Норштейн в принципе не замыкает своих героев в границах кадра. Медведь, спасаясь бегством от разъяренной Лисы, просто перемещается в соседние кадры. С помощью полиэкранный структуры визуального текста происходит плавный переход из одной мизансцены в другую (как в случае с движением Петуха и Зайца к избушке), без прерывания нарастающей кульминации.

В пиковой части мультфильма Норштейн с помощью полиэкрана создает поистине гениальную мизансцену. Петух врывается в избушку, Заяц, волнуясь, заглядывает в окошко. Этот экран отъезжает, и его со всех сторон «обступают» окна с Волком, Быком и

Медведем, каждый в своем пространстве. Ясно читается мысль Норштейна: за пределами экрана «жизнь» продолжается, границы экрана — только линии, проведенные субъективной волей автора, лишь вырезка из общей картины.

Примечательно, что события в центральном окне напрямую влияют на поведение других персонажей: они в страхе убегают из зоны общего кадра. Применение полиэкрана в этом эпизоде помогло наглядно изобразить причинно-следственные связи и напомнить о второстепенных героях (в литературных версиях сказки после неудачных попыток справиться с Лисой о них больше ничего не говорится). В этой, кульминационной, части мультфильма многооконность усиливает накал страстей. И Волк, и Медведь, и Бык лишь наблюдают за битвой, у них нет даже и мысли вступить в схватку, помочь Петуху и Зайцу победить Лису.

Юрий Норштейн остается в рамках эстетики русского сказочного повествования. Однако сквозь традиционную форму сказки пробиваются очертания узнаваемого портрета позднего советского социума, в котором нередко прослеживается разобщенность людей, их замкнутость, боязнь разбудить лихо и навлечь его на собственную голову. О. Горохова обращает внимание на то, что авторская анимация Норштейна аккумулирует бытийное осмысление детства и детскости: «Ребенок для Ю. Норштейна, в традициях русской антропологической мысли, — существо беззащитное и маленькое (часто — счастливое каким-то своим, особым счастьем и страдающее одновременно)» [14]. Эти отголоски беззащитности героя и жестокости со стороны «сильного» прослеживаются и в кинематографе. «История Аси Клячиной, которая любила, да не вышла замуж» Андрея Кончаловского (1967), «Чучело» Р. Быкова (1983), «Курьер» К. Шахназарова (1986), «Отче наш» Б. Ермолаева (1989) и многие другие так или иначе обращаются к этим темам.

Заключительный кадр: темная зимняя ночь, идет снег. Избушка без четвертой стены. У печки сидят Заяц и Петух, в тепле, обретая каждый свое счастье. Необычайно точная и чуткая режиссерская

работа о сложности жизни в социуме, о незащищенности слабых перед силой, перед хищниками, создает ощущение грусти, несмотря на счастливый конец. Ведь благополучный финал — лишь маленький эпизод жестокой жизни, нарисованной в мультфильме.

В 1970-е годы в анимации на передний план выходит психология человека, акцент смещается в сторону внутренних, личностных процессов [см.: 12]. Мультфильм Владимира Тарасова «Контакт» выделяется среди других произведений аниматоров тех лет не только непопулярным для тогдашней анимации жанром фантастики, но и необычным визуальным решением: оптической графикой, полиэкранной композицией кадра.

В основе сюжета мультфильма — встреча художника и инопланетянина, прилетевшего на Землю с ознакомительной миссией. Человек приходит на берег озера и умиротворенно ложится на берегу, сняв сапоги. Увидев пришельца, человек в панике убегает, напроць забыв о сапогах, а вот пришельца они заинтересовали. В безобидности своих намерений пришелец на протяжении всего фильма пытается человека убедить, преследуя его с целью вернуть забытые им на берегу озера сапоги. В процессе погони инопланетный гость постоянно останавливается, залюбовавшись красотами природы. А чтобы «проникнуться» ими, он принимает форму нового для себя объекта, будь то сапоги, бабочка или птица. Доброта пришельца, его приветливость и открытость новому, непознанному, налет наивности заставляют человека в конце концов забыть свои страхи.

Чудесный солнечный летний день. Художник отправляется на природу, широко шагая и размахивая этюдником. Яркая бабочка привлекает внимание героя, и он склоняется над ней. Бабочка оказывается заключена в пространстве линзы и бьется о ее границы. Изображение в этом сегменте экранного пространства напоминает негатив пленки. Автор будто пытается нам показать обратную сторону человеческой природы: мы видим, как булавка прокалывает бабочку, и она, умирая, расправляет крылья, засты-

вающие как правильная, но неживая геометрическая фигура. Однако в реальности у художника нет желания навредить природе, и бабочка улетает с ладони человека. «Темная», деструктивная, сторона противопоставляется светлой: птица, только что показанная бьющейся в клетке, замкнутой в пространстве оправы очков, в реальности спокойно сидит на пальце художника, а потом тоже улетает. Мрачные сценарии взаимодействия человека с природой остаются неосуществленными. Возможно, режиссеру было важно показать осознание «темных» сторон человеческой деятельности, дать понять, какие существуют иные, «светлые» варианты взаимодействия людей с внешним миром.

В противовес «обычному» видению мира человека, пришелец воспринимает его как сложную геометрическую структуру, больше похожую на фрагментированное зрение. Гость из другой галактики будто смотрит на наш мир через линзы объектива своего треугольного глаза и сразу наводит «прицел» на художника. При этом сам художник оказывается по другую сторону реальности.

С помощью геометрического сегметирования пространства экрана Тарасов акцентирует особенности восприятия действительности гостем Земли. При этом в треугольнике «глаза» четкость изображения и яркость красок сохраняется, а задний план размыт, цвета замутнены. Примечательно, что таким фрагментированным зрением инопланетный персонаж Тарасова отмечает для себя главное, суть увиденного, сосредотачиваясь всякий раз только на одном объекте. Интересна и внимательная работа режиссера с отражениями: в капле воды безмятежна фигура художника, а вот в отражении его очков под испуганными глазами спокоен силуэт пришельца.

Способность к трансформации собственного тела, имитация наблюдаемых вещей ради их познания является сутью пришельца. И режиссер присваивает это «инопланетное» качество экранной действительности. Тем самым, пришелец как бы дарит свои свойства земному окружающему миру.

Однако появляющийся стоп-кадр с испуганным лицом художника в черно-белых тонах ассоциируется с мрачными графическими произведениями Маурица Эшера. Сегмент линзы очков, отражающий подсознание героя, разрастается, визуализируя его страхи оказаться в той же клетке, что уготована птицам. Примечательно, что пластичная материя пришельца в «стабильном» состоянии имеет форму, отдаленно напоминающую улитку. А в черно-белом видении художника гость с другой планеты принимает форму хтонического осьминогоподобного монстра, дергающего за нитки марионеток — жителей Земли.

Подобно вертовскому кино-глазу, пришелец «фотографирует» бегство художника, но недолго расстраивается из-за этого: его внимание переключается на бабочку, и он имитирует ее форму, сам пытаясь взлететь. Взлетев, он снова видит предполагаемого друга в лице художника и принимает форму человека, надев на себя человеческие «атрибуты»: сапоги, шарф, шляпу и этюдник художника. Не имея возможности выразить свои мирные намерения словами, пришелец пытается воспроизвести музыкальный лейтмотив мультфильма. Только тогда все становится на свои места, художник начинает поправлять нотную партитуру, и все опасения пропадают. Землянин и пришелец, взявшись за руки, уходят вдаль, как коллеги и добрые друзья. Контакт свершился.

Помимо необычной визуальной полиэкранной структуры, мультфильм утверждает и объединяющую силу музыки. И цветовая палитра «Контакта», и модный образ художника, и совмещение семантических контекстов навевают ассоциации с клипом Yellow Submarine группы «Битлз». Поскольку в те годы цензура еще диктовала художникам придерживаться строгих границ, сам Тарасов вспоминает, что «фантастика была отдушиной в нашем творчестве — можно было делать то, что не проходило в других жанрах и направлениях, работать смелее, придумывать какие-то неожиданные ситуации... <...> А тогда касаться всего, что было связано с “The Beatle”, было проблематично везде, кроме фантастики...» [15].

Под маской пришельца Тарасов скрыл представителя «враждебных капиталистических стран», страх перед которыми насаждался на государственном уровне. Режиссер вселяет надежду, что за границами СССР обитают такие же люди, возможно, более открытые и добрые, чем рядовой советский гражданин. И в преддверии Олимпийских игр в Москве в 1980-м году перспектива встретиться с «пришельцами» не такая уж и пугающая.

Полиэкранность, внедренная Тарасовым в визуальное строение мультфильма, и особенности цветовой композиции находятся в тесном взаимодействии. Переход на черно-белое изображение и обратно символизирует движение между пластами реальностей сознание-подсознание. У полиэкранных кадров тоже есть ряд особенностей: когда в повествование «включается» реальность внутреннего сегмента композиции, движение основной экранной действительности замирает, в некоторых случаях этот «задний план» размывается. Рамкой для полиэкранного сегмента служат четкие геометрические фигуры, будь то оправа очков или треугольный глаз пришельца.

В целом фантастический жанр мультфильма «Контакт» полностью оправдывает визуальные полисемические решения, внедренные в повествование. Полиэкранность дала режиссеру уникальную возможность как показать разницу восприятия мира персонажами, так и усилить семантические подтексты цветовыми переходами между сегментами «реальностей».

Проанализировав мультипликационные произведения, мы приходим к выводу, что полиэкран, имея своей сутью визуальное разделение объектов и пространств, парадоксальным образом является точкой их этически-смыслового объединения, сопоставления и взаимодействия.

Интересно, что в трех из рассмотренных нами произведений, казалось бы, столь разных, лейтмотивом проходит тема дома, бытования персонажей в домашнем пространстве. В «Истории одного преступления» Дом больше не выступает в роли «крепо-

сти», защитные функции ослаблены картонностью и звукопроницаемостью стен. В «домашнем» пространстве киностудии в мультфильме «Фильм, фильм, фильм» зарождаются раздоры, споры и психологическое напряжение. А в «Лисе и Зайце» так и вообще происходит полная утрата личного пространства, дома. Полиэкранность помогает передать конфликтность существования приватной, ясно очерченной территории героев во враждебном мире.

Полиэкран оказывается способен как подчеркивать значимость отображения современности, даже ультрасовременности, технического и социального прогресса, нарождающегося мегаполисного стиля жизни, «фабричного» производства искусства, так и органично сочетаться с фольклорными, традиционными формами. В «Истории одного преступления» полиэкран корреспондирует с формами окон, дверей, прямоугольниками комнат в многоквартирных домах. В «Фильм, фильм, фильм» эффекты полиэкранности воплощают образ кинопроизводства-муравейника, «поданного в разрезе». У Норштейна они сливаются воедино с образом избушки, различные части которой словно не покидают бедного героя, а сопутствуют ему в виде визуализированных этапов повествования. В мультфильме Тарасова «дом» означает внутренний мир героев. С помощью полиэкранной эстетики он противопоставляет не только реальности сознание-подсознание, но и визуализирует специфику восприятия «своих» и «чужих».

Кроме того, очевидно, что полиэкранность в данных работах усиливает декоративные и развлекательные свойства визуальной материи. За счет «игры» кадров и окон достигается не только расширение смысловых коннотаций, но и повышается оригинальность «картинки». Она нередко становится частью пазла, в котором может быть интересно разбираться не только взрослым, но и детям.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Агафонова Н.А. Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика: монография. Минск: БГУ культуры и искусства, 2009. 272 с.
2. Courtney S. Split Screen Nation: Moving Images of the American West and South. Oxford University Press, 2017. 328 p.
3. Chung S. Split Screen Korea: Shin Sang-ok and Postwar Cinema. University of Minnesota Press, 2014. 262 p.
4. Branco S.D. The Mosaic-Screen: Exploration and Definition [Электронный ресурс] // Refractory. 2008. № 14. URL: <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/27/the-mosaic-screen-exploration-and-definition---sergio-dias-branco/> (Дата обращения: 08.06.2018).
5. Bizzocchi J. The Fragmented Frame: the Poetics of the Split-Screen, Media-in-Transition // 6 Conference-Stone and Papyrus Storage and Transmission International. April 24-26, 2009, Cambridge MA. Cambridge: MA, 2009.
6. Казючиц М.Ф. Неигровое. Экспериментальный и документальный фильм в США, Канаде и России 1950–2000 гг.: монография. М.: Академия медиаиндустрии, 2016. 34 с.
7. Хитрук Ф.С. Профессия — аниматор: в 2 т. Т. 1. М.: Гаятри, 2007. 159 с.
8. Годер Д. Русская анимация: продолжение следует [Электронный ресурс] // Аниматор.ру: сайт об анимации в России и не только. URL: <http://www.animator.ru/articles/article.phtml?id=54> (Дата обращения: 24.01.17).
9. Фомина В.А. Драматургические модели современной анимации (на материале российского кукольного кино): автореф. дис. ... канд. иск.: 17.00.03. М., 2012. 28 с.
10. Оруэлл Д. 1984 и эссе разных лет. М.: Прогресс, 1989. 377 с.
11. Боярский И.Я. Литературные коллажи [Электронный ресурс] // Русский переплет: литературный интернет-журнал. URL: <http://www.pereplet.ru/text/boyarskiy.html> (Дата обращения: 30.01.17).
12. Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60–90-х годов: автореф. дис. ... канд. иск.: 17.00.03. М., 2001. 34 с.
13. Хитрук Ф.С. Потеряв, не чувствовал себя потерянным [Электронный ресурс] / беседовала Л. Малюкова // Новая газета. 2002. 29 апреля. URL: <http://2002.novayagazeta.ru/nomer/2002/31n/n31n-s36.shtml> (Дата обращения: 24.01.17).
14. Горохова О.В. Культурный феномен детскости в аспекте творческой деятельности: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Ярославль, 2009. 22 с.

15. Тарасов В. «Анимация» от слова «душа» [Электронный ресурс] / беседал А. Щербак-Жуков. Журнал «Если» // Аниматор.ру: сайт об анимации в России и не только. URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=150> (Дата обращения: 30.01.17).

REFERENCES:

1. Agafonova N.A. Ekrannoye iskusstvo. Khudozhestvennaya i kommunikativnaya spetsifika. Monografiya. [Screen art. Artistic and Communicative Specificity. A Monograph] Mn.: BGU kul'tury i iskusstv, 2009.

2. Courtney S. Split Screen Nation: Moving Images of the American West and South. Oxford University Press, 2017.

3. Chung S. Split Screen Korea: Shin Sang-ok and Postwar Cinema. University of Minnesota Press, 2014.

4. Branco S. D. The Mosaic-Screen: Exploration and Definition. Refractory 14 (2008). 3 July 2009. URL: <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/27/the-mosaic-screen-exploration-and-definition—sergio-dias-branco/> (08.06.2018)

5. Bizzocchi J. The Fragmented Frame: the Poetics of the Split-Screen. MIT6 Stone and Papyrus Storage and Transmission International Conference. Cambridge Marriott, Cambridge, MA. 26 Apr. 2009.

6. Kazyuchits M.F. Neigrovoye. Eksperimental'nyy i dokumental'nyy fil'm v SSHA, Kanade i Rossii 1950–2000 gg. Monografiya. [The Non-Fiction Film. The Experimental and Documentary Film in the USA, Canada and Russia between the 1950s and the 2000s. a Monograph] Akademiya mediaindustrii [Academy of the Media Industry], 2016. 34 p.

7. Khitruk F. S. Professiya — animator [The profession of Animator] / F.Khitruk. (In 2 Volumes, Vol. 1) — Moscow: Gayatri, 2007. 159 s.

8. Goder D. Russkaya animatsiya: prodolzheniye sleduyet. [Russian Animation: to be Continued] // animator.ru // URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=54> (24.01.17)

9. Fomina V.A. Dramaturgicheskiye modeli sovremennoy animatsii (na materiale rossiyskogo kukol'nogo kino) [The Dramaturgic Models of Modern Animation (based on the material of the Russian Puppet Cinema)]. Thesis for Dissertation for the Degree of Candidate of Arts: 17.00.03 / V. A. Fomina — M., 2012. 22 p.

10. Oruell D. 1984 i esse raznykh let [Orwell, G. 1984 and Essays from Different Years] // Compiled by Murav'yev V.S. Moscow, "Progress" Publishing House, 1989. URL: http://lib.ru/ORWELL/r1984.txt_with-big--pictures.html (24.01.17)

11. Boyarskiy I.YA. Literaturnyye koLLazhi. [Literary CoLLages] Moscow, 1996. URL: <http://www.pereplet.ru/text/boyarskiy.html>. (30.01.17)

12. Krivulya N.G. Osnovnyye tendentsii avtorskoj animatsii Rossii 60-90-kh godov. [The Main Tendencies of Authorial Animation in Russia between the 1960s and the 1990s] Thesis for Dissertation for the Degree of Candidate of Arts: 17.00.03 / N.G. Krivulya. Moscow, 2001.

URL: <http://www.dissercat.com/content/osnovnyye-tendentsii-avtorskoj-animatsii-rossii-60-90-kh-godov>. (24.01.17)

13. Khitruk F. S. Poteryav, ne chuvstvoval sebya poteryannym. [Having Lost, I did not Feel Myself Lost] // Interview with L. Malyukov. Moscow, Novaya gazeta, 2002. URL: <http://2002.novayagazeta.ru/nomer/2002/31n/n31n-s36.shtml> 24.01.17)

14. Gorokhova O.V. Kul'turnyy fenomen detskosti v aspekte tvorcheskoj deyatel'nosti. [The cultural phenomenon of childishness in the aspect of artistic activities] Thesis of Dissertation for the Degree of Candidate of Culturology: 24.00.01 / O.V. Gorokhova. Yaroslavl, 2009. URL: <http://www.dissercat.com/content/kulturnyi-fenomen-detskosti-v-aspekte-tvorcheskoj-deyatelnosti> (24.01.17)

15. Tarasov V. «Animatsiya» ot slova «dusha» [“Animation” comes from the Word “Soul”] // Int. Shcherbak-Zhukov A. Zhurnal «Yesli». URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=150> (30.01.17)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

ВИОЛЕТТА ДМИТРИЕВНА ЭВАЛЛЬЕ

аспирант сектора художественных проблем массмедиа

Государственный институт искусствознания МК РФ,

Москва, Козицкий пер., д. 5. Контактные данные:

ORCID: 0000-0002-4531-4922

e-mail: amaris_evally@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR:

VIOLETTA D. EVALLYO

Post-graduate Student at the Sector for the Artistic Issues of Mass Media

Department of Mass Media Artistic Problems

State Institute for Art Studies,

Moscow, Kozitsky pereulok, 5

ORCID: 0000-0002-4531-4922

e-mail: amaris_evally@mail.ru