

Н.Ю. Спутницкая

кандидат искусствоведения,

старший научный сотрудник НИИ киноискусства ВГИК имени С.А. Герасимова

nina-arte@rambler.ru

ТЕНДЕНЦИИ ЯЗЫКА РОССИЙСКОЙ ИНТЕРНЕТ-АНИМАЦИИ: СТЕРЕОТИПЫ НАЦИОНАЛЬНОЙ СКАЗОЧНОЙ ТРАДИЦИИ И МЕХАНИЗМЫ КОНТРАКУЛЬТУРНОГО ДИСКУРСА

В статье на материале российской интернет-анимации выявляются механизмы мифотворчества, особенности художественного строя фильмов (с учетом лингвокультуры) и элементов локальной традиции. Автор выявляет основные стереотипы, закономерности и тенденции языка современной анимации и фэнтези, которые служат источником пародии и проанализированы особенности конструирования национальной идентичности в сетевой анимации, механизмы трансформации сказочного персонажа на экране.

Ключевые слова: интернет-анимация, рисованный персонаж, альтернативные версии фильмов, миф в кино, пародия

Some mechanisms of a formation of myths, feature of an art system of films and elements of local tradition had analyzed in article on material of the Russian Internet animation. The author offers options of classification of modern strategy in the segment of screen texts. The main stereotypes, regularities and tendencies of language of modern animation and a fantasy which are a source to the parody are presented in article and features of designing of national identity in network animation, mechanisms of transformation of the fairy tale character on the screen are analysed.

Keywords: Internet animation, the cartoon character, alternative versions of films, the myth at cinema, the parody

Границы понятия интернет-анимации размыты: это часть и фанфикшн, и контракультуры, и опыт создания канонического текста, и критическое осмысление современного экранного искусства. Режимы функционирования медиасообщений и концепты «партиципаторной культуры», как таковой, подробно изучены в исследованиях Дэвида Портера [Porter, 1996], Марка Доца [Deuze, 2004], Уильяма Чарлза Уриччио (William Charles Uricchio), Пьера Леви (Pierre Levy) и других авторов. В данной статье осуществлен поиск языковых элементов, характерных для национальной школы анимации. Для этой цели необходимо: определить степень влияния официального дискурса, выявить особенности синтеза и критерии выбора выразительных средств, определить механизмы формирования образности российской интернет-анимации. Российская net-анимация порождает особые формы изображения и тем самым становится предметом искусствоведческих дискурсов [Кривуля, 2009]. Например, в статье О. Конфедерат «Gif-анимация в контексте проблем современного экранного искусства» [Конфедерат, 2012] различаются пиксельная и фотографическая gif-анимация как два варианта проявления базовых свойств цифрового изображения.

Интернет-анимация фиксирует не только масштабы событий жизни общества, но и нюансы их протекания, отражает динамику социокультурной среды. В этой связи вызывает интерес и коммуникативное пространство, диктующее выбор художественных средств, и сам факт чтения того или иного экранного текста, а также то, что некоторые стратегии производства и продвижения продукции заимствуются у сетевой анимации лидерами авторской анимации. Кроме того, анализ сетевой анимации позволяет выявить не механизмы порождения вторичных экранных текстов, стереотипы, закономерности и тенденции языка современной анимации, а также определить

Н.Ю. Спутницкая *Тенденции языка российской интернет-анимации: стереотипы национальной сказочной традиции и механизмы контркультурного дискурса*

эффективные стратегии для выстраивания диалога со зрителем. В сегменте интернет-анимации в России можно выделить два типа продукции, которые интересуют искусствоведов: анимация, получившая популярность на ТВ, кино, фестивалях, и затем, размещенная в интернете; анимационная продукция, которая транслируется только на специальных сайтах, порталах, каналах. Показатели просмотров роликов второй категории свидетельствуют о значительном влиянии данного типа фильмов на зрительскую культуру и восприятие анимационной продукции в целом. Внутри этой группы можно выделить ключевые востребованные у русскоязычной аудитории жанры (большая часть – пародии на популярные кинофильмы и сериалы), и выявить стилевые и языковые особенности (лаконичный рисунок, темы и сюжеты низовой/альтернативной культуры, нецензурная лексика).

Определив ключевые направления интерпретативных стратегий, в основе которых – компенсаторность и протестность, можно объяснить ряд связанных с сетевой анимацией феноменов, в частности – критическое осмысление современного кино и массовой культуры посредством анимации. Сетевая анимация обладает своей системой кодов и языковых клише. Ее повествовательные стратегии пародирования не очень отличается от игрового и вербального моделирования [Спутницкая, 2010, с. 86-89]. Анимационные сериалы содержат этикетные формулы приветствия и прощания, которые подчеркивают авторскую инстанцию, в них действуют узнаваемые персонажи и циклы отечественной и зарубежной анимации. Латинский шрифт и английский язык предстают как альтернативные языки. Творчество интернет-аниматоров синкретично: они совмещают производство мультфильмов с производством рекламы, дубляжом и/или переводом зарубежных фильмов, сериалов.

Основные тенденции современной российской интернет-анимации предлагается выявить на основе анализа работ компаний «Красная медуза (Red Medusa)», компании «ТО-420» и работ трех видеоблогеров Рунета.

«ТО-420» – образец эффективной модели брендинга. Немаловажно то, как построен сайт компании: его структура и контент – ключ к эстетической модели проекта и его художественно-коммуникативной стратегии. Условия просмотра в цифровой сети диктуют последовательность интерпретации, определяют механизм чтения экранных сообщений, грань между экранным и профанным стерта. На сайте задан алгоритм и диапазон чтения: рубрики сайта, канал на youtube – все, что зритель видит на экране монитора, с некоторыми вариациями в последовательности, которые решительно не меняют ситуации. На главной странице сайта герои знаменитого цикла «ТО-420» «Мифологическая мифология» представлены в одной плоскости: для приветствия использован многокадровый тип карикатуры, по сути, перед нами раскадровка (ритмично расположенные пучки травы выполняют функции границ кадра), каждый элемент которой – вариант ненормативного поведения, локальный сюжет. Такая изоляция персонажей усиливает реакционность серии изображений, изымая «второстепенное», подчеркивая одиночество однотипных существ. При внимательном анализе ритмической структуры можно заметить заданный алгоритм чтения, заявку на крупные планы, нестандартный ритмический рисунок и сюжетную логику: «лента» начинается с кадров натюрморта, в кульминации – эротическая сцена.

Особенности дискурсивного подхода к экранной реальности отражает и заставка компании в начале каждого ролика: рисованный поезд (отсылка к фильму бр. Люмьер), украшенный символикой СССР, врезается в зрителя. Другой вариант заставки – заставка с колесом, задающим стремительный ритм изображению и закадровому тексту. Заставка 2012 года – магнитная кассета, маркирует возраст авторов, принадлежность их конкретной эпохе, поколению и читается как «тайное приветствие». Жанровый диапазон анимационной продукции «ТО-420»: пародии на рекламу, сериалы, отдельные ролики. Авторы откликаются на события социокультурной жизни, комментируя политические события, а к «ритуальным датам» (8 марта, 23 февраля, Новому году, и т.д.) готовят видео-поздравления. Каждый ролик предваряет предупреждение о содержании ненормативной лексики и возрастная маркировка «18+».

Популярность цикла «Мифологическая мифология» у зрителя свидетельствует об актуальности предлагаемой логики и формы развития экранных событий. Персонажи этого цикла стали «визитной карточкой» компании: они украшают корпоративную атрибутику, сайт, буклеты «ТО-420». Прием тавтологии в названии цикла маркирует стратегию повествования. Изобразительная универсальность персонажей «Мифологической мифологии» позволяет использовать приемы формально-графической игры в широком текстуальном поле для рассказа в жанре «альтернативной истории». Авторское отношение задается через сочетание бойкой речи и незнергичного штриха, округлые контуры фигур, линию без характера, типичную для интернет-графики. Кумулятивна структура рассказа и изображения. Ландшафт очерчен лаконичным штрихом – универсален и неизменен, что располагает к обобщению.

Механизм создания искусственных мифов, контрмифов с помощью инструментов официальной культуры наглядно отрабатывается и в цикле ТО-420 «Этника» (возрастной рейтинг 18+, но без нецензурной лексики) – пародии на цикл «Гора самоцветов» студии «Пилот». События легенды о происхождении кенгуру в серии «Копье Арамемба» разыгрываются на возникшем в заставке российском флаге – обязательном элементе всех серий проекта «Гора самоцветов». Но если в источнике флаг – постоянный, но не функциональный элемент, то в пародии фактура держит изображение: синее небо, красная земля; но, как и в «Горе самоцветов», в каждой серии обыграна конкретная анимационная техника.

Заставка на сайте студии «Красная медуза» также, как и в проекте «ТО-420», несет важную кодовую функцию, но градус непредсказуемости значительно выше. Так, обещанная в меню на главной странице завлекательными картинками, эротика (анимированная обнаженная женщина на драконе) – отнюдь не обязательный компонент роликов. Основные сериалы: “Batmetal”, “Three Russian Bogaturs”, “Durakcky russky”, ролики цикла “VS versus”, набравшие популярность в последние годы, продолжали собирать аудиторию и в 2016 году. Кроме того, студия запустила новые пародийные серии на кинофильмы. С октября 2016 года проекты “Jack Black mutant” и “Ninja turtles” собрали более полутора миллиона просмотров.

Обратим внимание на два проекта студии, которые направлены на конструирование/деконструкцию средствами анимации национальной идентичности россиянина. Самый знаменитый проект студии «Красная Медуза» “Three Russian bogaturs” – пародия на франшизу студии «Мельница» о похождениях трех богатырей. Она пародирует прием источника, то есть использует те же коммуникативные стратегии в комическом дискурсе. Но в “Three Russian bogaturs” вместо дегероизации богатырей, предпринятой авторами «Мельницы», происходит своего рода гипергероизация.

Основой сюжета являются столкновения русских богатырей с героями американских мультфильмов, персонажами компьютерных игр, из которых Илья, Добрыня и Алеша, как полагается, выходят победителями. Гэги позволяют провести параллель с отечественной традицией, в частности – вспомнить фильмы о спортсменах Бориса Дежкина. В фильмах «Красной медузы» не задается норма, смеховой эффект основан на постепенном нагнетании демонстраций ненормативного поведения. Так или иначе, “Three Russian bogaturs” сигнализируют: аутентичный фольклор не усваивается, языковая специфика утрачивается. В арсенале средств авторов пародии – популярные фольклорные, кинематографические, постфольклорные клише и мотивы [Казючиц, 2010, с. 40-42]. А проект в целом – есть попытка на их основе сконструировать модель национальной идентичности.

Сериал не читается без контекста: персонажи «Богатырей» узнаваемы, ибо авторы предлагают графический анализ героев источника, это не собирательные образы, а лаконичные версии героев фильмов цикла «Мельницы». Итак, богатыри в “Three Russian bogaturs” общаются междометиями, ругаются на английском языке. В одной из серий они, нырнув в колодец, превращаются в персонажей компьютерной игры, проходят все уровни сложнейшего квеста и получают в награду царевну. В ролике «Три богатыря против Фредди Крюгера» Илья сражается с нечистой силой, пока Алеша и

Н.Ю. Спутницкая *Тенденции языка российской интернет-анимации: стереотипы национальной сказочной традиции и механизмы контркультурного дискурса*

Добрыня поддаются на уговоры Яги выпить зелье. Серии редко превышают 3-минутный формат. Сюжеты порождает противостояние богатырей, идущих по российским просторам, персонажам массовой культуры: Годзилле, Дарт Вейдеру, героям блокбастера «300 спартанцев», и так далее. Однажды на пути героев появляются Белка из «Ледникового периода», лайнер «Титаник», Тираннозавр Рекс.

Второй по полярности анимационный проект на канале «Красной медузы» «Дурацкий русский». В отличие от немых фильмов о богатырях здесь конфликт определяет вербальная составляющая, сюжет порождается идеей неудачной коммуникации, в языке и карикатурном изображении фиксируются этностереотипы «своего» и «чужого». Русский не говорит, не выражает ни агрессии, ни каких бы то ни было эмоций. Если богатыри в рассматриваемом выше цикле пластичны, то Русский, напротив, обладает «деревянной» пластикой. Его ритуальные действия (мастерит скворечник, носит валенки, пьет квас, ест кашу, читает Достоевского) противопоставляются гэгам призрака – ярко раскрашенной карикатуре на Супермена. Визуальные стереотипы роликов серии связаны не только с кинематографической традицией, но с совокупностью национально-культурных стереотипов. В каждой серии Супермен внезапно появляется перед Русским, чтобы пропагандировать ценности американской культуры (здесь читай – массовой культуры). Однако его оппонент безразличен к символам общества потребления (комиксы, гамбургеры, ковбойский костюм, и т.д.). В результате Супергерой в конце каждой серии повержен: он исчезает, разрывается, растворяется, ломается, но без физического вмешательства индифферентного и самодостаточного Русского.

Синкретизм определяет форму порождения образности: нет границы между жанрами и видами (пародируется и реклама), а создание пафосных, нагнетающих бессмыслицу композиций обнажает сам прием, который и есть главный материал пародии. Таким образом, студийная интернет-анимация предлагает итоги коллективного, авторского творчества, безличность имеет свои границы. Изготовление фильмов представляется создателями как игра, бессмыслица, подчеркнута утрата авторского статуса. [Красная медуза...].

Ролики цикла «Бумага» бьют рекорды по просмотрам на канале «Мартеллиада» (блогер Гера Мартелл, 234 436 подписчиков, 27 252 352 просмотра, на 24 марта 2017 год). Они иллюстративны, выполняют функции рукописного альбома (фильмы создаются в AnimeStudioPro, монтируются в Sony Vegas). Сюжеты излагаются как фрагменты сетевого дневника-исповеди, имитируется спонтанная речь с характерными, маркирующими авторскую инстанцию словами и словосочетаниями-паразитами: «я такой», «такие» и другими. Например, благодаря анимации рассказчик перемещается во времени на 100 лет назад для того, чтобы понять, действительно ли мужчине удобно носить юбки. Фантастическое допущение предваряет размышления блогера о феминизме. Сюжетная завязка другого ролика возникает, когда автор задается вопросом, почему жилищно-коммунальные службы, проводя профилактические работы, летом отключают воду. Или негативная реакция на будильник становится импульсом для словесных эскапад о восприятии времени. Мартелла развивает на экране возможности устного жанра небылицы. Тематический диапазон его роликов: от взаимоотношений с близкими, анекдотов до экранизаций. Широко используются приемы прикладной графики и инфографики. Персонажи лишены индивидуальных черт, поскольку фонд изобразительных приемов чрезвычайно скуп, однако вариативны почти все элементы, кроме головы-круга. Жанровая специфика роликов определяется традицией сетевого дневника, а базовый прием: расслоение звука, изображения и надписи. Надпись – главный визуальный элемент, почти всегда дублируется автором за кадром (зачитывается). Фактура «держит» изображение, фон не индифферентен, он маркирует авторскую инстанцию. Грань между схемой и рисунком едва различима, линия сохраняет эффект постоянства, движение создается за счет вибрации, отмеченной и в фоне – мятой бумаге. Особая организация (комбинация) элементарных изобразительных знаков и их пространственно-фоновой основы обеспечивает уникальность художественного языка цикла «Бумага».

N.Yu. Sputnitskaya *Tendencies of language of the Russian Internet animation: stereotypes of national fantastic tradition and a countercultural discourse*

Жанровый диапазон выступлений в сети обретает устойчивые границы, существует закрепленный за «компетенцией» блогера-аниматора круг вопросов. Например, другой вид роликов «от Мартеллы» – немногочисленные критические обзоры. Однако стратегия разбора кинофеномена для Мартеллы – лишь дань традиции. Его анализ причин популярности супергероев возник по многочисленным просьбам аудитории [Гера Мартелл...], поскольку реакции на современное российское кино сегодня пользуются большим спросом. В этой связи можно привести в качестве примера сериал «Бесит» от Федора Комикса (421 508 подписчиков, 84 191 997 просмотров, по данным на 10.04.2017). Федор Комикс равнодушен к отечественному кинопроизводителю, и в анимационных пародиях на советские мультипликационные фильмы с успехом использует приемы комической графики. В частности, его версии «Простоквашино», «Чебурашка», «Буратино» строятся как короткие репризы через дорисовки к каноническим эпизодам, длящиеся несколько секунд. Комический эффект основан на представлении альтернативной ситуации, реакции персонажа. Блогер использует повторяющуюся драматургическую конструкцию, пространство кадра стилизуется под компьютерную игру.

Анимация Дмитрия Сыендука (sndk) – переводчика комикса «Рик и Морти» (“Rick and Morty” – американский мультсериал, созданный Джастином Ройландом и Дэном Хармоном), автора мультсериалов «Лежебокер», «Кстати», «Суперниндзя домоседы», строится на стереотипных постфольклорных моделях. Фильм «Айболит: Зомби-версия» наследует садистским стишкам, подстроен под ритм стиха произведения Корнея Чуковского, в основе пародии на фильмы о Бэтмене «Летучая мышца» и серии дидактических миниатюр из жизни российского студента «Лежебокер» – анекдотическая структура. Основной прием, используемый в этих анимационных роликах – алогизм. Так, пародия на американский сериал «Черепашки-ниндзя» строится на том, что центральные персонажи – не супергерои, но социофобы. «Диванные ниндзя» – это маркировка блогером поколения, воспитанного интернетом, нашла отклик у аудитории (серия получила свыше полутора миллионов просмотров).

Критическая стратегия блогера представлена и в другом типе сообщений: разбор культовых сериалов и фильмов («Том и Джерри», детский контент современного зарубежного и отечественного ТВ). В этой жанровой вариации ролика авторство выходит на первый план. Зачин-приветствие («Сыендучата») также, как и редкая нецензурная лексика, в роликах Сыендука носит этикеточный характер. Сохраняя стиль сетевого дневника, блогер предпочитает подчеркнута неофициальный/альтернативный разбор в жанре репортажа-расследования. Монтажная сборка, ритм и закадровый текст – инструментарий Сыендука весьма эффективен. Например, разбирая сцену из «Винни Пуха» Федора Хитрука, он рассматривает то, как работает в известной сцене обеда у Кролика закон обратной перспективы, сравнивая мизансцену с «Троицей» Андрея Рублева. Покадровый анализ элементов монтажной структуры в эпизоде полета персонажа с дерева позволяет ему выявить различные проявления авторской инстанции в экранном произведении.

Таким образом, диапазон выступления в Рунете обретает устойчивые границы, а популярность канала блогера-аниматора определяет уровень его компетенции в широком круге вопросов. Цитирование, использование средств шаржа и гротеска, алогизм и гипербола (развернутая по сравнению с гиперболой текста-источника) – таковы основные комические приемы работы над изобразительной и драматургической частью. Рассмотренные выше авторы обладают собственным узнаваемым почерком и устойчивым репертуаром, в своих работах они заимствуют структурные элементы устной речи, в которой есть отклонения от общепринятых литературных норм (ассимиляция, метатеза). Но, несмотря на превалирование вербальной и/или текстовой составляющей: (сленг, стиль, шрифт, использование идеограмм), эстетика наскальной живописи, примитивных рисунков, изображающих эмоцию, визуальная сторона в ролике играет существенную роль. Так, все работы из предложенной выборки выполнены контурным рисунком, что создает условия для развития в сегменте сетевой анимации выразительных возможностей линии и цвета.

Н.Ю. Спутницкая *Тенденции языка российской интернет-анимации: стереотипы национальной сказочной традиции и механизмы контркультурного дискурса*

ИСТОЧНИКИ

1. Красная медуза. Главная страница сайта студии. URL: <http://redmedusa.ru>
2. Почему фильмы про супергероев отстой. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=V9wHC-6voMY>

ЛИТЕРАТУРА

1. Казючиц М.Ф. О некоторых аспектах изучения мифа в экранной культуре // Экранная культура в XXI веке. – Москва: Академия медиаиндустрии, 2010. – С. 40-57.
2. Конфедерат О. Gif-анимация в контексте проблем современного экранного искусства // Вестник Челябинского университета. 2012. № 5 (259). – С. 183-187.
3. Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий. Автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора искусствоведения. – Москва, 2009.
4. Спутницкая Н.Ю. Городские субкультуры как источник образности современного детского кино // Вестник УРАО. 2010. № 4. – С. 86-89.
5. Deuze M. What is Multimedia Journalism? // Journalism Studies 5(2), 2004. – Pp. 139-152.
6. Porter D. Internet cultures. – New York, Rout Ledge, 1996.

SOURCES

1. *Krasnaya medusa. Glavnaya stranitsa studii* [Red jellyfish. The home page of the Studio website]. URL: <http://redmedusa.ru>
2. *Potchemu vse filmy pro supergeroev otstoi* [Why superhero movies suck] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=V9wHC-6voMY>

REFERENCES

1. Kazyuchits M.F. *O nekotorykh aspektakh izucheniya mifa v ekrannoy kulture* [On some aspects of studying of the myth in screen culture] in *Ekrannaya kultura v XXI veke* [Screen culture in the 21st century]. Moscow, 2010. Pp. 40-57.
2. Confederate O. *Gif-animatsiya v kontekste problem sovremennogo ekrannogo iskusstva* [Gif-animation in the context of problems of modern screen art] in *Messenger of the Chelyabinsk university*. 2012. №. 5 (259). Pp. 183-187.
3. Krivulya N.G. *Evolyutsiya khudozhestvennykh modeley v protsesse razvitiya mirovykh animatografiy* [Evolution of art models in development of world animatografiya. The abstract of the thesis for a degree of the doctor of art criticism]. Moscow, 2009.
4. Sputnitskaya N.Yu. *Gorodskiye subkultury kak istochnik obraznosti sovremennogo detskogo kino* [Urban subcultures as source of figurativeness of modern children's cinema] in *Messenger of URAO*. 2010. №. 4. Pp. 86-89.
5. Deuze M. *What is Multimedia Journalism?* In *Journalism Studies* 5(2), 2004. Pp. 139-152.
6. Porter D. *Internet cultures*. New York, Rout Ledge, 1996.