

Актуализация фольклорных образов в мультфильмах студии «Мельница»

Научный руководитель – Кривуля Наталья Геннадьевна

Башмак Млада Александровна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа телевидения (факультет), Москва, Россия

E-mail: MladaBashmak2019@yandex.ru

Анимационная студия «Мельница» была образована в сложный период как для страны в целом, так и для отечественной анимации в частности. После не совсем удачной попытки экранизации зарубежного произведения студия обратилась к героям русских былин и народных сказок. Идея в исполнении оказалась довольно успешной, поскольку отвечала потребностям общества того периода. Таким образом возникла серия мультфильмов о богатырях, а затем по такому же формату был создан цикл об Иване Царевиче и Сером волке.

Одна из причин обращения аниматоров к фольклорным образам - это относительная легкость создания истории на существующей основе, с последующей ее адаптацией и актуализацией, чем создание мира и персонажей «с нуля». Актуализируя героев былин и народных сказок, авторы сокращают дистанцию между мультперсонажами и современным зрителем.

Актуализация осуществляется на нескольких уровнях и достигается за счет различных приемов, например, таких как аллюзия, интертекстуальность, пастиш, пародия, ирония и др.

На вербальном уровне актуализация включает в себя использование героями речевых клише официально-делового стиля, современного сленга, нередко имитируется текстовая модель информационных сообщений СМИ [6]. Также немаловажную роль играет интертекстуальность [1, 5]. Внедряя в речь героев цитаты из других произведений и отсылки к актуальным медиапродуктам авторы делают персонажей частью современного культурного контекста.

Визуальный уровень предполагает погружение героев в определенную сказочную среду, но с элементами современности. Создатели внедряют современные гаджеты через стилизацию их под предметы быта сказочного мира с сохранением их технических свойств. Таким образом создатели используют приемы пастиша и пародии [4]. Нередко в кадре появляется одежда из разных эпох, современная техника. Авторы также используют визуальный интертекст (например, фото Эйнштейна на вышивке, известные полотна В. М. Васнецова и т. д.).

На аудиальном уровне образы актуализируются путем добавления звуков, песен и музыкального сопровождения. Здесь также уместно отметить использование таких приемов как пастиш и аудиальная интертекстуальность.

На Ментально-вербальном или ассоциативно-вербальном уровне работает аллюзия, которая посредством речи героев отсылает зрителя к определенным событиям, актуальным на момент создания мультфильма [2]. Таким образом, проводя параллели и устанавливая ассоциативные связи с современной Россией авторы актуализируют персонажей и сюжет, а также добиваются комического эффекта за счет использования иронии.

Актуализация происходит и на уровне сюжета. Героев погружают в определенные обстоятельства, которые во многом противоречат основам фольклора. Так, например, в мультфильме «Три богатыря. Ход конем» появляется казино, а в «Иване Царевиче и

Сером волке - 4» - ежегодный все сказочный конкурс песни. Соответственно действия и образ мыслей персонажей меняется согласно новым заданным реалиям.

Значимую роль в актуализации играют используемые авторами виды и приемы комического [3]. Так, например, социальная сатира, которая прослеживается в диалогах персонажей погружает нас вместе с героями в современный контекст.

Стоит отметить, что по прошествии определенного времени использованные создателями приемы не смогут полностью осуществлять функцию актуализации, так как заложенные смыслы перестанут быть актуальными. В особенности это относится к аллюзиям. Герои закрепляются в определенном временном отрезке и их образы соотносятся с современностью до тех пор, пока «живут» смыслы, заложенные с помощью таких приемов, как, например, интертекстуальность и аллюзия. Актуализация образов осуществляется в каждой последующей истории из серии мультфильмов в соответствии с новыми реалиями времени.

Использование фольклорных образов в современной отечественной анимации — это, с одной стороны, попытка через героев русских сказок и былин показать национальный характер на современном этапе, отобразить существующие проблемы. С другой стороны, это демонстрация небрежного отношения, создание псевдообразов и негативного представления о некоторых героях. Так, например, в цикле мультфильмов о трех богатырях князь Владимир показан меркантильным, изворотливым и даже несколько непутевым.

Таким образом, можно сделать вывод, что фольклорные образы актуализируются на пяти уровнях восприятия зрителем мультфильма с помощью различных приемов и получают вторую жизнь путем воплощения их в новых историях анимационных мультфильмов.

Источники и литература

- 1) Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму / Пер. с фр. и вступ. ст. Г.К. Косикова. – М.: Издательская группа «Прогресс», 2000. – С. 430.
- 2) Москвин В. П. Аллюзия как фигура интертекста // Электронный научно-образовательный журнал ВГСПУ «Грани познания» №1(28). – 2014.
- 3) Пародия и комическое (К вопросу о жанровой специфике пародии) // Жанр и композиция литературного произведения / Отв. ред. М. М. Гин. – Петрозаводск, 1983. – С. 121–130.
- 4) Постмодернизм: энциклопедия. – Минск: Интерпрессервис, 2001. – 1038 с.
- 5) Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности: Пер. с фр. / Общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — С. 49–94.
- 6) Федотова И. П. Вербальные интертекстуальные маркеры в серии мультфильмов о трёх богатырях // Вестник Брянского государственного университета. – 2016 г.