Кадр из детского музыкального фильма «Приключения Электроника» («Одесская киностудия», 1979. Режиссер Константин Бромберг)

Elena Teplova,

Ph.D. in History, Associate professor at the Department of cultural studies, Deputy Director, Center for historical and cultural studies of religion and intercivilizational relations, Institute of Social and Humanitarian Education, Moscow Pedagogical State University (Moscow), ef.teplova@mpgu.su

Visual patterns of Soviet childhood

Continuing a series of articles on the anthropology of education, the author considers the use of children's visual patterns as a way to form an idea of a «happy Soviet childhood» in order to educate a decent citizen of the Soviet country.

Keywords: Soviet childhood, visual patterns, children, teenagers, youth, cinema, painting, ideology, positive visual symbols, poster, happiness, happy childhood concept

НАСЛЕДИЕ

Фарида Мир-Багирзаде

Литературные произведения в азербайджанской анимации: символика и семантика

При помощи сравнительно-исторического анализа автор исследует азербайджанские мультипликационные фильмы, экранизирующие произведения как отечественной, так и зарубежной литературы. В процессе создания каждого рисованного мультфильма советской эпохи принимали участие профессиональные режиссеры, сценаристы, художники-постановщики, снимавшие анимационные фильмы по произведениям азербайджанских писателей-классиков, среди которых – Низами Гянджеви, Мухаммед Физули, Сеид Азим Ширвани, Мирза Алекпер Сабир, Джалил Мамедкулизаде, Абдулла Шаиг, Сулейман Сами Ахундов, Али Керим, Расул Рза. К числу азербайджанских мультфильмов, снятых по произведениям зарубежной литературы, относится экранизация «Звездных дневников Ийона Тихого» и анимационный фильм по мотивам японских хайку. Азербайджанские мультфильмы по мотивам литературных произведений, вошедшие в золотой фонд киноискусства Азербайджана, отличаются специфическим творческим методом.

Ключевые слова: мультфильм, сюжет, постановка, художник, сценарий, литературное произведение, художественный образ, наследие, азербайджанская мультипликация, «Азербайджанфильм»

**Мир-Багирзаде Фарида
Алтай кызы,**

кандидат искусствоведения (доктор философии в области искусствоведения), доцент по эстетике, ведущий научный сотрудник отдела «Изобразительные, декоративно-прикладные искусства и геральдика» Института архитектуры и искусства Национальной академии наук Азербайджана (Баку), faridamb2013@gmail.com

Болгарский режиссер Тодор Динов считал, что построение мультипликационного образа определяется пятью факторами: 1) литературной основой, в которой заданы особенности образа; 2) рисунками художника, который будет заниматься созданием внешнего облика образа; 3) актерским мастерством мультипликатора, который оживит образ; 4) звуковым решением образа; 5) производственной спецификой мультипликационного искусства.

При этом не всякая литература представляет достаточно оснований для создания мультипликационного образа: «даже гениальное произведение, если оно не считается с возможностями мультипликации, не может послужить основой рисованного мультфильма». «Преимущества мультипликационного «актера» вытекают из непосредственных возможностей экранного рисунка, неограниченных возможностей художественно подчеркивать, предельно сгущать и обобщать черты образа, художественно воссоздать и видоизменить действительность, неустанно перевоплощать все новые и новые художественные образы и формы. Эти особенности мультипликации роднят ее с другими видами изобразительного искусства и литературы – сказкой, басней, сатирой, гротеском, карикатурой. Они и определяют те требования, которые предъявляются литературной основе любого мультфильма» [3, с. 79].

Классические восточные и западные литературные произведения всегда ценились знатоками искусства. Литературные произведения экранизировались в мировом и азербайджанском киноискусстве, ставились на театральной сцене, воплощались в жанре анимации. Восточные произведения находили отражения в восточной и в азербайджанской миниатюре. Впервые азербайджанские аниматоры обратились к литературному сюжету фольклорной сказки «Несчастье Аббаса» в своей дебютной постановке в 1935 г. Позже материалом для сценариев мультфильмов служили не только образцы классической литературы, но и литературные произведения современников. Экранизировали произведения Низами Гянджеви, Мухаммеда Физули, Сеида Азима Ширвани, Мирзы Алекпера Сабира, Джалила Мамедкулизаде, Абдуллы Шаига, Сулеймана Сами Ахундова и Али Керима.

Поэмы «Фитнэ», «Шах и слуга», «Добро и зло» из пяти поэм под общим названием «Хамсе» («Пятирица») великого классика азербайджанской поэзии Низами Гянджеви (1141–1209) обрели свое экранное воплощение в трех мультфильмах азербайджанских художников.

Основой мультфильма «Фитнэ», снятого режиссером Аганаги Ахундовым и художником Эльбеком Рзагулиевым в 1970 г. («Азербайджанфильм») (рис. 1–6), стала поэма «Семь красавиц» по повествованиям «Приключение Бахрама со своей наложницей» и «Бахрам после охоты отправляется в гости к Сэрхенгу» в переложении Низами Гянджеви, передавшем специфику своей эпохи [4, с. 94]. Мультфильм был адресован подросткам, молодежи и взрослым. В нем рассказывается о шахе Бахrame и его возлюбленной Фитнэ, искусной музыкантше. Как-то раз шах Бахрам похвалялся перед Фитнэ своими охотничьими подвигами, как он одним выстрелом из лука может соединить ухо джейрана с его копытом. Фитнэ это не понравилось, и она выразила свое недовольство шаху. Разгневанный Бахрам приказывает Сэрхенгу обезглавить Фитнэ, но тот не смог ни исполнить приказ, ни признаться в этом шаху. Бахрам тоскует по любимой и осознает свою ошибку. На пути к Сэрхенгу шах встречает девушку с закрытым лицом, которая поднимается по лестнице с быком на плечах. Шах Бахрам говорит ей: «Это вовсе не отвага, это привычка». Фитнэ набирается смелости и говорит шаху: «Выходит, прибить стрелой копыто джейрана к его голове – искусство, а поднять быка на плечи – привычка?» [1, с. 105]. Бахрам счастлив, что Фитнэ осталась живой, он просит у нее прощения. Героини произведений Низами Гянджеви бесстрашны, умны и прекрасны [5, с. 65]. В образе Фитнэ воплотилась ее отвага, трудолюбие и правдолюбие.

Автором сценария этого мультфильма был Эдхэм Гулубеков, раскрывший ум и бесстрашие героини, по контрасту с деспотизмом шаха Бахрама. В анимационном фильме Сэрхенга показан милосердным и сострадательным, а в поэме Низами он жажен: Фитнэ покупает свою жизнь за семь драгоценных жемчужин. Эдхэм Гулубеков пытается этими образами подсказать зрителю, с какими чертами в себе нужно бороться, а какие – развивать. Э. Гулубеков написал и другие сценарии к анимационным фильмам по мотивам «Хамсе». В фильме «Шах и слуга» (1976) режиссером был Назим Мамедов, а художниками – Эльчин Ахундов и Масуд Панахи. Фильм «Добро и зло» (1980) (рис. 7) из поэмы «Семь красавиц» снял Рафиз Исмаилов. В своих произведениях Низами раскрывает самодовольство и деспотизм правителей. Шах из мультфильма «Шах и слуга» велит затравить дикими собаками преданного слугу за то, что тот отважился сказать ему правду. Но слуга был добр к собакам, подкармливал их, и те не тронули своего друга.

«Создание образа человека – главная задача всех видов искусства, – писал советский режиссер анимационного кино Лев Атаманов в своей книге «Момент одухотворения». – В мультипликации героями чаще всего становятся звери, животные, растения, предметы, условные обозначения человечка, нередко – фантастические создания или совсем абстрактные фигурки – черточки, кружочки. Как тут быть с образом человека? Дело в том, что мультипликация очеловечивает своих персонажей, будь то зверушка, предмет или просто условное обозначение. Мы начинаем верить им, как верим актерам на сцене, мы начинаем угадывать в них живые характеры, переживаем их радости и волнения. Наши мультипликационные персонажи – это сильно, иногда до неузнаваемости «загримированные актеры». Но если они хорошо, талантливо играют, мы забываем о всякой условности и верим им, и нам бывает жалко до слез.

Все зависит от степени очеловеченности персонажа. Мультипликация начинается с момента одухотворения» [3, с. 32].

Основной мультфильма «Сбор плодов» (рис. 8–9) стало произведение азербайджанского классика Мухаммеда Физули (1494–1556) «Сехбетуль-эс-мар». Мультфильм сняли в 1994 г. в честь 500-летнего юбилея поэта. В этом анимационном фильме был использован метод аппликации, средневековые миниатюры султана Мухаммеда. Голос диктора за кадром рассказывал об эпохе Мухаммеда Физули, дворцовых интригах XVI века и об объединении Азербайджана шахом Исмаилом Хатаи.

В 1970 г. свет увидели два мультфильма-басни по мотивам произведений Сеида Азима Ширвани (1835–1888): «Медведь и мышь» (режиссер-постановщик и художник Назим Мамедов) и «Лев и два быка» (режиссер Аганаги Ахундов и художник Назим Мамедов) (рис. 12). Сценарии обоих мультфильмов написал Максуд Ибрагимбеков.

«Медведь и мышь» (рис. 10–11) – классическая басня-аллегория, с контрастными образами животных. Как-то раз мышь попадает в лапы медведю и просит его о пощаде. Медведь сначала подшучивает над ней, но затем жалеет и отпускает ее. Спустя какое-то время медведь попадает в сеть, которую мышь разгрызает своими острыми зубами. Очевиден назидательный характер произведения: добро может делать каждый, мал ли ты или велик, добро воздастся. Интересны художественные находки фильма: «пар от горячего чая перед медведем, солнечные лучи, косо и непрерывно льющийся дождь. А за пеленой дождя медведь и мышь ведут свою беседу. Лаконичный и динамичный язык фильма точно соответствует детскому восприятию и мышлению» [1, с. 112–113].

«Рисунок – уникальный художественный образ, ограниченный во времени и пространстве, – писала Тодор Динов в книге «Горизонты мультипликации». – Он заряжен определенным потенциалом движения. Мультипликационный рисунок содержит много рисунков, которые не имеют самостоятельной жизни вне кривой своего движения. Фазы кинематографическим способом синтезируют на экране качественно новый художественный образ – оживший рисунок. В объективном мире нет движущегося или живого рисунка. Рисунок движется в восприятии зрителя. Разница между игровым кино и мультипликационным кино определяется особенностями объекта этих искусств и методами создания кинематографического искусства. Художник-мультипликатор подчиняет реальное движение законам искусства, он делает это во имя более яркого, более эмоционального и всегда более правдивого отражения и воссоздания реальности» [3, с. 78].

Сказка Абдуллы Шаига (1881–1959) «Паломничество лиса» была экранизирована в 1971 г. Автор сценария одноименного мультфильма – Эйваз Борчалы, режиссеры – Назим Мамедов и Бахман Алиев. Над фильмом работала группа художников: Р. Дадашев, Г.Д. Исмаилов, Г. Любченко, Э. Алиев, Т. Аскерова. Музыка к фильму написал Акшин Ализаде. Роли озвучивали известные актеры азербайджанского кино и театра: Гусейнага Садыхов, Агахан Салманов, Фирангиз Шарифова. Сюжет таков: старый хитрый лис уже не может охотиться на кур и цыплят, но прибегает к уловкам, перевоплощаясь в правоверного. Переодевшись муллой, в чалме и с четками в руках, опираясь на посох и с трудом передвигаясь, лис старается убедить петуха в пользе поста и ежедневных молитв (рис. 13–14). Мультфильм, как и его первооснова, антиклерикален. Лис учит кури петуха читать намаз и вместе с ними от-

правляется в паломничество – хадж. Как только герои покидают свою деревушку, лис просит взлететь повыше и исполнить азан – призыв к молитве. Разумеется, это нужно для того, чтобы затолкать склоненных в молитве кур в мешок. Образ лживого лиса-трикстера знаком многим любителям мультфильмов по всему миру.

По произведению Абдуллы Шаига «Тык-Тык ханум» в 1974 г. был снят анимационный фильм «Поиски друга». Сценарий написали Наталия Шнеер и Интигам Гасымзаде. Над фильмом работали художники-постановщики Аганаги Ахундов и Масуд Панахи. Оператором фильма был Рамиз Бабаев, музыку создал Рамиз Мирлишли. Главная героиня – божья коровка Тык-Тык ханум (рис. 15–21). Она прихорашивается, надевает новый наряд и отправляется на поиски друга, который будет ей верным спутником. Может, им станет мышонок Сичанбек? Он не раз помогает Тык-Тык ханум, когда та попадает в неловкие или опасные ситуации.

Философский фильм «Камень» (1977) был снят по мотивам одноименного стихотворения Сабира Рустамханлы и Паши Керимова (рис. 22). Режиссерами этого фильма были Хафиз Акперов и Аскер Мамедов, художником-постановщиком – Эльчин Ахундов, композитором – Хайям Мирзазаде. Рашид Агамалиев в своем исследовании азербайджанской анимации так писал о сюжете этого фильма: *«Первообытный человек бросил первый камень в другого человека. Тот камень превращается то в стрелу, то в меч, то в автомат, то в бомбу. Тот камень летит по воздуху по сей день. Тот самый камень, породивший все нынешние войны, летит к нам из глубины веков. Если настанет мир во всем мире и голубь, символ мира, не обрызгается кровью, то будут счастливы дети, земля расцветет праздничными цветами. Камень выступает как символ разрушительной силы. На экране мы видим руки, пытающиеся предотвра-*

титъ полет камня, эти руки принадлежат представителям разных народов. Данной метафорой создатели фильма призывают все народы сказать «Нет!» войнам, призывают народы к солидарности на пути обретения мира во всем мире» [1, с. 119].

Снятый в 1979 г. фильм по мотивам повести Рустама Бабаханова «Торал и Зери» (рис. 23) рассказывает зрителям о древних людях, живущих на плато Гобустана, о древнем искусстве, о несчастной любви художника. Сценарий написал Гасан Сейидбейли, режиссер – Аскер Мамедов, художник-постановщик – Эльчин Ахундов.

Азербайджанские мультипликаторы экранизировали и другие произведения азербайджанской литературы: это «Девичья башня» (1984) по одноименной поэме Расула Рзы; «Гурбанали бек» (1989) по одноименному рассказу Джагила Мамедкулизаде; «Надежда» (1993) по одной из «Страшных сказок» Султана Саами Ахундова.

Азербайджанский анимационный фильм «Сундук» (1982) был снят по мотивам песни Юрия Коваля. Режиссер – Вахид Талыбов, а песню исполнил российский актер Олег Анофриев. Герой мультфильма – Иван, запертый в сундуке с ключом в руках (рис. 24–26). Спустя четыре года подобный сценарий лег в основу одноименного кукольного мультфильма студии «Экран» (режиссер Юлиан Калишер). Этот фильм был интересен и тем, что в нем играли живые актеры, технологическими новинками, например, использованием факса. «В фильме Юлиана Калишера, как и в ленте Вахида Талыбова, разные звери и люди пытаются разгадать секрет сундука. Из самых дальних стран приезжают ученые, чтобы провести исследования над сундуком. В конце жуки всем скопом наваливаются на сундук и поднимают его. Выбравшийся из сундука актер Иван

обращается в камеру и говорит: «Дорогие друзья, все очень просто. У сундука не было дна». Создатели картины хотели донести до зрителя, что порой люди принимаются ломать голову над бессмысленными и очень простыми вещами. Различные ученые проводят исследования, выдвигают гипотезы. Однако ответ оказывается до смешного простым», – замечает Рашид Агамалиев [1, с. 121].

В своей «Оде кинематографу» Уолт Дисней писал: *«Мир мультипликации – это мир нашего воображения, мир, в котором солнце, луна, звезды и все живые вещи подчиняются вашим приказам. Мы создаем маленький персонаж в нашем воображении, и, если он выходит из повиновения, мы его уничтожаем с помощью резинки. Самый важный этап в создании рисованного мультфильма – это выбор сюжета. Если сюжет хорош, фильм может быть хорошим. Я не думаю, что будущее мультипликации принадлежит исключительно царству сказок и фантастики. Она может и должна внести свой вклад в развитие науки и образования. Я мечтаю также о фильмах, в которых рассматривались бы знания еще более абстрактные, например, математика. Мультипликация – это способ проникать с помощью изображения в фантастические миры, которые еще смутно предвидит наука и которые нам откроются в будущем» [3, с. 83–84].*

В 1985 г. на киностудии «Азербайджанфильм» режиссер Геннадий Тищенко и художник-постановщик Эльчин Ахундов сняли анимационный фильм по повести польского фантаста Станислава Лема «Из дневников Ийона Тихого» (1985). Фильм повествует о приключениях исследователя космоса – астронавта Ийона Тихого. Гротеск, пародия на фантастику переплетаются с реальностью. Главный герой ищет ответы на научные вопросы, чтобы заинтересовать маленьких зрителей космосом и небесными телами (рис. 27) [2].

Анимационный фильм «Восемь лепестков хризантемы» был снят режиссером и художницей Еленой Голубевой в 1989 г. (рис. 28–35). Сценарий написал Ариф Магеррамов. В этом анимационном фильме, снятом по мотивам хайку знаменитых японских поэтов (Мацуо Басе, Найти Дзесо, Морикава Куооки, Кикако, Еса Бусона, Косуги Иссе) легко и изящно передается дух японской поэзии: «посредством поэтической визуальности затрагиваются такие общечеловеческие и вечные темы, как жизнь и смерть, старость и юность, любовь и разлука. После каждого хайку мы знакомимся с изобразительным рядом, нарисованными авторами фильма в качестве комментария к трехстишию. В изобразительном ряде диалоги отсутствуют, разговор со зрителем происходит посредством языка цветов, движений, мимики, жестов, деталей. Режиссер доносит атмосферу стихов посредством интересных деталей-символов: сети паука, парусные лодки, дождь, ветер, бабочки, зонты, зеркало, гребень, кружащиеся в воздухе осенние листья, опавшие сухие листья» [3, с. 83–84]. В фильме звучит японская народная музыка, а сам он, напоминая аниме, уносит зрителя в далекую Японию, умиротворенную в своей тишине и поэзии.

Юрий Норштейн писал, что мультипликация – это изобразительный язык: «И можно перекинуть мостик от языка знаков, с помощью которого когда-то общалось человечество, к сегодняшней мультипликации. Мы возвращаемся к предметным знакам, посредством которых можем передать какую-то художественную информацию. В мультипликации реальность каждый раз продумана художником. Зрителю каждый раз нужно какое-то время, чтобы войти в ту или иную образную систему. Мир художника – это противоречия, конфликты и гармония реальности и осмысление ее художником. Если этот сложившийся мир участвует в произведении

художника, то произведение не может быть новаторским, потому что мир каждого человека неповторим» [3, с. 117–118].

Литература:

1. Агамалиев Р. Азербайджанская анимация. Баку: Peri film, 2018. 400 с.
2. Асенин С.В. Мир мультфильма. Идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран. М.: Искусство, 1986. 300 с.
3. Асенин С.В. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. М.: Искусство, 1983. 207 с.
4. Гаджиев А. Ренессанс и поэзия Низами. Баку: Элм, 1980. 243 с.
5. Рафили М. Низами Гянджеви: Эпоха, жизнь, творчество. М.: Гослитиздат, 1941. 212 с.

Список иллюстраций (все изображения являются иллюстративными цитатами):

Рис. 1–6. Кадры из анимационного фильма «Фитнэ».

Рис. 7. Кадр из анимационного фильма «Добро и зло».

Рис. 8–9. Кадры из анимационного фильма «Сбор плодов».

Рис. 10–11. Кадр из анимационного фильма «Медведь и мышь».

Рис. 12. Кадры из анимационного фильма «Лев и два быка».

Рис. 13–14. Кадры из анимационного фильма «Паломничество лиса».

Рис. 15–21. Кадр из анимационного фильма «Поиски друга» (Тык-Тык ханум и Сичан-бек).

Рис. 22. Кадр из анимационного фильма «Камень».

Рис. 23. Кадр из анимационного фильма «Торал и Зери».

Рис. 24–26. Кадры из анимационного фильма «Сундук».

Рис. 27. Кадр из анимационного фильма «Из дневников Йона Тихого».

Рис. 28–35. Кадры из фильма «Восемь лепестков хризантемы».

Farida Mir-Bagirzade,

*Ph.D. in Art history, Associate professor in aesthetics, Leading researcher,
Department of fine, decorative and applied arts and heraldry,
Institute of Architecture and Art, National Academy of Sciences of Azerbaijan
(Baku, Azerbaijan), faridamb2013@gmail.com*

Literary works in Azerbaijani animation: symbolism and semantics

Using a comparative historical analysis, the author explores Azerbaijani cartoon films that screen works of both domestic and foreign literature. In the process of creating each Soviet-era drawn cartoon, professional directors, screenwriters, and production designers took part in making animated films based on the works of Azerbaijani classic writers, such as Nizami Ganjavi, Mohammad Fuzuli, Seyid Azim Shirvani, Mirza Alakbar Sabir, Jalil Mammadguluzadeh, Abdulla Shaig, Suleyman Sani Akhundov, Ali Kerim, Rasul Rza. Azerbaijani cartoons based on works of foreign literature include the adaptation of «Ijon Tichy's Star Diaries» and an animated film based on Japanese haiku. Azerbaijani cartoons based on literary works included in the Golden Fund of cinema art of Azerbaijan are distinguished by a specific creative method.

Keywords: cartoon, plot, production, artist, script, literary work, artistic image, heritage, Azerbaijani animation, («Azerbaijanfilm»)

Елена Гущина

О наболевшем, или Кокошники, сарафаны и творческие коллективы

На современных массовых мероприятиях со сцены мы часто видим «традиционные» костюмные комплексы, которые мало общего имеют не только с возрастной или региональной спецификой народного костюма, но и с этнической культурой в целом. Данная статья – попытка поставить некоторые вопросы для дискуссии в профессиональных сообществах.

Ключевые слова: народный костюм, одежда, сценический костюм, фольклор, этническая культура, мода, фольклорный коллектив, нематериальное наследие

Многие массовые городские, региональные и иные мероприятия сейчас в обязательном порядке включают

выступление народных творческих коллективов. В каждом районе, городе и населенном пункте есть свои «фольклорные» или «народные» коллективы. Например, только на портале Ассамблеи и Дома дружбы народов Татарстана указано свыше 200 таких коллективов [2], реальные цифры по республике явно выше. Большинство таких коллективов – это самостоятельные коллективы, организованные при домах дружбы, домах культуры, которые в разной степени поддерживаются региональной администрацией.

Существуют различные методические рекомендации для работников социокультурной сферы, организующих работу самостоятельных фольклорных / народных коллективов. Как правило, в них классифицируются типы коллективов, методы работы, дается справочная литература, в том числе и по народному костюму. Вместе с тем в подобных рекомендациях часто указывается, что фольклорный коллектив – это коллектив, исполняющий стилизованный материал и использующий стилизованный народный костюм, «не стремящийся к достоверному воспроизведению форм традиционной народной культуры, но пропагандирующий фольклорные традиции» [1]. То есть налицо парадокс: коллектив вроде бы и популяризирует фольклорные народные

Гущина Елена Геннадьевна,
*кандидат исторических наук,
этнолог, директор Этнографического музея Казанского
федерального университета
(Казань), egguschina@mail.ru*