

Ю. А. Симакова

Екатеринбург

АНИМАЦИЯ КАК ГЕРМЕНЕВТИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА В ИССЛЕДОВАНИИ ОРНАМЕНТА ТРАДИЦИОННЫХ КУЛЬТУР

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: герменевтика, искусство, анимация, одушевление, движение, орнамент.

АННОТАЦИЯ: В данной статье анализируются возможности анимации в герменевтике орнаментов традиционных культур. Рассматривается актуальность опыта искусства в герменевтических практиках, его роль в постижении культуры как целостности. Анимация дает возможность глубже понять и раскрыть образно-символический потенциал орнамента. Благодаря таким присущим ей качествам, как одушевление и раскрытие анимационного образа через движение, анимация способна вернуть статичному орнаментальному изображению его витальные качества. Посредством анимационной интерпретации постигаются особенности мышления и восприятия носителей культуры. Анимация выступает как один из современных инструментов герменевтики культуры, обладающий глубоким философским, творческим, исследовательским и экспериментальным потенциалом.

Yu. A. Simakova

Yekaterinburg

ANIMATION AS HERMENEUTIC PRACTICE IN RESEARCH OF ORNAMENTS OF TRADITIONAL CULTURES

KEY WORDS: hermeneutics, art, animation, movement, ornament.

ABSTRACT: In this paper a potential of animation in hermeneutics of ornaments of traditional cultures is analysed; the role of artistic appreciation in hermeneutic practices and comprehension of culture as a whole is discussed. Animation provides an opportunity for deeper understanding and display of the symbolic potential of an ornament. By revealing an animated image via movement, a static ornament can acquire vital qualities. By the mean of interpretative animation, the features of thinking and perception of the culture carriers can be better understood. Animation is presented as a modern tool of hermeneutics of culture with a deep philosophical, creative, scientific and experimental potential.

Орнаменты выражают ключевые идеи культуры. Так, древнеегипетские геометрические орнаменты, наряду с каноническими фигуративными изображениями несут в себе идею движения к Вечной жизни; орнаменты барокко и рококо выражают чувственность и прихотливую усложненность мышления «эпохи париков»; аскетичные орнаменты Севера транслируют информацию о картине мира. Орнаменты не «объясняют» идею буквально, это своеобразный визуальный

код мифа или мировоззрения, приблизиться к пониманию которого важно для исследователя культуры. Осуществляя процедуру понимания частного, мы уточняем понимание общего, целого. Этот процесс обогащения нашего знания и нашего мироощущения бесконечен, поскольку любая культура – это космос смыслов.

Познание его только рациональными методами будет ограниченным. Необходимость увидеть пространство

культуры как целостность, одновременно «схватив» его в динамике и во множестве ракурсов, порождает необходимость в разнообразии методов ее изучения. Понимание культуры как «живого организма», осознание огромного объема ее вне-логического, иррационального содержания приводит к тому, что невозможно пользоваться лишь рационально-дискурсивным анализом как единственным методом ее герменевтики. О значении интуитивного начала в процессе познания истины высказывались такие исследователи, как В. Дильтей, М. Хайдеггер, Г.-Г. Гадамер. По Дильтею, интуиция выступает равноправным методом познания наряду с «объяснением». Гадамер пишет в работе «Истина и метод», что рациональному научно-методическому познанию «давно пора признать свои границы» [1]

Теоретический дискурс никогда не успеет за подвижной меняющейся сущностью, он описывает статичную данность на конкретном пространственно-временном отрезке. Как только дискурс пытается охватить всю реальность целиком, он приобретает художественные черты – метафоричность, многозначность, подвижность, одушевленность, т.е. он становится искусством, как это особенно заметно на примере философских и культурологических текстов постмодерна (Ж. Деррида, Ж. Батай, Р. Барта и др).

Недискурсивные методы познания, а именно искусство, приобретает в современной герменевтике все возрастающее значение. Язык искусства – это образы, а, по словам А.Тарковского, «Несмотря на то, что мы не можем воспринимать мироздание в его целостности, образ способен выразить эту целостность». Образ дает эквивалент нерасчлененности восприятия явления, которой недоступен язык науки.

Интерпретации, представляющие собой образную трактовку того или иного явления культуры, раскрывают глубину и многообразие его смыслов, создают объемный взгляд на это явление. Решая

творческую задачу, художник вынужден переводить иррациональное, смутно осязаемое в конкретно-чувственную сферу. Здесь уместно высказывание Н.Уайтхеда: «Интерпретация придает смысл эмпирически непостижимым сущностям, создавая возможность для их постижения разумом» [3]

Для герменевтической интерпретации орнаментов применение опыта искусства будет необходимым и органичным. Однако для открытия неявных смыслов произведения необходимо поместить его в такую систему координат, которая акцентировала бы эти смыслы. С нашей точки зрения, существенно расширить горизонт понимания смысловой стороны орнамента может такой вид искусства, как анимация.

Рассмотрим ее возможности как герменевтической практики.

«Анимация» (от лат. *anima* – душа, анимировать – одушевлять, оживлять) – практически то же, что и «мультипликация», но последнее отражает, скорее, техническую сторону дела и означает «увеличение количества», «умножение». Анимация же предполагает, что все в мире, любой материальный и нематериальный объект имеет душу, т.е. он живой. И совершенно свободен в своих метаморфозах.

В сравнении с другими жанрами кино именно это ее качество – *одушевление* – по нашему мнению, является ключевым. Возможность оживить на экране все что угодно является главным отличием и визитной карточкой анимации на обширном поле других жанров кинематографа.

Анимация органична потребности человека в одушевлении окружающего мира на уровне его мифологического восприятия, в изначальном виде сохраненного сегодня лишь представителями традиционных культур.

Анимация в современном обществе в целом понимается в следующих аспектах. Их можно разделить на формальные (опирающиеся на внешние признаки)

и сущностные (идушие от сути феномена). Рассмотрим наиболее важные для нашей статьи.

Прежде всего, *анимация* рассматривается как *вид пространственно-временного искусства*, а именно кинематографа. Однако нетрудно заметить, что анимация не совсем органично вписывается в ряд других видов кино – игрового, документального, научного и др. Конечно, она тоже является экранным видом искусства, и создает свои произведения в типичных для кинематографа жанрах – комедии, сказки, драмы и пр. В анимационном кино, как и в любом другом, режиссер выражает свою идею через аудиовизуальный образ.

Для анимационных фильмов также справедливы законы драматургии кинопроизведения, его композиции, ритмического строя; законы построения кадра; оно оперирует понятиями монтажа, плановости, сцены, эпизода... Анимационный фильм предполагает написание сценария, режиссерской экспликации, работу съемочной группы. Сходных моментов очень много, однако, много и отличий. Главное отличие состоит в том, что изображение в анимационном фильме полностью рукотворно, искусственно. А кинематограф оперирует реальностью, это тот «строительный материал», из которого он создает образы. Аниматор же может создать образ только при помощи карандаша и бумаги.

И в анимации, и в кинематографе в целом образ имеет пространственно-временной характер, т.е. он развивается в иллюзорных времени и пространстве. Это динамический, движущийся образ. Однако в игровом, документальном и прочих, помимо анимации, фильмах, движение на экране *воспроизводится*, предварительно отснятое на камеру и смонтированное. А в анимации движение *создается* путем последовательного соединения его различных фаз, что достигалось методом покадровой съемки, а сегодня в основном делается с помощью современных технологий. Именно спо-

соб создания движения порождает специфические термины анимации, свойственные только ей: мультипликат, компоновка, фазовка.

Не проводя детальный сопоставительный анализ сходства и отличия анимации и других видов кинематографа, остановимся на этих существенных для нашего исследования моментах: способ создания образа – полная рукотворность; и характер создания движения, когда оно последовательно (пофазно) разворачивается в условном пространстве-времени экрана.

Анимация рассматривается и как *художественное творчество*, реализуемое посредством не только фильмов, но и арт-практик. Это направление сегодня активно развивается на поле современного искусства и характеризуется большой творческой и художественной свободой, отсутствием привязки к конкретному жанру. Здесь анимация активно проявляет себя как живое, динамичное, открытое экспериментам искусство. Важно для нас – способность анимации к развитию, к синтезу с другими видами искусства, что порождает оригинальные результаты, которые интересны для искусствоведческого, культурологического и др. анализа.

Следующий аспект можно назвать *функциональным*, или *технологическим*. Он рассматривает анимацию в рамках решения другой задачи, например как *средство* визуализации научной или архитектурно-дизайнерской идеи. Или как *инструментарий* достижения какой-либо цели – тогда речь идет об информационных технологиях или прикладной анимации. Поскольку анимация все чаще применяется для прикладных нужд, особенно это заметно в цифровом пространстве, и создано много компьютерных программ по анимации, интернет-среда изобилует узкотехнологическими определениями этого феномена, делающими акцент именно на последовательной смене кадров для создания иллюзии движения. И поскольку другие качества, свойства анимации не так очевидны, не на слуху, в

массовом сознании на сегодняшний момент складывается образ анимации преимущественно как технологии. И развлекательного зрелища – хотя серьезные кинематографисты от этого далеки, у потребителей коммерческих мультфильмов и компьютерных игр нет повода менять свою точку зрения на этот вид искусства.

Философско-поэтический взгляд на анимацию свойственен профессионалам этой области, посвятившим этому искусству большую часть жизни и знающим его изнутри.

Известный отечественный режиссер-аниматор Ю. Норштейн определил анимацию как *«тайны сознания и чувства, помещенные на пленку»*. Действительно, анимации доступно то, что игровое кино показать не может – некий «тонкий план» бытия, нашего восприятия мира. Она способна выразить вещи, находящиеся за пределами реальности, проникнуть в ткань жизни с иных позиций, чем это может сделать реалистичное кино. Из этого определения считывается и познавательный вектор анимации – она *«познает скрытое от глаз, стремится заглянуть за занавес реальности»*. Туда она уводит и зрителя, в проникнутый мистическим обаянием мир, в котором *«все живое»*. В этом смысле анимация мифологична. Помимо тотального одушевления мира, ей свойственны свободные и неожиданные метаморфозы объектов, неожиданные повороты сюжета, гипербола и гротеск. В способности анимации быть нелогичной, парадоксальной, непредсказуемой сюжетно и художественно состоит «вкусность» этого вида искусства, как для зрителя, так и для самих аниматоров. Анимация – искусство, «границы которого совпадают с границами фантазии» (Д. Вуткович) [8], некая современная «резервация» мифологического мышления.

Анимационный образ предельно точен в выражении содержания. Он стилистически, графически, динамически органичен заложенной автором идее. Он олицетворяет собой «кратчайшее расстояние от мысли к образу» (Ф. Хитрук) В

этом проявляется одно из сущностных качеств анимации – способность визуализировать понятия. Находить изобразительный и пластический эквивалент абстрактным идеям, «персонифицировать» их.

Культурологический аспект анимации разворачивается через понимание человеческих ценностей, которые воплощает в себе этот вид искусства. Анимация демократична, она легко снимает культурные барьеры, над ней смеются и плачут люди разных национальностей. Ее образы гораздо доступнее для восприятия людьми разных культур, чем образы других видов кинематографа. Анимация сближает, и в этом ее гуманитарный потенциал.

Однако если рассмотреть более глубокий уровень ее общечеловеческой значимости, то мы придем к понятию «одушевления» как ключевому. В. Прохоров в статье «К философии анимации» рассматривает одушевление как к «восходящий» принцип культуры. Он видит его как некую позитивную матрицу восприятия культуры и всех ее компонентов, основанную на *«обогащении любого культурного материала новыми измерениями и качествами», «восполнении, возвышении материала над самим собою прежним»*. [6] Происходит это за счет возвращения временной координаты статичному изображению. Именно одушевляющего возвращения, что превращает любое взаимодействие с культурой или ее артефактами в живое, жизнеутверждающее действие, расширяющее мировоззрение человека.

Этот подход очень важен для нашего исследования, т.к. герменевтика культуры, и конкретно – орнамента, непосредственно связана с его одушевлением, как способом «вернуть» его истинную сущность. Для анимации как герменевтической практики важны все рассмотренные аспекты. Однако ключевые из них – одушевление и раскрытие образа через движение.

Культура как порождение человека тотально одушевлена. Каждое ее про-

явление – это проекция человека, его ценностей, его мировоззрения. В традиционных культурах буквально одушевлен весь мир. А. В. Головнев пишет так: «Все видимые, мыслимые, воспринимаемые, осязаемые, создаваемые предметы и образы «живые» уже потому, что способны воздействовать на человека или запечатлеть на себе его воздействие. Понятно, что человек толкует окружающий мир как свое подобие и прежде всего подобие в том, что этот мир живой. В диалоге со всем этим живым и складывается самоопределение человека, его место под солнцем». [2. С. 197]

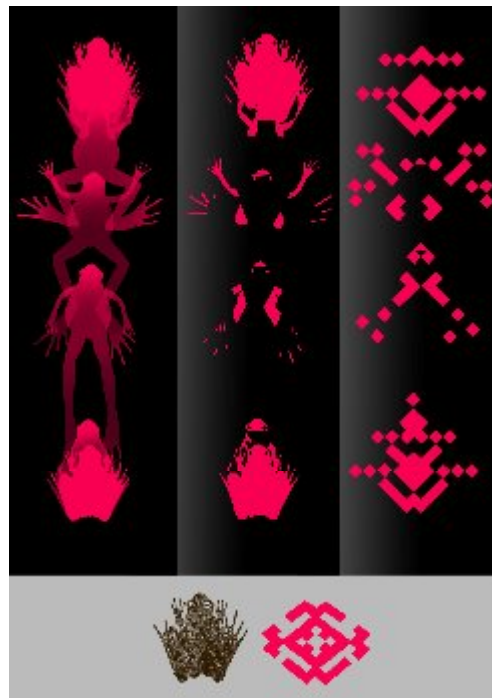
Орнаментальные образы, созданные именно этим, мифологическим сознанием, мыслились им как одушевленные. Наша задача – увидеть их такими, развивающимися в смысловом пространстве культуры, отойти от восприятия их как статичной экспозиции. Вернув, тем самым, то качество, которое было присуще им изначально – быть живыми.

Наглядно это видно на примере работы с конкретным изобразительным материалом.

По словам П. А. Флоренского, орнамент «не изображает отдельные вещи, а облекает наглядностью некие *мировые формулы бытия*». Орнамент – это символ, а его знаковая система – дверь со сложным кодовым замком, ведущая в пространство символа. Структура, задающая форму знаков и организующая их на изобразительной плоскости – будь то бок колыбели, глиняного горшка, мех или рыба кожа, есть выражение символа, то «смысловое сито», пройдя сквозь которое, реальный мир становится орнаментальными мотивами. Это некое воплощение базового отношения с бытием. Приблизиться к пониманию принципа этих отношений, значит понять и принцип мышления их создателей. Можно сделать это, используя анимацию.

Например, геометричный хантыйский орнамент «накаты волн» не откроет своей содержательной и образной стороны исследователю, если он будет оста-

ваться только статичной константой. Применяя анимацию, мы увидим его в движении, увидим живой и красивый образ. В нем проявляется та поэтичность, ритмика самовыражения и особый магический дух другой культуры, который не выразить никакими иными средствами, кроме анимации.



Процесс трансформации реалистичного образа в орнаментальный.

Этап работы над анимационным проектом «Прыжок лягушки»

Другой хантыйский орнамент, «Лягушка», связан с образом богини-матери Калтась. Лягушка – одна из ее ипостасей, наряду с зайчихой и лебедем. Это наиболее древняя ипостась, земноводная. Все, что связано с Великой Матерью (Калтась) это, прежде всего, воспроизводство жизни, изобилие жизни, а отсюда связь с родильной обрядностью, с женщинами и с детьми. [5; 4]

Богиня Калтась – это персонаж, связанный со сложной системой визуальных и событийных воплощений в виде ритуалов, танцев, материальных артефактов, орнаментов. Это мифологический комплекс, все элементы которого взаимосвязаны. «Лягушка» – часть этого комплекса. На языке анимации можно раскрыть этот орнаментальный мотив в контексте образа

богини. И в процессе решения творческой задачи – превращения реальной прыгающей лягушки в орнаментальный мотив, олицетворяющий богиню – возникают открытия и вопросы, которые не возникли бы, не будь этой интерпретации.

Конечно, подобные интерпретации создаются с учетом знаний о культурно-историческом контексте, в котором возник орнамент. Иначе из герменевтической они превращаются в арт-практику.

Точное, деликатное обращение с таким материалом, как традиционный орнамент, сочетание научного подхода и творческой интуиции позволяет создавать анимационные проекты – исследования, которые могут существовать и как самостоятельные герменевтические практики, и найти свое место и в образовании и в экспозиционном пространстве.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гадамер Г.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. [Электронный ресурс]. URL: <http://elenakosilova.narod.ru/studia2/gadamer2.htm>.
2. Головнёв А.В. Говорящие культуры: традиции самодийцев и угров. Екатеринбург: УрО РАН, 1995.
3. Кузнецов В.Г. Герменевтика и гуманитарные науки [Электронный ресурс]. URL: <http://elenakosilova.narod.ru/studia3/kuznetsov12.htm>.
4. Молданова Т.А. Орнамент хантов Казымского Приобья: семантика, мифология, генезис.
5. Перевалова Е.В. Между кочек живущая женщина (культ лягушки у обских угров) // Уральский исторический вестник. 2010. №1 (26). С.119-129.
6. Прохоров А.В. К философии // Киноведческие записки. 1991. №10. [Электронный ресурс]. URL: <http://animalife.ru>.
7. Томск: Изд-во Том. ун-та, 1999.
8. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. В. 2-х томах, т. 2. М.: Гаятри, 2007.