

ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ В СОЦИОПОЛИТИЧЕСКОЙ ФЛЭШ-АНИМАЦИИ

А. И. Башук

В статье рассматриваются элементы мифологизации в формате флэш-анимации.

Ключевые слова: миф, время, пространство

У статті розглянуто елементи міфологізації у форматі флеш-анімації.

Ключові слова: міф, час, простір

The article deals with elements of mythologization in the flash-animation format

Key words: myth, time, space

Мифологизация выступает универсальным принципом человеческого мышления, которому свойственно структурировать мир, устанавливать в нем причинно-следственные связи. С развитием информационной сферы, в частности таких коммуникационных каналов, как телевидение и электровизуальные технологии, которые интегрируют различные виды информации – звуковую, словесную, визуальную, увеличивается роль иррационального фактора, участвующего в моделировании картины мира. В связи с этим можно говорить об изменении статуса виртуального мира, который начинает влиять на реально протекающие социально-политические процессы. Г. Почепцов, например, анализируя современные войны, справедливо отмечает, что мир вступил в период постмодерна, когда потеряны его организующие правила, все перемешалось [1]. Для информационного общества характерно стирание, размывание границ, что является определяющей чертой мифотворчества, основанного на комбинировании различных контекстов, – только материалом выступают не страницы искусства, а экран, глянцево-журналы и другие продукты масс-культуры.

Мифологическая нагрузка, которую несут различного рода тексты массовой коммуникации, помогает воспользоваться уже готовыми мыслительными клише, существующими в сознании людей, или же, наоборот, сформировать новые. Под текстом массовой коммуникации мы понимаем связанное соединение различных семиотических систем и кодов – как правило, вторичных, – которые апеллируют к социально значимым событиям и, соответственно, способствуют социализации зрителя, обладая огромным манипулятивным потенциалом.

Наиболее характерными областями мифотворчества для массового потребления являются сегодня рекламные и политические тексты, о чем свидетельствует высокий уровень их прецедентности: цитация и обыгрывание в так называемых юмористических проектах, которые, безусловно, также являются пропагандистскими. Интересна в этом плане компьютерная анимация, которая аккумулирует все культурное богатство смежных искусств, обладая, пожалуй, самым широким набором средств моделирования «невозможного». В аспекте нашего внимания – флэш-анимация, представляющая собой социально-политическую опосредованную коммуникацию. Подобные проекты можно рассматривать как специальные коммуникативные технологии, как правило, они функционируют в жанре иронической трагедии (например, «Семья Грищенко», PUTYANA, AntiPR, AntiToons). Хотя открытым остается вопрос: рассчитаны ли они сугубо на ироническое восприятие и обладает ли адресат достаточным порогом критического восприятия, способен ли он анализировать информацию. Упрощенный на современном этапе развития компьютерных технологий процесс создания флэш-мультсериалов, их популярность среди Интернет-пользователей в какой-то мере отражают инфантилизацию современной массовой культуры, не последнюю, а может, даже определяющую роль в которой сыграл технический прогресс. Указанные тенденции являются благодатной почвой для мифотворчества. (Например, сегодня мы наблюдаем тотальное увлечение героями волшебных сказок, как-то: «Гарри Поттер», «Властелин колец» (отметим, что данные произведения экранизированы в сериальной структуре, на волне их успеха появилась новая голливудская экранизация «Питера Пэна».)

Цель данной статьи – рассмотреть элементы мифологизации в формате флэш-анимации. Каждый текст определяется такими фундаментальными категориями культуры, как пространство и время. Их взаимообусловленность получила развитие в широко известной теории М. Бахтина, который ввел в научный обиход понятие хронотопа. Особым фактором в явлении пространства–времени является представление о *границе*. Ю. Лотман справедливо отмечает: «Всякая культура начинается с разбиения мира на внутреннее («свое») пространство и внешнее («их»). <...> Граница может отделять живых от мертвых, оседлых от кочевых, город от степи, иметь государственный, социальный, национальный, конфессиональный или какой-либо иной характер» [2, с. 175]. Пространство, которое определяется как «наше», «свое», «культурное», «безопасное», «гармонически организованное», противостоит «их-пространству», «чужому», «враждебному», «опасному», «хаотическому». Но бинарное разбиение – это основной и простейший случай, в зависимости от движения границы «возникает как бы полифония пространства, игра разными типами его членения».

Отметим, что игра пространством в условном (мифологическом) мире флэша наблюдается на концептуальном уровне его организации: оно то сужается – например, до размеров отдельной украинской семьи («Семья Грищенко», www.7ya.org.ua), рекламного агентства (AntiPR, www.antimult.ru), то расширяется до масштабов Вселенной (Smoke kills – AntiToons001, www.antimult.ru, Talibam, www.talibam.com). В обоих случаях мы встречаем пространственную метафору, точнее – синекдоху. Подобное условное пространство достаточно эффективно воздействует на аудиторию, меняя характер причинно-следственных связей, упрощая ситуацию. Например, в Smoke kills представлен следующий причинно-следственный видеоряд: бросающий курить – курящие рабочие – телефонный разговор Путина и Клинтона – Клинтон и Моника – секс-скандал в газетах – самолеты таранят ВТЦ (трагедия происходит вследствие того, что пилоты «зачитываются» сенсационными новостями из жизни Белого дома) – тонущий «Титаник» – война на море – ядерная война между США, Россией, арабским миром; один из последних кадров – земной шар, на котором в разных местах вспыхивают взрывы-«грибки». То есть меняется изначальная причина трагедии – и лежит она в абсолютно иной плоскости – во вредной привычке курить. Согласно данному видеоряду, тезис «Курение убивает» представляется достаточно аргументированным.

В другом мультфильме – Talibam – отражается вечная борьба между добром и злом: Буш, что называется, занят собственным пиаром, пытается настигнуть бомбами быстро передвигающегося по планете и дразнящего его Бен Ладена; последний эпизод – земной шар, часть которого откалывается вместе с террористом №1 – утверждает, что уничтожить «невидимый», но вездесущий терроризм возможно только в случае уничтожения части Земли. То есть подчеркивается дуалистическая основа мироустройства, упрощенно разделенного на две мифологизированные общности: «свои» – «чужие». Но отметим, что стереотипы обладают двусторонней направленностью [3, с. 181]. Так, данный пример предлагает и ответ на вопрос, каким способом можно избавиться от «всемирного зла» – терроризма: «мы за цену не постоем» – только ценой больших жертв. И этот вопрос, стоит ли уничтожать арабский мир, чтобы освободить планету от Зла, остается открытым.

Мифотворчество в формате флэша, основанное на смещении границ хронотопа, как правило, апеллирует к контекстам электровизуальной культуры, как-то: кино, телевидение, компьютерные игры. Особенно эффективно эти искусственные, виртуальные, миры внедряются в сознание подростков, что продемонстрировано на примере 12-летнего Вити, героя мультсериала «Семья Грищенко». Так, в критической для семьи ситуации он обращается со словами: «Мама, давай позвоним «Бригаде». Она замочит всех!» («Бригада» – популярный российский сериал о деятельности банды во главе с Сашей Беловым, который, несомненно, стал «героем нашего времени» в среде молодежи) (сер. 13 «Ошибка Prezidenta»). То есть для подростка виртуальные герои меняют свой статус и становятся не менее реальными. Не случайна описка Вити в школьном сочинении: «Основателі Києва – Кий, Шрек, Хорив» (Шрек – герой одноименного голливудского мультфильма). К тому же сами взрослые говорят о политической ситуации в стране с помощью лексики киномира, используя известные кинематографические контексты: Петр, глава семьи: «Всі політики – роботи. Володимир Литвин – справжній Вертер»; Нина Ивановна, мать Галины, на вопрос, понравился ли ей фильм «Матрица-3. Революция», отвечает: «Я вам кажу, точно, як виступлені Вітренко: смисла ніякого – одні спецефекти» и т.п. (сер. 9 «Матрица-Перематрица»).

К перемещению не только в пространстве, но – в первую очередь – во времени апеллирует сер. 6 AntiPRa – «Холодное лето 2003-го», которая перекликается с фильмом, повествующим о послесталинской амнистии заключенных – «Холодное лето пятьдесят третьего», когда разбой и воровство, «понятия» зоны ворвались в мирную жизнь. Примечательны в этом контексте лозунги, встречающиеся Паше, сотруднику рекламного агентства, который путешествует во времени: «Смело, товарищи, в руку!», «Получи свое, товарищ!», а также друг за другом расположенные надписи на красных полотнах – «Даешь!» – «Беру!» – «На!». Данные лозунги представляют собой сатирическое обыгрывание речевых штампов советского периода, которые подчеркивали ритуально-идеологический характер тоталитарного дискурса. Образ Г.А.Зюганова, лидера Компартии России – единственной оппозиционной партии, вошедшей в Госдуму, возникает в представлении Паши с вопросом, обращенным к нему: «Ты счастлив, мальчик?!» (здесь возможна апелляция к вечному процессу построения в рамках коммунистической идеологии «счастливого детства»), что приводит мультипликационного героя в ужас. Обратим внимание, что он путешествует **во сне**. Общеизвестно, что сновидения трактуются как проявления бессознательного человеческой психики, области мифологических значений. Так, исследователи языка кино-, телеискусства, признавая мифологичность семиотической системы кино и телевидения, обращают внимание на параллель между «языком экрана» и «языком мозга», на схожесть механизмов создания кинематографических образов и работы сознания во время сна [4, с. 9]. То есть в бессознательном пространстве Пашиного сна активизируются современные стереотипы о прошедшей коммунистической эпохе, и определяющая роль в процессе стереотипизации массового сознания, безусловно, принадлежит кино- и телеискусству, на что указывает название мультсериала.

Сфера бессознательного активизируется также во время клинической смерти, которая представляет собой пограничное состояние человека, балансирующего между двумя мирами – жизни и смерти. В одной

из серий AntiPRa (сер. 11 «Автокатастрофа») Финна, директор рекламного агентства, попав в аварию, путешествует по загробному миру, который традиционно включает бинарное разбиение – Рай и Ад. Подчеркнем, что в образе черта, проводящего по принципу рекламных акций экскурсию для героини по Аду (например, он встречает ее словами: «Поздравляю! Вы наш 100-миллионный посетитель! Разрешите предложить вам путешествие по нашей корпорации»), легко узнается представитель поп-культуры Илья Лагутенко, или Мумий Тролль. Здесь также мы встречаем А. Макаревича, ведущего популярной телепередачи «Смак», только в данном случае его блюда состоят из человеческих частей тела. Создается на визуальном уровне концептуальная метафора: информационная сфера, в частности рекламная, теле- и поп-культура, «готовит» массового потребителя, который в силу собственных пороков оказывается беззащитным перед воздействием медиа. Оценочная функция этого явления заключается в отрицательных коннотациях Ада. Но обратим внимание на тесное соприкосновение противоположных по своей сути пространственных ассоциативов – Ада и Рая, а также безусловных выгод того, кто работает на корпорацию «медиа-Ада». Так, Паша, которого Финна встречает в «Дизайн-студии» креативного бюро Ада, отмечает: «Вообще-то меня в Рай отправили, но здесь мой дизайн больше ценится». Уборщица Финнинского агентства, попавшая изначально в Рай, объясняет: «А я тут так – на полставочки». Таким образом, смешение миров (на уровне всех пространственных локусов, как-то: Ад – Рай, реальность – загробный мир), с одной стороны, является нормой, с другой – подчеркивает условность всего происходящего: ведь Финна в «реальности» мультипликации возвращается на землю ведьмой, сделав выбор между возможностью остаться в Аду или вернуться на землю в качестве его «агента» (напомним, она возглавляет рекламное агентство!).

К миру компьютерных игр обращается серия 15 «Семьи Грищенко» – «Свободу попугаю!», подчеркивая во многом виртуальный характер украинской политики: начальные кадры мультфильма визуально и звуковым оформлением моделируют пространство реал-игры DOOM: видеоряд представляет бегущего попугая, в которого стреляют гонящиеся за ним на джипе персонажи бандитского типа. Пропажей попугая у «очень важной особы» всерьез обеспокоена Служба безопасности Украины – птица выкрикивает политические компроматы типа «Мороз поддержит политреформу», «Виктор, не зарывайся», «Виктор – президент», правда, не уточняется, какой из трех, и др. Подчеркнем, что в мифологической символике попугай – медиатор между человеческим и потусторонним миром, что основано на способности птицы имитировать речь человека [5, с. 288]. В данном случае он – посредник между реальной политикой и ее виртуализацией, основанной на применении разнообразных информационно-коммуникативных технологий. Птицы, к тому же, выступают как непрменный элемент ритуала – обязательного атрибута мифологической коммуникации; часто с их помощью изображают поединок, в котором птица – пернатый помощник бога, а змея – его противник. В контексте украинских политических событий допустима параллель мультипликационного попугая со скандально известными генералом Кравченко и майором Мельниченко, которые обнародовали материалы, компрометирующие действующую власть. Данная интерпретация вписывается в схему подобного поединка, где противоборствующие стороны представлены Президентом и его противниками. Символично, что место поединка – информационная сфера: создаются комиссии, проводятся бесчисленные экспертизы – таким образом возникает виртуальный плацдарм для реальной борьбы оппозиции и власти, что особо значимо накануне президентских выборов. Отметим, что, согласно мифологической традиции, говорящая птица – как, впрочем, и ее прототипы, которые находят западную поддержку – имеет «чудесных» помощников в лице персонажей, апеллирующих к реальным Северинсен и Вольвенд (легко узнаются даже визуально) – экспертам по Украине в ПАСЕ: они обеспечивают ей политическое убежище на Западе. (Известна их негативная оценка политреформы, в частности конституционных изменений, принятых Верховной Радой 24 декабря 2003 г.)

Выводы. Таким образом, флэш-анимация, аккумулируя мифологический хронотоп массовой, главным образом электровизуальной, культуры, отражает воздействие информационного поля на потребителя медиа. В свою очередь, социополитическая мультипликация как специальная коммуникативная технология способствует виртуализации и без того символичной в современной картине мира действительности.

Литература:

1. Почепцов Г.Г. Постмодернистская война и ее особенности // Русский журнал. – 2001. – 5 дек. – Электронная версия.
2. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история. – М.: Языки русской культуры, 1999.
3. Васильев А.Д. Культивирование иррационализма как компонент мифологизации общественного сознания. – С. 174-185.
4. Самусенко О.М. Міфопоетичні джерела сугестії в російських телевізійних текстах: Автореф.... канд. філол. наук. – К., 2004.
5. Тресиддер Дж. Словарь символов: Пер. с англ. С. Палько. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999.