

УДК 791.43

ББК 85.373(2)

К296

А. Ю. Катрич (Шаханская)

Ростов-на-Дону, Россия

ГЕРМЕНЕВТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ ЗАПАДНЫХ СТРАН НА ТЕМУ ШКОЛЫ И ВУЗА *

На примерах конкретных мультипликационных фильмов западных стран на школьную и вузовскую тематику автором была сделана попытка осуществить герменевтический анализ.

Автор отмечает, что в подавляющем большинстве такого рода медиатексты – это мультипликационные сериалы 1990–2017 гг. производства США, Канады, Франции, Германии, Италии, Испании и др. Сюжеты, как правило, просты и не несут в себе глубокого идеологического или поучительного подтекста, в основной своей массе имеют развлекательный характер, но встречаются и обучающие и развивающие темы «Волшебный школьный автобус» (1994), «Приключения Джимми Нейтрона» (2011) и др.

Наибольшей популярностью пользуются мультфильмы, созданные с использованием в качестве персонажей известных мировых брендов игрушек «Школа монстров» (2010), «Клуб Винкс – Школа волшебниц» (2004–2015), «Барби: Академия принцесс» (2011) и др. Не менее популярны мультсериалы на тему школы и вуза, где в главных ролях – уже полюбившиеся зрителям герои «Университет монстров» (2013), «Школа вампиров» (2006–2010), «Каспер: школа страха» (2006), «Школа маленьких принцесс» (2007), «DC девочки-супергерои» (2015), «Геркулес» (1998), «Новая школа императора» (2006–2008) и др.

Менее популярны мультфильмы о необычных школьных буднях, которые происходят на первый взгляд с обычными школьниками «Аллен Грегори» (2011), «Детки из класса 402» (2010), «Детки подросли» (2003), «Садись,

двойка!» (2009), «Что с Энди?» (2001–2006), «Школа О`Грейди» (2004–2006) и др.

Типажи персонажей очень разнообразны, это сказочные и вымышленные персонажи, в том числе на основе литературных произведений, а также похожие на обычных школьников и учителей рисованные герои, помещенные в среду школьных и студенческих будней.

Ключевые слова: герменевтический анализ, анимация, мультипликационный фильм, школа, вуз, школьник, студент.

** Статья написана в рамках исследования при финансовой поддержке гранта Российского научного фонда (РНФ). Проект № 17-18-01001 «Школа и вуз в зеркале советских, российских и западных аудиовизуальных медиатекстов», выполняемый в Ростовском государственном экономическом университете.*

Anastasia Katrich (Shahanskaya)

Rostov-on-Don, Russia

THE HERMENEUTICAL ANALYSIS OF ANIMATED FILMS OF WESTERN COUNTRIES ON SCHOOL AND UNIVERSITY SUBJECT*

The article deals with specific examples of animated films in Western countries about school and University subjects. It gives there hermeneutic analysis.

The author notes that the vast majority of these media texts are animated series of 1990-2017 produced by the USA, Canada, France, Germany, Italy, Spain and others. The plots are usually simple without any deep ideological or instructive subtext, the bulk of them are entertaining, but there are also educational and developmental topics: «Magic school bus» (1994), «Adventures of Jimmy Neutron» (2011) and others.

The most popular animations are those where characters are famous brands of toys, such as «School of monsters» (2010), «Winx Club – winx» (2004-2015), «Barbie:

Princess charm school» (2011), etc. Animated series on the subject of school and University are equally popular. Their main characters are beloved by audiences: "Monsters University" (2013), «School for vampires» (2006-2010), «Casper: scare school» (2006), «School little princesses» (2007), «DC girls are superheroes» (2015), «Hercules» (1998), «The Emperor's New school» (2006-2008) and others.

The cartoons about unusual school days of ordinary students are less popular: «Allen Gregory» (2011), «Children of class 402» (2010), «Children grew up» (2003), «Sit down, deuce!» (2009), «What about Andy?» (2001-2006), «O'grady School» (2004-2006) and others.

The character types are very diverse; they are fabulous and fictional characters, based on literary works, or drawn characters similar to ordinary students and teachers, placed in the environment of school days.

Key words: hermeneutical analysis, animation, animated film, school, University, pupil, student.

*** Support and acknowledgement**

This article is supported by the grant of the Russian Science Foundation (RSF). Project 17-18-01001 «School and university in the mirror of the Soviet, Russian and Western audiovisual media texts», performed at Rostov State University of Economics.

Введение

Сегодня в век компьютерных технологий мультипликационные фильмы получают все большее распространение. Анимационные проекты расширяют зрительскую аудиторию, ее возрастные рамки. Анимация развивается не только как вид искусства, ее элементы все чаще используются и в игровом кино, многие исследователи видят большой педагогический потенциал мультфильмов. В последние десятилетия интерес к мультипликации заметно возрастает и как к реализации успешных бизнес-проектов. Активно развиваются телевизионные детские каналы, программа которых преимущественно состоит из мультфильмов и мультипликационных сериалов. Учитывая возрастную категорию зрительской

аудитории, сюжеты мультипликационных фильмов – это темы интересные и понятные детям среднего школьного возраста, о школьной жизни которых в последнее время в западных странах создается множество.

Материалы и методы

Материал нашего исследования – мультипликационные фильмы западных стран на тему школы и вуза; предполагается сравнительный герменевтический анализ визуальных медиатекстов, касающихся данной тематики (включая: анализ стереотипов, идеологический анализ, идентификационный анализ, иконографический анализ, сюжетный анализ, анализ характеров персонажей и др.), антропологический и гендерный анализ. Мы будем использовать методологии герменевтического анализа медиатекстов, разработанные А. Силверблэтом [Silverblatt, 2001] и У. Эко [Эко, 2005].

Дискуссия

Долгое время зарубежная анимация не была предметом серьезного исследования ученых, несмотря на то, что история анимации рассматривалась многими авторами достаточно подробно [Олешко, 1992; Ноштейн, 2005; Иванов-Вано, 1967; Wells, 2002; Solomon, 1994; Lenburg, 1991 и др.].

В последние годы эта ситуация постепенно улучшается за счет увеличения популярности мультипликационных фильмов, проведения многочисленных фестивалей и даже учреждение категории премии «Оскар». К тому же «...эта активно развивающаяся область кинематографа стала привлекательной и доходной частью медиабизнеса во всем мире» [Кривуля, 2008].

Отечественные авторы отмечают как педагогический потенциал мультипликации [Баженова, 2011; Самойлов, 1999 и др.], так и негативное влияние на подрастающее поколение сцен насилия на экране, а также нравственной несостоятельности содержания медиатекстов в свободном доступе [Тарасов, 1997; Шариков, 2000 и др.].

Зарубежные исследователи сопоставляют образы мировой анимации как искусства [Wiedemann, 2004], рассматривают анимацию как ремесло, [Beckerman,

2003], составляют каталоги и фильмографии [McCall, 1998; Beck, 1994], рассматривают анимацию через фильтр бизнеса и коммерции [Kanfer 1997] и др., но тема школы и вуза в анимации практически не рассматривается.

Результаты исследования

Нами проделан анализ мультипликационных фильмов зарубежных стран, в целях выявления мультфильмов, отражающих жизнь школы и вуза, школьников и студентов.

Место действия, исторический, религиозный, культурный, политический, идеологический контекст.

1. Исторический контекст:

а) особенности исторического периода создания медиатекстов, условия рынка, которые способствовали замыслу, процессу создания медиатекстов, степени влияния событий того времени на медиатексты.

Анимация больше всего ассоциируется, конечно, с американским мультфильмом. После первых работ Дж. Стюарта в blackton, Уинзор Мак-Кейя и Уолт Диснея «Глупые симфонии» (1929–1939), «Белоснежка и семь гномов» (1937), а затем мультфильмов Флейшера, Warner Brothers, MGM и upa studios, также изобретательных моделей на основе комиксов mayhem и социальной сатиры. Другой вид экспериментальной традиции появился в Европе благодаря таким авторам как: Эмиль Коль, Лотте Райнигер, Оскар Фишингер, Ladislav Starewich и Норман Макларен и др. Сильные местные традиции мультипликации были также представлены в Японии, России и Китае, и почти равномерно по всей Восточной и Западной Европе. Анимация Pixar и Dreamworks переместили анимацию в авангард развлечений художественного фильма с высококачественными франшизами, такими как «История игрушек» (1995–2010) и «Шрек» (2001–2010), но и самостоятельные произведения, такие как «Персеполис» (2007) и «Вальс с Баширом» (2008) также добились успеха. Анимэ – особенно фильмы Хаяо Миядзаки – пользуются международной привлекательностью. Большинство

крупных блокбастеров используют эффектные анимированные визуальные эффекты, и «Симпсоны», «Южный парк», и «Гриффины» остаются важными пунктами в телевизионном расписании [Wells, 2002].

Тему школы и вуза в зарубежной анимации до 1990-х гг. авторы использовали в своих работах довольно редко, она практически не встречается в полнометражных картинах. Сегодня же мультфильмы и мультипликационные сериалы, транслируемые на многочисленных детских каналах, популярны и очень распространены.

Начиная с 1960-х гг. набирает популярность и активно развивается телевидение, с чем приходится считаться и анимации. К 1980-м гг. начинают свое вещание детские телевизионные каналы. Становятся популярными мультипликационные сериалы. Среди них можно увидеть не только развлекательные, но и обучающие и развивающие сюжеты. К таковым можно отнести, например, «Волшебный школьный автобус» (1994).



Кадр из мультсериала «Волшебный школьный автобус» (1994)

Необычная учительница Мисс Фризл и ее ученики путешествуют по всей Вселенной, опускаются на дно океана, проникают в недра земли, изучают человека и многое другое, сюжеты разнообразны и показывают, что школьные будни могут быть интересными и очень увлекательными.

Но данный мультфильм скорее стоит в ряду исключений, большинство сюжетов в основе своей – это коммерческие проекты, и тему школы и вуза авторы эксплуатируют как наиболее близкую и понятную целевой аудитории, возрастные рамки которой чаще всего обозначены как «12+» («Каспер: Школа страха» (2006), «Клуб Винкс – Школа волшебниц» (2004–2015) и др);

б) как знание реальных исторических событий конкретного периода помогает пониманию данных медиатекстов.

С 1980-х гг. получают распространение мультфильмы и мультипликационные сериалы, персонажи которых созданы на основе сопутствующих линий игрушек, данная тенденция очень актуальна и сегодня. В полнометражном мультфильме «Барби: Академия принцесс» (2011) всеми известная кукла «Барби» поступает в академию, где берет уроки этикета и готовится стать принцессой.



Кадр из мультсериала «Школа монстров» (2010)

В обычные школьные будни с уроками, спортивными мероприятиями, а также межличностными отношениями, сплетнями, дружбой и предательством попадают и одни из самых популярных игрушек – куклы [«Монстр Хай»](#) в мультсериале «Школа монстров» (2010).

Тема школы и вуза, помимо телевизионных мультсериалов, встречается и в Спин-оффах (spin-off) к получившим известность полнометражным мультфильмам. После популярности мультфильма «Корпорация монстров» авторы решили рассказать предысторию о том, как главные персонажи Салли и Майк познакомились, обучаясь в университете на факультете страха «Университет монстров» (2013). Классическая история противостояния героев, ставших в итоге друзьями;



Кадр из мультфильма «Университет монстров» (2013)

с) примеры исторических ссылок в данных медиатекстах.

Несомненно, США является лидером в производстве и мировом прокате мультсериалов и мультфильмов на школьную и студенческую тематику, в том числе. Западные страны подвержены общим тенденциям в создании такого рода медиатекстов, но во многих сохраняется своеобразный колорит. Например, в Канадском мультсериале про необычную школу «Вэйсайд» много «канадского юмора». Необычная в нашем представлении школа, немного странные ученики и нестандартный подход в образовании.



Кадр из мультсериала «Школа Вэйсайд» (2000–2004)

2. Социокультурный, идеологический, мировоззренческий, религиозный контекст:

а) идеология, мировоззрение авторов данных медиатекстов в социокультурном контексте; идеология, культура мира, изображенного в медиатекстах.

Тенденцию использования в качестве персонажей популярных игрушек и уже ставших знаменитыми героев можно встретить и в европейских мультсериалах «Клуб Винкс – Школа волшебниц» (2004–2015, Италия), «Школа героев» (2009, Испания), «Школа вампиров» (2006–2010, Германия, Италия, Люксембург), «Школа маленьких принцесс» (2007, США, Португалия);

б) мировоззрение людей мира, изображенного в медиатекстах, иерархия ценностей согласно данному мировоззрению; как данные медиатексты отражают, укрепляют, внушают, или формируют отношения, ценности; поведение, мифы.

Изображение в мультипликационных фильмах западных стран на тему школы и вуза:

- в целом, мировоззрение оптимистичное, сюжеты демонстрируют обычную школьную или студенческую жизнь;

- *иерархия ценностей*: социальное благополучие, образование, межличностные отношения, чувства, знания, призвание;

- *основной стереотип успеха в этом мире*: самоутверждение, социальная стабильность, активность, образованность.

3. Структура и приемы повествования в данных медиатекстах.

Схематично структуру, репрезентативность, этику, особенности жанровой модификации можно представить следующим образом:

а) место и время действия медиатекстов:

- время действия медиатекстов, как правило, не определено, место действия может быть различным, чаще всего сказочным, несуществующим (школа волшебниц, школа монстров, академия принцесс и пр.);

б) характерная для данных медиатекстов обстановка, предметы быта: чаще обстановка – это школа, вуз, учебные классы, школьные коридоры, холлы, школьный двор, домашняя обстановка, улицы городов;

с) жанровые модификации: комедия;

д) (стереотипные) приемы изображения действительности: варианты построения композиции различны, учащиеся и преподаватели изображены не только во время уроков, но и в свободное от учебы и работы время;

е) типология персонажей: в образах, представленных в мультипликационных фильмах стран Запада на тему школы и вуза, фигурируют, как правило, школьники средних классов или студенты, учителя и преподаватели различных возрастов:

- *возраст персонажа*: от 6 до 70 лет;

- *уровень образования*: в процессе учебы в общеобразовательных учебных заведениях, высшее;

- *социальное положение, профессия*: школьник, студент, учитель, преподаватель;

- *семейное положение персонажа*: как правило, не акцентировано;

- *внешний вид, одежда, телосложение персонажа, черты его характера, лексика* зависят от целей автора медиатекста, как правило, внешний вид персонажей разнообразен и стилистически привязан к образу героев (монстров, вампиров, принцесс и пр.), которых помещают в образовательную среду. Черты характера и телосложения различны и зависят от типологии персонажа.

Выводы

На примерах конкретных мультипликационных фильмов западных стран на школьную и вузовскую тематику нами была сделана попытка осуществить герменевтический анализ.

В подавляющем большинстве такого рода медиатексты – это мультипликационные сериалы 1990–2017 гг. производства США, Канады, Франции, Германии, Италии, Испании и др. Сюжеты, как правило, просты и не несут в себе глубокого идеологического или поучительного подтекста, в основной своей массе имеют развлекательный характер, но встречаются и обучающие, и развивающие темы «Волшебный школьный автобус» (1994), «Приключения Джимми Нейтрона» (2011) и др.

Наибольшей популярностью пользуются мультфильмы, созданные с использованием в качестве персонажей известных мировых брендов игрушек «Школа монстров» (2010), «Клуб Винкс – Школа волшебниц» (2004–2015), «Барби: Академия принцесс» (2011) и др. Не менее популярны мультсериалы на тему школы и вуза, где в главных ролях – уже полюбившиеся зрителям герои «Университет монстров» (2013), «Школа вампиров» (2006–2010), «Каспер: школа страха» (2006), «Школа маленьких принцесс» (2007), «DC девочки-супергерои» (2015), «Геркулес» (1998), «Новая школа императора» (2006–2008) и др.

Менее популярны мультфильмы о необычных школьных буднях, которые происходят на первый взгляд с обычными школьниками, «Аллен Грегори» (2011), «Детки из класса 402» (2010), «Детки подросли» (2003), «Садись, двойка!» (2009), «Что с Энди?» (2001–2006), «Школа О`Грейди» (2004–2006) и др.

Типажи персонажей очень разнообразны, это сказочные и вымышленные персонажи, в том числе на основе литературных произведений, а также похожие на обычных школьников и учителей рисованные герои, помещенные в среду школьных и студенческих будней.

Библиографический список

1. *Баженова Л. М.* Искусство экрана в художественно-творческом развитии детей. 1-4 классы: методическое пособие. Программы. М.: Русское слово – учебник. 2011. 176 с.
2. *Иванов-Вано И. П.* Очерки истории развития мультипликации (до Второй мировой войны). М.: ВГИК, 1967. 147 с.
3. *Кривуля Н.* 3D – и смотри. Полнометражная анимация: от Диснея до новых времен // Искусство кино. 2008. № 6. С. 21–32.
4. *Ноштейн Ю. Б.* Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005. 123 с.
5. *Олешко В. П.* Так рождаются мультфильмы. Минск: Полымя, 1992. 165 с.
6. *Самойлов В. А.* Компьютерная графика и мультипликация как средство развития творческих способностей учащихся младшего возраста: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / В. А. Самойлов. СПб, 1999. 203 с.
7. *Тарасов К. А.* Насилие в кино: притяжение и отталкивание // Испытание конкуренцией / Ред. М. И. Жабский. М.: Изд-во НИИ киноискусства, 1997. С. 74–97.
8. *Шариков А. В.* Если сомневаешься, исключи. По поводу пропаганды насилия на телеэкране // Культура. 2000. № 46. С. 4–9.
9. *Эко У.* Роль читателя. Исследования по семиотике текста. СПб: Симпозиум, 2005. 502 с.
10. Beck J. (1994). *The 50 Greatest Cartoons: As Selected by 1,000 Animation Professionals*. Atlanta: Turner. 192 p.
11. Beckerman H. (2003). *Animation: The Whole Story*. Rev. ed. New York: Allworth. 309 p.
12. Kanfer S. (1997). *Serious Business: The Art and Commerce of Animation in America from Betty Boop to Toy Story*. New York: Scribner. 256 p.
13. Lenburg J. (1991) *The Encyclopedia of Animated Cartoons*. New York-Oxford. 455 p.
14. McCall D. L. (1998). *Film Cartoons: A Guide to 20th Century American Animated Features and Shorts*. Jefferson, NC: McFarland. 180 p.
15. Silverblatt A. (2001). *Media Literacy*. Westport, Connecticut – London: Praeger, 449 p.
16. Solomon Ch. (1994). *The History of Animation: enchanted drawings*. New York, Avenel, New Jersey. 356 p.

17. Wells P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press. 160 p.
18. Wiedemann J. ed. (2004). *Animation NOW!* London: Taschen. 576 p.

References

1. Bazhenova L. (2011). *The art of the screen in the artistic creative development of children. 1-4 classes: methodological guide. Curricular*. Moscow: Russian word - textbook. 176 p. (in Russian)
2. Beck J. (1994). *The 50 Greatest Cartoons: As Selected by 1,000 Animation Professionals*. Atlanta: Turner. 192 p. (in English)
3. Beckerman H. (2003). *Animation: The Whole Story*. Rev. ed. New York: Allworth. 309 p. (in English)
4. Eco U. (2005). *The Role of the Reader. Studies on the Semiotics of the Text*. St. Petersburg: Symposium, 502 p. (in Russian)
5. Ivanov-Vano I. (1967). *Essays on the history of animation development (before World War II)*. Moscow: the state Institute of cinematography. 147 p. (in Russian)
6. Kanfer S. (1997). *Serious Business: The Art and Commerce of Animation in America from Betty Boop to Toy Story*. New York: Scribner. 256 p. (in English)
7. Krivulya N. (2008). 3D and watch. Full-length animation: from Disney to new times // *The art of cinema*. No. 6. Pp. 21-32. (in Russian)
8. Lenburg J. (1991). *The Encyclopedia of Animated Cartoons*. New York-Oxford. 455 p. (in English)
9. McCall D. L. (1998). *Film Cartoons: A Guide to 20th Century American Animated Features and Shorts*. Jefferson, NC: McFarland. 180 p. (in English)
10. Norstein J. (2005). *Snow on the grass. Fragments of the book. Lectures on the art of animation*. Moscow: VGIK, C. 123. (in Russian)
11. Oleshko V. (1992). *And hence the cartoons*. Minsk: Polymya, 165 p. (in Russian)
12. Samoilov V. (1999). *Computer graphics and animation as a means of developing creative abilities of primary school students: Dis. ... cand. PED. sciences'*. St. Petersburg. 1999. 203 p. (in Russian)
13. Sharikov A. (2000). If in doubt, exclude. Regarding the propaganda of violence on the TV // *Culture*. No. 46. Pp. 4-9. (in Russian)
14. Silverblatt A. (2001). *Media Literacy*. Westport, Connecticut – London: Praeger, 449 p. (in English)
15. Solomon Ch. (1994). *The History of Animation: enchanted drawings*. New York, Avenel, New Jersey. 356 p. (in English)
16. Tarasov K. (1997). Violence in movies: attraction and repulsion // *Test competition / Ed. M. I. Zhabsky*. Moscow: Publishing house of the Institute of film. Pp. 74-97. (in Russian)

17. Wells P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press. 160 p.
(in English)
18. Wiedemann J. ed. (2004). *Animation NOW!* London: Taschen. 576 p. (in English)