

## ГЕРМЕНЕВТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ АНИМАЦИИ В ИССЛЕДОВАНИИ КУЛЬТУРЫ

Симакова Ю. А.

*ФГБОУ ВПО «Уральская государственная архитектурно-художественная академия», Екатеринбург, Россия (620075, Екатеринбург, ул. Карла Либкнехта, 23), e-mail: simakova\_3@mail.ru*

Предметом исследования в статье являются возможности искусства анимации как инструмента герменевтического исследования культуры. Как обладающие герменевтическим потенциалом, анализируются: 1) Присущая анимации творчески-рациональная практика одушевления, как придание качества живого движения любым объектам окружающего и воображаемого мира; деятельность по конструированию определённой картины мироздания, в которой происходит развёртывание анимационного движения. 2. Предметно-изобразительная специфика анимации: возможность изобразить несуществующие в реальности, порождённые воображением человека объекты и пространства на языке иносказаний и символов. Применительно к исследованиям культуры наличие у анимации герменевтического потенциала означает расширение возможностей недискурсивного исследования и визуализации смыслов феноменов культуры. Выявляются критерии научности подобных интерпретаций; формулируется методология исследовательского анимационного проекта, включающая этап репрезентации, вовлекающий в диалог с культурой и зрителя.

Ключевые слова: герменевтика, анимация, исследования культуры, динамический художественный образ, картина мира.

## HERMENEUTIC POSSIBILITIES OF ANIMATION IN THE STUDY OF CULTURE

Simakova Y. A.

*Ural State Academy of Architecture and Art, Ekaterinburg, Russia (620075, Ekaterinburg, street Karl Liebknecht, 23), e-mail: simakova\_3@mail.ru*

The subject of the research in the article is the possibilities of animation art viewed as an instrument of hermeneutic culture research. The next items are analyzed as having hermeneutic potential: 1. animation's specific creative and rational practice of animation that is adding the quality of living action to any objects of the surrounding or imaginary world; also constructing a certain world view, in which the animated action takes its place. 2. The subject-specific pictorial of animation: a possibility to depict some non-existing in reality imaginary objects and spaces by means of allegorical and symbolic language. Concerning culture studies, the presence of hermeneutic potential in animation implies the expansion of the non-discursive research possibilities and visualization of culture phenomena senses. The scientific nature criteria of such interpretations are revealed, the methodology of research animation project (including the representation stage drawing the spectator into the dialogue with culture) is formulated.

Key words: hermeneutics, animation, culture studies, the dynamic artistic image, the world view.

Исследование культуры как целостности является в культурологии методологической проблемой. Синтезируя различные методы и подходы, культурология расширяет представление о целостности; однако очевидно, что описание культуры только в виде рационально-дискурсивной модели недостаточно. Поэтому логичным является обращение к той сфере человеческой деятельности, где проблема целостности решена – к художественно-образному опыту искусства. По словам Г-Г. Гадамера, «...в опыте искусства мы имеем дело с истинами, решительно возвышающимися над сферой методического познания» [4. С. 19]. Однако остаётся непонятным, какой именно потенциал искусства как творческой деятельности по созданию художественных образов является ценным для гуманитарной науки, в чём он заключается и как им пользоваться. В данной статье анализируется связь

такого вида искусства, как анимация, с герменевтическим подходом и методом. Целью является доказать, что анимация обладает герменевтическими возможностями, позволяющими рассматривать её как инструмент научного исследования культуры.

Как известно, герменевтика – это теория, методология и «искусство» понимания смысла текстов. Под текстом подразумевается не только живая человеческая речь и письменные тексты, но и любая созданная человеком знаково-символическая система (например, «тексты культуры»), чей смысл непонятен или неочевиден. Герменевтический подход в культурологии характеризуется представлением о культуре как о «живом организме», субъекте, чьё понимание осуществляется посредством диалога. Этот «живой организм» *динамичен*, он изменяется в пространстве и времени, и его понимание необходимо осуществлять с учётом этих изменений. Методология герменевтического анализа подразумевает прохождение «герменевтического круга», основанного на процессе уточнения взаимоотношений целого и его частей исходя из позиции интерпретатора, приведения их к непротиворечивому единству. Постигание смысла текста в герменевтике считается бесконечным процессом, и каждая интерпретация (один и тот же текст может интерпретироваться по-разному) – этап этого процесса.

Герменевтика, или понимание, была определена В. Дильтеем как *базовый метод* гуманитарных наук вообще. Согласно «Наукам о духе», специфическим предметом гуманитарных наук является душевная жизнь человека в контексте всех жизненных феноменов, которая не может быть познана только логическими средствами. Ценности, переживания, суждения человека, и формы, в которых они выражаются вовне, – искусство, мораль, вера и др., – имеют, кроме рационального, и бессознательный компонент. Методом его познания Дильтей называет интуицию исследователя, вчувствование и сопереживание. Именно сочетание рациональных и интуитивно-эмоциональных элементов в исследовании позволяет постичь человека как целое.

Исходя из особенностей герменевтического подхода и методологии, мы можем сделать два вывода, определяющих логику нашего исследования.

Во-первых, герменевтическое исследование может осуществляться, кроме рациональных, недискурсивными средствами. В связи с этим актуализируется опыт и возможности экранного искусства – кинематографа и анимации, которые создают *динамичные* художественные образы.

Во-вторых, познавательная деятельность, направленная на открытие смысла какого-либо феномена культуры, опирающаяся на герменевтическую методологию, может считаться гуманитарным научным исследованием.

С точки зрения М. Хайдеггера, понимание есть «первоначальная форма человеческой жизни, а не только методологическая операция» [6]. В этом смысле любую деятельность по освоению мира, в том числе и создание художественного произведения, можно назвать пониманием.

О познавательных возможностях искусства писали такие исследователи, как А. Ф. Лосев, Г. Г. Гадамер, В. В. Бычков и др. В свою очередь, один из авторитетных создателей герменевтики Ф. Шлейермахер называет её *Kunstlehre*, что означает учение об искусстве. С нашей точки зрения, искусство осуществляет герменевтическое понимание действительности, т.е. искусство открывает смыслы. Смысл, по М. М. Бахтину, это «ответы на вопросы. То, что ни на какой вопрос не отвечает, лишено для нас смысла» [3. С. 350]. Очевидно, что создание произведения искусства есть решение задачи, в ходе которой художник находит свой ответ на вопрос, как должна быть формально выражена идея.

Процесс создания произведения искусства, помимо интуитивного компонента, имеет и рациональную сторону, выраженную в методологии. В качестве наглядного примера приведём методологию обучения рисунку студентов-художников. Во время профессиональной творческой работы её выделить сложнее, художник подсознательно следует усвоенным при обучении алгоритмам и индивидуально преобразует их.

Сопоставляя с алгоритмом герменевтического анализа основные этапы, которые нужно пройти ученику, чтобы создать грамотное и целостное произведение с натуры, мы видим их сходство. Это изначальная формулировка целей и задач (определение смыслового содержания постановки); определение точки зрения рисовальщика (линии горизонта); грамотная компоновка их в формате листа; изучение и воспроизведение характера предметов, их масштаба, пропорций, конструкции и т.д. Необходимо умение абстрагироваться, отвлечься от деталей и увидеть главное; упрощать и схематизировать сложную форму объекта до понятных геометрических форм; сочетать конструктивность с передачей живого впечатление от натуры. Методология создания художественного изображения подразумевает движение от простого к сложному, от целого к деталям и снова к целому, постоянное сравнение и сопоставление частей и целого.

Можно утверждать, что анимация, уходящая корнями в изобразительное искусство и впитавшая философию и методологию создания художественного произведения, безусловно, понимающая деятельность, имеющая отчётливо выраженный герменевтический характер.

Однако необходимо конкретизировать, в чём именно заключаются герменевтические возможности анимации применительно к исследованию текста культуры.

Под анимацией здесь мы понимаем синтетический *вид искусства*, художественного творчества, базирующийся на эффекте «одушевления» персонажей и образов; обладающий

способностью *познавать мир* как целое (и мир культуры в том числе) и имеющий для этого особый инструментарий. Этот инструментарий сформирован следующими возможностями и спецификой анимации.

1. Способностью анимации *одушевлять* на экране любой предмет или явление окружающего мира, в т.ч. и тех, которые существуют как неодушевлённые, посредством придания им движения. Причём, одушевление реализуется именно за счёт создания *живого* (не механического) движения, или, по В. Прохорову, через придание *психических свойств* тому, что изначально ими не обладало [8]. Сам факт одушевления роднит анимацию как с герменевтическим подходом, в котором культура предстаёт как субъект, так и с мифологическим мышлением, в котором окружающий мир буквально живой.

Рисунок (кукла, 3D объект и пр.) в анимации органично связан с движением. Движение выступает как реализация *потенции формы*, причём не только как динамическое развитие её пластических художественных характеристик, но и как неотделимое смысловое развитие. Приведём в качестве примера высказывание болгарского режиссёра-аниматора Т. Динова о движении, органичном некоторым феноменам художественной культуры:

«Если мы оживим рисунки с гробницы фараона Тутмоса IV, то поведение, взаимоотношение героев будут обусловлены господствующим здесь канонem: грудь развёрнута в фас, голова и ноги – в профиль; движение будет иметь подчёркнутую ритмичность и будет развиваться в одной плоскости, без третьего измерения. Другим будет движение, если мы оживим рисунки китайского художника Ци Бай-Ши. Характер их таков, что это будет движение с тихими, едва заметными ритмическими акцентами, переливающимися из одной формы в другую. Для рисунков Пикассо кубистического периода характерны конструктивность и известная рационалистичность. Они дадут движение, отличающееся от того, что получилось бы на рисунках Матисса» [2. С. 76-77].

Очевидно, что не только пластика формы, но и *знание* условий её возникновения и существования, *понимание* тех смыслов, которые вкладывал в неё автор, является условием создания органичного движения. Таким образом, процесс одушевления подразумевает наличие рациональной составляющей. Она выражена, во-первых, в осознанном изучении контекста возникновения и существования одушевляемой формы. Во-вторых, в технологии одушевления, которая является значимой областью профессиональной деятельности аниматора. Технология не является только набором способов осуществления «физики» движения, а и темпо-ритмическим и пластическим эквивалентом смысла.

Одушевлённый объект не существует в вакууме, ему необходимо пространство действия. Аниматор (художник и режиссёр), создавая пространство развёртывания анимационного движения, должен создать некие первоначальные структуры, определить

предметные и ценностно-смысловые параметры «мира», в котором будет что-то происходить. Занимаясь этой деятельностью, аниматор расширяет границы своих полномочий, превращается в некоего «демиурга», создающего определённую модель мироздания. Подобное моделирование в целом ряде случаев требует знания и учёта универсалий культуры – представлений о времени и пространстве, структуре устройства бытия, а также понимании меры художественной условности, не препятствующей восприятию и проживанию анимационного действия.

Эта способность анимации превратить статичное изображение в динамичный художественный образ, или, по А. В. Прохорову, «вернуть ранее утерянное, обеднённое» [8], в отношении исследования культуры может быть способом возвращения ей целостности. Ведь те образы другой культуры, которые явлены нам в статике (в первую очередь это образы художественной культуры: орнамент, пиктограмма, фреска, икона и др.) для носителя культуры, безусловно, живые, потому что развиваются в некие сюжеты и вплетены в общую картину мира.

2. Герменевтическими возможностями обладает своеобразный предметно-изобразительный язык анимации. На вопрос, *что* изображает анимация, можно ответить так: вымысел, фантазию. Однако если глубже задуматься, что собой представляют вымысел, фантазия (грёзы, сновидения, бред, воспоминания, представления и т.д.), то становится очевидным, что это не что иное, как внутренняя, душевная жизнь человека. Анимация, безусловно, может изобразить и вполне реалистичные объекты. Однако чаще всего – и это связано с рукотворностью создаваемого образа, его художественной свободой – изображается то, что в объективной реальности не существует. Известный отечественный режиссёр-аниматор, Ю. Б. Норштейн назвал анимацию «тайнами сознания и чувства, помещёнными на плёнку» [7]; Т. Динов говорил, что стремится в своём творчестве создать «портрет человеческой мысли» [2 С. 12]; Ф. С. Хитрук отмечал способность анимации «концентрировать мысль в образе и подавать мысленные образы визуально» [9. С. 126]. Человеческая мысль – подвижная субстанция, и наделённый движением рисунок можно считать наиболее точной её моделью.

Язык анимации иносказателен и символичен. Ему свойственны метафора, гиперболы, гротеск, аллегория – недаром анимацию называют «формой визуальной поэзии» [1. С. 12]. Это, с одной стороны, делает анимационные образы предельно содержательными, ёмкими и художественными; с другой стороны, указывает на связь анимации с глубинными механизмами человеческого мышления и бессознательного.

Как это расширяет инструментарий исследования культуры? У исследователя появляется возможность проникать в невидимые аспекты культурной реальности. Речь идёт

о фиксации различных типов мышления, реконструкции картин мира, структурах повседневности, т.е. именно тех разнообразных и разномасштабных моделях, которые больше всего интересуют культурологов. В сравнении с визуальной антропологией, которая совершает «открытие (наблюдение, изучение) человека в культуре и культуры в человеке средствами кино» [5. С. 22], анимация может визуализировать такие аспекты культуры, которые невозможно снять на камеру, а их дискурсивное описание недостаточно.

Способность анимации *одушевлять* неодушевлённые объекты; *возможность изобразить любой фантастический образ*; *свобода обращения с пространством и временем анимационного произведения* делает органичным изображение в первую очередь мифологического мира традиционных культур, точнее говоря, его образное моделирование, реконструкция.

Можно выделить следующие предметы визуализации культуры с помощью анимации:

- модели различных культурных эпох (в т.ч. представленного будущего), которые трудно или невозможно репрезентировать средствами кинематографа;
- идеально-духовные структуры и взаимосвязи внутри культуры;
- мифологическое и религиозное пространство и время;
- содержательно-смысловое наполнение культурных символов, обрядов, ритуалов и артефактов;
- смыслы продуктов художественной культуры различных регионов и периодов;
- различные аспекты гендерной, игровой культур, культуры детства и т. д.;
- модели различных культурных институций, к которым нужно приобщить зрителя, – музей, сообщество, театр и т. п.

Чтобы подобные визуализации носили научный характер, а не являлись лишь самовыражением автора, необходим учёт следующих исследовательских, проектных и нравственно-этических моментов:

- наличие сформулированной, понятийно выраженной исследовательской задачи в отношении отдельного артефакта или всей культуры;
- опора на определённую культурологическую теорию, обеспечивающая последовательность реализации замысла, т.е. концептуальность анимационного проекта;
- наличие осознанной проектной и творческой методологии, влияющей на эстетику решения, выбор стилизованных и художественных средств;
- диалог учёного и аниматора (автор может являться и тем и другим), обеспечивающий динамическое равновесие рациональных и образно-эмоциональных компонентов в продукте анимации;
- проблемность темы, выбранной для анимационной интерпретации;

– конвенциональность, коллегиальность при принятии решений, уводящая от возможного (для искусства) субъективизма: решение об истинности интерпретации принимается группой компетентных в данном вопросе людей.

По нашему мнению, когда речь идёт о решении исследовательской задачи в отношении постижения смысла какого-либо культурного феномена, глубину и качество анимационного проекта задаёт герменевтическая методология.

Тогда процесс создания анимационного проекта складывается из трёх частей.

Собственно *исследование*, которое подразумевает постановку цели и задач, или формулирование вопросов к тексту; эмоциональное и рациональное погружение в мир самого феномена и картины мира, в которой он возник и бытует. Рациональный этап исследования включает в себя осознанное исследование контекста и прохождение герменевтического круга; эмоциональный подразумевает познавательное движение от целого к частному и, наоборот, как способ мышления и восприятия. На этом этапе визуальные поиски остаются большей частью интуитивными. После прохождения этапа исследования изначальная формулировка вопросов может претерпеть изменения и уточнения.

*Интерпретация*, представляющая собой концептуально-гипотетическое осмысление полученной информации в виде целостной системы образов. Именно здесь, в процессе активной интуитивно-рациональной деятельности совершаются визуально-смысловые открытия. На этом этапе визуальная трактовка осознанна, в полной мере отрефлексирована аниматором, понятна ему, и принята коллегиальным решением группы авторов.

*Репрезентация* – завершающая стадия проекта, подразумевающая вовлечение в процесс познания и диалога с культурой зрителя. Здесь требуется учёт психологии зрительского восприятия, продумывание сценарных ходов, позволяющих зрителю «войти» в пространство незнакомой культуры, стать соучастником её жизни.

Интерпретация и репрезентация тесно связаны: уже на этапе интерпретации учитывается, что продукт в конечном итоге должен быть понятен и зрителю, и на этом строится сюжетно-образное решение.

Формат подобных проектов может быть различным: от анимационного фильма до различных экспериментальных форм.

Приведём пример исследовательского этапа работы над анимационным культурологическим проектом по исследованию смысла мотива традиционного геометрического хантыйского орнамента. На первом этапе формулировка вопросов к тексту может звучать следующим образом: как нужно «одушевить» данную орнаментальную форму, чтобы сделать заложенные в ней смыслы проявленными? После прохождения этапа

исследования, формулировка уточняется: «Как возникла орнаментальная форма? Что оказало влияние на её специфическую стилизацию?». Соответственно, задачей становится визуализировать в виде динамического художественного образа процесс возникновения и стилизации формы в связи с картиной мира данной культуры.

Конечно, в создании анимационного образа, как и любого художественного образа, не может быть никаких единственно верных методик. Как отмечает Ю. Б. Норштейн, работа над новым фильмом каждый раз бросает режиссёра и художника в неизвестность. То же касается и исследования культуры средствами анимации: результат рождается по мере упорного и зачастую мучительного преодоления «тёмного поля» неведения и творческой растерянности перед новой задачей. По нашему мнению, эта неизвестность даёт дополнительный импульс для творческой мысли и интеллекта исследователя, позволяя ему открывать новое. Описанные в данной статье методологические шаги, с одной стороны, являются опорными точками движения в неизвестности; с другой стороны, позволяют говорить о научности анимационной интерпретации и её культурологическом характере.

### Список литературы

1. Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974.
2. Асенин С. В. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своём искусстве. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.
3. Бахтин М. М.. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 1979. – 424 с.
4. Гадамер Г-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. / Общ. ред. и вступит. ст. Б. Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
5. Головнёв А. В. О киноантропологии // Антропологический форум. – 2007. – № 7. – С. 21-32.
6. Кузнецову В. Г. Герменевтика и её путь от конкретной методики до философского направления. – РГИУ, 2002. – 68 с.
7. Норштейн Ю. Снег на траве. // Искусство кино. – 1999. – №9. URL: [http://kinoart.ru/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2947](http://kinoart.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=2947) (дата обращения: 20.06.2013).
8. Прохоров А. В. К философии анимации // Киноведческие записки. – 1991. – № 10. URL: <http://animalife.ru/library/iskusstvo-animacii/k-filosofii-animacii> (дата обращения: 15.06.2013).
9. Хитрук Фёдор. Профессия-аниматор: В 2 т. – Т. 2. – М.: Гаятри, 2007. – 304 с.



**Рецензенты:**

Мурзина И.Я., доктор культурологи, профессор, зав.кафедрой культурологии Уральского государственного педагогического университета, г.Екатеринбург.

Круглова Т.А., д.филос.н., доцент, профессор кафедры этики, эстетики, теории и истории культуры Институт социально–политических наук, департамент философии Уральского федерального университета им. первого президента России Б.Н. Ельцина, г.Екатеринбург.