УДК 778.534.66

М.Н. Самсонов

«ГӨЛНӘЗЕК» АНИМАЦИОН ФИЛЬМЫ МИСАЛЫНДА ЯШЬЛӘР АРАСЫНДА МӘДӘНИ ҮЗТӘҢГӘЛЛЕК ФОРМАЛАШТЫРУ

В статье рассматриваются проблемы о культурной самоидентификации в среде молодёжи и способах пробудить интерес данной социальной группы к наследию своего государства. В качестве инструмента для решения проблемы о культурной самоидентификации предлагается к анализу анимационное искусство. На примере мультфильма «Гульназек» Елены Ермолиной и Евгения Тишкина рассмотрено, как художественное произведение может стать наглядной репрезентацией национальной культуры с оглядкой на интересы социальной группы молодёжи. Сочетание формы и содержания мультфильма способно сформировать в подрастающей личности культурную самоидентификацию.

Ключевые слова: самоидентификация, культурный код, анимация, татарская культура, орнамент.

The article discusses problems of cultural self-identification among young people and ways to awaken the interest of this social group in the heritage of their state. Animation art is proposed for consideration as a tool for solving the problem of cultural self-identification. Using the example of the cartoon “Gulnazek” by Elena Ermolina and Evgeny Tishkin, it is examined how a work of art can become a visual representation of national culture with the attention to the interests of the youth. The combination of the form and content of a cartoon can form cultural self-identification in a growing individual.

Keywords: self-identification, cultural code, animation, Tatar culture, ornament.

Цифрлы технологияләр үскән һәм мәгълүмат ташкыны көчәйгән чорда үсеп килүче Z буыны яки «зумерлар» үсеше мәсьәләсе көн тәртибендә тора. Моннан тыш, глобальләшү һәм интеграция процесслары милли бердәйлек проблемасын, субъектның шәхси бердәйлеген билгеләргә мөмкинлек бирә [Kuznetsova, Goryacheva, Patenko, p. 907]. Үз-үзен, үз мәнфәгатьләрен һәм җәмгыятьтә үз урынын белгән уртача статистик бала да шундый субъект була. Хәзерге массакүләм мәгълүмат чараларыннан килгән хәбәрләр ташкыны кешегә бөтен дөньяны өйрәнү һәм аңсыз рәвештә хәтта үз иле белән бәйле булмаган мәдәният тарафдары буларак формалашу мөмкинлеге бирә. Димәк, Z буынында туган ил мәдәнияте белән үзтәңгәллекне үстерү өчен медиа каналларын куллану мәсьәләсе калка.

Традицион мәдәниятләрдә бөтен дөнья җанлы. А.В. Головнев болай дип яза: «Все видимые, мыслимые, воспринимаемые, осязаемые, создаваемые предметы и образы «живые» уже потому, что способны воздействовать на человека или запечатлевать 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» [Головнёв, с. 197]. Шулай итеп, мәдәниятне ачык итеп репрезентацияләү өчен милли мәдәниятнең җанлылыгын ассызыклый торган һәм шуның белән яшьләрдә үз республикасы казанышларына кызыксыну уятырдай инструментлар кирәк булачак, дип әйтә алабыз.

Анимация яки мультипликация формалашып килүче шәхестә үзен мәдәниятенең вәкиле буларак тою хисләрен тудырырга сәләтле. Анимациянең төп өстенлеге – «хәрәкәт» үзлегенә ия булуында. Башкача әйткәндә, теләсә кайсы милләтнең мәдәнияте белән бәйле статик символлар җанлана. Аерым алганда, В. Прохоров үзенең «К философии анимации» мәкаләсендә җанлануны мәдәниятнең «башланып китү» принцибы итеп карый. Ул аны мәдәниятне һәм аның барлык компонентларын кабул итүнең ниндидер уңай матрицасы сыйфатында күрә, һәм соңгысы «һәр мәдәни материалны яңа үлчәмнәр һәм сыйфатлар белән баетуга, тулыландыруга, материалны элеккегедән югарырак күтәрүгә» нигезләнгән [Прохоров].

Без анимацион әсәр үрнәген шартлы «триггер» буларак карый алабыз, ул яшьләрдә үз мәдәниятенә катнашы булу хисе формалаштыра ала. Бу исәптән, Татарстан Республикасы мәдәниятенә һәм шушы мәдәниятнең репрезентациясе булган «Гөлнәзек» анимацион фильмына мөрәҗәгать итәргә мөмкин. Әлеге әсәрнең авторлары – Елена Ермолина һәм Евгений Тишкин тарафыннан 2018 елда куелган.

Бу мультфильмның, беренче чиратта, эчтәлеге игътибарга лаек. Татар халык әкияте заманча экранлаштырылган бу проект сюжеты ягыннан хәзерге заман тамашачысының үз иле мәдәни мирасы белән диалогына корылган. Мультфильм авторлары, архетипик тарихка мөрәҗәгать итеп, аны хәзерге заман призмасы аша күрәләр, шәхси кичереш һәм кызыксынуларын да өстиләр. Мәсәлән, әкиятнең оригиналында Гөлнәзек – дошман алыпны күп тапкырлар алдаган хәйләкәр һәм тапкыр крестьян. Әкият төзелеше белән күпләргә таныш «Батыр тегүче турында әкият»не искә төшерә, анда да бит гади кеше антагонист-алыпның «күзенә төтен җибәрә». Әмма анимация интерпретациясендә, гомуми сюжет кысасы сакланган хәлдә, авторлар өстәмә мәгънәви детальләр кертәләр.

Режиссёр Е. Ермолина карашынча, Гөлнәзек һәм Дию – алар, асылда, тормыш хәлләре охшаш булган ике рәссам – «аларны өйдә аңламыйлар» [Романова]. Шул рәвешле, без әлеге фильмда сюжет үстерелеше Гөлнәзек белән Дию арасындагы мөнәсәбәтләрне актыртуга корылган, дип әйтә алабыз. Әкиятнең оригиналыннан аермалы буларак, Дию, хатыны кушуы буенча, Гөлнәзек белән дуслашырга тырыша. Моннан тыш, төп герой белән антагонистның охшашлыгы түбәндәгечә күрсәтелгән: фильмның башында Гөлнәзек агачка ничек сокланып карап басып торса, соңгы күренештә Дию Гөлнәзекнең ишегалдында агачны нәкъ шундый позада күзәтә.

Эчтәлек ягыннан «аңланмаган даһи» темасы универсаль һәм Россиянең теләсә кайсы мәдәни юнәлешләренә – романтизмнан реализмга кадәр хас. Z буыны өчен (аның вәкилләре – нигездә, формалашып килүче шәхесләр) мондый тема якын һәм аңлаешлы. Һәм татар баласы, хәзерге заман интерпретациясендә бирелгән фольклор образларын кызганып, әлеге персонажлар язмышы белән кызыксыну хисе кичерә. Шулай итеп, без «Гөлнәзек» анимацион фильмы мәдәни мирасның репрезентациясе генә түгел, хәзерге заман тенденцияләрен күздә тотып, ул аны яңадан карап чыга, дия алабыз.

Әмма мәдәни үзтәңгәллек формалаштыру өчен сюжет компоненты яки тиешле милләт фольклоры белән турыдан-туры бәйле эчтәлекле материал белән генә танышу җитми. Эчтәлекне бирүче форма да мөһим. Тамашачыларга үз идеяләрен җиткерү өчен, авторлар мультфильмны кулдан күчерү техникасында эшләгәннәр. Анимацияләү принцибы түбәндәгедән гыйбарәт: башта персонажларны бер халәттә, аннары икенче халәттә төшерәләр, соңыннан, монтаж вакытында, әлеге хәрәкәтләр бер-берсенә ялгана. Бу техника режиссёрның персонажларның «кара-ак» дихотомиясе белән генә чикләнмәгән эчке дөньясын ассызыклауны максат итүе белән бәйле, – ә моның өчен күчерү персонажларда алмаш детальләрнең күп булуын, шулай ук йөзләрнең дә даими алмашынып торуын таләп итә. Мультфильмда артикуляция юк, әмма эмоцияләр еш алышына. Мондый персонажлар Ю. Норнштейнның «Сказка сказок» һәм «Ежик в тумане» кебек эшләренә хас.

Персонажлар анимациясеннән тыш, антуражга да игътибар бирү сорала. Режиссёр Ермолина сәнгать киңлеген ике – көнкүреш һәм фантастик өлешләргә бүлү турында болай ди: «...в начале фильма это откровенно акцентировано: сцена, персонажи. В противовес этой есть другая, сказочная, среда, не очерченная линиями горизонта, – это лес, дом дива. И у каждой локации свое художественное решение» [Романова].

Мультфильмның, аерым алганда, урманны чагылдырган фоны татар сынлы сәнгате өчен хас чәчәк орнаменты стиленә салынган. Әсәрнең башында сәнгати киңлек ниндидер яссы, төсле-төсле Шәрык келәмен хәтерләтеп ачыла, аның чуар бизәкләре эчендә [Хорихина, с. 47] Гөлнәзекнең йорты үсеп чыга, ә аннары тамашачы протагонист белән бергә искиткеч урманга эләгә. Мондый стильләштерү дөньяның бербөтенлеген, булган барлык элементларның аерылгысызлыгын ассызыклый. Һәм әлеге бизәлеш ярдәмендә авторлар Гөлнәзек һәм Дию дөньясы тышкы яктан контрастка корылуга карамастан, аларның бер-берсеннән аерылгысыз булуын күрсәтә.

Төсләргә килгәндә, без Гөлнәзек белән бәйле киңлектә өстенлек иткән сары төс һәм аның вариацияләре уңай эмоцияләр тудыруын билгели алабыз. Шул ук вакытта шартлы дошман Диюнең йорты караңгы төсләргә чорналган. Әмма, хәзерге интерпретация буенча, Дию тискәре персонаж түгел. Шуңа күрә аның дизайнында зәңгәр

төс өстенлек итә, ул, кагыйдә буларак, күңелне тынычландыра һәм шомлылыкны киметә. Моннан тыш, зәңгәр – күк, тәңре төсе, татар шигъриятендә ул еш кына матурлык, бәхет, хыял, бай эчке дөнья образларын гәүдәләндерә [Усманова]. Шуңа күрә тамашачы Гөлнәзеккә генә түгел, ә аның дошманы Диюгә дә симпатия күрсәтә, аның югары максатларын, өметләрен бүлешә.

Шулай итеп, аерым фильмнарны анализлау күрсәткәнчә, фольклор әсәрләрен хәзерге заман тенденцияләрен исәпкә алып анимацион эшкәртү яшь кешедә мәдәни үзтәңгәллек, тарихи үткәненә хөрмәт, киләчәккә өметле караш формалаштыра.

Әдәбият

Головнёв А.В. Говорящие культуры: традиции самодийцев и угров. Екатеринбург: УрО РАН, 1995. 606 с.

Прохоров А.В. К философии // Киноведческие записки. 1991. № 10. [Электронный ресурс]. URL: http://animalife.ru (мөрәҗәгать көне: 23.03.2024).

Романова А. Есть татарская псевдокультура – вся помпезная, золото, матур, и есть настоящая // [Электронный ресурс]. URL: https://m.realnoevremya.ru/articles/119453-est-tatarskaya-psevdokultura-vsya-pompeznaya-zoloto-matur-i-est-nastoyaschaya?_url=%2Farticles%2F119453-est-tatarskaya-psevdokultura-vsya-pompeznaya-zoloto-matur-i-est-nastoyaschaya&ysclid=lsjb659lwx232911274#from_desktop (мөрәҗәгать көне: 23.03.2024).

Усманова Л.А. Фукциональные особенности цветообозначений в русском и татарском языках (на материале языка художественных произведений) // Научный Татарстан. 2009. № 1. С. 182–186.

Хорихина П. О маленьком фильме с большой душой // Юный художник. 2020. № 12. С. 47–48.

Kuznetsova E., Goryacheva O., Patenko G. The problem of national identity. Concepts of ethnos and nation // 3rd International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM. 2016. Book 3. Vol. 2. P. 907–916.

Самсонов Максим Николаевич,
ТР ФА Г. Ибраһимов исемендәге Тел, әдәбият һәм сәнгать институтының Сәнгать белеме үзәге аспиранты