

## **Образ Африки и африканцев в советских/российских и зарубежных анимационных фильмах**

(Исследование выполнено при финансовой поддержке РГНФ в рамках научно-исследовательского проекта РГНФ «Восприятие Африки в России. Эволюция образа Африки в средствах массовой информации.», проект № 06-03-02108а)

В рамках проекта РГНФ, посвященного изучению восприятия Африки в России, было проведено исследование продуктов массовой культуры, которые позволяют выявить основные составляющие образа Африки, сложившегося в советский период и в современной России. Был проведен отбор и анализ анимационных фильмов, в которых присутствует африканская тема. Для анализа было отобрано порядка 20 мультфильмов. Следует отметить, что поиск мультипликационных фильмов с африканской тематикой был затруднен, в связи с тем, что исследовательскому коллективу не удалось наладить контакт с Госфильмофондом и получить доступ к базе данных. Участникам проекта пришлось самостоятельно формировать базу данных по мультфильмам. Это касается и художественных фильмов и сериалов. Во многом этой работе помог опрос респондентов, проведенный в 2006 году. Анкета содержала открытые вопросы, в которых респондентов просили назвать известные им советские/российские и зарубежные фильмы, сериалы, мультфильмы, музыкальные клипы, в которых присутствует африканская тематика или играют темнокожие артисты. Интернет-портал, посвященный советской и российской анимации – <http://www animator.ru>, также позволил скорректировать подборку мультфильмов для анализа. К сожалению не все мультфильмы оказались доступны для просмотра, такие как, например, мультфильмы «Полигон» (1977), «Акула» (2000).

На основе проведенного анализ отобранного материала, авторам проекта удалось составить наиболее общее представление об образе Африки и африканцев, отраженном в советской/российской и зарубежной (находящейся в видео прокате в России) анимации. Результаты этого анализа изложены в данной работе.

Почему анимационные фильмы, как продукт массовой культуры, отобраны для анализа? В сознании людей мультфильм и его образы могут жить самостоятельной жизнью. И объясняется это не только тем, что анимация благодаря телевидению превратилась в такой же наркотик массового общества как телевикторины, сериалы, уводящие зрителя в виртуальную, мифическую реальность и отвлекающие от проблем повседневности (1) Впервые мультфильмы как источник для изучения состояния массового сознания были использованы Э. Фроммом. Исследуя мультсериалы Уолта Диснея, Фромм пришел к выводу, что мультфильмы про Микки Мауса, позволяли американцам «мирно» пережить рост деструктивной потребности в насилии, которая вызывается урбанизированным, высоко индустриализированным обществом (2).

Очевидно экзистенциальное воздействие анимации, ее созвучие глубинным, архетипическим структурам человеческого сознания. Эта суть анимации и ее значение для человека точно подмечена американским мультипликатором-экспериментатором Джоном Хэласом: «движение –

сущность анимации. Движение, вообще, естественная черта жизни. И животные, и люди постоянно проявляют себя посредством движения и очень эмоционально реагируют на все, что движется, особенно, если это движется быстро... Судя по тем первым формам графического искусства, которые дошли до нас, похоже, что человек всегда стремился «оживить» свои рисунки. Если бы только он смог вдохнуть жизнь в свои творения, то узнал бы великую тайну богов»(3).

Если вдуматься в слова Хэласа, то становится понятным, что появление анимации в современном обществе закономерно и, более того, необходимо. Анимация – это «обыкновенное чудо» повседневной жизни современного человека. В XX веке он, наконец, вернул себе то, без чего его жизнь, и жизнь, а первую очередь, повседневная просто не имела смысла в глубокой древности. Благодаря анимации вновь обрели душу утварь, животные, растения и вся окружающая природа. Анимация объединила анимизм и магию – древнейшие архетипические верования человечества, которые хранятся в памяти каждого из нас в виде закодированных интенций бессознательного. Можно предположить, что та радость и непосредственность, с которыми смотрят мультфильмы дети, и любопытство и умиление, которые вызывают мультфильмы у взрослых, бессознательно продиктованы ностальгией по «детству» человечества, целостному жизненному миру человека.

Анимация использует ряд механизмов, недоступных другим жанрам искусства, которые делают мультфильм понятным каждому зрителю. Преодолевая культурные, языковые и прочие барьеры, мультфильмы завоевывают массовую аудиторию. Мультфильмы настолько глубоко проникли в нашу жизнь, что для многих людей границы виртуальной реальности анимации и обычной реальной жизни стали более, чем прозрачными. Например, полнометражные диснеевские мультфильмы рассчитанные на «семейный просмотр», следовательно, не только на детскую, но и на взрослую аудиторию, не всегда воспринимаются последней адекватно. На пике популярности полнометражных мультфильмов 1990-х годов ассоциация американских феминисток подала в суд на компанию Уолт Дисней. Причина иска состояла в том, что в мультфильме «Покахонтас» главный герой капитан Смит обнимается со своей возлюбленной без рубашки (!), «что оскорбило ревнивых блюстительниц общественной нравственности. В своих претензиях к другим работам студии феминистки пошли еще дальше. Когда Симба (герой мультфильма «Король-Лев» – Г.С.) падает с горки, в поднявшемся с земли облачке пыли они разглядели очертания слова «Sex» (!!), а в сцене свадьбы из «Русалочки» министр и священник находятся, якобы, в состоянии сексуального возбуждения (!!!)»(4).

Отечественных исследований по анимации сравнительно не много. Среди крупных можно назвать работы Асенина С.В.(5) и Орлова А.М.(6), а также книгу Б. Иванова(7), посвященную японской анимации. Вероятно, это отчасти результат того, что в советское время мультипликация официально рассматривалась лишь в качестве особого жанра киноискусства (8), хотя она для самих мультипликаторов она таковой никогда не была. На Западе же, особенно в США, ситуация прямо противоположная. Анимации посвящены десятки книг, которые всегда пользовались большой популярностью и многократно переиздавались. Мода на японскую анимацию – анимэ – вызвало большой интерес исследователей к этому виду анимации. Количество публикаций, в том числе, а возможно и в первую очередь, интернет-публикаций, постоянно растет, как растет и интерес читателей к этому специфическому виду анимации.

Все, без исключения, исследователи отмечают условность анимации (С.В. Асенин, Г.Г.

Смолянов(9), А.М. Орлов, В.П. Олешко (10), Дж. Хэлас), солидарны с ними и сами мультипликаторы (Хитрук, Земан, Вукотич). В мультипликации условно все: и персонаж (будь-то рисунок или кукла), и движение, и пространство, и время. Вместо физической реальности анимация отражает те планы бытия, которые принято называть областью фантазии, сказки, вымысла, воображения, сна, галлюцинации, становясь неким резонатором, «которым мы улавливаем неосознаваемую часть себя»(11).

Здесь необходимо отметить еще одно свойство анимации, благодаря которому, она не оставляет нас равнодушными к ее творениям всю нашу жизнь. Вот как описывает это свойство А.М. Орлов: «по нашим наблюдениям подавляющее большинство анимационных (и не только) фильмов представляют собой мощные излучатели, создающие у зрителя переизбыток энергии определенного качества. Фильм работает как энергетический излучатель, бластер. Такое положение, возможно, связано с установкой большей части современных экранных продуктов на внедрение в сознание зрителя определенных образов, эмоций, идей, психем. По сути дела, это направленное психотехническое манипулирование сознанием»(12). И только, если художник стремится гармонизировать энергетическое воздействие фильма, «он закладывает в фильм нейтралистскую структуру чтобы очистить психику, а не загрузить новой информацией и энергией»(13). В этом свойстве анимации А.М. Орлов видит подобие катарсиса, свойственного классическим культурам. Г.Г. Смолянов отмечает, что «искусство кино, в частности мультипликация, обладает большой способностью воздействовать на сознание, мировоззрение, на формирование человеческой личности. Чем талантливее авторы фильма, тем сильнее их влияние на зрительскую аудиторию и тем большая ответственность ложится на них»(14).

Способность мультипликации воздействовать на глубинные структуры сознания (особенно, детского) довольно быстро стала рассматриваться как задача жанра. Каждый студент-культуролог должен был знать, что искусство мультипликации, «обладает большой способностью воздействовать на сознание, мировоззрение человека, на формирование личности»(15). Посредством мультипликационного героя советская мультипликация должна была воспитывать в подрастающем поколении достойных членов социалистического общества (16).

Сложны взаимоотношения анимации с современным обществом. Современное массовое общество не щадит человека, его чувства и потребности. Однако она создает условия для развития виртуальной, мифологической реальности массовой культуры, прежде всего благодаря средствам массовой коммуникации. Анимация активно использует эти возможности. Она дает людям шанс, хоть на время, погрузиться в фантастический мир. С другой стороны, ее нетрудно использовать для внедрения в массовое сознание определенных идей или мнений. За внешней безобидностью жанра скрываются мощнейшие манипулятивные воздействия и направления современной культуры. Подобное неоднозначное положение анимации может вызывать и обратную реакцию зрителя и исследователя: вместо интереса и доверия – подозрительность, а то и враждебность. В то же время эта настороженность проявляется не столь резко как по отношению к рекламе, политической агитации. Мультфильм мы смотрим, как правило, «на одном дыхании» – где тут уследишь, манипулируют тобой или нет?

Чтобы лучше понять механизмы психологического воздействия мультфильмов на зрителя,

обратимся к некоторым приемам анимации. Пользуясь классификацией А.М. Орлова, выделим два основных приема-образа, которые делают мультфильм понятным любому зрителю. Это – образы-синкреты и образы-комплексы. Синкреты и комплексы, по мнению А.М. Орлова, являются доминирующими способами мышления и освоения реальности на протяжении тысячелетий и в качестве таковых они запечатлены в мифологии, фольклоре, народном и прикладном искусстве (17).

Автором концепции синкретов и комплексов является Л.С. Выготский, который полагал, что каждый человек проходит эти две стадии развития мышления в детстве в «свернутом» виде. С четырех до семи лет у ребенка доминирует синкретическое мышление, а с восьми до тринадцати – комплексное. И поскольку комплексы и синкреты носят характер наглядный и конкретный, то Л.В. Выготский дает им название – «оптоидное мышление», подчеркивая их визуальность.

Очень важно, что у взрослых людей оптоидное мышление не исчезает, но лишь перестает доминировать. Это объясняет легкость в восприятии взрослыми мультипликации. Не всякий художественный фильм может быть понятен широкому кругу зрителей, многие фильмы находят отклик и понимание у ограниченного круга зрителей (элитарное кино). Для мультфильмов такая ситуация возможна не часто. За редким исключением (мультябстракции) анимация – это достояние массовой культуры.

Как же работают эти комплексы? Образы-комплексы возникают в результате объединения нескольких элементов. Отличительная черта комплекса – случайная, незакономерная связь элементов (18). А.М. Орлов выделяет пять образов-комплексов по Выготскому: 1) ассоциативный комплекс, 2) комплекс-коллекция, 3) цепной комплекс, 4) диффузный комплекс, 5) наглядное понятие.

Ассоциативный комплекс выражается в повторении одним персонажем движений другого. Комплекс-коллекция имеет несколько разновидностей, в том числе «человек + иное существо». Эта разновидность наиболее важна для данного исследования. Такой образ-комплекс присутствует в большом количестве мультфильмов, где героями являются животные, растения, неодушевленные предметы, которые наделены человеческими чертами и элементами поведения. Среди них – Розовая Пантера (Блейка Эдвардса), отечественные герои – Крокодил Гена и Чебурашка (Романа Качанова) и др. Восприятие этих образов усиливается путем озвучивания животных персонажей человеческой речью. Более того, голоса известных актеров придают персонажам и свои особые едва уловимые черты. Приглашение знаменитых актеров для озвучивания мультфильмов стало мировой традицией: на Западе это имеет во многом коммерческое значение, поскольку знаменитости увеличивают прибыль от проката картины, в России – это прежде всего культурная традиция, которая идет от истоков советской мультипликации, когда нарождающийся жанр пользовался всеобщим вниманием, а в озвучивании мультгероев принимали участие народные артисты СССР А.Н. Грибов, М.М. Яншин и др. Хотя при озвучивании западных полнометражных мультфильмов, российские прокатчики приглашают популярных российских актеров, певцов и других «персонажей» светской жизни, чтобы привлечь зрителей в кинотеатры.

Однако одних только образов-комплексов и синкретов недостаточно для создания мультфильма. Ему, как и кинематографу, необходимы эмоции. Именно благодаря эмоциям, передающимся через мир символов, мультипликация обретает ту уникальность, которая позволяет

ей быть доступной любой аудитории.

Если актер пользуется мимикой или жестами для передачи эмоций, то мультипликационному герою силы этих средств не хватает. Рисованный или кукольный персонаж нуждается в преувеличенной мимике. Особенно это касается оживших в мультфильмах неодушевленных предметов, лишенных эмоций в реальности. Вместе с тем анимация обладает гораздо большей эмоциональной нейтральностью, чем игровое кино. Мультипликация не работает с сильными эмоциями из-за своего специфического технологического нейтралитета. Поэтому «она разрабатывает поле слабых, тонких эмоциональных воздействий и, прежде всего, обращена к нежному, растущему и слабо защищенному сознанию ребенка, культивируя детские жанры»(19).

Но зато ей подвластна вся гамма слабых эмоций. К ним относятся: эмоция интереса (возбуждение); стыд (застенчивость); удивление; вина, раскаяние, печаль («лирические» эмоции по Орлову); презрение (пренебрежение). Эмоциональный интерес привязывает человека к жизни. А анимация вызывает интерес уже своей способностью оживлять, «очеловечивать» мир.

Стыдливость или застенчивость, по определению А.М. Орлова, это эмоциональный регистр детской культуры, который был присущ до последнего времени анимации в целом, (до появления порноанимации, фильмов-фэнтези в духе Ральфа Бакши, некоторых жанров анимэ). В детском искусстве существует табу на демонстрацию насилия, секса, издевательств, ужасов. Вероятно, именно из-за чистоты детских мультиков взрослые с таким удовольствием их смотрят, отдыхая от сильных и далеко не всегда положительных эмоций. Позволим себе предположить, что сочетание несочетаемого – чистоты и демонстрации насилия, которые можно наблюдать в большом количестве анимэ, еще больше притягивает зрителей.

Особенно активно используется в анимации эмоция удивления. Это – развлекательные мультсериалы с трюками, фокусами, юмором. Эмоциональный регистр презрения или пренебрежения, который находится на границе между слабыми и сильными эмоциями, как правило присутствует там, где есть отрицательный персонаж.

Итак, мультфильм – это очень тонкий психологический вид искусства, который, благодаря своим специфическим особенностям (использование комплексов и синкретов и воздействие с помощью слабых эмоциональных регистров) доступен практически каждому зрителю. Воздействие глубоких психических факторов создает огромную аудиторию для мультипликации.

Советская анимация не часто обращалась к африканской теме. В большинстве случаев Африка была фоном для приключений персонажей или поучительных историй, которые должны были научить маленьких зрителей правильному поведению. Однако, это несколько не умаляет ценности этих мультфильмов для советской/российской анимационной традиции и мировой анимации.

В 1936 году была экранизирована сказка Р.Киплинга «Слоненок», по которой в последствии был снят еще один мультфильм. 1943 году был снят мультфильм «Краденое солнце» по сказке К. Чуковского, где медведь победил злобного крокодила на ринге, который солнце украл у всех зверей. Кстати, еще одна сказка Чуковского, в которой есть африканская тема, была экранизирована – это «Доктор Айболит».

В 1960-х годах появились сразу несколько мультфильмов с африканской тематикой. Любимый не одним поколением зрителей, мультфильм «Каникулы Бонифация», где отзывчивый Лев

«показывал цирк» маленьким африканцам, хотя ехал в отпуск с мыслью поймать золотую рыбку. Собственно он ее и поймал, в виде благодарности маленьких зрителей, которые никогда до встречи с ним не видели цирк. М/ф «Самый большой друг» – экранизация поговорки «друг познается в беде», где маленькой африканской девочке помогают спастись от крокодила еще более маленькие звери, а большой бегемот струсил. «Крылья дядюшки Марабу» – сказка, в которой завистливый крокодил взял займы у марабу крылья и «прикинулся» драконом. В 1963 появился мультфильм «Африканская сказка», снятый по мотивам сказки Джомо Кениаты (лидера национально-освободительного движения Кении), в котором отражена борьба Черного человека против колонизаторов за свободу и независимость своей страны. В 1967 году была сделана вторая экранизация сказки Р. Киплинга «Слоненок» (в ней любопытному слоненку крокодил вытянул хобот).

В 1970-х годах вышли такие знаменитые мультфильмы как «Катерок» и «Как Львенок и Черепаха пели песню» запомнившейся зрителям песенками В. Шаинского, в том числе и знаменитой «африканской Чунга-Чангой»; «Птичка Тари», а также серия фильмов по рассказам Г. Остера – «38 попугаев», «Бабушка удава», «А вдруг получится?», «Привет мартышки». Отвечая на вопрос журналиста «почему фоном для мультфильма послужили джунгли, а не русский лес?», Г. Остер сказал, что «история про Слонёнка, Мартышку, Удава и Попугая вне всего. Вне стран, времени, пространства. Африка – довольно условная страна. Кто знает эти мультфильмы, помнит, что в них нет ничего, кроме четырёх персонажей. У них нет каких-то особенных предметов, событий, кроме отношений друг с другом. На самом деле, эти четыре персонажа представляют собой как бы одного ребёнка, одного зрителя. В каждом ребёнке, да и вообще в каждом человеке есть что-то от Слонёнка, Мартышки, Удава и Попугая. И только когда это всё гармонично в человеке, он нормальный, здоровый и счастливый. ...Если бы я брал русских животных, то у нас они слишком давно используются. Лиса – хитрая, Медведь – сильный, грубый, Волк – злой, Заяц – трусливый. Всякий, нам привычный персонаж животного мира, уже много на себе несёт заранее заложенных качеств, к которым мы привыкли. Поэтому я и взял персонажи, в которые мог "положить" то, что считаю нужным, не привязывая к существующим представлениям о том, каким должен быть тот или иной персонаж. Я воспользовался не то чтобы заграничными, а менее знакомыми, менее привычными нам персонажами (20).

В 1980-х годах вышел 18-серийный кукольный мульт-сериал «КОАПП (Комиссия особо активной помощи природе)», в котором через поступки главных героев Обезьяны, Гепарда и Кита, в доступной форме рассказывалась детям как устроена природа и жизнь животных. По мотивам повести В. Губарева был снят мультфильм «Трое на острова» (1986), в котором в фантазиях мальчик Борис и его друзья попадали на необитаемый остров и переживали большое количество приключений. Один из друзей Бориса в фантазии оказывался чернокожим мальчиком. В 1988 году появилась комедийная сказка «Котенок с улицы Лизюкова», в которой котенок превращается в бегемота и оказывается в Африке, но при этом сохраняет кошачьи повадки и «сильную любовь» к улице Лизюкова в Воронеже.

Иностранные мультфильмы, находящиеся в видео прокате в России, в том числе по телевидению, где присутствует африканская тема, немногочисленны. Большинство этих

мультфильмов произведено в США, хотя есть мультфильмы из Европы и Японии. В большинстве американских мультфильмов Африка – это экзотический фон и животный мир, в котором разворачиваются вполне «человеческие» истории: проблема отцов и детей, мужская дружба, первая любовь, борьба за власть и т.д. и т.п. Среди полнометражных мультфильмов можно назвать ставший классическим примером - «Король Лев» (США,1998) и его продолжения – «Король Лев 2: Гордость Симбы» (США, 1998), «Король Лев 3: Хакуна Матата» (США, 2004), коммерчески успешный «Мадагаскар» (США, 2005) и его продолжение, недавно вышедшее на большой экран, «Большое путешествие» (США, 2006), а также сериал по мотивам фильма «Король Лев» «Тимон и Пумба» (США, 1995, 69 серий). Снятый по библейским сюжетам «Принц Египта» (США, 1998), тоже демонстрирует Северную Африку как фон, место действия, где разворачивается знаменитая история.

Особняком стоит французская картина «Кирику и Колдунья» (Франция-Бельгия-Люксембург, 1998). Автор сценария и режиссер картины Мишель Осело говорит, что хотел снять не просто экранизацию африканской сказки, а настоящий портрет Африки - могущественного царства, еще ни разу не находившего достойного воплощения в полнометражной анимации. Главным мотивом всего фильма стал вопрос младенца Кирику: «Почему колдунья злая?» У взрослых на все всегда, разумеется, есть готовый ответ. Но крошка Кирику ищет правду сам, а потому его поступки не так предсказуемы. Второй мотив фильма: не бойтесь колдуний. Достижению цели помогает не превосходство над другими и не слепая удача. Просто возьмите ситуацию в свои руки. Другие немаловажные темы фильма, по мнению режиссера, варьируются от собственно африканских, вроде важности семьи или племени, телесной гармонии - до универсальных: войны полов (Караба - не просто колдунья, но и красивая женщина, уничтожающая мужчин), альтруизма, практичности, траты времени, благородства, и, конечно, любви. Любви не только между мужчиной и женщиной, но и между матерью и сыном - нечастый сюжет традиционного фольклора. Было непросто выразить суть Африки в рисунке: африканские традиции сильны скорее в декоративном, но не в изобразительном искусстве. На создание образной среды фильма режиссера вдохновил опыт Анри Руссо. В изображении персонажей Осело стремился избежать карикатурности и добиваться того, чтобы их сущность непосредственно проявлялась экране. Здесь пригодился опыт искусства Древнего Египта. Предметы перекочевали в картину из негритянского искусства, а цветовую палитру он выбрал, обратившись напрямую к живым воспоминаниям своего африканского детства в Гвинее, в котором были и охристая деревня, и желтая саванна, и изумрудный лес, и зеленая река... Дом колдуньи был лишен всяческого цвета, что символизирует смерть, а изнутри - красный как сам ад. Финал картины расцвел всеми цветами радуги - ведь это праздник веселого разноцветного народа.

В фильм гармонично вписалась африканская музыка, одно из прекраснейших завоеваний мировой культуры. Над саундтреком работал знаменитый африканский композитор Юссу Н'Дур, живущий в Дакаре. Примечательно, что автор фильма выбрал для озвучивания африканских франкоговорящих актеров. «Фильм должен был звучать на французском (на нем разговаривает и большая часть Африки), но с другой стороны, мне не хотелось, чтобы голоса персонажей, живущих в дикой саванне, были записаны и скомпилированы в центре Европы, в Париже. Опыт использования настоящей африканской французской речи оказался потрясающим: легкий акцент привнес в картину непередаваемую ауру великого континента» (21).

Юссу Н'Дур сказал в одном интервью, что мультфильм – «это настоящая африканская история, с ней я мог себя идентифицировать. Он рассказывал о природе, детях, колдунах и древних культах – всем том, что составляет нашу мифологию, наши корни. Во-вторых, он позволил мне вновь обратиться к моим любимым традиционным музыкальным инструментам. Режиссер достаточно определенно высказался, что в картине не будет современных музыки и ритмов, а требуется более древний, аутентичный музыкальный пласт. ... увидев всю картину целиком, был сражен силой ее красок и оригинальностью характеров. Это идеальная Африка, не имеющая отношения к современным реалиям. Стилизованная и мифическая Африка, Африка детских сказок» (22). Этот фильм прошел в российском прокате без массивной рекламной кампании, в отличие от американских анимационных лент, но при этом может похвастаться многочисленными призами на международных анимационных фестивалях (в 1999, 2000, 2002 годах). В 2006 году Мишель Осело выпустил еще один мультфильм про маленького Кирику – «Кирику и дикие звери». Этот фильм – антология самых разных подвигов маленького африканца, о которых зрителям рассказывает его дедушка. Малыш разгадывает тайну разграбленного города, путешествует верхом на жирафе, восхищаясь красотами родного континента, спасая деревню, бросает вызов самой Смерти.

Японская аниме-индустрия, которая всегда чутко реагировала на потребности видео рынка, нашла нового героя, с которым могут идентифицировать себя многомиллионная аудитория африканского происхождения. Знаменитая студия «Гонзо» подготовила к выходу в ноябре 2006 года аниме-сериал из 5 эпизодов «Афросамурай». Примечательно, что премьера этого мини-сериала состоялась в США намного раньше, чем в Японии. Главного героя, т.е. собственно Афросамурая, озвучивал для американского проката один из самых востребованных в Голливуде афроамериканских актеров Самюэль Л. Джексон. Содержание фильма можно оценить по «лозунгу» главного героя, который переводится примерно как «ни любви, ни слез, ни пощады – только месть». Фильм не рекомендован к просмотру лицам моложе 18 лет, т.к. изобилует откровенными сценами насилия. В российском прокате этот сериал вышел на анимационном канале «2Х2», однако популярности не завоевал. Большинство зрителей канала, высказывая свое мнение на многочисленных Интернет-форумах, подвергли критике как содержательную, так и художественную составляющие этого анимэ-сериала.

Итак, какие главные выводы можно сделать из проведенного анализа отобранного материала. У анимации как жанра большие возможности по целенаправленному формированию позитивного образа Африки. Однако, как в советских/российских, так и в зарубежных мультфильмах авторы эксплуатируют «экзотику» африканского континента, используя ее в качестве фона для действия своих персонажей. В советскую эпоху целенаправленно снимались мультфильмы с идеологической составляющей, в том числе и по мотивам работ самих африканских политических деятелей. Иностранные мультфильмы, идущие в видео прокате в России, как правило, отличаются незамысловатым сюжетом, многомиллионным бюджетом и агрессивной рекламной кампанией. Авторские мультфильмы, которые стремятся показать Африку, как самоценность, зачастую снимаются годами, имеют слабую рекламную кампанию (и как следствие небольшие кассовые сборы), но получают много призов на международных престижных мультипликационных фестивалях. Азиатская анимационная индустрия стоит особняком, хотя есть предположение, что она будет

разрабатывать африканскую тему, если увидит ее коммерчески привлекательной.

---

- 1 См: Гуревич П.С. Буржуазная идеология и массовое сознание. М., 1980.
  - 2 Гуревич П.С. Буржуазная идеология и массовое сознание. М., 1980. С.181-182.
  - 3 Halas J., Manvell R. The technique of film animation. L.- N.Y., 1971. P.23.
  - 4 Овчинников О. Куклы, в которые играют люди // Миуса. 1996. № 1. С.13-14.
  - 5 См.: Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М., 1974. Асенин С.В. Мир мультфильма. М., 1986
  - 6 Орлов А.М. Аниматограф и его анима: психогенные аспекты экранных технологий. М., 1995.
  - 7 Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М., 2000.
  - 8 Например, вот какое определение анимации дает, изданный в 1970 г. словарь «Кино»: «мультипликационное кино (от лат. multiplicatio – умножение; ряд языков используют другое слово – одушевление, animation – франц., англ., animazione – итал.), синтетическое искусство, в основе которого лежит последовательный ряд специально созданных и «оживающих» на экране рисованных, живописных или объемно-кукольных образов, зафиксированных на пленке методом покадровой съемки. Проекция этих изображений на экран со скоростью 24 кадр/с создает иллюзию движения, эффект одушевления персонажей ... // Кино, энциклопедический словарь в 2-х томах. М., 1970. Т2. С.281-282.
  - 9 Смолянов Г.Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке: учебное пособие. М., 1984.
  - 10 Олешко В.П. Так рождается мультфильм. Минск, 1992.
  - 11 Орлов А.М. Аниматограф и его анима: психогенные аспекты экранных технологий. М., 1995. С.164.
  - 12 Там же. С.63.
  - 13 Там же. С.64.
  - 14 Смолянов Г.Г. Кукольный персонаж ... М., 1984. С.3.
  - 15 Мультипликация: методическая разработка для студентов-заочников факультетов культуроведения. М., 1993. С.5.
  - 16 Никиткина Е.Н. Проблема героя в современной советской мультипликации: автореф. дис. ... канд. искусствовед. наук. М., 1987. С.2.
  - 17 Орлов А.М. Аниматограф и его анима... , С.76.
  - 18 Там же. С.79.
  - 19 Там же. С.165.
  - 20 Интервью Г. Остера Телерадиокомпании «РИФ» Алтайский край. Бийск / <http://www.trk-rif.ru/?topic=19&id=33>
  - 21 [http://www.horosheekino.ru/KIRIKOU\\_ET\\_LA\\_SORCIERE.htm](http://www.horosheekino.ru/KIRIKOU_ET_LA_SORCIERE.htm)
  - 22 Там же.
-