

DOI: 10.15643/libartrus-2022.2.6

Мультипликация как форма медиапамяти: образ Петра I в анимационных фильмах

© Д. С. Артамонов

*Саратовский национальный исследовательский государственный
университет имени Н. Г. Чернышевского
Россия, 410012 г. Саратов, улица Астраханская, 83.*

Email: artamonovds@mail.ru

Статья посвящается исследованию мультипликации как форме медиапамяти на примере изучения образа Петра I в анимационных фильмах. Мультфильмы на историческую тематику являются важнейшим элементом медиапамяти, конструирующей коллективно разделяемые представления о Прошлом в цифровой среде. Медиапамять рассматривается в статье как особый механизм хранения и воспроизведения образов Прошлого, использующий визуализацию в качестве главного инструмента репрезентации истории. Историческая фигура Петра I занимает в современной медиапамяти особое место, будучи крайне мифологизированной. Основные мифы о петровской эпохе нашли отражение в анимационных фильмах, посвященных первому российскому императору. В статье рассматриваются не только студийные анимационные произведения, но также выполненные непрофессионалами, любителями мультипликации и истории. Участие непрофессионалов, составляющих массы интернет-пользователей, характерно для воспроизводства представлений о Прошлом в медиапамяти. Овладев цифровыми технологиями, в том числе и для производства мультипликационных фильмов, интернет-пользователи создают свои версии истории, подвергая ее глубокой интерпретации. Профессиональные мультипликаторы, создающие исторические мультфильмы, также несвободны от массовых стереотипов восприятия Прошлого и часто используют историю как фон для художественного творчества. Анимационные фильмы с упоминанием Петра I показывают, что история является частью популярной культуры, подвергаясь медиатизации в условиях цифрового общества.

Ключевые слова: *медиапамять, историческая память, мультипликация, Петр I, исторический миф, исторический мультфильм, образы Прошлого.*

В современном мире медиа определяют представление о реальности. Погружаясь в виртуальное пространство, индивиды воспринимают действительность такой, какой она передана в визуальных и вербальных образах медиасреды. История занимает определяющее место в формировании мировоззрения современного человека, что доказывает повышенный общественный и научный интерес к проблемам исторической памяти, наблюдаемый сегодня. Прошлое воспринимается как гарантия стабильности в постоянно меняющемся мире, то, что было, уже не изменишь, и оно действительно происходило в реальности, в отличие от виртуальной среды современности, где действительность превращается в иллюзию. Ценность Прошлого имеет непроходящее значение и дает человеку укорененность в настоящем и надежду на будущее. В массовом сознании оно предстает через персонализированные образы, исторические личности, зачастую мифологизированные, что составляет суть формирования коллективно разделяемых представлений о Прошлом.

Феномен коллективно разделяемых представлений о Прошлом осмыслялся в рамках концепций коллективной памяти (М. Хальбвакс), социальной памяти (Я. К. Ребане), культурной

памяти (Ю. М. Лотман, Я. Ассман), «мест памяти» (П. Нора) и исторической памяти (А. Ассман, Л. П. Репина). В этих исследованиях пространством формирования и функционирования механизмов воспроизведения образов Прошлого считались социум, культура, история, материальные и духовные символические объекты. Однако повсеместный процесс медиатизации и цифровизации социальной реальности привел к тому, что память о Прошлом стала конструироваться при помощи медиа.

Медиа, интегрировавшись в интернет-формат и социальные сети, стремятся к тотальному охвату действительности, что не могло не коснуться сферы формирования представлений о Прошлом. Прошлое как социальный конструкт создается при помощи медиа, аккумулирующими историческое знание во всех его формах, стирая грани между историей как наукой и исторической памятью как коллективным представлением о прошедших событиях и исторических фактах. Этому способствует применение цифровых технологий в производстве исторического знания и воспроизводстве образов прошлого. Оцифровка исторических источников и литературы, давшая возможность любому интернет-пользователю доступ к информации о Прошлом, лишь одна сторона этого процесса. Главным является использование компьютерных программ для обработки и интерпретации исторических сведений, а также участие масс пользователей социальных медиа в воспроизводстве и тиражировании исторических образов.

Современным интернет-пользователям доступны специальные исторические методы исследования, в том числе с применением информационно-компьютерных технологий (анализ больших данных, 3D-моделирование, ГИС-технологии и т. д.), но чаще всего они выбирают цифровые инструменты, которые превращают историческое знание в продукт массовой культуры. Вследствие чего, воспроизводство образов Прошлого перемещается в сферу видеоигр, интернет-мемов, видео-контента и постов в социальных медиа, графически обработанных фотографий и изображений, сетевой литературы (фанфикшн) и др.

Представления о Прошлом создаются в рамках эпистемических арен, особого знаниевого пространства, в котором действуют равноправные акторы: 1) ученые-профессионалы, интеллектуалы, художники, общественные деятели, лидеры мнений, создающие информационные продукты высокого качества для массового потребления; 2) массы интернет-пользователей, просьюмеров, участвующие в производстве исторической информации при помощи цифровых технологий и потребляющие то, что они произвели; 3) цифровые технологии, выступающие самостоятельным актором в производстве и распространении исторического контента, т.к. цифровизация исторических источников сделала возможной их компьютерную обработку без участия человека. Эпистемические арены формируются стихийно на площадках социальных медиа, создаваемых с целью интерпретации и обсуждения исторической информации. В них происходит нивелировка научного исторического знания и коллективных образов Прошлого. Исторические факты подвергаются мифологизации, стереотипизации и даже фейковизации, но они воспринимаются как отражающие историческую реальность, так как являются продуктом мыслительной деятельности «умных толп», применяющих цифровые технологии.

Новые способы воспроизводства исторических образов позволяют говорить о существовании особого механизма конструирования коллективно разделяемых представлений о Прошлом – медиапамяти. Медиапамять включает в себя все виды коллективной памяти: социальную, культурную, коммуникативную, историческую, так как медиа объединяют все социально-культурное пространство цифрового мира. Одним из важнейших каналов медиапамяти,

транслирующих образы Прошлого, является мультипликация, наряду с другими формами бытования медиа: кинематографом, телевидением, СМИ и т.д. Однако сфера анимации остается наименее изученной в плане возможностей влияния на конструирование представлений о Прошлом.

Между тем мультфильм имеет мощный потенциал для трансляции представлений о Прошлом, так как репрезентирует историю через ряд красочных визуальных образов. Являясь важной частью медиа-пространства, он становится носителем первичных исторических знаний и способствует формированию образа Прошлого [1, с. 6, 8]. Мультипликация объединяет различные виды визуального искусства и обладает высоким потенциалом эмоционального и эстетического воздействия. Она стимулирует творческую активность, раскрепощает мышление, влияет на воображение и фантазию [2, с. 512]. Мультфильм, рассчитанный на массового потребителя, помимо того, что носит развлекательный характер, преследует просветительские и воспитательные цели [3, с. 110]. В современной отечественной аниматографии прослеживается интерес к национальной культуре и истории. Историческая анимация вписывается в массовую культуру и транслирует идеи национальной идентичности визуальными средствами, через репрезентацию ментальных характеристик персонажей как носителей определенной культурной традиции, и воплощая внешнее сходство с исторической реальностью, воспроизводя атмосферу прошедших времен [4, с. 55]. В анимации формируется специфический художественный код, воспроизводящий символические маркеры национальных культурных ценностей, который создает иллюзию воссоздания Прошлого таким, каким оно было в действительности. Упрощенные и уплощенные формы массовой культуры обеспечивают через мультипликацию восприятие национальных и общечеловеческих ценностей, что способствует развитию исторического мышления, предполагающего не столько информированность, сколько формирование позиционного отношения к событиям и фактам на основе нравственных принципов и убеждений [5, с. 177]. Массовая культура не противостоит исторической памяти, а включается в воспроизводство образов Прошлого.

Анимация так же, как и сказка, существует на двух равноправных и взаимосвязанных уровнях: детском и взрослом. Детский уровень как бы маскирует значение сказки во взрослом контексте, однако взрослый уровень определенным образом воздействует на ребенка, даже если это им и не осознается. Социальная, политическая либо историческая аллегория остается непонятной детям – прямым адресатам сказки, однако она задает эмоциональный фон восприятия рассказываемых событий и закладывает модели поведения [6]. Исторический мультфильм рассказывает историю на детском уровне, делая ее понятной каждому, но направлен на воспроизводство устоявшихся представлений о Прошлом, созданных взрослыми.

Одним из самых клишированных периодов российской истории, нашедших отражение в современной мультипликации, является эпоха начала XVIII в., воплощенная в фигуре Петра I. Следует отметить, что для исторической памяти россиян характерна персонификация представлений о петровской эпохе через мифологизированный образ царя-преобразователя. Сложные исторические процессы, происходившие во времена правления Петра I, в сознании россиян сводятся к ограниченному набору исторических мифов, метафорически рассказывающих о его деятельности: строительство флота, создание бюрократии, европеизация России («окно в Европу», обрезание бород и введение ношения немецкого платья).

В российском обществе сохраняется повышенный интерес к фигуре царя-реформатора. По данным социологических опросов Левада-центра «Выдающиеся люди в истории», Петр I с

1989 г. входит в пятерку самых значимых исторических деятелей. Последний опрос от 21 июня 2021 г. сохранил позицию Петра I в этом рейтинге [7]. В телевизионном проекте «Имя России» 2008 г. в общем рейтинге Петр I занял 5 место среди имен других героев российской истории [8]. В России установлено более сотни памятников первому русскому императору. Его имя связывают с началом российской государственности, реформами и нововведениями, заложившими основы современного развития страны, что нашло отражение в мультипликации.

Одним из первых российских анимационных фильмов, где фигурирует образ Петра I, является рисованный мультфильм «Петр и Петруша», созданный на студии «Пилот» режиссером Ю. Прониным в 2005 г. Он входит в анимационную серию «Гора самоцветов», визуализировавшую сказки российских народов. Мультфильм «Петр и Петруша» также создан по мотивам одноименной русской народной сказки, но в нем четко прослеживается мифологизированный образ Петра I. В заставке мультфильма «Мы живем в России – Санкт-Петербург» и в нем самом проведена линия, связывающая историю этого города с его основателем. Сюжет строится вокруг огромного камня, попавшегося на пути царя и царской свиты, якобы препятствовавшего основанию города на берегах Балтийского моря. История с камнем выполняет две функции: она призвана показать приверженность Петра I технологическому прогрессу и исключительное доверие к иностранным специалистам, которые, впрочем, в мультфильме не справились со своей работой, используя самые современные для того времени средства. Кроме того, про этот камень в конце мультфильма говорится, что он стал постаментом для памятника «Медный всадник», установленному Петром I самому себе, что не соответствует действительности, но укладывается в логику сказки. Центральная сюжетная линия истории спасения Петра I солдатам от разбойников и возвращение его к придворной свите показывает простоту императора в общении с народом и свойственную ему строгость в отношении сановников. Тем самым в небольшом мультипликационном фильме визуализированы несколько петровских мифов, раскрывающих его образ, сложившийся в исторической памяти: миф об основании города Санкт-Петербурга, миф о технократизме царя, его ориентации на западную культуру и технологические достижения, миф о демократизме правителя в отношении к простым людям и жесткости к придворным и чиновникам. Несмотря на стремление, обусловленное художественными особенностями произведения, упростить образ Петра I в мультфильме, он получился сложным и противоречивым, но соответствующим коллективно разделяемым представлениям об этой исторической личности.

В 2007 г. вышел анимационный документально-исторический сериал «История государства российского», созданный на основе одноименного труда Н. М. Карамзина кинокомпанией «Стар Медиа» и студией «Бабич-дизайн». Петру I в нем посвящены серии с 356 по 400, визуализировавшие его образ, созданный усилиями великого русского историка, также приложившего руку к мифологизации образа царя.

Петр I в качестве второстепенного персонажа появляется в мультипликационном фильме «Чародей равновесия. Тайна Сухаревой башни» 2015 г. режиссера С. Серегина. В этом произведении он показан в Москве, где разворачиваются события противостояния его сподвижника Якова Брюса (в мультфильме белого мага) и магистра темной магии. Кроме Якова Брюса, имеющего реального прототипа в истории, все персонажи этого мультфильма вымышленные, как и события, с ними связанные. Однако фигура Петра I связана с реальными историческими событиями и мифологизированными образами, имеющими к нему непосредственное отношение. Действие мультфильма происходит в канун Нового года, празднование которого вводит

Петр I. Перед его окнами устанавливают новогоднюю елку солдаты Семеновского и Преображенского полков. Петр I показан как приверженец технологического прогресса и любитель механических игрушек. В одном из эпизодов он изображен за токарным станком. Черного мага-иностранца он принимает с почестями, но с некоторым недоверием, а своего сподвижника Якова Брюса он ценит как ученого, но к его магическим способностям относится с пренебрежением и грозитя прямо запретить занятия магией. Все эти черты Петра I делают его узнаваемым, так как они не противоречат исторической достоверности и укладываются в мифологизированную схему представлений о нем. Несмотря на то, что в этом мультфильме он связан с Москвой, где происходит место действия, в мини-сериале сиквеле «Тайна Сухаревой башни», снятому на 5 лет раньше (2010 г.) есть серия «Сон государев», где говорится о Санкт-Петербурге как «детище Петра I».

В 2017 г. компания Яндекс выпустила четырехминутный анимационный ролик, приуроченный к 320-летию посещения императором Европы «Наше все. Царь-плотник». В этом небольшом мультипликационном произведении авторам удалось собрать все основные мифы исторической памяти о Петре I, графически их изобразив: царь-плотник, обрезание бород и введение ношения немецкого платья, балов и ассамблей, строительство флота и реформа армии, «окно в Европу», Табель о рангах и реформа государственного аппарата управления, строительство Санкт-Петербурга на болоте. Интерактивная подача материала, стилизованная под поиск информации со смартфона в Яндекс-поисковике, способствует ее лучшему восприятию в современной цифровой среде и актуализирует стереотипные представления о петровской эпохе [9]. Короткий метр анимационного фильма позволил без особого ущерба для исторической достоверности воспроизвести основные вехи правления Петра I только благодаря тому, что был избран способ репрезентации истории через клишированные образы.

Этот же принцип был избран при создании мультфильма «Код Петербурга», снятого при поддержке Комитета по государственному контролю, использованию и охране памятников истории и культуры с целью ознакомления школьников младших классов с историей и архитектурой города на Неве в 2018 г. В основу сюжета лег комикс, который придумала ученица одной из санкт-петербургских школ [10]. В мультфильме представлен один из петровских мифов об основании Санкт-Петербурга на болотах, и показано определяющее влияние иностранных архитекторов на формирование замысла города с прямыми улицами.

Пример этого мультипликационного фильма демонстрирует участие непрофессионалов любителей истории в создании произведения, демонстрирующего исторические мифы. Среди подобных мультфильмов можно отметить «Сказ о том, как Петр I Новый год менял» (2018), созданный учениками мульт-мастерской в студии «Контур» города Новосибирска, где анимированный Петр I гуляет по лесу, встречает разных зверей и придумывает перенести дату новогоднего празднования. Авторами мультфильма стали дети 9–12 лет. Другим анимационным произведением, выполненным непрофессионалами, является мультфильм «Реформатор» 2011 г. режиссера И. Николаева и мультипликатора С. Манасевича, который воспроизводит два исторических мифа – «окно в Европу» и «обрубание боярам бород». Петр I показан огромным человеком, почти великаном, грозно рычащим на длиннорылых сановников.

Так же, как и предыдущие мультипликационные фильмы, в очень простой анимационной технике выполнен ролик «ПЕТР I биография детям | познавательный мульттик», размещенный на YouTube-канале «Маленький остров» в 2018 г. В анимированных картинках, сопровождаемых подробной текстовой вставкой, озвучиваемых диктором, рассказывается об основных

вехах биографии царя. Стремление авторов уплотнить в мультипликационном формате содержательную историю петровских преобразований неизбежно приводит их к необходимости рассказа о Прошлом через репрезентацию мифов и упрощенных образов исторической памяти. Все ранее упоминаемые исторические мифы о Петре I и его эпохе нашли отражение в этом мультфильме.

В технике анимированных иллюстраций создан в 2019 г. образовательный ролик «Петр I на пальцах / oversimplified в стиле minecraft (history matters на русском)» на YouTube-канале «Dmytro Vyshyvanyi». В нем история петровского времени подается в интерактивном формате с авторскими ироничными вставками, призванными адаптировать восприятие исторических сведений современной цифровой аудиторией. Использование цифровых технологий и упрощение исторического материала характерно для подобных любительских произведений.

Изображение императора во всех мультфильмах соответствует сложившемуся визуальному канону. Петр I обычно представлен в мундире Преображенского полка, высокого роста, с небольшими топырящимися усиками. Стилизованное изображение императора делает его узнаваемым персонажем, а уплощение и стереотипизация облегчают воспроизведение его визуального образа. Формат мультипликации позволяет создавать только мифологизированные истории о Петре I, соответствующие представлениям о нем, сложившимся в исторической памяти. Мультфильмы о Петре I играют значительную роль в конструировании Прошлого и формировании медиапамяти как особого механизма хранения, воспроизведения и забвения исторических образов в медиасреде.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-09-42063 «Петр I в исторической памяти современной России: репрезентация образа в медиасреде».

Литература

1. Капорина Ю. В. Мультфильм как источник первичных исторических знаний // *Евразийский союз ученых*. 2017. №3-2(36). С. 5–8.
2. Галиуллина А. Ю. Мультипликация как средство обучения и патриотического воспитания // *Образ Родины: содержание, формирование, актуализация: Мат-лы III Международной научной конференции*. М.: Московский художественно-промышленный институт, 2019. С. 512–514.
3. Гордиенко Я. С. Выразительные средства современной отечественной анимации // *Апробация*. 2016. №3(42). С. 108–110.
4. Измайлова Э. В. Визуальные технологии формирования идентичности в отечественной культуре детства // *Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры*. 2019. №4(41). С. 52–56. DOI 10.30725/2619-0303-2019-4-52-56.
5. Давыдова Н. В. Развитие культуры исторического мышления на основе медиагерменевтических технологий // *Научный поиск в современном мире: Сб. мат-лов XI международной научно-практической конференции*. Махачкала: Апробация, 2016. С. 176–178.
6. Липовецкий М. Сказковласть: «Тараканище» Сталина // *Новое литературное обозрение*. 2000. №5. URL: <https://www.chukfamily.ru/kornei/bibliografiya/articles-bibliografiya/skazkovlast-tarakanishhe-stalina>.
7. Левада-центр. Самые выдающиеся люди в истории. URL: <https://www.levada.ru/2021/06/21/samyevydayushhiesya-lichnosti-v-istorii/>.
8. Имя России. Исторический выбор 2008 г. URL: <http://www.nameofrussia.ru/>.
9. Яндекс выпустил мультфильм о реформах Петра I. URL: <https://mel.fm/novosti/6915487-yandeks-vypustil-multfilm-o-reformakh-petra-i>.
10. В Сети появился детский мультфильм про петербургскую архитектуру. URL: https://piter.tv/event/kod_peterburga/.

Поступила в редакцию 13.08.2021 г.

DOI: 10.15643/libartrus-2022.2.6

Animation as a form of media memory: the image of Peter the Great in animated films

© D. S. Artamonov

Saratov State University

83 Astrakhanskaya Street, 410012 Saratov, Russia.

Email: artamonovds@mail.ru

The article is devoted to the study of animation as a form of media memory on the example of studying the image of Peter I in animated films. Cartoons on historical themes have become the most important element of media memory, which constructs collectively shared ideas about the Past in the digital environment. The author considers media memory in the article as a special mechanism for storing and reproducing images of the Past, using visualization as the main tool for representing history. The historical figure of Peter I occupies a special place in modern media memory, being extremely mythologized. The main myths about the Peter the Great era are reflected in animated films dedicated to the first Russian emperor. The author explores not only studio animation works, but also those made by non-professionals, fans of animation and history. The participation of non-professionals, who make up the masses of Internet users, is characteristic of reproducing ideas about the Past in media memory. Having mastered digital technologies, including for the production of animated films, Internet users create their own versions of history, subjecting it to a deep interpretation. Professional animators who create historical cartoons are also not free from mass stereotypes of perception of the Past and often use history as a background for artistic creativity. Animated films with the mention of Peter the Great show that history has become part of popular culture, undergoing mediatization in a digital society.

Keywords: media memory, historical memory, animation, Peter I, historical myth, historical cartoon, images of the Past.

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at edit@libartrus.com if you need translation of the article.

Please, cite the article: Artamonov D. S. Animation as a form of media memory: the image of Peter the Great in animated films // *Liberal Arts in Russia*. 2022. Vol. 11. No. 2. Pp. 142–148.

References

1. Kaporina Yu. V. *Evraziiskii soyuz uchenykh*. 2017. No. 3-2(36). Pp. 5–8.
2. Galiullina A. Yu. *Obraz Rodiny: sodержanie, formirovanie, aktualizatsiya: Mat-ly III Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii*. Moscow: Moskovskii khudozhestvenno-promyshlennyi institut, 2019. Pp. 512–514.
3. Gordienko Ya. S. *Aprobatsiya*. 2016. No. 3(42). Pp. 108–110.
4. Izmailova E. V. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury*. 2019. No. 4(41). Pp. 52–56. DOI: 10.30725/2619-0303-2019-4-52-56.
5. Davydova N. V. *Nauchnyi poisk v sovremennom mire: Sb. mat-lov XI mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii*. Makhachkala: Aprobatsiya, 2016. Pp. 176–178.
6. Lipovetskii M. *Novoe literaturnoe obozrenie*. 2000. No. 5. URL: <https://www.chukfamily.ru/kornei/bibliografiya/articles-bibliografiya/skazkovlast-tarakanishhe-stalina>.
7. Levada-tsentr. *Samye vydayushchiesya lyudi v istorii*. URL: <https://www.levada.ru/2021/06/21/samye-vydayushchiesya-lichnosti-v-istorii/>.
8. *Imya Rossii. Istoricheskii vybor 2008 g.* URL: <http://www.nameofrussia.ru/>.
9. *Yandeks vypustil mul'tfil'm o reformakh Petra I*. URL: <https://mel.fm/novosti/6915487-yandeks-vypustil-multfilm-o-reformakh-petra-i>.
10. *V Seti poyavilsya det'skii mul'tfil'm pro peterburgskuyu arkhitekturu*. URL: https://piter.tv/event/kod_peterburga/.

Received 13.08.2021.