

УДК 27-526.6+165.023.1

О.Н. Иванчина*канд. филос. наук, доц., доц. каф. философии
Брестского государственного университета имени А.С. Пушкина***СЕМАНТИКА СОВРЕМЕННОГО МУЛЬТФИЛЬМА**

Мультипликационный фильм рассматривается в статье как произведение искусства, анализируется семантика мировоззрений, объективированных в художественных образах современных мультфильмов. Мультфильм представляет собой особое видение мира, специфическую картину мира, философские взгляды, мироощущение, систему ценностей человека, которые транслируются от поколения взрослых (авторы) к поколению детей (адресаты). Автор раскрывает взаимосвязь принципов художественной изобразительности в мультипликации и их осмысление в психологии, философии, искусстве.

Введение

Любое произведение искусства предполагает выражение внутреннего мира человека (его смысло-жизненных поисков, надежд, поведенческих интенций и т.д.) в мире художественной реальности. Семантика современного мультфильма является репрезентацией всех процессов, проходящих в духовной культуре современной эпохи. Индустрия видео – один из самых прибыльных бизнес-проектов, приносящих в мир человека новые смыслы, новые ценности, новое видение реальности. Современная визуальная культура – это не только окно в мир человека, но и важнейший фактор социализации и инкультурации. Многие исследователи отмечали, что произведение искусства в различные эпохи приобретают свои оттенки интерпретации: то, что является важным для одного времени, перестаёт быть таковым в другой период [1, с. 105]. Известно, что человек в разные времена мыслит иначе. Особенно быстро меняется мышление человека в информационном обществе, где книга уже не является монополистом в области трансляции информации. В настоящее время вербальная книжная культура, книжное пространство при всём их богатстве выступают лишь одним из средств передачи информации. Кинематограф и экранная (визуальная) культура прочно заняли лидирующие позиции в информационно-ценностной среде современного человека. Кино и мультфильм являются важнейшими средствами идеологического воздействия на зрителя.

Проблеме интерпретации языка искусства и культуры посвящены многие работы [2], часть из них стала уже классикой в философской семиотике и герменевтике (Х.-Г. Гадамер, М. Хайдеггер, У. Эко, Ю. Лотман) [3–7]. Семиотика культуры и знаковость различных систем коммуникации в настоящее время выступают предметом междисциплинарных исследований. Так, например, в России были защищены кандидатские и докторские диссертации по следующим темам: «Семиотические аспекты телевизионной коммуникации» [8], «Режиссура мультимедиа (генезис, специфика, эстетические принципы)» [9], «Художественное пространство и время в историческом кино» [10], «Семиотика медийного текста в культурно-философском измерении» [11], «Влияние медиакommunikаций на трансформацию публичной сферы в современной культуре» [12]. В этих работах эксплицируются как философско-семиотические, так и искусствоведческие, социологические и эстетические аспекты семантики современной визуальной медийной культуры. Целью данной статьи является семантический анализ лучших произведений мультипликации, несущих позитивную смысловую нагрузку, являющихся развивающими гносеологически и нравственно как для детей, так и для взрослых. Задачами исследования стали классификация и типологизация семантики мультфильмов, вербализация имплицитных смыслов и ценностей художественных образов мультфильмов. Рассматриваемые мультфильмы часто являются, на наш взгляд, подлинными произведениями искусства со своей философией и особым языком.

Структурализм и постмодернизм привнесли в современную культуру возможность рассмотрения любого феномена в качестве текста. Благодаря этому любой мультфильм можно рассматривать как текст и знаковое образование, апплицируя на него различные аспекты семиотического анализа и применяя общую теорию знаковости. Любое произведение искусства (даже относящееся к поп-культуре, к массовому искусству) можно интерпретировать и на обыденно-практическом, и на философско-семантическом уровнях. Первый уровень является постигаемым и воспринимаемым любым зрителем в зависимости от гносеологического тезауруса (общего багажа знаний и опыта). Второй уровень – это постижение теоретическим осмыслением, вербализацией иррационального восприятия (смутных чувств, бессознательных ассоциаций, аллюзий и др.). Философско-семантический анализ позволяет выявить чёткую систему ценностных координат, заложенных в основе мультфильма: семантику, синтактику и прагматику текстового сообщения.

Технология создания мультфильма близка к живописи. Живопись явилась основой мультфильма, когда изображения с небольшими изменениями многократно дублируются. Изображение в сочетании с иллюзией движения дополнилось важнейшим фактором – временной протяжённостью. Обогащение рисунка движением, словом, интонацией, жестом, мимикой, музыкой, т.е. жизнью, превратило мультфильм в совершенно новый вид искусства.

В контексте теории художественной коммуникации мультфильм можно рассматривать как текстовое сообщение, основными функциями которого являются достижение зрителем релаксации, снятия напряженности. Однако среди важнейших функций нельзя не упомянуть и гносеологическую. Мультфильм, как и любое художественное сообщение, всегда несёт на себе отпечаток личности автора/авторов, его/их индивидуальности, своеобразия мировоззрения, ценностей духовного порядка [13, с. 50–51]. Как текст культуры мультфильм – это возможность реконструировать мысли, чувства, идеалы, мировоззрение, идеологию, менталитет, самосознание конкретной эпохи – времени своего создания [14, с. 281]. История мультфильма позволяет проследить изменение мировосприятия человека, его интересов, мотивов, целей, актуальных переживаний.

В настоящее время можно выделить ряд тенденций в современной мультипликации, отражающих главные векторы её развития.

Дубликация кинематографа. Сценарии как художественных фильмов, так и мультипликационных нередко переплетаются. Часто «взрослые» герои становятся важнейшими персонажами детских мультипликационных фильмов («Человек-паук», «Матрица», «Мстители», «Звёздные войны»), где сценарии практически идентичны. Создаются своего рода параллельные художественные миры (кино/мультфильм) с одинаковым сюжетом; язык кино переводится на язык мультфильма. В настоящее время дети видят взрослую жизнь с экрана раньше, чем было несколько поколений до них. Визуальная культура помимо рационально воспринимаемой информации обязательно «добавляет» непонятно-иррациональный, эмоционально-чувственный компонент, что имеет большое значение в процессе психо-эмоциональной акселерации.

Анимализация. Создано множество мультфильмов, где на животное сообщество (а также сообщества птиц, рыб) апплицируются все аспекты жизни человеческого социума. Такая форма выражения смыслов не является новой, и, тем не менее, она существенно актуализирована и модернизирована. Появилось множество интересных сюжетов, в различных вариациях представляющих мир человека и его проблемы, выраженные с точки зрения животного мира. Экстраполяция человеческого общества на мир животных, птиц, рыб отражает проблемы взаимоотношений отцов и детей («В поисках Немо», «Мадагаскар-2», «Рапунцель»), самореализации («Кот в сапогах», «Шевели лапками»), свободы и рабства («Легенды ночных стражей», «Спирит») и др. Феномен анимализации современного мультфильма предполагает осмысление героями-животными таких аспектов человеческого бытия, как вечность, справедливость, возда-

яние, закон, истина, нравственность, власть, насилие, верность и предательство, честь и подлость.

В мультфильме «Мадагаскар», где главными героями являются четверо друзей (лев Алекс, бегемотиха Глория, жираф Мэлман Манкевич и зебра Марти), прочитываются 4 типа темперамента людей. Все главные герои очень по-разному реагируют на одну и ту же ситуацию: оптимистичный холерик Марти во всём видит позитив; сангвиник лев Алекс ужасно боится перемен; меланхолик Мэлман всегда готов погрузиться и фаталистично покориться обстоятельствам; Глория флегматично воспринимает любую ситуацию. Но синергетическое единство четырёх друзей «уравновешивает» их и позволяет выжить в любой ситуации. Мультфильм гениально репрезентирует возможность мирного сосуществования любых биологических видов, в том числе хищников и травоядных, что учит ребёнка гармонии в отношениях и с природой, и с представителями других культур, иного мировоззрения. Женское кокетство (мамонтиха – опоссум в «Ледниковый период – 2»), мужская чванливость (бегемот в «Мадагаскар-2», король Джулиан в «Мадагаскар») – все эти реальные качества людей репрезентируют животные, вызывая смех зрителя.

Экологизм как гармония человека и природы рассматривается во многих мультфильмах («Маугли», «Тарзан», «Лесная братва», «Братва из джунглей»). Животные призывают человека к гармонии в отношениях. Мультфильм предоставляет животным право голоса, и они говорят: «Люди! Остановите наступление своей цивилизации на наш дом!». Именно на человека надеются животные из мультфильма «Мадагаскар»: «Нужно найти людей, и они решат все наши проблемы!».

Цитатность. Сотканность из цитат – это проявление структурализма и постмодернизма, согласно которым каждый текст есть текст всех до этого существовавших текстов; каждый текст своими корнями, аллюзиями, ссылками, цитатами связан с общим ментальным контекстом всей эпохи. Гипертекстуальность (текст в тексте) имеет широкое применение в кинематографе (особенно это проявляется в ремейках, когда новый фильм снят на основе одной сценарной линии старого фильма, но с другими актёрами, новыми ситуациями, новыми словами). В мультфильмах это «Маугли» (старый текст) и «Тарзан», «Книга джунглей» (новые тексты)); в мультфильмах «Кот в сапогах», «Правдивая история Красной шапки», «Золушка» сценарии отличаются от текста сказок Ш. Перро, по мотивам которых эти анимационные фильмы сняты.

Мультфильмы создаются не только для детской аудитории, но и для взрослых. Точнее, в «детском» мультфильме нередко содержатся «взрослые» уровни прочтения, не всегда понятные детскому сознанию. Так, мультфильм «Иван-царевич и Серый Волк» соткан из цитат советских художественных фильмов и фразеологизмов советской эпохи. Волк «говорит» грубым мужским голосом, который бывает у взрослых курящих мужчин. Всё это сразу создаёт впечатление, что мультфильм адресован взрослым, а не детям, так как восприятие у «рождённых в СССР» будет принципиально иным, нежели у «рождённых в эпоху Интернета».

Новое прочтение старых текстов. Как и взрослый кинематограф, детская мультипликация предлагает новые сюжеты старых, хорошо известных сказок. Так, «Кот в сапогах» представляет собой принципиально новую сюжетную линию, более интересную и насыщенную, чем классический текст Ш. Перро. «Правдивая история Красной Шапки» и «Правдивая история Красной Шапки – 2» – это также совершенно новые сюжеты со старыми и новыми героями. Но коварный Волк может оказаться всего лишь обычным порядочным детективом, а самым злобным оказывается... Кролик! Происходит постмодернистское переверачивание, трансформация ролей, где Ганс и Гретель из «Пряничного домика» уже не жертвы злой колдуньи, а самые настоящие преступники! «Новые приключения Золушки», «Красавица и чудовище» (по мотивам «Аленького цветочка») и другие мультфильмы – это особые новые сказки на основе старых текстов.

Компильтивность (эклетицизм, мозаичность). В одном мультфильме синтезируются сюжеты и герои из большого количества сказок, порождая в сознании представление о единстве «сказочного мира», «сказочной виртуальной реальности». Такое нагромождение сюжетных линий являет собой постмодернистское видение мира (классический пример – «Правдивая история Красной Шапки – 2»).

Успехология. Мотивацией к действию, к завершению начатого дела, к формированию лидерской позиции, волей к победе пронизаны современные американские мультфильмы. Высокое качество жизни, конкуренция на рынке труда, свободные рыночные отношения сформированы в США не только на основе демократии, но и на основе успехологии. Жизненное кредо «Никогда не сдавайся» проявляется в целом ряде мультфильмов («Приключения Тин-Тина», «Ранго», «Спирит», «Делай ноги» и др.). Мультфильм призывает найти выход в любой ситуации, даже самой трагической, что учит зрителя быть психологически сильным и настойчивым, преодолевать все препятствия на пути к цели. «Притворяйся и станешь!» – один из базовых принципов современной успехологии – воплощён в мультфильме «Ранго», где главный герой импровизирует, играет в смельчака-героя, будучи на самом деле трусом, никем и ничем. Но в итоге раздавленный и униженный Гремучкой-Джейком перед всеми жителями городка Ранго переживает обретение своего подлинного «Я» и созидает в себе самого героя и лидера. Он получает признание, уважение и любовь. Так позитивно заканчивается фильм, начинавшийся с показа ощущения бессмысленности существования, а затем жизни в обществе без перспектив своего развития (тоталитаризм). Одиночество Ранго, лишённое смысла, сменяется включённостью в общество нового типа (но для этого надо приложить усилия и преодолеть страх), где всем есть достойное место под солнцем (демократия). Мультфильм гениально репрезентирует «американскую мечту».

Жизнь всегда ставит перед человеком проблемы. И современный мультфильм показывает не только то, к чему главные герои стремятся, но и как они решают задачи и преодолевают препоны на своём пути. Рапунцель от страха берёт в руки сковороду и применяет её не по прямому назначению («Сковородка – оружие свободы!»). Тимон и Пумба часто создают проблемы себе сами, чтобы не было скучно. Но неизменным их девизом является: «Никаких проблем!» («Новые приключения Тимона и Пумбы»).

Интеллектуализм. Современные мультфильмы предлагают новый образовательный уровень, новые термины, новый категориальный аппарат. Такие слова, как «парадигма», «матрица», «амиго», – это язык мультфильма «Ранго». Многие фразы из мультфильмов становятся речевыми клише, входят в активный лексикон современных детей: «Сковородка – оружие свободы!» («Рапунцель»), «Я – Скорость!» («Тачки»), «Кто владеет водой, тот управляет миром!» («Ранго»).

Философичность. Это поиск смысла жизни, ответов на вопросы «Кто я?», «Что я должен делать?» («Ранго», «Девятый»), определение приоритета среди различных ценностей и собственных желаний: получить победу ради удовлетворения тщеславия или помочь ближнему? («Тачки», «Тачки-2»). Экзистенциальный выбор героев (я или другие?) репрезентирует ценность гармонии в отношениях, которые оказываются важнее личностных достижений и побед. Что выбрать: жить как родители или найти свой путь в жизни, реализовать свою собственную мечту? Нужно ли вообще иметь мечту? Мир злой или добрый? («Рапунцель»). Быть таким как все, жить так как все или нет? Отвечая на эти вопросы, герои решают дилеммы свободы и необходимости, проблемы вечного конфликта поколений, где сталкиваются консерватизм и новаторство.

Психологизм. Мультфильмы, как и сказки, обязательно репрезентируют добро и зло, особым образом их интерпретируя. Нередко главный герой должен сделать экзистенциальный выбор: следовать своим эгоистическим интересам или быть полезным другим («Лесная братва», «Тачки»). Мультфильм отражает нравственную борьбу, происходящую в мыслях, сознании героя. Идея верности и предательства, самопожертво-

вания ради других, преодоления себя и своих слабостей, проживание различных чувств и у людей, и у животных есть в таких произведениях, как «Легенды ночных стражей», «Храбрая сердцем», «Рапунцель» и др. Верность и предательство, когда враг может оказаться другом, а друг врагом, показывает сложность отношений в человеческом обществе. Трагизм человеческого существования в основном проявляется только в японских мультфильмах («Ходячий замок», «Могила светлячков» и др.), где положительное завершение истории вовсе не обязательный канон окончания сказки. Этим японский мультфильм принципиально отличается и от европейского, и от американского, которые значительно оптимистичней.

Смещение, «переворачивание» смыслов. «Добрый – злой» (добрая матушка оказывается колдуньей, похитившей чужого ребёнка ради своих корыстных целей; разбойники-грабители помогают принцессе только потому, что у неё есть мечта; вор, мечтающий только о деньгах, но осознаёт, что есть что-то гораздо более важное, чем деньги и становится принцем («Рапунцель»)); «умный – глупый» (Змей Горыныч только притворяется грозным и злым, он добряк и простак, проигравшийся коварному купцу Колывану; князь, который должен быть мудрым в управлении страной, принимает решения то «за», то «против»). *Смена социальных ролей и статусов* (Добрыня сильный и грозный на войне, а дома мягкий и покладистый и его нередко бранит жена) придают мультфильму особый психологизм, делают его особенно интересным.

Футурологизм. Стремление предвидеть будущее учит планированию своей жизни, её конструированию на основе личной мечты. Мультфильм показывает, что пространство бытия ограничено в первую очередь убеждениями и мыслями самого человека, а не «объективными реалиями». Можно пустить всё на самотёк, плыть по течению, а можно всего лишь несколькими словами изменить всё! («Ледниковый период – 2», «Мадагаскар», «Мадагаскар-2»). Можно идти вслед за мечтой («Шевели лапами», «Рапунцель», «Принцесса-Лягушка»), а можно проскучать на одном месте всю свою серую жизнь, ничего не предпринимая. И этот выбор зритель не только совершает вместе с главным героем в пространстве мультфильма, но и экстраполирует на самого себя, на свою жизненную реальность, конструируя свой проект личностного существования и самореализации.

Фатализм и реализм сочетаются в мультфильме самым причудливым образом. «Мы будем жить! Мы все умрём!» – эти фразы звучат с интервалом в несколько секунд в мультфильме «Ледниковый период». Опасные и экстремальные ситуации, из которых главные действующие лица выходят настоящими героями, жертвующими собой, рискующими жизнью ради спасения другого, учат преодолевать страх перед болью и смертью, преодолевать свои слабости. Созерцание такого опыта преодоления себя полезно для становления личности в любом возрасте.

Религиозность и мифологизм. Вера в богов, в заранее запрограммированную судьбу проявляется во многих мультфильмах. Еженедельный ритуал встречи жителей городка с мэром обыгран как религиозный ритуал, а похороны животных – как у людей, с прощальным словом «Аминь» («Ранго»). Здравый смысл и предрассудки (Мамонтиха идентифицирует себя с опоссумами только потому, что выросла в их среде) могут непредвиденно переплетаться. Мнительный жираф Мэлман Манкевич («Мадагаскар-2») уверен в том, что болен неизлечимой болезнью только потому, что ему об этом сказали другие (суггестия, внушение). Всё его поведение становится экзистенциально решительным, как на краю гибели. Он решается признаться в любви, он готов пожертвовать своей жизнью для спасения «общества». В свою очередь, японские мультфильмы представляют собой мир обитания огромного множества демонических существ («Ходячий замок», «Принцесса Мононоке», «Унесённые призраками» и др.), которые имеют свои первообразы в мифологии и религиях древней Японии.

Национальная окраска. Семиотика японских мультфильмов часто репрезентирует фатализм, мрачное восприятие жизни, трагизм человеческого существования, пантеизм, одухотворение природы. Страшные демонические персонажи демонстрируют человеку хрупкость и незащищенность его личного существования и одновременно возможность «договориться» с миром духов, найти способы гармоничного взаимодействия. Существующие в настоящее время молодёжные клубы анимэ (анимэшников), т.е. любителей японского мультфильма, создают особую субкультурную среду общения.

Современные *российские мультфильмы* заменили советскую анимацию, основной семантикой которых был девиз «Никаких проблем, всё хорошо!». Главнейшими героями современных российских работ по-прежнему являются традиционные персонажи русских народных сказок (Баба-Яга, Змей-Горыныч, Серый Волк, былинные богатыри). Мультфильмы сняты в очень чётком цветовом решении, насыщенными, но не бьющими в глаза красками, и поэтому доступны для быстрого восприятия. Сюжеты популярных мультфильмов основаны на русских сказках и восточнославянской истории («Добрыня Никитич», «Шамаханская царица», «Три богатыря на дальних берегах» и др.).

Российские мультфильмы «Добрыня Никитич и Змей Горыныч», «Алёша Попович», «Князь Владимир» не только переносят зрителя в мир древних летописей и реальных исторических событий, но и показывают элементы общей ментальной среды русского народа (герою – почёт и уважение, но не власть и деньги; отсутствие героям-богатырям доступа к мудрому руководству страной; иногда физически сильный герой оказывается глупым, попадает впросак). Эти мультфильмы насыщены русскими мифологемами («Не свисти: денег не будет!», «Дуракам везёт!» (именно они получают любовь и счастье)), крылатыми выражения и афоризмами.

Индийский мультфильм сохраняет ту же специфику, что и кинематограф: любовь, пение и музыка являются его важнейшими семантическими составляющими («Ромео с обочины», «Братва из джунглей»).

Создатели *американских мультфильмов* очень хорошо чувствуют время, точнее то, что в настоящий момент будет востребовано зрителем «на ура». И в этом, безусловно, кроется секрет огромной популярности всё новых и новых сюжетов. Никакой другой национальный мультфильм не может сочетать такого множества принципиально новых и оригинальных сюжетов, блестящего озвучивания и коммерческого успеха («Рататуй», «Мегамоzg», «История игрушек», «Шрэк», «Кот в сапогах» и др.).

Французские мультфильмы, как и национальный кинематограф, по-прежнему сохраняют свой колорит и особую эстетику («Монстр в Париже»). В них мало насилия, но много психологизма, чувств, слов. Французский язык как язык чувств, прекрасные саундтреки в исполнении Ванессы Паради репрезентируют особую национальную ментальность, где главное – мир чувств, переживаний, волнений и надежд. Центральная сюжетная линия – любовная, а на её фоне протекают все остальные события. Национальное видение истории галлов представлено в работе «Астерикс и Обеликс», интересен сюжет мультфильма «Артур и минипуты». Эти ленты составляют весьма успешную конкуренцию анимационной продукции из США.

Виртуализация пространства. Не только в художественных, но и мультипликационных фильмах активно осмысливается возможность существования других миров, иных реальностей. Возможность войны людей и машин, начатая в фильмах «Терминатор», «Матрица», «Звёздный крейсер “Галактика”», «Трансформеры», нашла своё продолжение в мультипликации («Девятый», «Трансформеры», многие японские анимэ). «Девятый», например, требует внимательного философского прочтения: на девяти уровнях закодирован ответ на вопросы: «Кто я? Что я должен делать?».

Глобализация как унификация информационного пространства. Трансляция идей американской культуры и идеологии, передача определённой системы ценностей – всё это процесс становления общедоступного канала коммуникации – языка мульт-

фильма. Использование этого канала для распространения мировоззренческих ценностей происходит в настоящее время в планетарном масштабе. Если в отношении художественных или документальных фильмов на национальном уровне могут создаваться определённые защитные барьеры, то мультипликационная продукция, адресованная, прежде всего, детской аудитории, идёт в прокат без идеологических фильтров-ограничений. И, в конечном итоге, оказывает влияние не только на детей, но и на взрослых. Так, в мультфильме «Тачки» использована идеологема «американской мечты». Главный герой олицетворяет выходца из низов, реализовавшего свой потенциал и амбиции в рамках той системы, которой он живёт (в данном случае – США). Никому не известная машина, на которую никто не делал ставок, побеждает благодаря постановке чёткой цели, упорству, позитивному психологическому настрою: «Я Скорость, я Молния!». Но не это самое главное: герой лично развивается и из эгоистичной и самодовольной «тачки» Молния Маккуин превращается в настоящего друга, на которого могут положиться все обитатели городка Радиатор-Спрингс, расположенного на трассе 66. Реальная история трассы 66, почти заброшенной из-за построенной новой дороги, стала для сценаристов основой для показа менталитета, духовных поисков и идеалов американцев.

Осмысление власти и свободы личности. Многие современные мультфильмы копируют социальную реальность, воспроизводя, таким образом, феномен авторитаризма/тоталитаризма, сочетающийся с религиозной идеологией и практикой. Свобода и необходимость реализуются в «Ледниковом периоде», где для спасения «общества» стадо готово принести в жертву одного из своих ленивцев; в «Мадагаскаре-2», где из-за политических интриг власть в прайде переходит от одного льва к другому и где спасение всех от засухи – это добровольное принесение себя в жертву богу клокочущего вулкана. «Цель оправдывает средства!». Этот лозунг Н. Макиавелли показывает зрителю, как могут захватить и удерживать власть субъекты, которые абсолютно не имеют целью помощь обществу, а стремятся удовлетворить лишь свои тщеславные амбиции. «Кто владеет водой, тот правит миром!» – девиз мэра-диктатора в городке, расположенном среди пустыни («Ранго»). Шериф-ящерка ходит с таким же нагрудным знаком, как и полицейские шерифы в США. Вера в закон, вера в шерифа Ранго становится новой основой всеобщего благоденствия. «Людям нужен герой!» – вот лейтмотив политической идеологии «Ранго». А если герой станет неудобным властям – окажется на кладбище... Феномен власти очень показательно обыгран и в цикле мультфильмов «Мадагаскар»: правит не самый мудрый (он всего лишь главный советник Морис), а самый тщеславный, восхваляющий себя самозванец король Джулиан. И с его притязаниями на власть никто не спорит, так как он внушил всем, что именно он самый-самый умный и достойный!

Производство мультфильмов тесно связано с выпуском детских игрушек, и наоборот. Так, сначала появился конструктор «Лего», а затем мультсериалы, а также компьютерные игры с героями из Лего. Как только на экран выходит новый мультфильм, начинается производство игрушечных героев мультфильмов. Сегодня прилавки детских магазинов – это галерея мультипликационных персонажей: человек-паук, герои и злодеи, черепашки-ниндзя, Шрэк – и их всевозможных аксессуаров.

Заключение

Всякий мультфильм – это семантическое единство линии, цвета, звука, композиции, сюжета. Восприятие художественного образа мультфильма – это включение в событийную психологическую ткань, созданную не только авторами-создателями, но и мастерами перевода и озвучивания. Голоса и музыка являются важнейшими факторами восприятия, поэтому озвучивают героев известнейшие актёры, в чём также проявляется связь кино и мультфильма. Современный мультфильм – важнейший глобальный агент влияния на формирование мировоззрения, идеологии и системы ценностей человека, значение которых трудно переоценить. Матрицы мышления, создаваемые в виртуаль-

ной реальности, входят в повседневность, оказывают влияние на ментальность и духовность современного человечества. Поэтому выбор мультфильма – это вопрос психологического здоровья и нравственности, мировоззренческих оснований и ценностей, избираемых в качестве приоритетных.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Рубцов, Н. Н. Иконология: история, теория, практика / Н. Н. Рубцов. – М. : Наука, 1990.
2. Махлина, С. Т. Семиотика культуры и искусства : в 2 ч. / С. Т. Махлина. – СПб. : СПбГУКИ, 2000. – Ч. 1. – 552 с.; Успенский, Б. А. Семиотика искусства / Б. А. Успенский. – М. : Языки русской культуры, 1995. – 357 с.; Розин, В. Семиотические исследования / В. Розин. – М. : Университет. книга, 2001. – 256 с.; Вишке, М. Конечность понимания. Произведение искусства и его опыт в интерпретации Х.-Г. Гадамера / М. Вишке // Исследования по феноменологии и философской герменевтике. – Минск : ЕГУ, 2001. – С. 55–67.
3. Гадамер, Х.-Г. Введение к истоку художественного творения / Х.-Г. Гадамер // Работы и размышления разных лет / М. Хайдеггер. – М. : Гнозис, 1993. – С. 117–132.
4. Гадамер, Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики / Х.-Г. Гадамер. – М. : Прогресс, 1988. – 704 с.
5. Хайдеггер, М. Искусство и пространство / М. Хайдеггер // Бытие и время / М. Хайдеггер. – М. : Ad Marginem, 1997. – С. 312–316.
6. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко. – СПб. : Петрополис, 1998. – 432 с.
7. Лотман, Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики [Электронный ресурс] / Ю. М. Лотман // Об искусстве. – Режим доступа: <http://lib.ru/CINEMA/kino-lit/LOTMAN/kinoestetika.txt>. – Дата доступа: 17.01.2015.
8. Ольшевский, П. Н. Семиотические аспекты телевизионной коммуникации : дис. ... канд. социол. наук : 22.00.04 / П. Н. Ольшевский. – М., 2006. – 130 с.
9. Дворко, Н. И. Режиссура мультимедиа (генезис, специфика, эстетические принципы) : дис. ... д-ра искусствоведения : 17.00.03 / Н. И. Дворко. – СПб., 2004. – 334 с.
10. Макиенко, М. Г. Художественное пространство и время в историческом кино : дис. ... канд. филос. наук : 09.00.04 / М. Г. Макиенко. – М., 2011. – 144 с.
11. Луговая, Ю. А. Семиотика медийного текста в культурфилософском измерении : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.13 / Ю. А. Луговая. – М., 2013. – 26 с.
12. Черепанова, Т. В. Влияние медиакоммуникаций на трансформацию публичной сферы в современной культуре : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.13 / Т. В. Черепанова. – Омск, 2014. – 21 с.
13. Лотман, Ю. М. Лекции по структуральной поэтике / Ю. М. Лотман // Ю. М. Лотман и тартуско-московская семиотическая школа. – М. : Гнозис, 1994. – С. 11–263.
14. Бахтин, М. М. Эстетика словесного творчества / М. М. Бахтин. – М. : Искусство, 1979.

Рукапіс паступіў у рэдакцыю 20.02.2015

Ivanchina O.N. Semantics of Modern Cartoon

In the article cartoon is viewed upon as a work of art. The author performs semantic analysis of world views objectified in artistic images of modern animated films. Cartoon is a special view of the world, its specific picture, philosophical ideas, mental outlook, a person's system of values transmitted from the older generation (authors) to the younger one (addressees). The author also shows interconnection of the principles of artistic representation in cartoon and viewing them in the light of psychology, philosophy and art.