

Анимационный сериал «Ну, погоди!» В. Котёночкина как ироничное отражение культуры позднесоветского времени

Сертакова Екатерина Анатольевна¹
Сибирский федеральный университет

Аннотация

В данной статье приводится анализ советского анимационного сериала «Ну, погоди!». Фокус внимания смещен с художественных особенностей выпусков продукции «Союзмультфильма», на их образную составляющую. В работе анализируются образы ключевых и второстепенных персонажей, а также место и время, в которых разворачиваются истории их взаимодействия. Рассмотрение шестнадцати серий, выпущенных при непосредственном участии режиссера Вячеслава Котёночкина, показали, что сериал отразил особенности культуры «эпохи застоя» в СССР, главные представления о нормах и их нарушениях того времени, а также зафиксировал растущую симпатию к антигерою.

Ключевые слова: советская анимация, эпоха «застоя», Союзмультфильм, Вячеслав Котёночкин, «Ну, погоди!», советская повседневность.

The animated series “Well, wait!” V. Kotenochkin as an ironic reflection of late-Soviet culture

Sertakova Ekaterina Anatolievna
Siberian Federal University

Abstract

This article provides an analysis of the Soviet animated series “Well, wait!”. The focus of attention is shifted from the artistic features of Soyuzmultfilm productions to their image component. The work analyzes the images of key and secondary characters, as well as the place and time in which the stories of their interaction unfold. The examination of sixteen episodes produced with the direct participation of Vyacheslav Kotenochkin showed that the series reflected the specifics of the culture of the “stagnation era” in the USSR, and the main ideas about norms and their violations of that time, also showed the growing sympathy for the antihero.

Keywords: Soviet animation, the era of “stagnation,” Soyuzmultfilm, Vyacheslav Kotenochkin, “Well, wait!”, Soviet everyday life.

Введение

Произведения анимации представляют собой интереснейшие тексты культуры, обращение к которым позволяет рассмотреть множество разных аспектов жизни человека. Внимание к возрастной категории зрителя, для которой был создан фильм, позволяет увидеть какие образы и модели транслируются той или иной аудитории. Рассмотрение производства анимации в формате государственного заказа, коммерческого продукта или независимой креативной картины раскрывает ключевые цели и, соответственно, раскрывает темы и используемые приемы в работах. Сравнение анимационных фильмов разного времени позволяет выявить наиболее актуальные запросы того или иного периода, увидеть особенности культуры определенной эпохи.

¹©Sertakova E.A., 2022. Corresponding author E-mail address: esertakova@sfu-kras.ru

В отличие от кинематографа, в анимации больше возможностей и условностей, которые несомненно обладают своими достоинствами. В данной статье внимание будет сосредоточено на советской популярной анимации, которую смотрело не одно поколение.

Советская анимация наиболее ярко ассоциируется с деятельностью студии «Союзмультфильм», несмотря на то что существовало несколько союзных студий и творческих объединений. «Союзмультфильм» стал площадкой формирования ключевых тенденции в развитии анимации на советском пространстве, здесь проходило творческое становление самых известных режиссеров-аниматоров, создавались яркие и запоминающиеся фильмы. Многие из них до сих пор пользуются популярностью среди зрителей. Так, например, согласно опросу ВЦИОМ², проведенному в 2016 году, и посвященному мультфильмам нашего времени, взрослое население России от 18 до 60 и старше лет предпочитают смотреть и показывать своим детям мультфильмы советской эпохи (83%). В вопросе личных предпочтений, любимым анимационным фильмом 59% опрошенных россиян назвали «Ну, погоди!». На втором месте, с большим отставанием (26%), оказался современный сериал «Маша и медведь».

Цель настоящей работы заключается в рассмотрении популярного советского мультсериала «Ну, погоди!» с точки зрения культуры позднесоветского времени, а так же попытки ответить на вопрос о том, почему и сегодня данный сериал не теряет своей актуальности.

Материалы и методы

Объектом исследования выступает анимационный сериал «Ну, погоди!», а предметом – элементы позднесоветской культуры, зафиксированные в выпусках, снятых при непосредственном участии режиссера В. Котёночкина.

В качестве методов исследования серий были выбраны общенаучные методы исследования (наблюдение, интерпретация, анализ, синтез и т.д.), культурологический анализ.

Степень изученности

Советская анимация не раз становилась объектом исследовательского внимания. Интерес вызывали процессы становления и развития данного вида творчества, ключевые фигуры в искусстве, их работы, созданные на экране персонажи, воспитательный потенциал историй и характеристики национальной аниматографии в целом.

Неоценимый вклад в исследование отечественной анимации внесла Н.Г. Кривуля. В ряде источников она подробно рассматривает эволюцию отечественного анимационного кино: как менялись используемые технологии, визуальные приемы, смыслы в каждом десятилетии XX столетия (Krivulya, 2002, 2012). Деятельности студии «Союзмультфильм» посвящены статьи А. Фроловой (2016), В.П. Васильевой (2017), Я. Садовского (2022), Ю. Устюговой (2022). Анимационный сериал «Ну, погоди!» рассматривается в работе О.А. Романовой (2009) как отражение повседневности периода «застоя» в истории СССР.

Результаты исследования

20 июня 2022 года знаменитому советскому мультипликатору Вячеславу Михайловичу Котёночкину исполнилось бы 95 лет. Режиссер-аниматор Котёночкин (1927-2000) был фигурой, которая очень четко вписывается в историю работы студии «Союзмультфильм», созданной в 1936 году в Москве.

После войны на фактически «пустую» студию стали набирать новобранцев на курсы мультипликаторов. Котёночкину, у которого рисовальные навыки были не очень хорошими, повезло, еще до комиссии его заметил Борис Дежкин - автор «Мухи-Цокотухи», «Чипполино» и т.д., который по-человечески помог устроиться ему в коллектив. Он посоветовал заменить рисунки в портфолио Котёночкина на новые, в которых бы преобладали динамичные зарисовки животных из зоопарка. Ведь для аниматора главное не хорошо рисовать, а рисовать живо, уметь передать движение, характер, дать ощущение

² <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/multfilmy-nashego-vremeni->

жизни даже в «бездушном» предмете. Молодой человек послушал дельный совет и в дальнейшем данный навык стал визитной карточкой Котёночкина – передавать фигуру в движении, в своеобразном танце.

Как и многие другие сотрудники студии, Котёночкин прошел все ключевые фазы работы над созданием мультфильма: от вспомогательной отрисовки промежуточных фаз, до режиссуры собственных фильмов.

В его фильмографии можно увидеть довольно известные работы «Котёнок с улицы Лизюкова», «Попался, который кусался!», «Лягушка-путешественница» и другие. Во многих из них мы обнаруживаем характерные черты официальной советской анимации: соответствие традициям соцреалистического кино, визуально-плоскостную графическую стилистику, ориентацию на народность, «лобовую» назидательность и т.д.

Основная деятельность аниматора пришлась в основном на период «культурного застоя» – время, когда относительная свобода и экспериментирование с художественным языком «оттепели» снова стали подвергаться цензуре. И именно в этот непростой период он стал знаменит на весь Союз, благодаря работе над проектом «Ну, погоди!» - ставшим самым главным, самым народным мультипликационным сериалом советских граждан.

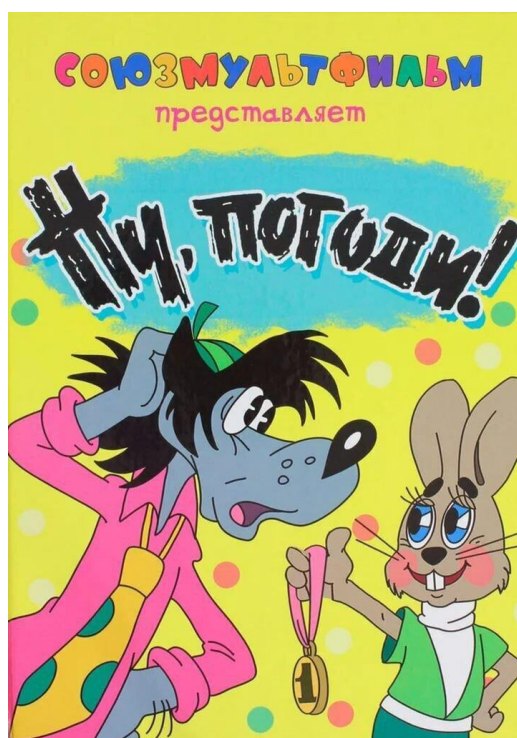


Рис. 1. Постер «Ну, погоди!». Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/picture/2905987/>

Данный проект не претендует на звание шедевра, он далек от философско-притчевых «Ежика в тумане» Ю. Норштейна или «Острова» Ф. Хитрука, но в нем как в зеркале отражена вся эпоха в аспекте культуры повседневности, переданы портреты советского общества, а главное поймано само ощущение «застывшего» времени.

Сериал «Ну, погоди», выходявший с 1969 по 1986 год (16 выпусков Котёночкина) может быть интересен культурологам и искусствоведам с разных позиций. С точки зрения анализа специфики культурной политики рассматриваемого времени (борьба с американизмами, культура отмены неугодных деятелей культуры (например, В. Высоцкого), контроль за смыслами, использование персонажей для развития экономики, моды и т.д.), и с точки зрения популярного культурного продукта.

Изначально «Ну, погоди» планировался как короткометражная работа (рассматривали максимум 4 выпуска). Были выделены большие средства для создания советского ответа популярным американским мультфильмам студии MGM. Были

приглашены успешные сценаристы Ф. Камов, А. Хаит и А. Курляндский, которые смогли создать смешные и запоминающиеся истории. А В. Котёночкин смог создать запоминающихся персонажей и передать в картинке принцип «двойного кодирования», из-за чего мультфильм с равным интересом смогли смотреть дети и взрослые. Ребенок видел в мультфильмах остроумный, построенный на трюках и нелепицах экшн, а взрослый зритель получал удовольствие от ироничного отражения современной социальной реальности. Практически в каждой серии мы можем увидеть отсылки к любимым советским фильмам («Джентльмены удачи», «Брильянтовая рука», «Три мушкетера») и услышать фрагменты народных песен и шлягеров того времени (Антонова, ВИА «Песняры»), которые делали сериал еще более запоминающимся. Зрители писали, что хотят смотреть этот сериал еще и еще.

Все герои в сериале несут печать иронии над советским социумом в условиях «застоя». Главными персонажами при этом являются только волк и заяц.

Заяц – это абстрактный образ идеального героя, представителя советской интеллигенции. Он очарователен и мил. Кажется, что он собирает в себе самые позитивные черты «правильного» образа жизни. Он занимается спортом, развивается творчески, вполне известен. Его репутация идеальна настолько, что он становится главным лицом социальной рекламы «Пейте морковный сок!». Как отмечает исследователь О.А. Романова (2009), социальная, половая и возрастная принадлежности зайца слабо выражены: в одной из серий он появляется в хоре мальчиков-зайчиков, в другой – танцует женскую партию с Волком; является ведущим на больших концертах и беззаботно гуляет по парку с шариками, стуча в барабан. То есть, в данном герое фиксируется сознательное или бессознательное представление (миф) об идеальном советском человеке, который в брежневские годы продолжает существовать лишь в официальном искусстве и бюрократической риторике. Это видно в ситуациях, где заяц из беззащитной жертвы хитро перевоплощается в победителя «по жизни».



Рис. 2. Заяц. Кадр из выпуска «Ну, погоди!» № 13.

На протяжении сериала Заяц обзаводится собственным жильем в новом высотном доме, перед ним открываются разнообразные карьерные перспективы. С его партнером этого не происходит, неблагополучное жилье Волка показано всего однажды (9 выпуск), никаких серьезных изменений в жизни волка не происходит.

В образе Волка совмещаются черты «хулигана» и «тунеядца» из советских карикатур. Этаким ПТУшник (именно в этом образе Котёночкин увидел будущего героя), который не имеет представления о правилах культурного поведения и отдыха и неизменно всем мешает, внося суету и хаос в размеренный ход позднесоветской жизни. Он нарушает нормы времени: много курит, пьет, одевается как стилинга. Характерной особенностью становится его прическа – взъерошенные отросшие волосы, на которых постоянно надет головной убор типа берета. И он не снимает его нигде, что является нарушением культурного поведения в общественных местах.

Приостановить асоциальное поведение Волка способен лишь персонаж-

«начальник» (Бегемот, Медведь, Носорог), образ которого связан с институтом порядка (милицией, пожарной частью и т.д.). В столкновениях Волка с милицией, смотрителем музея, вахтером и т.д. иронично отражаются отношения советского гражданина и представителя власти. Волк старается всегда проскользнуть мимо подобных героев, но при неизбежном столкновении начинает хитро изображать добросовестного гражданина. Такой подхалимаж представители власти принимают как должное, чаще всего из-за простой невнимательности к происходящему или состояния дремоты, в котором они постоянно пребывают.



Рис. 3. Волк. Кадр из выпуска «Ну, погоди!» № 9.

Второстепенные персонажи пассивны и медлительны. Они представлены только в двух социальных ролях: либо потребителя (отдыхающий или покупатель) и охранника порядка (вахтер, смотритель музея, милиционер). Действие почти всех мультфильмов разворачивается на фоне «культурного отдыха»: на пляже, стадионе, в Парке культуры и отдыха, за городом на турбазе или в деревне, во время круиза на пароходе, в цирке, музее, на концерте. Такие социальные ценности как труд или учеба уже не востребованы и лишены романтического ореола. На историческую сцену выходит частная жизнь, быт и досуг советского человека. Важное значение приобретает телевизор – его наличие в доме скрашивает жизнь граждан, позволяя переживать разные эмоции в своем маленьком уютном мире. В 9 выпуске Волк плохая картинка из телевизионного ящика побуждает его оказаться в коридорах «Останкино», в котором создается многообразный контент для развлечения общества.

Вообще сериал наполнен привычными элементами своего времени, в каждом выпуске повседневные практики 1970-1980-х гг. обыгрываются в ряде сцен. В «Ну, погоди!» появляются: компостер в автобусе, телефонная будка, автомат с газированной водой, «хрущевка» с однотипной мебелью, электрички с дачниками, белье, которое сушится на улице и т.д. Такие горы вещей на балконах как и все прочее из перечисленного создают ощущение «нашего» пространства, – подобно тому, как «семейные» трусы, в которых постоянно показан Волк, создают ощущение «нашего» героя.

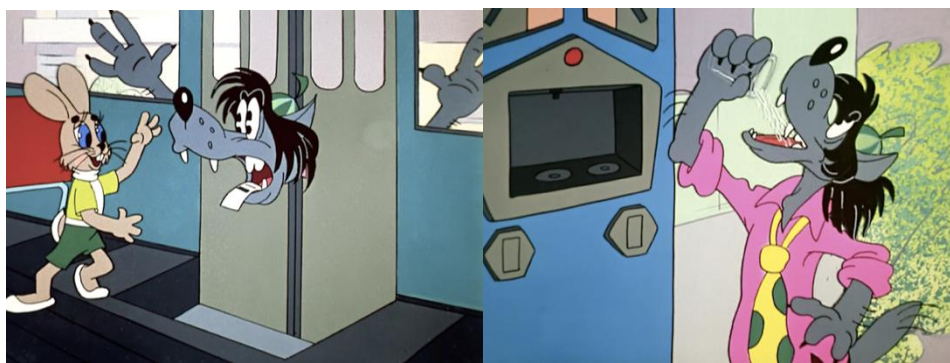


Рис. 4-5. Элементы позднесоветской культуры. Кадры из выпуска «Ну, погоди!» № 5.

Мир «Ну, погоди!» весь в этих вещах, он очень неторопливый, поэтому суета Волка, его беготня за зайцем кажутся странными и бесперспективными. Любая попытка нарушить размеренный ход жизни кончается для волка нелепым поражением, он очень часто остается без штанов, в прямом и переносном смысле.

При этом, стоит отметить, что позиции героев не одинаковы в сериале. По всем параметрам, главный герой именно Волк и, соответственно, с ним идентифицирует себя зритель. Из девятиминутных выпусков ему больше отводится времени, его персонаж прописан гораздо четче, зрителю открывается его эмоциональный мир. Следовательно, через Волка зрителю демонстрируется неудовлетворенность положением вещей, желание выделяться и обрести недостижимую мечту («Наконец сбываются все мечты – лучший мой подарочек, это ты!») – это проекция желания зрителя обладать большим и не всегда подчиняться правилам. Но исход – бесперспективная беготня на фоне застоя.

Таким образом, «Ну, погоди!» – это мультфильмы, отразившие дух эпохи связанной с историей частных жизнях и коллективной памяти. Сама эпоха конца 60-х до начала 80-х годов – время внешнего спокойствия и стабильности, и одновременно – внутренних сложных коллизий и противоречий. Эта двойственность закреплена в двух персонажах, в которых мы (зрители) и хорошенький зайчик, живущий по правилам своего мира и неудачник-волк, вечно гоняющийся за мечтой обладать большим.

References

1. Vasil'yeva, V.P. (2017) "Thaw" at Soyuzmultfilm: expansion of the thematic repertoire of the studio and the role of animation in the ideological education of the Soviet person after the XX Congress of the CPSU. Bulletin of NGU. Series: History, Philology, 16(8): Istoriya, 104–113.
2. Krivulya, N.G. (2012) Animatology: The evolution of the world's animatographs. V 2-kh chastyakh. Chast' II. Moscow: KEA «Ametist», 392.
3. Krivulya, N.G. (2002) Animation mazes. Study of the artistic image of Russian animated films of the second half of the 20th century. Moscow: Izdatel'skiy dom «Graal'», 296.
4. Romanova, O.A. (2009) The social reality of the period of "stagnation" in the animated series "Well, wait!". Animation and multimedia between tradition and innovation. Materials of the V International scientific-practical conference "Animation as a phenomenon of culture", 7-8 oktyabrya 2009 goda, Moscow: «VGIK», 79-81.
5. Sadovskiy, YA. (2022) Kindness and mischief: an axiology of the perception of Soviet animation. Quaestio Rossica, 2022, 10(2), 558–576. DOI 10.15826/qr.2022.2.688. Available at: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/115910/1/qr_2_2022_11.pdf
6. Ustyugova, YU. (2022) We grew up on the best films of Soyuzmultfilm. Vatandash, 4 (307), 29-39.
7. Frolova, A. O. (2016) About the film studio "Soyuzmultfilm". Bogema, 1(1), 47-53.

Список литературы

1. Васильева В.П. «Оттепель» на «Союзмультфильме»: расширение тематического репертуара студии и роль анимации в идеологическом воспитании советского человека после XX съезда КПСС [Текст] // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2017. 16 (8): История. С. 104–113.
2. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых аниматографий. В 2-х частях. Часть II. М.: КЭА «Аметист», 2012. 392 с.
3. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. М.: Издательский дом «Грааль», 2002. 296 с.
4. Романова О.А. Социальная реальность периода «застоя» в мультсериале «Ну, погоди!» [Текст] // Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года, Москва. «ВГИК», 2009. С. 79-81.
5. Садовский Я. Доброта и озорство: аксиология восприятия советской мультипликации [Текст] // Quaestio Rossica. 2022. Т. 10, № 2. С. 558–576. DOI 10.15826/qr.2022.2.688. Режим доступа: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/115910/1/qr_2_2022_11.pdf
6. Устюгова Ю. Мы выросли на лучших фильмах «Союзмультфильма» [Текст] // Ватандаш. 2022. № 4 (307). С. 29-39.
7. Фролова А. О киностудии «Союзмультфильм» [Текст] // Богема. 2016. Т.1. № 1(1). С. 47-53.