

РЕФЛЕКСИЯ ИСКУССТВА

А. К. СЕКАЦКИЙ*

КОСМОЛОГИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Аннотация: В статье искусство мультипликации рассматривается в самом широком ключе, как демиургия, начинающая с чистого листа, с точки и линии. Она предстает как конспект порождающего и длящего времени, независимо от того, идет ли речь о времени фюзиса (природы), психологической реальности, включающей синтеза восприятия, или о времени искусства. Исследуются некоторые соотношения мультипликации и игрового кино. Автор приходит к выводу, что мультипликация не только метафорически, но и метафизически может быть рассмотрена как творение пробных миров.

Ключевые слова: время, мультипликация, геометрия и чувственность, иллюзион, творение и начало творения, анимация и кино.

A. K. SEKATSKIY

COSMOLOGICAL AND PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF ANIMATION

Annotation: In the article, the art of animation is treated in the broadest possible way, as a demiurgy, starting from a clean slate, with a point and a line. It appears as a synopsis of generative and lasting time, regardless of whether we are talking about the time of fysis (nature), a psychological reality that includes the syntheses of perception and the time of art. Some relations of animation and feature films are investigated. The author comes to the conclusion that animation not only metaphorically, but also metaphysically can be considered as a creation of trial worlds.

Key words: time, animation, geometry and sensuality, illusion, creation and the beginning of creation, animation and cinema.

* Секацкий Александр Куприянович, кандидат философских наук, доцент, Санкт-Петербургский государственный университет, Государственный университет аэрокосмического приборостроения.

В свое время Альберт Эйнштейн заметил: понимание атома — всего лишь детская игра по сравнению с пониманием детской игры. Эти слова можно смело отнести и к искусству мультипликации, и, если угодно, к феномену мультипликации. Вроде бы перед нами всего лишь «мультки», и даже — детские мультки по преимуществу. Но если вдуматься, что же происходит в мире, когда осуществляется мультипликация (анимация), можно прийти к достаточно интересным выводам. Они, разумеется, будут спекулятивными, но, на мой взгляд, не лишены интереса. Так, если сразу, навскидку взять мультипликацию и игровое кино как два близких потока визуальности, то само сравнение станет примером того, как работает искусство за именем и за неимением времени. Мультипликация есть работа с простейшим хроноресурсом, потому-то удивления здесь хватает ненадолго... В распоряжении кино, как и, например, фотографии, всегда уже имеются готовые подробности мира, они могут мешать художнику, но через них все равно приходится прокладывать путь. И при случае они же и спасают: зритель готов рассматривать вещи и лица, которые говорят сами за себя. Художник-мультипликатор, как правило, лишен такой возможности.

Большинство зрительных искусств имплицитно основаны на платоновской теории эйдосов, на том, что есть некий великий статичный образ, который в процессе своего осуществления претерпевает искажения; при желании их можно назвать и приключениями, и испытаниями.

Но анимация начинает с чистого листа, с простейшего движения, которое и регистрирует некое событие, совсем не обязательно принадлежащее чему-либо движущемуся. Как движение выводит контур фигуры, так выводит (порождает) оно и самого движущегося. Это простейший закон мультипликации: ты — это твои периодичности, твои круговые и спиральные танцы, твои челночные действия, где есть регулярности и ритуальности, и где регулярности постепенно обособляются как свойства, далее как «характер» и, наконец, оседают в виде тела, *изоорганизма*.

Анимация, среди прочего, есть лучший эмпирический способ опровергнуть иллюзион стационарного носителя — такого, который заведомо располагает некоторыми свойствами и как бы замер в ожидании их проявления. Изоорганизмы в этом смысле менее зашлакованы инерцией осуществленности (налогом на существование) чем, собственно, «органические организмы», хотя — и это особенно любопытно — в толще истории мультипликации обнаруживаются и они.

Итак, в отношении изоорганизмов, прежде всего мультяшных персонажей, хорошо видно их происхождение — в отличие от обычных экземпляров мира, для которых оно замаскировано. Это удивительный наглядный аргумент, почему-то нигде не используемый в метафизике и никак не повлиявший на нее.

Да, улыбка без кота и снисходительность, вкрадчивость, независимость, полная готовность к поглаживанию — все это длится в некой предъявленности и даже в определенном разнообразии предъявлений, усугубляя странность, о которой сообщает Алиса («все страньше и страньше»). Но вот, наконец, явлен кот или ласковая кошечка, и все разрозненное тут же нашло свое место и стабилизировалось. Правда, получился котик не совсем совпадающий со своей органической праосновой — но и эта основа постепенно подтягивается, подгоняется под более убедительное, наглядное происхождение.

Точка, точка, запятая — вышла рожица кривая,
Ручки, ножки, огуречик — появился человечек.

Эта космологическая картина мира по своей выразительности не уступает натурфилософским построениям досократиков, только она требует правильного прочтения: тут речь идет не о суммировании и не подсчете составных частей, а о некой последовательности предъявления, — появившись, ножки должны пританцовывать, а ручки, например, сгибаться в локте. Рожица кривая, само собой понятно, должна строить рожи, иначе единство самости и субстанции не сложится.

То, над чем следует задуматься, и чему могла бы научить мультипликация, это — целый круг важнейших вопросов: в их разрешении мультипликация может стать собственным эмпирическим полем метафизики. Навскидку напрашиваются следующие пункты, требующие прояснения:

1. Новое понимание антропоморфизма в самом широком смысле.
2. Как мультипликация вносит человекообразность в самую абстрактную геометрию.
3. О силе динамических стереотипов, крайне затрудняющих радикальные анимационные инновации: казалось бы, рисуй что-хочешь, вводи любое движение — но в действительности новый путь в анимации так же труден, как и радикально новый подход в метафизике.

4. Работа с полуфабрикатами или несобственное применение анимации (рекламные клипы, назидательные иллюстрации, пояснение инструкций) — и чистая экспериментальная анимация с ее интенциями и возможностями. Сравнение с собственным и несобственным применением метафизики.

5. Проблема естественной перцептивной базы мультипликаций: почему «мультики» всегда вызывают такой энтузиазм у детей, а затем энтузиазм пропадает, и остаются лишь немногие поклонники жанра, сохранившие вкус к мультипликации? Не так ли обстоит дело и с метафизикой?

На самом деле, проблемное поле куда шире, но попробуем сосредоточиться на намеченных пунктах. Первые три вопроса, как видно, могут быть сведены к одному, но и здесь есть смысл последовательно высказать напрашивающиеся соображения.

1) Последний значительный шаг вперед антропоморфизм сделал благодаря Латуру¹ и после него. На смену внешнему человекообразию пришла идея делегированности, в силу чего «человеки» и «нечеловеки» заметно уравнились в правах. Примеры с дверным доводчиком и вакуумным насосом, конечно, хороши, но образы простейшей анимации — тучка хмурая, автомобильчик-мальчик и машинка-девочка воплощают ту же идею с большей очевидностью.

2) Да что там автомобильчик и доводчик двери! Если взять простейшие геометрические формы — треугольники, овалы, ромбики и подвергнуть их анимации, придать им некие динамические регулярности, они тут же и почти с неизбежностью приобретут узнаваемые антропоморфные черты, и ромбы станут как раз «ромбиками» или — в зависимости от их (им) приданного настроя — «ромбищами»... И, конечно, антропоморфность тут следует заменить «антропо-хронностью», так что сама мультипликация предстает как предельно доходчивая изохрония.

Отчасти антропохронным оказывается выход и в еще более абстрактную топологию, в какие-нибудь многообразия Калаби — Яу². Если бы эти самые многообразия и сопоставимые с ними объекты удалось подвергнуть анимации, мы неожиданно получили бы что-то вроде гостеприимных пространств и, наоборот, хищных миров.

И все это в том случае, если работает анимация, если задан момент движения. Дисциплинарная наука, применившая немало усилий для очищения научной картины мира от антропоморфизма, еще даже и не начинала

разбираться с антропохронизмом, который тут же дает о себе знать в каждой попытке представления и понимания динамического. И этот пункт мы выделяем отдельно как

3) Проблему динамических стереотипов. Во всякой анимации, в чрезвычайно обширном континууме уже имеющейся мультипликации, мы обнаруживаем очень жесткий морально-психологический атомизм, что-то вроде ограниченного набора элементарных частиц, которые вырисовываются и вытанцовываются почти сразу, как только анимация запущена. Израильский художник Яков Хирам как-то заметил, что вся абстрактная живопись, несмотря на ее полную раскованность, смогла породить всего 2–3 принципиально новые формы, все остальное было лишь вариацией уже известных пространственных элементов. К простейшим тактам анимации это, пожалуй, относится в еще большей степени. «Точка, точка, запятая...», вот они качнулись навстречу друг другу, сплелись, образовали контур резонирования в совместном движении-действии — и глядишь, мы уже имеем дело с неким «квантом трогательности». Похожим образом в «мультике» синтезируется атом зла, лишённого призмесей («Ах, как я зол! Ох, как я зол! Что бы такого сделать плохого?»), причем некая устойчивая прото-хищность или, наоборот, прото-доверчивость, явлены еще до объединения в устойчивую фигуру, они определяются уже характером простейших движений, так сказать, элементарного временения и оказывают влияние на демиурга-аниматора, вполне сравнимое с влиянием мадам Бовари на господина сочинителя, а в действительности и еще более сильное влияние — и тут есть о чем поразмыслить.

Является ли причиной такой стереотипности недостаток фантазии, отсутствие настоящей раскованности? Едва ли; скорее, придется признать необычайную мощь силового поля простейших анимаций. Или, что, в сущности, то же самое: яркий и отчетливый изохронизм ранних стадий всякого хронопоэзиса, А это, в свою очередь, должно свидетельствовать об изначальности психогенеза, о том, что и он проходит те же стадии, что и фюзис. То есть создается ли сам универсум-фюзис из замедлений и захватов первичного, еще чрезвычайно скудного хроноресурса или делается мультик, который еще должен породить контуры и фигуры — мы видим удивительную общность картины. Да, конечно, можно воссоздать хаотичные движения, но если пустить по ним какие-то регулярности, а затем «допустить» замыкание фигуры, как

бы обитающей среди регулярностей, то уже с высокой степенью вероятности появятся и некие морально-психические оценки этой фигуры, например: «хищный треугольник», «осторожный, осмотрительный овал».

В канадском мультфильме «История ворона» Серсу Лопес, где стадия построения фигур пропущена, мы все же без какого-либо особого удивления видим резкого, импульсивного ворона и несуразно трогательного, овально-яйцеобразного тюленя — и их полная психологическая характеристика требует всего нескольких движений, считанного количества кадров. То есть, если речь идет о действующих фигурах и некоторых имеющихся регулярностях, то обойтись без простейших морально-психологических корреляций крайне проблематично.

Исходя из этих положений, более всего был бы достоин звания демиурга не скульптор, не архитектор и не писатель, а именно художник-аниматор. Если бы ему удалось найти такие простейшие незадействованные движения, которые бы без антропохронизма и без корреляций «слишком человеческого» все же породили бы некий мир, а регулярности и «фигуры» закрепили бы его, обогатив чувственную палитру (как минимум) и даже, возможно, учредив новую пробную экзистенцию, пригодную для принятия к проживанию.

Это, конечно, тезис спекулятивный, но отнюдь не безосновательный — однако вернемся пока к факту столь удивительного *опознания* возникающих в мультипликации праформ и наделение их человекообразностью в смысле Латура — и даже в еще более общем смысле антропохронизма. Стоило бы задуматься, например, почему столь универсально-отрицательные эмоции вызывает «стадия дрожания», посредством которой средствами мультипликации зачастую передается исходный хаос, дотворческое состояние мира. Стохастическое мелькание (другая мульти-версия хаоса) вызывает, скорее, досаду и скуку и очень быстро выбивает предохранители внимания, но дрожание, которое предположительно можно считать следующей стадией демиургии, раздражает и злит, а то и вызывает подспудный страх, некую не дифференцированную отрицательную эмоцию. И не в том ли дело, что как раз из дрожания и мерцания был создан, то есть стабилизирован, универсум, и произошло это путем «укрощения», пресечения попыток расплыться в неопределенность, вновь скрыться в «крутоногонерасчлененнорукости» мультиверсума? Кстати, невольная родственность между мультиверсумом и мультипликацией соответствует сути дела. Художник,

занимающийся мультипликацией, знаком с «нравом» multiverse может быть даже больше, чем физик или метафизик.

4) Работа с «полуфабрикатами» и их роль в развитии анимационного кино. Поначалу казалось, что побочное и несобственное использование мультипликации есть некое отступление или даже капитуляция перед космогоническими возможностями простейшего мультфильма. Но коль скоро вырваться из мощного поля антропохронизма далеко не просто, то поневоле приходится задумываться об использовании готовых форм и привычных вещей. Да, вроде бы само предназначение мультипликации состоит в том, чтобы начинать *ex nihilo* и *ab ovo*. Опять же отсутствие различных «довесков» и загроможденностей, от которых в принципе не может избавиться кино, перестает казаться таким уж преимуществом, коль скоро все равно срабатывает шаблон. Так что обращение к готовым фигурам и формам может означать не только уход от радикальности, но и поиск возможностей, связанных как раз с богатством *уже воплощенного*, с задействованным и действующим хроноресурсом, где нет нужды все выдумывать заново.

И подавляющее большинство произведений анимационного мультиверсума в итоге идет по пути игрового кино, что в случае мультипликации вполне можно назвать работой с полуфабрикатами. Конечно, с одной стороны, по сравнению с загроможденностью каждого кадра игрового кино, отдельно взятый кадр мультфильма ненавязчив и «почти пуст», но действующая поэтика может опираться уже на общие законы — и парадоксальным образом мультипликация приходит к ним как раз в поисках новых возможностей.

И тем самым мы вновь возвращаемся к тому, что сам Бог должен ждать, пока растает сахар³. То есть простейшие захваты и замыкания в фигуры, несмотря на их близость к начальной точке творения, не несут в себе существенной новизны. Можно предположить, что все хронопоэзисы либо сливаются здесь в одну траекторию, либо идут чрезвычайно тесным пучком. Но именно по мере накопления хроноресурса экспотенциально расширяется диапазон возможных взаимных считываний, конституируются феномены и события, которые были бы немыслимы при минимальном хроноресурсе, достаточном лишь для простого дрожания и последующих близлежащих стадий хронопоэзиса. Говоря кратко, накопление хроноресурса совпадает с ростом творческого потенциала мира. Когда чай готов, кружочек лимона добавлен, наступает время переходить к разговору, а там — слово за слово,

и вот уже целая история, подобравшая себе хорошее, надежное прошлое и чреватая будущим.

Большинство открытий мультипликации связаны не с попытками творения независимых миров *ab ovo*, где слишком скудный хроноресурс не позволяет создать что-либо достойное внимания, а с возможностью *вернуться к развилке*: к той точке, где вместо нарастания и синтеза новой событийности начинается тиражирование самоклеящихся обоев, — вернуться для того, чтобы сойти с наезженной колеи. Как раз здесь интуиция может обрести или породить принципиально новые существа, не синтезируемые в игровом кино и, в то же время, очень далекие от популяций хищных треугольников и округлых трогательных тюленей (или, скорее, «тюленоидов»). Ярким примером такого творчества является старуха Шапокляк из «Чебурашки», шкодливая неумная старушка, вроде бы невозможная с точки зрения психологической достоверности, но обладающая удивительной мета-психологической достоверностью.

Шапокляк могла бы перезапустить роковую программу старости, и она точно является белой вороной в типичной детской мультипликации, как правило, не выходящей за пределы примитивной назидательности. В этой связи можно заметить, что несобственное применение мультипликации, включая рекламные клипы и клипы вообще, в целом представляет собой профанацию, но, как и все профанное (Борис Гройс), она вполне может служить источником новых идей, пусть даже случайным, привходящим образом...

Следует также выделить такой параметр, как вкус к мультипликации, и задуматься о том, почему интерес к мультипликации существенно убывает с возрастом. Из всех зрелищ дети больше всего любят «мультки» и фокусы — но что нужно для того, чтобы этот интерес удержался? И значит ли это, что анимация ближе всего именно к искусству фокусников-иллюзионистов? Отчасти это так, получаются даже две довольно убедительные пары: магия — кино и фокусы — мультки. Уж точно не наоборот, и, быть может, дело в том, что и магия, и кино дают зрелище и его результат сразу, так что мы не успеваем удивляться механизму и машинерии мироздания, они (производственные операции) оказываются неотделимыми от самого мироздания. А фокус все же обращается к приему, хотя и склонен оставлять его непостижимым: вроде бы простое движение, простая ловкость рук, но, сколько ни пытайся,

повторить не получится. И одновременно тут демиургия в чистом виде, а значит, ее оправдывают любые результаты, ведь внимание акцентируется на том, что творение осуществляется «из ничего», по принципу «точка, точка, запятая», а не на многообразии и фактуре сотворенного мира.

Можно ли сказать, что и мультипликатор, и иллюзионист применяют какой-то трюк? Допустим — но тогда чем же плох *трюк*? Быть может, тем, что ему можно научить и научиться? Тогда попробуйте... Вот мы говорим: маги добиваются своего посредством волшебства, мастера — посредством мастерства, а штукари — трюком? Но ведь результат может оказаться ошеломляющим и неповторимым. Так почему же плох трюк, чем он хуже и мастерства и волшебства? Трюк — это то, что можно взять во владение, и он будет действовать по месту своего применения, создавая не оглушающую, а дразнящую очарованность, порождая свежесть еще не загроможденного мира, где каждое чудо, как положено, имеет один квант чудесности: вероятно, именно это ценят приверженцы мультипликации.

Кстати говоря, ведь если чудес слишком много, они начинают приобретать характер регулярности и в некотором смысле утрачивают простую и очевидную чудесность. Так реальность, воспроизводимая в масштабном кино, возможно, страдает передозировкой чудесного, но самое интересное — это различные режимы явленности чуда. Скажем, ребенка трудно увлечь зрелищем готического собора, вся эта величественная перегруженность для него, видимо, просто не складывается в человекоразмерную картинку. Но заяц, вытасканный за уши из цилиндра, и такой же заяц из цилиндра в мультфильме «Ну погоди!» при всей своей незатейливости останавливают взгляд ребенка и становятся фактически первым зрелищем, фиксирующим и пленяющим человеческий взгляд, — именно об этом свидетельствуют эмпирические наблюдения, в изобилии накопившиеся за десятки лет. Оральная, анальная и генитальная стадия, выделенные Фрейдом, до сих пор используются в описании становления сексуальности, лакановская «стадия зеркала» тоже выделена со знанием дела. Но даже на этом фоне *стадия мультика* как универсально срабатывающего (на манер первичной сцены) зрелища достойна самого пристального внимания.

До этого самым значимым сенсорным вторжением было не зрелище, а укачивание, некое вестибулярно-тактильное «чувствилище», далее —

погремушки, они способны занимать внимание минуту-другую, пейзажи самой природы, видимые из коляски, остаются вообще без внимания — да и перед зеркалом ребенок удерживается совсем ненадолго. И вот вдруг в какой-то момент взгляд останавливается на экране телевизора или монитора — можно смело выносить вердикт: стадия «мультика» наступила. Впервые ребенок оказывается пойманным в зрелище, и в этой ловушке он может сидеть десятки минут (или, как любят жаловаться родители, «смотреть мультики часами») — до такой степени завораживают его движения на экране какой-нибудь варежки или мультипликационного котика.

Возникает вопрос: а что же было, когда мультипликации еще не было? Ну, тогда, например, дядя смешно делал ручкой, строил рожицу («...вышла рожица кривая») и так далее — то есть, в сущности, он на глазах ребенка делал простейший «мультик», ребенок переставал плакать, капризничать и смотрел, раскрыв рот...

Итак, стадия мультика: движущаяся варежка, ужимки, гримасы, имеющие специфический характер обращенности к ребенку. Здесь же зарождаются и простейшие фокусы или, если угодно, прото-фокусы: проглотили шарик, вот он за одной щекой, за другой, и вот уже его вытаскивают из твоего собственного кармана... Взрослый, возможно, даже не отвлечется или будет раздосадован, но *обыкновенное детское* будет инициировано. Мультипликация как раз снята с этих незамысловатых трюков-фокусов подобно тому, как с яблони снимают урожай, а из него делают варенье. Но общие принципа использования хроноресурса сохраняются, так что можно говорить и о снятии в гегелевском смысле как *Aufheben*. То есть мультики больше не нужно «делать на пальцах», в распоряжении мультипликации теперь богатый язык, способный, как мы видим, озвучивать и космологические аргументы. Похоже, что искусство иллюзиониста не снимает расхожие фокусы таким же образом, каким мультипликация снимает гримасы, хотя о цирковом иллюзионизме можно говорить как об извлечении квинтэссенции жестов, завораживающих и успокаивающих ребенка. Таким образом, мультипликация является моделью быстрого хронопозиса, начинающегося с чистого листа, является как бы конспектом элементарного производства времени. Затем это время подвергается замедлениям, из него кристаллизуются способные к самостоятельной жизни объективации. Собственно, магистральная линия выступает как генезис, и ее продуктом

является природа-фюзис. А одна из развилок, проходящих через искусство, порождает мир полномасштабной фактурности и психологизма. Чистая же линия мультипликации остается космологическим самописцем, всегда пригодным для набросков, для зарисовки пробных миров.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ *Латур Б.* Об интеробъективности. М.: «Социология вещей», 2006. С. 169: и далее см. также его текст «Где недостающая масса? Социология одной двери», там же.

² *Яу Ш., Надис С.* Теория струн. Скрытые измерения Вселенной. СПб., 2016.

³ См. *Секацкий А.* Пока растает сахар // Электронный ресурс «РК: Пространство и время русской культуры». URL: <http://russculture.ru/2018/09/21/alexandr-sekatskii-roka-rastaet-sahar/>