

**Нарративы советской исторической политики и анимация:
мультипликационные фильмы «Тебе, Москва!» (1947) и «Пророки и уроки»
(1967)**

Научный руководитель – Плунгян Надежда Владимировна

Медакин Сергей Сергеевич

Студент (бакалавр)

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия

E-mail: sergeymed01@mail.ru

Обращение к образам прошлого часто встречается в академическом искусстве и в популярной культуре [1], [2]. Исторические образы в искусстве в зависимости от заказчиков могут использоваться для совершенно разных целей: переосмысление, сатира, пропаганда. Помимо кинематографа из аудиовизуальных искусств большим потенциалом обладает анимация (в отечественной историографии «мультипликация» [1]), позволяющая создавать яркие и запоминающиеся образы прошлого за пределами визуальных ограничений, свойственных документальному и игровому кино.

С повсеместным развитием экранных искусств у государств (в первую очередь - тоталитарных) появилась возможность продвигать произведения в массы с помощью новых технологий. Анимация обладали намного большим потенциалом для мобилизационного эффекта посредством обращения к историческим образам, нежели традиционная графика, и подобный эффект был особенно важен в моменты крупных юбилеев [1]. Известными примерами анимационных произведений, созданных к юбилейным датам, в которых используются образы прошлого, являются советские мультипликационные фильмы «Тебе, Москва!» (1947, реж. Григорий Ломидзе) и «Пророки и уроки» (1967, реж. Вячеслав Котёночкин), созданные к 800-летию Москвы и 50-летию Октябрьской революции соответственно. Они являются источниками данного исследования. Выбранные мультфильмы охватывают события истории России с XII по XX века, однако из-за изменения исторической политики сюжеты и хронологические рамки выбранных анимационных фильмов серьёзно отличаются - «Тебе, Москва!» демонстрирует историю города от Юрия Долгорукого до Сталина, «Пророки» сфокусированы только на истории СССР.

Данное исследование основано на методологии британского искусствоведа Фрэнсиса Хаскелла, профессора Оксфордского университета, представленной в его работе «History and Its Images: Art and the Interpretation of the Past» [4] и «Past and Present in Art and Taste: selected essays» [5]. Ее суть в ориентации на социальную, новую культурную и новую политическую историю в изучении искусства. Несмотря на то, что Хаскелл фокусируется на искусстве Нового времени, на наш взгляд, эту методологию можно успешно применять в исследованиях новых социальных медиа и современного искусства [3]. В данной работе особое внимание уделяется изучению иконографии образов прошлого в выбранных мультипликационных произведениях - несмотря на разницу в 20 лет, у них много общего в композиционном и визуальном аспектах.

Нарративы мультипликационного фильма «Тебе, Москва!» обусловлены историческим контекстом - он был выпущен через два года после окончания Великой Отечественной войны, когда культ личности Сталина достиг своей максимальной точки, и потому в нём, несмотря на хронологию от XII до XX веков, сюжет начинается и заканчивается образами СССР эпохи И.В. Сталина конца 1940-х годов. Анимационная лента, приуроченная к дате юбилея советской столицы, рассказывает об истории Москвы от Юрия Долгорукого

(1147 год) до 1947 года в контексте военной и политической истории России. Исторические события до начала XX века показаны в едином нарративе, исходящем из культурной политики конца 1940-ых годов: Россия (в любом своём политическом виде) всегда побеждает *интервентов* с помощью централизованной власти и *народа, который поднимается на борьбу с врагом*, будь то правление Ивана III, Смутное время или Отечественная война. Однако эпохи Николая II и Временного правительства, против которых выступали большевики, изображаются резко негативно. Они трактуются как время *полицейского произвола* и *угнетения рабочих*, и только *борьба рабочего класса* под руководством партии *Ленина-Сталина* (использование дихотомии *Кузьма Минин-Дмитрий Пожарский*, исходящее уже из агитации 1940-х годов) привела Россию в новом социалистическом виде к процветанию. Построение социализма, однако, прерывается *вероломным* нападением Третьего Рейха и его союзников на СССР в 1941 году. В финальной части наиболее ярко проявляется специфика исторического контекста и необходимость использования истории авторами, дабы выстроить цельный нарратив, понятный простому зрителю. С помощью цитирования речи Сталина от 7 ноября 1941 года, в которой упоминались деятели российской истории, выстраивается мотив исторической преемственности от древней Руси к сталинскому СССР. Образ Сталина вводится в ряд *великих воинов земли Русской*, о чём сообщает рассказчик после новости о разгроме немецких войск. После событий Великой Отечественной войны демонстрируются рисованные вставки с празднованием юбилея Москвы, на чем мультфильм заканчивается.

Схожий концепт композиции используется в ленте «Пророки и уроки» Вячеслава Котёночкина, выпущенной спустя 20 лет к празднованию 50-летнего юбилея Революции. Временные рамки в мультфильме ограничены только советской историей, но в нём чётко выявляется дихотомичная композиция. При этом вместо идеи исторической преемственности, как в предыдущем произведении, в «Пророках» изображается противостояние двух экономических систем - капитализма и коммунизма на протяжении десятилетий, и по сюжету всегда побеждает Рабочий как персонификация СССР. Образ Капиталиста, основанный на советских карикатурах [1] Бориса Ефимова, в ходе повествования меняется от мужчины в смокинге и цилиндре - до Гитлера и шаржированного американского генерала, что вполне вписывается в общие сюжеты советской культуры 1960-х/начала 1970-х годов (см. «Это в наших силах», 1970).

Таким образом, анимация, развивавшаяся в СССР позже кинематографа, с 1930-х годов стала активно использоваться агитпропом. Советская мультипликационная агитация активно следует за изменениями нарративов исторической политики государства, что видно на примере двух исследованных мультфильмов - за 20 лет вектор пропаганды сдвинулся от идеи "русского народа" к "социалистическому миру". Анимация, которая до конца XX века воспринималась в первую очередь как искусство для детей, обладает большим ресурсом для агитационных интерпретаций.

Источники и литература

- 1) Бородин Г.Н. Государство и анимация. 1926–1962. М.: Киностудия «Союзмультфильм», 2022. – 423 с.
- 2) Мазур Н.Н. Мир образов, образы мира: антология исследований визуальной культуры. М.: Новое издательство, 2018. – 544 с.
- 3) Чукчеева М. «Конструирование прошлого» // Искусствознание. № 1, 2022. С. 312-339.
- 4) Haskell F. History and Its Images: Art and the Interpretation of the Past// New Haven: Yale University Press, 1993, 558 pp.

- 5) Haskell F. Past and Present in Art and Taste: selected essays // New Haven: Yale University Press, 1987, 256 pp.