

Научная статья

<https://doi.org/10.24412/3034-3364-2025-1-2>

УДК 004.928



Attribution

cc by

СОЦИАЛЬНОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ МЕДИАПАМЯТИ В АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ

Григорьев А.Б.¹, Никифорова С.В.²

Северо-Восточный федеральный университет имени М. К. Аммосова,

andrew.grigorev.01@mail.ru¹, nsv2107@mail.ru²

Аннотация. В статье рассматривается теория медиапамяти и способ ее социального конструирования в анимационных фильмах. Рассматриваются особенности визуального языка анимации и его влияние на формирование представлений о прошлом в медиапространстве. Понятие «медиапамять» основывается на исследованиях Я. Ассмана о медиатизации коллективной и культурной памяти в цифровой среде. Анимационные фильмы демонстрируют гибкость в подаче информации, создавая упрощенные визуальные образы и символы для лучшего восприятия зрителями. В рамках культурологического анализа рассматриваются медиапамять и анимация как культурные феномены, формирующие и трансформирующие представления в медиапространстве. Представлена авторская модель социального конструирования медиапамяти посредством анимационных фильмов. Полученные результаты представляют значительный интерес для исследователей, изучающих социальное конструирование медиапамяти.

Ключевые слова: культурная память, коллективная память, анимация, медиатизация, язык анимации, художественный образ, социальное действие.

Финансирование: инициативная работа.

Original article

SOCIAL CONSTRUCTING MEDIA MEMORY IN ANIMATED FILMS

Andrei B. Grigorev, Sargylana V. Nikiforova

M.K. Ammosov North-Eastern Federal University

Abstract. The article discusses the theory of media memory and the method of its social construction in animated films. The features of the visual language of animation and its influence on the formation of ideas about the past in the media space are considered. The concept of media memory is based on J. Assman's research on the mediatization of collective and cultural memory in the digital environment. Animated films show flexibility in the presentation of information, creating simplified visuals and symbols for a better perception by the viewer. Within the framework of cultural analysis, media memory and animation are considered as cultural phenomena that form and transform ideas in the media space. The author's model of social construction of media memory through animated films is presented. The results obtained are of considerable interest to researchers studying the social construction of media memory.

Keywords: cultural memory, collective memory, animation, mediatization, language of animation, artistic image, social action.

Funding: Independent work.

Введение.

Современное медиапространство, перенасыщенное визуальными образами и знаками, формирует свою социальную реальность, репрезентируя нормативные и ценностные модели на основе культурной памяти. Растущее влияние цифровых медиа, включая анимацию, указывает на значение медиапамяти в конструировании коллективно-разделяемых представлений о прошлом. Популярность анимационных фильмов неуклонно растет, свидетельствуя о возрастающем влиянии анимации на массовую культуру.

В данной работе рассматривается механизм формирования медиапамяти в анимации, результаты проведенного анализа визуального

языка анимации и влияние ее на социальные действия зрителя.

Понятие «медиапамять» тесно связано со средствами передачи и обмена представлениями о прошлом. В исследовании Я. Ассмана «Культурная память: письмо, память и политическая идентичность в высоких культурах древности» выделяется культурная и коллективная память.

Коллективная память функционирует в рамках индивидуального коммуникативного опыта и устных традиций, в то время как культурная память создает обосновывающие нарративы, моделируя прошлое в настоящем. Ассман различает мнемоническую и библиографическую формы коллективной памяти.

Культурная память фокусируется на ключевых символических образах, объединяющих индивидуальные воспоминания. Миф по Ассману – это обосновывающая история, объясняющая настоящее через прошлое [1, с. 95]. Такая сакрализованная культурная память подчеркивает групповую идентичность, потенциально назначая индивидам роль трансляторов истории и традиций – роль, которую в контексте медиапамяти может выполнять и анимация.

В «Словаре-справочнике современных анимационных терминов» Б.А. Машковцева анимация определяется как вид искусства, воссоздающий иллюзию движения статических объектов на экране [9, с. 16]. Благодаря огромной изобразительной свободе, анимация способна отображать и оживлять любые явления, в том числе и несуществующие в физическом мире, что делает ее незаменимым инструментом исследования. Как специфический вид медиа, анимация обладает уникальным потенциалом для создания и трансляции медиапамяти. Ее визуальные возможности позволяют не только передавать исторические факты и культурные традиции, но и формировать эмоциональную связь со зрителем, задействуя глубинные механизмы памяти [6].

Долгое время анимацию не воспринимали как самостоятельное искусство, определяя ее как жанр или средство кинематографа. Исследования, преимущественно, фокусировались на деталях создания анимационных фильмов:

- на изучении базовых принципов анимации, особенностях создания образов и движения (Д. Бабиченко, Д. Вукотич, Н.И. Дворко, Н. Мак-Ларен, В.Ф. Познин, А.Л. Птушко, Е.Я. Сивоконь, М.М. Цехановский, И.И. Юган);

- на обзоре существующих аудиовизуальных техник и о роли работы художника-аниматора (П. Блэр, Р. Виллиамс, Ж. Дитч, Ч. Джонс, У. Дисней, И.П. Иванов-Вано, Д. Халас, Г. Уайткер);

- на создании образа персонажа и художественном воздействии компьютерной графики на анимационную образность (Ф.С. Хитрук, Ю.Б. Норштейн, Г.Г. Смолянов, А.М. Орлов) [8].

Обсуждение.

Современные медиа — это больше, чем просто каналы передачи информации. Формируя и распространяя культурные образы, они определяют содержание и характер социальных взаимодействий. Широкое распространение медиа технологий и постоянное информационное воздействие привели к значительному влиянию медиа на

общественное сознание. Медиа формируют мировоззрение человека, влияя на его мышление и создавая условия для появления новых культурных кодов, позволяющих как создавать, так и переосмысливать реальность [2].

Процесс медиатизации коллективной и культурной памяти в медиапространство породил новый социокультурный феномен — медиапамять, представляющую собой инструмент воспроизведения воспоминаний. Медиапамять, являясь специфической коммуникативной средой, объединила различные формы коллективной и культурной памяти. Эта трансформация обусловлена коммуникативной природой всех этих форм, поскольку медиа стали основным средством коммуникации и социальных действий. Формирование медиапамяти можно рассматривать с позиций теории социального конструирования, где социальные действия формируют знания, которые, в свою очередь, становятся основой для новых действий [2]. В этом случае, понятие «знание» будет включать в себя мифы, стереотипы, ценности и эмоциональный опыт. В данном контексте, анимация быстро развивается как медийная платформа для отображения и толкования опыта социальных практик, опираясь на художественные образы культуры и истории.

Популярность анимации обусловлена ее уникальным визуальным языком, условность которого позволяет зрителю моделировать воображаемую реальность с помощью ассоциативного мышления. Анимация создает альтернативные реальности, не обязательно основываясь на действительности, и предлагает неоднозначные события и ситуации. Цифровые технологии значительно расширили ее возможности в медиапространстве: от рекламы и компьютерных игр до телевидения и кино. Анимация проникла во многие сферы общественной жизни — от моделирования технических процессов и прогнозирования в информационных технологиях до использования в образовательных программах и научных исследованиях [5, с. 65].

Язык анимации основан на визуализации метафор и экспрессивно-чувственном в сочетании с алогичным мышлением, используя символы и абстрактные образы [7]. Он определяет стиль — от реалистичного до абстрактного — задает тон, композицию, цвет и линии, формируя настроение и эмоциональный отклик. Движение в анимации — это не просто механическое перемещение объектов, а выражение эмоций, места и времени в динамике. Свет и тень как выразительные средства

добавляют глубины и объема, а современные спецэффекты расширяют повествовательные возможности. Символы и метафоры, в сочетании с аудиовизуальными техниками, усиливают передачу скрытых смыслов и абстрактных идей, вызывая эмоциональное воздействие на зрителя. Поэтому анимация способна передавать информацию и вызывать эмоции с гораздо большей гибкостью и многогранностью, чем многие другие виды экранного искусства.

Моделируя альтернативную реальность, анимация предоставляет культуре эффективный инструмент влияния на массовое сознание, сочетая просветительскую (интерпретационную) и развлекательную функции. Многие анимационные фильмы выполняют просветительскую роль, демонстрируя особенности национальной культуры. Японская анимационная индустрия, например, демонстрирует успешный синтез традиций и инноваций. Аниме (японские анимационные фильмы) взяло на себя ряд традиционных функций: нормативную (усвоение социальных норм и идеалов) и коммуникативную (стимулирование межкультурной коммуникации и социальных действий) [4].

В анимационных фильмах японского режиссера-аниматора Хаяо Миядзаки используются разнообразные визуальные стратегии для конструирования медиапамяти. Исследователь Ш. Йошиоки отмечает, что творческая фантазия Миядзаки не только критикует общество, но и синтезирует прошлое и настоящее. Йошиоки анализирует влияние исторических событий и личного опыта на творчество режиссера, указывая на его интерес к периодам Тайсё (1912–1926) и Сёва (1926–1989). Это объясняется тем, что сам Миядзаки застал эпоху Сёва и вдохновлялся архитектурой периода Тайсё [10]. В своих работах Миядзаки, используя личные воспоминания и предпочтения, создает альтернативную реальность, где переплетаются прошлое, настоящее и будущее. Его миссия как аниматора — воссоздать прошлое в современном медиапространстве, визуализируя культурную память Японии.

В творчестве Миядзаки миф предстает как воплощенная фантазия, формирующая систему образов и нарратива. Свойственная сказке морально-назидательная функция, в его работах сочетается с объяснительной функцией мифа, что позволяет избежать дидактичности и создать систему образов и идей, оставляющую пространство для интерпретации. В этих сюжетах прослеживается художественная целостность. Она достигается, благодаря гармонии идейного замысла,

сюжетной композиции, пластичности образов и детализации, обеспечивающей глубокое эмоциональное погружение [4].

Основой большинства образов Миядзаки являются явные и логичные мифологические источники. Они заимствованы как из традиционного фольклора и мифологии, к которым режиссер испытывает глубокое уважение, так и из его авторской эстетики, синтезирующей культурное наследие в оригинальную мифопоэтическую систему [10].

Миядзаки демонстрирует бережное отношение к традиционной японской мифологии, одновременно демонстрируя активное переосмысление мифологических мотивов других культур. Миядзаки формирует уникальную мифопоэтическую систему, в которой повторяющиеся фантастические образы («параллельная Европа», «идеализированный остров», «мир после катастрофы») создают особую вымышленную вселенную. Эта система сохраняет традиционную трехчастную структуру мифологического мироздания (нижний мир, срединный мир, верхний мир), разработывает архетип героя и представляет человека, стремящегося к идеальному обществу. Цикличность времени в мифах режиссера подчеркивает веру в гуманистический прогресс, изображая развитие общества как постепенное преодоление трудностей путем разрешения конфликтов между человеком и природой, человеком и потусторонними силами, а также внутри общества. Например, в аниме «Унесённые призраками» (2001) Миядзаки не определяет японскую идентичность как противоположность западной современности, а показывает, что японские традиции и влияние западной культуры переплетаются в синтезе.

Через персонажей автор закладывает в сознание японцев важность понимания собственной идентичности. Данный синтез прослеживается в том, что японская культура постепенно пытается воссоздать японскую идентичность, которая сохраняет традиционные ценности, отвечая на вызовы преобразования культуры. Через персонажей автор закладывает в сознание японцев важность понимания собственной идентичности. Процесс самоидентификации проходит через восприятие главной героини Тихиро, чей социальный опыт складывается в результате коммуникаций с другими персонажами, обладающими определенными нравственными качествами и ценностями. Такой подход Миядзаки к репрезентации символов и смыслов вписывается в социальное моделирование медиапамяти, закрепляя за собой

долгосрочные воспоминания зрителя в цифровой среде.

Восприятие зрителем анимационных фильмов порождает социальные действия, ориентированные на социальный контекст. Согласно типологии М. Вебера, социальные действия могут быть целерациональными, ценностно-рациональными, аффективными или традиционными [3]. В конструировании медиапамяти в анимации особенно важны два последних типа — иррациональные: аффективное действие, основанное на эмоциях и чувствах, и традиционное действие, основанное на привычках и традициях. Эти действия не всегда рационально мотивированы, но приобретают общественную значимость, благодаря актуальности выражаемых эмоций и силе устоявшихся традиций.

Регулярные социальные действия укрепляют и формируют устойчивые социальные связи. Хотя Вебер не предложил систематической классификации устойчивых социальных связей, он выделил понятия «обыкновение» («brauch») — регулярная ориентация на социальное действие, основанная на реальной практике, и «обычай» («sitten») как устоявшееся, долгосрочное обыкновение. Вебер также включил в понятие обыкновения «моду» («fashion»), отметив, что в отличие от обычая, она основана на новизне [3].

Обобщая эти определения, можно говорить о социальной стороне анимации, где актер начинает активно формировать свое отношение к определенному анимационному фильму и далее коммуницировать с другими участниками социальных связей.

Результаты.

Социальное конструирование в анимации должно основываться на следующих принципах:

- осмысленного создания художественных и медиаобразов, избегая механического копирования существующих образцов и учитывая культурный контекст в медиапространстве;

- выбора наиболее целесообразных конструктивных решений из имеющихся разработок с акцентом на их культурную значимость;

- комбинации разнообразных подходов и поиск инновационных, улучшенных решений, способствующих формированию представлений;

- непрерывного совершенствования результатов на основе накопленного опыта и анализа культурных символов;

- учета динамики развития медиапространства с акцентом на социокультурные изменения и потребности аудитории.

Благодаря визуальной выразительности и обращению к вопросам памяти и социального действия, анимационные фильмы могут выступать комплексной основой для формирования художественных и медиаобразов определенной культуры. Авторы-интерпретаторы, опираясь на воспоминания и знания прошлого, составляющие культурную память, создают анимационные фильмы, в которые закладывают исторический и культурный контекст. Эти фильмы формируют коллективный пласт восприятия событий прошлого и становятся частью медиапамяти. Медиапамять, в свою очередь, становится ресурсом воспроизводства воспоминаний, изменяя их содержание и привнося элементы культурного влияния в виде популярных образов, стереотипов, мифов, штампов и т.д., что обусловлено медиатизацией коллективной памяти. Представляемая медиапамятью информация, воспринимается реципиентом на ассоциативном и экспрессивно-чувственном уровнях. В результате социальных действий, формируются новые культурные символы, коды и тексты, которые вносят новые смыслы и интерпретации в понимание ранее усвоенных представлений и знаний.

Таким образом, автором предлагается схематичное представление социального конструирования медиапамяти в анимации (см. рис.).

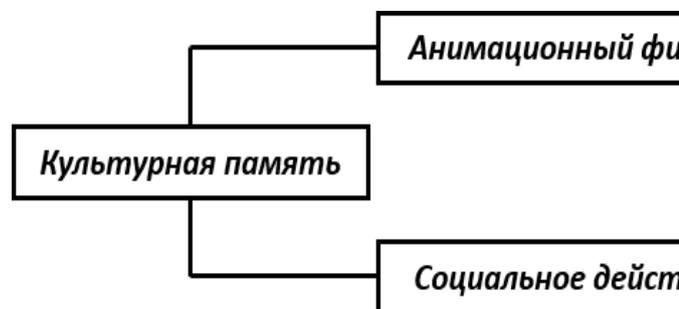


Рисунок - Схема социального конструирования медиапамяти в анимации

Эта схема отображает цикличность процесса формирования и трансформации нарративов о прошлом в медиапамяти посредством анимации. Она демонстрирует, с одной стороны, социокультурный характер медиапамяти, формирующейся в результате взаимодействия культурной памяти, анимационного фильма и общества, а с другой стороны, — роль анимации в социальном моделировании памяти как мощного инструмента медиатизации коллективной и культурной памяти.

Схема представляет собой упрощенную модель, но наглядно иллюстрирует сложное взаимодействие культурной памяти, анимации, медиапамяти и общества в формировании социального восприятия прошлого. Тем не менее, анимация не охватывает всех аспектов формирования представлений о прошлом в медиaprостранстве. Более полное понимание данной проблематики потребует всестороннего исследования и сравнительного анализа с другими медиаканалами, что позволит выявить ряд нюансов, оставшихся на периферии настоящей публикации.

Заключение.

Рассмотрев подходы визуальных художественных решений в анимационных фильмах, можно обозначить механизмы экранной репрезентации коллективной и культурной памяти. Представления о прошлом закладываются в художественные образы, опирающиеся на каноны и образцы культуры. Так, например, в творчестве Миядзаки проанализирован авторский подход к использованию мифа как основы нарратива.

Анимационные фильмы раскрывают глубинные культурно-языковые и философские смыслы, которые воспринимаются зрителями как интерпретируемые авторами символы, коды и

тексты культуры. Авторская схема демонстрирует, как формируется массовое сознание под влиянием анимационных фильмов, определяемое последующими социальными действиями.

Таким образом, визуальный язык анимации обладает специфической символикой и несет в себе несколько уровней смыслов, что позволяет ему влиять на культурную и коллективную память.

Подвод итогов проделанной работы, можно утверждать, что анимационные фильмы, благодаря визуальной выразительности языка, являются эффективным средством формирования коллективно-разделяемых представлений о прошлом в пространстве медиа. Эти представления становятся частью воспоминаний реципиента в силу принятия им их образности, выраженной через анимационные фильмы.

Дальнейшие исследования должны быть направлены на углубленный анализ взаимосвязи между визуальным языком анимации и механизмами памяти, а также на расширение понимания роли анимации как инструмента создания и сохранения медиапамяти, что позволит углубить понимание социокультурных динамик современного общества.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование в формате double-blind peer review (рецензенту неизвестны имя и должность автора, автору неизвестны имя и должность рецензента). Рецензия может быть предоставлена заинтересованным лицам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are reviewed in the double-blind peer review format (the reviewer does not know the name and position of the author, the author does not know the name and position of the reviewer). The review can be provided to interested persons upon request.

Список источников:

1. Ассман Я. Культурная память: письмо, память и политическая идентичность в высоких культурах древности / пер. с нем. М.М. Сокольской. М.: Языки славянской культуры, 2004. – 368 с.
2. Артамонов Д.С. Медиапамять: теоретический аспект // *Galactica Media: Journal of Media Studies*, №4 (2), 2022. – с. 65-83
3. Вебер М. Основные социологические понятия / Пер. с нем. М.И. Левиной // Вебер М. Избранные произведения. М.: Прогресс, 1990. – с. 455-491.
4. Иванов Б. Введение в японскую анимацию. – М.: Наука, 2001. – 782 с.
5. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. – М.: Академический Проект, 2005. – 448 с.
6. Одегова К.С. Анимационный кинематограф как объект комплексного гуманитарного исследования: философский аспект // *Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого*. №2 (26), 2018. – с. 65-74.
7. Орлов А.М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. — М.: ИМПЭТО, 1995. – 384 с.
8. Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Попов Евгений Александрович. – СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов, 2011. – 198 с.
9. Машковцев Б.А. Словарь-справочник современных анимационных терминов / Б. А. Машковцев. – М.: URSS, 2015. – 256 с.
10. Трифонова Л.Л. Мифологическая основа сюжета и образов персонажей в творчестве Хаяо Миядзаки // *Вестник науки*, 2 (1 (58)), 2023. – с. 182-195.
11. Yoshioka S. Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao's Spirited Away Miyazaki // *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* / ed. by M. W. MacWilliams. USA, 2015. P. 256-273.

References:

1. Assman J. *Cultural Memory: Writing, Memory of the Past and Political Identity in the High Cultures of Antiquity* / transl. from German by M.M. Sokolskaya. Moscow, Languages of Slavic Culture Publ., 2004. – 368 p. (In Russian)

2. Artamonov D.S. *Media memory: theoretical aspect // Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2022. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/mediapamyat-teoreticheskiy-aspekt> (accessed: 12.12.2024). (In Russian)
3. Weber M. *Basic sociological concepts. M.I. Levina // Veber M. Selected works. Moscow, Progress Publ., 1990. - P. 455-491 (In Russian)*
4. Ivanov B. *Introduction to Japanese animation. Moscow, Nauka Publ., 2001. - 782 p. (In Russian)*
5. Kirillova N. B. *Media Culture: from modern to postmodern. Moscow, Akademicheskii Proekt Publ., 2005. – 448 p. (In Russian)*
6. Odegova K.S. *Animation cinema as an object of complex humanitarian research: philosophical aspect // Humanitarian Bulletin of TSPU named after L. N. Tolstoy. 2018. №2 (26). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/animatsionnyy-kinematograf-kak-obekt-kompleksnogo-gumanitarnogo-issledovaniya-filosofskiy-aspekt> (accessed: 12.12.2024). (In Russian)*
7. Orlov A.M. *Animatograph and its Anima. Psychogenic aspects of screen technologies. — M. : IMPETO, 1995. – 384 p. (In Russian)*
8. Popov E.A. *Animation Work: Typology and Evolution of Figurative Means. ... Cand. Art History: 17.00.09 / Popov Evgeny Alexandrovich. – St. Petersburg. : St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions, 2011. – 198 p. (In Russian)*
9. Mashkovtsev B.A. *Dictionary-reference book of modern animation terms. Moscow, URSS Publ., 2015. – 256 p. (In Russian)*
10. Trifonova L.L. *The mythological basis of the plot and images of characters in the work of Hayao Miyazaki // Vestnik Nauki, 2 (1 (58)), 2023. – p. 182-195. (In Russian)*
11. Yoshioka S. *Heart of Japaneseness. History and Nostalgia in Hayao's Spirited Away Miyazaki' // Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / ed. by M. W. MacWilliams. USA, 2015. p. 256-273.*

Информация об авторах:

Григорьев Андрей Борисович, магистрант кафедры культурологии, Институт языков и культур народов Северо-Востока Российской Федерации, Северо-Восточный федеральный университет имени М. К. Аммосова; г. Якутск, Россия; andrew.grigorev.01@mail.ru

Никифорова Саргылана Валентиновна, кандидат культурологии, доцент кафедры культурологии Институт языков и культур народов Северо-Востока Российской Федерации, Северо-Восточный федеральный университет имени М. К. Аммосова; г. Якутск, Россия; nsv2107@mail.ru

Andrei B. Grigorev, undergraduate student; Department of Cultural Studies, Institute of Languages and Cultures of the Peoples of the North-East of the Russian Federation, M.K. Ammosov North-Eastern Federal University; Yakutsk, Russia; andrew.grigorev.01@mail.ru

Sargylana V. Nikiforova, Candidate of Cultural Studies, Associate Professor; Department of Cultural Studies, Institute of Languages and Cultures of the Peoples of the North-East of the Russian Federation, M.K. Ammosov North-Eastern Federal University; Yakutsk, Russia; nsv2107@mail.ru

Вклад авторов:

все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors:

All authors contributed equally to this article.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 23.12.2024;

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 11.01.2025;

Принята к публикации / Accepted for publication 20.03.2025.

Авторами окончательный вариант рукописи одобрен.