

## **АНТИУТОПИЯ В АНИМАЦИОННОМ КИНО: ИСТОКИ И РАЗВИТИЕ ЖАНРА**

**Одегова Ксения Игоревна,**

*аспирант кафедры культурологии, социологии и философии*

*Вятского государственного университета,*

*Россия, 610000, Киров, ул. Московская, 36*

ORCID: 0000-0003-4745-6032

NakatsuSobi@yandex.ru

### **Аннотация**

Антиутопия, являющаяся одним из популярных жанров современной культуры, в кинематографе нашла новые возможности для своего развития. Изучением киноантиутопий занимаются многие исследователи, но антиутопия как жанр анимации является практически неизученной. Целью статьи является рассмотрение появления и развития жанра анимационной антиутопии. Предлагается периодизация истории анимационных антиутопий: от первых опытов аниматоров через активное освоение анимацией жанра антиутопии – к взлету популярности анимационных антиутопий. Развитие антиутопий в анимационном кинематографе автор связывает с мировыми событиями и развитием компьютерных и анимационных технологий, появлением скоростного Интернета. Систематизируются основные анимационные принципы и образные средства анимации, на основе которых сделан анализ первых анимационных антиутопий 1940–1960-х годов: «Мистер Уолк», «Скотный двор», «Кибернетическая бабушка», «Акционеры», «Русалка».

В статье обращается внимание на то, что анализируемые анимационные фильмы сочетают в себе сразу несколько видов антиутопий – социально-политическую, научно-фантастическую и социокультурную – и отражают соответствующие им антиутопические черты. Среди анимационных антиутопий 1940–1960-х годов по технике создания анимации выделены рисованные анимационные фильмы и кукольная анимация. Автор считает, что использование анимационных принципов позволило режиссерам создать «живых» персонажей, характеры которых раскрываются под воздействием антиутопических обстоятельств. Анимационные образные средства, по мнению автора, позволили передать сложное внутреннее состояние и особенности характера персонажей и антиутопические черты произведений. Сделан вывод о том, что применение основных принципов анимации, анимационных образных средств и принципов сложности и неопределенности способствует повышению интереса как к событиям, происходящим в проанализированных анимационных антиутопиях, так и к жанру анимационной антиутопии в целом.

**Ключевые слова:** антиутопия, анимационный кинематограф, анимационная антиутопия, периодизация, принципы анимации, образные средства анимации.

**Библиографическое описание для цитирования:**

*Одегова К.И.* Антиутопия в анимационном кино: истоки и развитие жанра // Идеи и идеалы. – 2019. – Т. 11, № 3, ч. 2. – С. 443–455. – DOI: 10.17212/2075-0862-2019-11.3.2-443-455.

Антиутопия, которая изначально являлась литературным жанром, нашла новые возможности для своего развития в кинематографе. Кинематографическая антиутопия как жанр ведет свое начало с экранизации романов А.Н. Толстого «Аэлита» (1924) и Т. фон Харбоу «Метрополис» (1926), способствовавших дальнейшему появлению в анимации разных видов антиутопий: политической (угроза тоталитаризма и третьей мировой войны), экологической (различные экологические бедствия) и связанной с ней научно-фантастической (негативное влияние научно-технического прогресса), социальной (деградация личности и дегуманизация общества, исчезновение института семьи), культурной (отрицание культурного наследия и его уничтожение). В отличие от киноантиутопии, которая является объектом комплексного гуманитарного исследования [1, 3, 8, 10, 12], анимационная антиутопия привлекает внимание лишь некоторых отечественных и иностранных исследователей, которые анализируют отдельные аспекты анимационных антиутопий, такие как телесность персонажей и их индивидуальная идентичность [14], отражение антиутопических черт [7, 11] в отдельных анимационных фильмах [13, 15]. Таким образом, можно говорить о том, что анимационная антиутопия является малоизученной и требует комплексного исследования, которое невозможно отразить в рамках одной статьи, поэтому мы рассмотрим появление и развитие жанра анимационной антиутопии и специфику первых анимационных антиутопий 1940–1960-х годов.

Прежде чем анализировать анимационные антиутопии, необходимо систематизировать основные анимационные принципы и образные средства анимации, на основе которых будет проведено исследование. Следует обратить внимание на то, что анимация, основываясь на многих принципах кинематографа (покадровая структурно-временная фиксация действительности, световая проекция отснятого материала через проектор на экраны, такие же информационные носители и др.), сформировала особое отношение к экранному движению, которое является ее сутью. Аниматорами были разработаны принципы, по которым действия персонажа или движение предметов становились реалистичными и раскрывались характеры, сюжет и тема фильма (сжатие и растяжение объекта, подготовка к действию, доводка и

«захлест» действия, смягчение начала и завершения действия, движение по дугам, тайминг, дополнительное действие или выразительная деталь, преувеличение, привлекательность персонажей или харизма) [5].

Использование этих принципов и таких анимационных образных средств, как трансформация и морфинг (визуальное и смысловое объединение форм, переход объекта в другой через плавную деформацию формы), художественный дизайн (необычное цветовое, материальное, светотеневое и пластическое решение героев и объектов), визуализация метафор, символов и аллегорий (изображение процессов, существующих в человеческом сознании, анализ образно-чувственного мышления), гротеск [6] позволили режиссерам-аниматорам из разнообразных материалов (карандаш, краски, игольчатый экран, песок, свет) создавать анимационные фильмы и сериалы, отражающие стилистику антиутопий [2, с. 67–69; 4, с. 145, 146; 9, с. 43–48].

Применение в анимации принципа сложности (намеренное затруднение восприятия, усложнение языка, создание неудобных построений, использование полижанровых и полистилевых структур, требующих быстрого переключения эмоций) и принципа неопределенности (следствие информационного или концептуального конфликта – сомнение, дилемма, противоречие, несоответствие) [5] способствует появлению интересных сюжетных ходов, привлекающих внимание зрителей. С развитием компьютерных технологий у аниматоров появилась возможность работать с целым объектом сразу, избегая искажений в изображении, ускорить процесс производства за счет рисования промежуточных фаз движения компьютерной программой и наличия готовых 3D-моделей. Эти особенности анимации способствовали развитию жанра антиутопии в анимационном кинематографе, в котором можно выделить следующие периоды развития.

1. 1940–1960-е годы – первые опыты аниматоров в жанре антиутопий, которые представляли собой в основном короткометражные работы: «Кибернетическая бабушка» (1962), «Русалка» (1964). В это время появляется первая полнометражная антиутопия – экранизация повести Дж. Оруэлла «Скотный двор» (1954), сохранившая большинство антиутопических черт оригинала.

2. 1970–1990-е годы – анимация начинает более активно осваивать жанр антиутопии, выпуская по несколько полнометражных фильмов и сериалов в каждое десятилетие, многие из которых стали классикой анимационного кино: «Дикая планета» (1973), «D: Охотник на вампиров» (1985), «Акира» (1988), «Призрак в доспехах» (1995).

3. 2000–2010-е годы – анимационные антиутопии набирают огромную популярность, привлекая внимание не только взрослого зрителя, но и более молодую аудиторию. Именно в эти десятилетия выходит наи-

большее количество анимационных фильмов и сериалов в жанре антиутопии: «Евангелион 1.11: Ты (не) один» (2007), «ВАЛЛ-И» (2008), «Метропия» (2009), «Психо-паспорт» (2012), «Лоракс» (2012), «Вторжение титанов» (2013) и другие. Такая популярность связана с развитием техники и распространением скоростного Интернета, что способствовало ускорению создания анимационных фильмов и повышению их качества, а также их большей доступности для зрителей. Мировые кризисы, теракты, экологические катастрофы, открытие генома человека, которые вновь подняли вопросы о ценности человеческой жизни, о влиянии человека на окружающую среду, о возможностях и последствиях науки, также подтолкнули аниматоров и зрителей обратиться к антиутопическим идеям.

В связи с тем, что антиутопия изначально появилась как литературный жанр, значительный сегмент анимационных антиутопий представлен экранизациями романов, рассказов и комиксов: «Скотный двор» (1954), «Дикая планета» (1973), «Акира» (1988), «Фантом 2040» (1994), «Метропия» (2009), «Лоракс» (2012), «Вторжение титанов» (2013). В то же время некоторые антиутопии сняты по оригинальному сценарию: «Оборотни» (1999), «Аргай» (2000), «Фантастические дни» (2003), «Технолайз» (2003), «Ренессанс» (2006), «ВАЛЛ-И» (2008), «Психо-паспорт» (2012).

Анимационные антиутопии 1940–1960-х годов представляют произведения, сочетающие в себе сразу несколько видов антиутопий: «Мистер Уолк» (1949) и «Скотный двор» (1954) являются социально-политическими антиутопиями, «Кибернетическая бабушка» (1962) и «Акционеры» (1963) сочетают в себе социальную и научно-фантастическую антиутопии, «Русалка» (1964) – социокультурная антиутопия. Режиссеры короткометражных анимационных фильмов отразили в них лишь некоторые черты классических антиутопий. В «Мистере Уолке» – критика утопической модели Уолка, ставшей тоталитарной системой, изоляция острова, угроза войны из-за нефти. В «Кибернетической бабушке» – отгороженность планеты от Земли, использование ракет и роботов как научно-технических достижений, деформация института семьи (бабушка-робот), тоталитарная власть кибербабушки и противостоящая ей любовь настоящей бабушки к девочке. В «Акционерах» тоталитарный контроль осуществляет корпорация Пирсона, общество разделено на богатых (Пирсон, его собака, Джейн) и бедных (Майкл и другие уволенные рабочие), героем выступает сам Майкл и бастующие в конце антиутопии рабочие. В «Русалке» – контроль государства над фантазией и запрет на нее (полицейские, допрашивающие юношу), проведение медицинского эксперимента как способа исправления юноши, деление общества на обладающих фантазией (юноша) и людей без нее (его родители, полицейские), любовь юноши и русалки как противопоставление тоталитарному порядку. Произведением с ярко выра-

женными антиутопическими чертами является «Скотный двор» (1954, реж.: Дж. Халас, Дж. Батчелор, Великобритания), представляющий собой полнометражный анимационный фильм, создатели которого сохранили почти все черты претекста (антиутопии Дж. Оруэлла).

Если рассматривать технику создания названных анимационных фильмов, то почти все они являются рисованными. «Мистер Уолк» и «Акционеры» выполнены с использованием тотальной рисованной анимации, в которой при смене действия заменяются не только рисунки персонажа, но и фон. Этот прием позволяет добиться большей реалистичности происходящего за счет передачи любых движений воображаемой камеры. Отличительной особенностью художественного дизайна «Русалки» является изображение людей – контур персонажей, где залиты цветом только волосы или некоторые элементы одежды (например, фартук мамы главного героя, полицейские фуражки). Такое изображение персонажей позволяет акцентировать внимание на происходящих в анимационной антиутопии событиях и привлекает внимание зрителей за счет необычности изображения. «Скотный двор» по стилю изображения близок к диснеевской анимации, которая отличается богатством цвета и разнообразием характеров персонажей, что способствует их большей детализации.

Режиссеры рисованных антиутопий следовали принципам анимации, выработанным студией «Дисней». Для большей реалистичности действия они использовали подготовку к действию в виде «замаха» (замах Уолка с радиоприемником перед тем, как бросить его; замах Джонса перед тем, как кинуть бутылку в собаку), доводку и смягчение начала и завершения действия в виде движения волос или одежды при завершении действия персонажа (перья и плащ у Пирсона I, пиджак Уолка), движение персонажей по дугам (побег животных из амбара, плавание юноши и русалки, наклон репортеров по дуге в момент шпионажа за семьей Уолка). Для придания персонажам ощущения гибкости и веса был использован принцип сжатия и растяжения (при глубоком вдохе Майкла Чейса его грудная клетка увеличилась в размере; уменьшение куриных тел при их сжимании от страха), преувеличение в изображении эмоций героев (раскрытый рот и округленные от испуга глаза у Наполеона в «Скотном дворе», когда попали в окно из ружья; улыбка до ушей Майкла Чейса, когда о нем говорят как об акционере компании). Для привлечения внимания к персонажам художники создали либо внешне привлекательных персонажей (сильный и красивый конь Боксер, молодая русалка), либо обладающих положительными чертами характера (добрый юноша, мистер Уолк до обнаружения нефти на острове) и добавили некоторые дополнительные черты, придающие им индивидуальность и раскрывающие их характер (курящий трубку Майкл Чейс, готовый поделиться последним со своей верной собакой; зевающий осел

Бенджамин). Такая детальная проработка героев анимационных фильмов позволила режиссерам создать «живых» персонажей, характеры которых раскрываются под воздействием антиутопических обстоятельств.

Почти во всех рисованных антиутопиях используется плавный покaд-ровый монтаж, заметный только при смене общей картины действия, который дает возможность зрителям полностью погрузиться в события анимационных фильмов. «Русалку» отличает более заметный монтаж, из-за чего некоторые действия персонажей выглядят резкими и угловатыми, но в определенных ситуациях такой монтаж усиливает эмоции главного героя, такие как отчаяние, страх, тревога, вызывая сильный эмоциональный отклик у зрителя.

Из анимационных антиутопий 1940–1960-х годов выделяется «Кибернетическая бабушка» (1962), созданная в технике кукольной анимации. Ее персонажи – бабушка и девочка – являются тряпичными куклами; мир фильма создан из различных материалов: металлические трубы на заброшенном аэродроме, пластиковая капсула для путешествий, деревянные лестницы в гимнастическом зале. Кукольные персонажи отличаются реалистичной пластичностью, позволяющей им передавать эмоции за счет жестов и поз, так как их лица остаются неизменны (страх девочки – закрытие лица руками, нежелание отдавать мяч кибербабушке – повороты головы влево-вправо). Режиссер использовал такие принципы анимации, как подготовка к действию (замах перед броском или толчком мяча), движение по дугам (когда капсула с девочкой приземляется на планету и девочка в другой капсуле поднимается по спирали до нужного дома). Интересной особенностью «Кибернетической бабушки» является использование рисованной анимации при визуализации сказки, рассказанной кибербабушкой. В этой вставке персонажи нарисованы в виде разных геометрических фигур, которые по ходу повествования меняют свою форму (овал, прямоугольник, половина овала, круг). Визуализированная сказка используется для поддержания страха девочки и вызова отрицательных эмоций у зрителей по отношению к кибербабушке. Режиссер при создании анимационного фильма уделил большое внимание естественному, не рисованному свету, задействовав его при освещении героев, в горящих кнопках лифта, в лампе со звездами, в бликах на станции. Следование анимационным принципам в этой анимационной антиутопии способствует раскрытию характеров героев и их эмоционального состояния; применение кукольных персонажей, близких по внешнему виду и пластике к живым людям, естественного света и различных материалов из реальной жизни создает ощущение реальности происходящего на экране.

Все режиссеры используют музыку для создания определенного настроения и акцентирования на некоторых деталях или событиях (спокой-

ное звучание скрипки, когда семья Уолка скучает на острове; маршевая мелодия, когда люди идут отвоевывать ферму у животных во второй раз; танцевальная музыка, передающая хорошее настроение Майкла перед танцами). Но если в «Мистере Уолке» и «Акционерах» разговаривают люди, в «Скотном дворе» в основном разговаривают свиньи и люди (такой ход использован для указания на дальнейшую судьбу фермы и схожесть свиней и людей в плане власти), то в «Кибернетической бабушке» разговаривает только робот-бабушка, настоящая же бабушка и девочка молчат, общаясь невербально, что создает еще больший контраст между ними. Уникальной в плане звука является анимационная антиутопия «Русалка»: ее персонажи не разговаривают, общение происходит через жесты, позы, мимику, при этом в некоторых важных моментах текстово дается пояснение: например, в начале фильма появляется надпись о том, что это история о юноше, живущем в далекой стране и любящем фантазировать. Можно предположить, что режиссер через бессловесную подачу событий анимационного фильма еще больше акцентирует внимание на запрете фантазирования и слов как одной из форм его проявления и использует эту особенность для большего погружения зрителя в антиутопию за счет простого изображения и сценичности персонажей.

Режиссеры анимационных антиутопий использовали в своих работах несколько образных средств анимации. Анимизм ярко проявился в «Скотном дворе», где животные наделены каждый своим характером и душой, и в «Русалке», где существует несколько пластов реальности: для юноши русалка реальна, для органов власти и родителей юноши – она лишь фантазия. Визуальным и смысловым объединением форм в «Русалке» является игра на облаке как на флейте и на море как на фортепьяно. Морфинг отразился в плавном переходе от скручивающегося угла карты с нарисованным на ней островом до настоящего острова, купленного мистером Уолком. Контурный рисунок героев «Русалки», изображение открытых частей тела людей в цвет фона и наложение карты штатов на изображение идущих Майкла и его собаки в «Акционерах», яркие цвета в «Скотном дворе» и «Мистере Уолке», кукольные персонажи в «Кибернетической бабушке» представляют собой разные визуальные решения.

Гротеск используется в характере изменения тела юноши в «Русалке» после выплывания из ракушки и после превращения его в русалку (в конце анимационного фильма на горизонте из моря видны два русалочьих хвоста). Гротеск как изменение внешних и внутренних черт характера показан через обратное превращение мирного мистера Уолка в алчного и агрессивного злодея. Визуализация метафор, символов и аллегорий в «Мистере Уолке» проявляется в видении Уолком бьющего фонтана нефти как золотого фонтана, в «Скотном дворе» – как аллегорическое изображение СССР

(портрет вождя Наполеона, награждение Наполеоном свиней и самого себя различными медалями, выдрессированные собаки как личная охрана вождя), а также в представлении животными собственного рая (отсутствие нужды в еде и рабского труда, теплые хлева). Кроме того, «Скотный двор» содержит в себе отсылки к другим историческим и вымышленным личностям, реальным событиям и произведениям (Моисей – герой Библии, Наполеон – правитель Франции, заповеди общества животных на основе христианских заповедей, битва при Мельнице – аллюзия на Канадское восстание 1898 года). Анимационные образные средства через передачу сложных внутренних состояний персонажей и их отношение к событиям, визуализацию абстрактных понятий, воплощение фантастических явлений позволили сформировать яркий художественный образ антиутопического мира в анализируемых анимационных фильмах.

Принцип сложности каждым из аниматоров использован по-своему: в «Мистере Уолке» это проявилось в момент, когда всё семейство Уолков бежит отметить место своего владения нефтью, но через некоторое время раздаются выстрелы и испуганные члены семьи бегут обратно; в «Скотном дворе» – в эпизоде защиты животными фермы от людей, когда на экране с разных ракурсов в пыли мелькают человеческие тела и тела животных, а параллельно мистер Джонс готовится взорвать мельницу; в «Кибернетической бабушке» использовалось кружение камеры, когда девочка крутится на стуле и подкидывает мяч; в «Акционерях» этот принцип выражен в мелькании фона при беге Майкла и тряске изображения сидящих за барной стойкой в такт музыке, когда Майкл с Джейн танцуют; в «Русалке» мы наблюдаем демонстрацию необычных ракурсов: когда юноша в первый раз отпускает рыбку, мы видим его и рыбу через воду, или же когда юноша грустит дома, мы видим его комнату через плечо его матери.

Сомнение как проявление принципа неопределенности может возникнуть при просмотре анимационного фильма «Мистер Уолк», так как мы не знаем, сочувствовать ли мистеру Уолку в тот момент, когда его нефть захватили вооруженные иностранцы, напугав его семью. Сомнение вызывает и Майкл Чейс – главный герой «Акционерев»: находясь в сложном положении после потери работы, он периодически ведет себя как в былые времена, когда он принадлежал обществу потребления. В «Скотном дворе» принцип неопределенности проявляется как несоответствие финалов экранизации и оригинальной повести Дж. Оруэлла: книга заканчивается преобразованием свиней в людей, в анимационной антиутопии животные восстают против тиранов. Несоответствие облика и поступков кибернетической бабушки ее функциям (заботе о девочке) также создает некоторый конфликт в ее восприятии зрителем. Можно говорить о том, что принцип



сложности и принцип неопределенности, применяемые в проанализированных анимационных фильмах, способствуют повышению интереса как к событиям, происходящим в них, так и к жанру анимационной антиутопии в целом.

Подводя итоги, отметим, что анимационная антиутопия, зародившись в 1940-е годы, стала развиваться из литературных и кинематографических антиутопий. На основе принципов анимации и анимационных образных средств анимационными режиссерами были созданы детально проработанные антиутопические миры, в которых за счет визуализации процессов, существующих в сознании человека, усложнения языка повествования, использования конфликтной ситуации раскрываются характеры персонажей и отражаются черты антиутопических произведений, вызывающие интерес к жанру у зрителей и исследователей.

#### Фильмография

1. Акционеры [Видеозапись]: анимационный фильм / автор сценария К. Минц; режиссер Р. Давыдов. – Фильм вышел в 1963 г. – Русский.
2. Кибернетическая бабушка = *Kyberneticka babicka* [Видеозапись]: анимационный фильм / режиссер И. Трнка. – Фильм вышел в 1962 г. – Чешский, русский.
3. Мистер Уолк [Видеозапись]: анимационный фильм / авторы сценария: В. Длугач, С. Романов; режиссер В. Грюмов. – Фильм вышел в 1949 г. – Русский.
4. Русалка = *Ningyo* [Видеозапись]: анимационный фильм / автор сценария и режиссер О. Тэдзука. – Фильм вышел в 1964 г. – Японский.
5. Скотный двор = *Animal Farm* [Видеозапись]: анимационный фильм / авторы сценария: Джордж Оруэлл и др., режиссеры: Дж. Халас, Дж. Батчелор. – Фильм вышел в 1954 г. – Другое название: Звероферма. – Английский.

#### Литература

1. *Антипкина Е.Н.* Виртуальные утопии в современном киноискусстве: на примере фильма Л. и Э. Вачовски «Матрица» // Вестник Томского государственного университета. – 2009. – № 318. – С. 86–88.
2. *Богатырева Т.А.* Модификация жанра антиутопии конца XX – начала XXI века (на материале творчества Эндрю Никкола) // Научное мнение. – 2013. – № 5. – С. 65–69.
3. *Кудинова Е.С.* Фильм-антиутопия как отражение социально-политических настроений в обществе (просодический и невербальный аспекты) // Вестник Московского государственного лингвистического университета. – 2014. – № 1 (687). – С. 113–125.
4. *Ланин Б.А.* Визуализация антиутопии Джорджа Оруэлла «1984»: поиски скрытых смыслов // Ценности и смыслы. – 2016. – № 56. – С. 140–149.
5. *Орлов А.М.* Аниматограф и его анима: психогенные аспекты экранных технологий. – М.: Импэто, 1995. – 384 с.

6. *Потов Е.А.* Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов. – СПб., 2011. – 24 с.
7. *Приходько В.В.* Первооткрыватель, обыватель и механический дракон: герои анимационных антиутопий (на материале советской анимации) // Эстетика экранизации: утопия и антиутопия в книге и на экране: материалы научно-практической конференции, 9–10 апреля 2015 г. – М.: ВГИК, 2016. – С. 123–136.
8. *Разлогов К.Э.* Утопия и антиутопия в мировом кинематографе // Международный журнал исследований культуры. – 2012. – № 4 (9). – С. 112–115.
9. *Солдатов В.Е., Тузовский П.А.* Социокультурное пространство в антиутопиях: основные черты моделируемого социума // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2010. – № 3 (23). – С. 40–49.
10. *Ушкова Д.В.* Роман-антиутопия Джорджа Оруэлла «1984» и его экранизация: плюсы и минусы (на примере экранизации М. Рэдфорда) // Книга в современном мире: проблемы чтения и чтение как проблема: материалы международной научной конференции, Воронеж, 25–27 февраля 2014 г. – Воронеж: Воронеж. гос. ун-т, 2014. – С. 272–276.
11. *Чеснова Е.Н., Мансурова Ш.И., Снытина А.А.* Философия миров постапокалипсиса в современной культуре // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2017. – № 2 (22). – С. 46–54.
12. *Штейнман М.А.* Матрицы массовой культуры и механизмы создания общности в политическом дискурсе XXI века // Вестник РГГУ. Серия: Политология. Социально-коммуникативные науки. – 2012. – № 1 (81). – С. 236–244.
13. *Flaig P.* Slapstick after Fordism: WALL-E, automatism and Pixar's fun factory // Animation. – 2016. – Vol. 11 (1). – P. 59–74.
14. *Napier S.J.* Anime from Akira to princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation. – New York: Palgrave, 2001. – 321 p.
15. *Paik P.Y.* A tale humans cannot tell: on Jin-Roh: the Wolf Brigade // Animation. – 2016. – Vol. 11 (1). – P. 108–122.

Статья поступила в редакцию 17.01.2019.

Статья прошла рецензирование 19.03.2019.

DOI: 10.17212/2075-0862-2019-11.3.2-443-455

## DYSTOPIA IN ANIMATION FILMS: THE ORIGINS AND DEVELOPMENT OF THE GENRE

**Odegova Kseniya,**

*Postgraduate at the Cultural Studies, Sociology*

*and Philosophy Chair,*

*Vyatka State University,*

*36 Moskovskaya St., Kirov, 610000, Russian Federation*

ORCID: 0000-0003-4745-6032

NakatsuSobi@yandex.ru

### Abstract

Dystopia, which is one of the popular genres of modern culture, has found new opportunities in the cinema for its development. Many researchers are studying the cinematography dystopias, but dystopia as a genre of animation is practically unexplored. The purpose of this article is to examine the emergence and development of the genre of animation dystopia. The author suggests the periodization of the history of animation dystopias: from the first experiments of animators through the active mastering of the dystopia genre by animation – to the rise of the popularity of animation dystopias. The author connects the development of dystopias in animated films with world events and the development of computer and animation technologies, the advent of high-speed Internet. The paper systematizes the basic animation principles and imaginative means of animation, on the basis of which the author analyzes the first animation dystopias of the 1940s and 1960s: “Mr. Walk”, “Animal Farm”, “Cybernetic Grandma”, “Shareholders” and “Mermaid”.

The article draws attention to the fact that the analyzed animation films combine several types of dystopias at once (socio-political, social-science-fiction and sociocultural) and reflect the corresponding dystopian features. Among the animation dystopias of the 1940s and 1960s, the author identifies hand-drawn animated films and puppet animation using the animation creation technique. The author believes that animation films producers were able to create lifelike characters, which are revealed under the influence of dystopian circumstances. Animation imaginative means, according to the author, made it possible to convey complex inner state and characters of persons of animation dystopias and features of the dystopian works. The author concludes that the application of the basic principles of animation, animation imaginative means and the principles of complexity and uncertainty promote an increase in interest both to the events occurring in the analyzed animation dystopias and to the genre of animation dystopia in general.

**Keywords:** dystopia, animation cinematography, animation dystopia, periodization, principles of animation, figurative animation tools.

### Bibliographic description for citation:

Odegova K. Dystopia in animation films: the origins and development of the genre. *Idey i idealy – Ideas and Ideals*, 2019, vol. 11, iss. 3, pt. 2, pp. 443–455. DOI: 10.17212/2075-0862-2019-11.3.2-443-455.

### Filmography

1. Davydov R., film director, Mintz K., scriinwriter. *Aktsionery* [Shareholders]: animated film. The film was released in 1963. (In Russian).
2. Trnka I., film director. *Kyberneticka babicka* [Cybernetic grandmother]: animated film. The film was released in 1962. (In Czech, Russian).
3. Gryumov V., film director, Dlugach V., Romanov S., scriinwriter. *Mister Uolk* [Mr. Walk]: animated film. The film was released in 1949. (In Russian).
4. Tezuka O., scriinwriter and film director. *Ningyo* [Mermaid]: animated film. The film was released in 1964. (In Japanese).
5. Halas J., Batchelor J., film directors, Orwell G. et al., scriinwriters. *Animal Farm*: animated film. The film was released in 1954. (English).

### References

1. Antipkina E.N. Virtual'nye utopii v sovremennom kinoiskusstve: na primere fil'ma L. i E. Vachovski "Matritsa" [Virtual utopias in contemporary cinema: the case of L. and E. Wachowski's film The Matrix]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*, 2009, no. 318, pp. 86–88.
2. Bogatyreva T.A. Modifikatsiya zhanra antiutopii kontsa XX – nachala XXI veka (na materiale tvorchestva Endryu Nikkola) [Modifications of the anti-utopia genre at the turn of the 21st century (based on the creative work of Andrew Niccol)]. *Nauchnoe mnenie – The Scientific Opinion*, 2013, no. 5, pp. 65–69.
3. Kudinova E.S. Fil'm-antiutopiya kak otrazhenie sotsial'no-politicheskikh nastroe-nii v obshchestve (prosodicheskii i neverbal'nyi aspekty) [The dystopian film in the current socio-political context (correlation of prosody and nonverbal communication)]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta – Vestnik of Moscow State Linguistic University*, 2014, no. 1 (687), pp. 113–125. (In Russian).
4. Lanin B.A. Vizualizatsiya antiutopii Dzhordzha Oruella "1984": poiski skrytykh smyslov [Visualization of George Orwell's anti-utopian novel "Nineteen Eighty-Four": seeking for the hidden meanings]. *Tsenosti i smysly – Values and Meanings*, 2016, no. 56, pp. 140–149.
5. Orlov A.M. *Animatograf i ego anima: psikhogennyye aspekty ekrannykh tekhnologii* [The animatographer and his anima: psychogenic aspects of screen technology]. Moscow, Impeto Publ., 1995. 384 p.
6. Popov E.A. *Animatsionnoe proizvedenie: tipologiya i evolyutsiya obraznykh sredstv*. Av-toref. diss. kand. iskusstvovedeniya [Animation: typology and evolution of imaginative means. Author's abstract of PhD in art history]. St. Petersburg, 2011. 24 p.
7. Prihod'ko V.V. [The discoverer, philistine and mechanical dragon: the heroes of animated anti-utopias (based on Soviet animation)]. *Estetika ekranizatsii: utopiya i an-*

*tiutopiya v knige i na ekrane: materialy nauchno-prakticheskoi konferentsii* [Aesthetics of film adaptation: utopia and dystopia in the book and on the screen: materials of a scientific and practical conference], Moscow, April 9–10, 2015. Moscow, VGIK Publ., 2016, pp. 123–136. (In Russian).

8. Razlogov K.E. Utopiya i antiutopiya v mirovom kinematografe [Utopia and dystopia in world cinema]. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovaniï kul'tury – International Journal of Cultural Research*, 2012, no. 4 (9), pp. 112–115.

9. Soldatov V.E., Tuzovskii I.D. Sotsiokul'turnoe prostranstvo v antiutopiyakh: osnovnye cherty modeliruemogo sotsiuma [Social-cultural environment in antiutopias: social medium modeling main features]. *Vestnik Chelyabinskoi gosudarstvennoi akademii kul'tury i iskusstv – Herald of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts*, 2010, no. 3 (23), pp. 40–49.

10. Ushkova D.V. [George Orwell's dystopian novel "1984" and its screen version: pros and cons (on the example of M. Redford's film version)]. *Kniga v sovremennom mire: problemy chteniya i chtenie kak problema: materialy mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii* [A book in the modern world: the problem of reading and reading as a problem: international scientific conference proceedings], Voronezh, 25–27 February 2014, pp. 272–276. (In Russian).

11. Chesnova E.N., Mansurova Sh.I., Snytina A.A. Filosofiya mirov postapokalipsisa v sovremennoi kul'ture [The philosophy of the worlds of post-apocalypse in modern culture]. *Gumanitarnye vedomosti TGPU im. L.N. Tolstogo – Gumanitarnye Vedomosti of TSPU*, 2017, no. 2 (22), pp. 46–54.

12. Shteinman M.A. Matrity massovoi kul'tury i mekhanizmy sozdaniya obshchnosti v politicheskom diskurse XXI veka [Mass culture matrix and means of building up of community in the political discourse of XXI century]. *Vestnik RGGU. Seriya: Politologiya. Sotsial'no-kommunikativnye nauki – RGGU Bulletin. Political Science. Social and Communicative Studies Series*, 2012, no. 1 (81), pp. 236–244.

13. Flaig P. Slapstick after Fordism: WALL-E, automatism i Pixar's fun factory. *Animation*, 2016, vol. 11 (1), pp. 59–74.

14. Napier S.J. *Napier S.J. Anime from Akira to princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. New York, Palgrave, 2001. 321 p.

15. Paik P.Y. A tale humans cannot tell: on Jin-Roh: the Wolf Brigade. *Animation*, 2016, no. 11 (1), pp. 108–122.

The article was received on 17.01.2019.

The article was reviewed on 19.03.2019.