

JAŚMINA ŚMIECH

NA POGRANICZU IDEOLOGII, KOMERCJI I WYCHOWANIA.
O WSPÓŁCZESNEJ ROSYJSKIEJ ANIMACJI TELEWIZYJNEJ
DLA DZIECI

WPROWADZENIE

Filmy animowane dla dzieci to popularne źródło rozrywki i edukacji dla najmłodszych oraz ważne narzędzie komercyjne, kreujące bohaterów, którzy stają się swego rodzaju marką dziecięcą pozwalającą promować rozmaite produkty, takie jak zabawki, gry, czasopisma, ubrania czy słodycze. Młody odbiorca filmów animowanych z jednej strony jest konsumentem o określonych potrzebach i gustach, z drugiej – obiektem oddziaływania wychowawczego oraz ideologicznego. Te dwie role bywają postrzegane jako opozycyjne, co z kolei rodzi dyskusje – potoczne, publicystyczne, specjalistyczne, a nawet polityczne – nad kształtem filmów animowanych dla dzieci oraz wartościach kulturowych w nich zawartych. Niniejszy artykuł poświęcony jest obliczom współczesnej rosyjskiej animacji telewizyjnej dla dzieci, która w drugim dziesięcioleciu XXI wieku po wieloletnim kryzysie zaczęła się odradzać i dostosowywać do wymogów nowoczesnej rzeczywistości medialnej.

Przedmiotem mojego zainteresowania jest przede wszystkim warstwa werbalna w filmach, którą pragnę opisać z perspektywy mediolingwistycznej, jako specyficzną realizację komunikacji medialnej. Założenia teoretyczne dotyczące takiej analizy czerpię z pracy Bogusława Skowronka¹. Interesuje mnie, w jakim stopniu i w jaki sposób komunikacja werbalna uczestniczy w konstruowaniu sensu

Dr JAŚMINA ŚMIECH – Uniwersytet Śląski w Katowicach, Wydział Humanistyczny, Instytut Językoznawstwa; adres do korespondencji: ul. Grota-Roweckiego 5, 41-205 Sosnowiec; e-mail: jasmina.smiech@us.edu.pl; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8414-9010>.

¹ Bogusław Skowronek, *Mediolingwistyka. Wprowadzenie* (Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, 2013).

filmu oraz jego głównego przesłania. Istotne dla mnie jest także dostosowanie środków językowych do wyobrażeń społecznych na temat dziecięcego charakteru filmu oraz na temat właściwych sposobów komunikowania dziecku treści uważanych za pozytywne i wychowawcze. Problem ten obejmuje stopień skomplikowania tekstu oraz zależności pomiędzy warstwą werbalną a wizualną. Dotyka także takich zagadnień, jak nacechowanie stylistyczne tekstu, staranność wypowiedzi i kultura słowa, obecność elementów specyficznych kulturowo, aluzyjność oraz komizm. Moim celem jest wykazanie powiązań pomiędzy całokształtem komunikacji werbalnej obecnej w filmie, a aktualnymi wartościami społecznymi, instytucjami wpływającymi na produkcję i dystrybucję animacji dla dzieci oraz praktykami społecznymi kształtującymi preferencje wobec określonych konwencji filmowych.

Animacja jako rodzaj sztuki filmowej nie jest przypisana do żadnego medium, jednak format i konwencje seryjnych filmów animowanych dla dzieci zostały ukształtowane przez telewizję. Należy zaznaczyć, że format telewizyjny animacji dla dzieci istotnie różni się od kinowego, który nie będzie przedmiotem niniejszej refleksji. Charakterystyczne cechy telewizyjnego filmu animowanego dla dzieci wynikają z jego seryjności, która z kolei jest efektem dostosowania filmu do ramówki telewizyjnej. Są to: krótki metraż, zwykle 5-10 minut, fabuła zamknięta w ramach jednego odcinka niezależna od reszty serii, niewielka grupa stałych bohaterów, ograniczona liczba wątków oraz jednolitość formalna odcinków wynikająca ze spójnej koncepcji artystycznej i podkreślona ramą, na przykład w postaci piosenki lub wprowadzenia. Preferowane są tanie i szybkie metody produkcji, które mogą rzutować na prostotę i schematyczność rozwiązań artystycznych. Z komercyjnego punktu widzenia dobrze jest, jeśli seria jest długa, po pierwsze – dlatego że takie wymagania stawia telewizja dokonująca zakupu filmów, po drugie – widzowie mają szansę przyzwyczaić się do bohaterów i polubić ich, co sprzyja tworzeniu marki oraz pozwala na utrwalenie rytuału oglądania przez dziecko ulubionej bajki o stałej porze, dzięki czemu film staje się częścią kultury dzieciństwa. Nowoczesne seryjne filmy animowane to zwykle precyzyjnie zaplanowane produkty skierowane do określonej grupy wiekowej.

W rosyjskiej animacji opisany format ma krótką tradycję – dotyczy produkcji powstałych w XXI wieku. W wieku XX obowiązywał socjalistyczny model mediów, niepoddający się komercyjnym zasadom i niewymagający od animacji ani ustalonej długości filmów, ani seryjności. W tych czasach powstało jedynie kilka filmów seryjnych liczących po kilkanaście odcinków, natomiast lata dziewięćdziesiąte XX wieku to czas głębokiego kryzysu animacji i braku nowych dzieł. Z powodu niedostosowania formalnego stare filmy są niechętnie

emitowane we współczesnej telewizji, lecz sentyment widzów oraz ważna rola w kulturze są motywacją do inicjatyw mających zmieniać ten stan rzeczy, na przykład przez finansowanie specjalnych kanałów tematycznych².

Tradycje rosyjskiej animacji dla dzieci sięgają lat trzydziestych XX wieku, kiedy to decyzją polityczną obrano ją za główny kierunek rozwoju sztuki animacji. Od roku 1936 głównym producentem animacji dla dzieci, najpierw głównie krótkometrażowych, później także kilkudziesięciominutowych baśni kinowych, była wytwórnia filmowa Sojuzmultfilm (początkowo Sojuzdietmultfilm). Powstała wtedy koncepcja filmu animowanego jako elementu dzieciństwa oraz narzędzia wychowawczego odpowiadającego pewnej wizji dziecięcego świata. Estetyka dzieł nawiązywała do ilustracji książkowych i literatury dziecięcej, dlatego też ciężar narracji spoczywał na deklamowanym tekście literackim, a obraz pełnił rolę ilustracyjną. Typowymi bohaterami opowieści były postacie dziecięce, zabawki oraz antropomorfizowane zwierzęta. Chętnie sięgano po wątki oraz narrację charakterystyczną dla baśni i folkloru, marginalizując fakt, że nie ograniczają się one do dziecięcych treści. W powojennej rzeczywistości dzieciństwo chciano przedstawiać jako czas beztroskiej sielanki, co przejawiało się w bezkonfliktowości, którą obiektywnie należy uznać za słabość dramaturgiczną. Działania szablonowych bohaterów ilustrowały ważne dla socjalistycznego społeczeństwa wartości, takie jak posłuszeństwo, obowiązki szkolne czy wspólna praca dla dobra społeczeństwa³.

Zapożyczone ze Stanów Zjednoczonych gatunki muzyczno-komediowe, choć atrakcyjne wizualnie, budziły wątpliwości o charakterze światopoglądowym. Tymczasem stosowana w nich konwencja uproszczonego realizmu świetnie odpowiadała estetyce narzucanej przez socrealizm, propagujący czytelną formę i jednoznaczny przekaz dydaktyczny. Ten niewygodny ideologicznie paradoks ma swoje odzwierciedlenie w refleksji filmoznawczej nad animacją omawianego okresu – ówcześni rosyjscy krytycy podkreślali odrębność rodzimej twórczości, tymczasem spojrzenie z zewnątrz każe zauważyć podobieństwa formalne oraz naśladownictwo⁴.

² Natalia Krivulia, „Spetsifika razvitiia i formirovanie osobennostej otechestvennoi animatsionnoj industrii v kontekste kontseptsii detstva. Chast' 2”, *Nauka teledeniia* 14, no. 3 (2018): 132-137.

³ Natalia Krivulia, *Labirinty animatsii. Issledovaniie khydozhestvennogo obraza rossiiskikh animatsionnykh fil'mov vtoroi poloviny XX veka* (Moskwa: Graal', 2002).

⁴ Sergej Asenin, *Volshebnyki ekrana: Esteticheskie problemy sovremennoi mul'tiplikatsii* (Moskwa: Iskusstvo, 1974); Andrei Machenin, „V skazkakh – lozh, No v nikh namiok, umnym zriteliam (shkolnikam) urok”, *Iskusstvo v shkole*, no. 6 (2011): 30-40; Paweł Sitkiewicz, *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego* (Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, 2009).

Struktura, ikonografia i narracja pełniły rolę służebną wobec przesłania ideologicznego, które miało być jednoznaczne i wyrażone wprost. Wzorzec prostych, klarownych historii z wyraźnie sformułowanym pouczeniem utrwalił się do tego stopnia, że zdaniem Natalii Krivuli stał się wyznacznikiem animacji rosyjskiej. Podczas gdy amerykańska animacja nastawiona jest na rozrywkę, a europejska koncentruje się na narracji, to rosyjska stawia sobie za cel edukację i wychowanie⁵.

W opozycji do tej głównej tendencji powstawały arcydzieła rosyjskiej animacji drugiej połowy XX wieku, takie jak *Miś Puszatek* (*Vinni-Pukh*, 1967) Fiodora Chitruka, *Braciszek i Karlsson* (*Malysh i Karlson*, 1968) Borysa Stiepancewa, *Rękawiczka* (*Varezhka*, 1969) Romana Kaczanowa, *Jeżyk we mgle* (*Iezhyk v tumane*, 1975) Jurija Norsztejna, *Był sobie pies* (*Zhil-był pes*, 1982) Eduarda Nazarowa. Przywołuję je jako, z konieczności skrótową, ilustrację zjawisk, które stanowią o wyjątkowości animacji rosyjskiej i zadecydowały o tym, że jest ona fenomenem kulturowym.

Pierwszy z wymienionych filmów, w Polsce dystrybuowany jako *Miś Puszatek*, opowiada o przygodach niedźwiadka, którego polskie audytorium zna jako Kubusia Puchatka. Ta wyjątkowa adaptacja w warstwie językowej wykorzystuje kanoniczny w Rosji przekład książki A.A. Milne'a autorstwa Borisa Zachodera, natomiast na poziomie fabularnym zbliża się do brytyjskiego oryginału mocno osadzonego w tradycji satyrycznej. Bohaterowie animacji nie są więc miłymi dziecięcymi zabawkami, lecz zabawnym uosobieniem ludzkich przywar i słabostek. Naiwna konwencja dziecięcego rysunku oraz specyficzny idiolekt głównego bohatera połączone z prześmiewczością i karykaturą tworzą całość niezwykle podatną na interpretację.

Braciszek i Karlsson to z kolei adaptacja powieści Astrid Lindgren daleko odbiegająca nastrojem od szwedzkiego oryginału. Psotnik i zawadiaka Karlsson wywraca pojęcia dobra i zła, wnosząc barwy i przygody do smutnego dzieciństwa głównego bohatera. Samotność i tęsknota dziecka jest także centralnym motywem opowieści o dziewczynce, która z rękawiczki uczyniła swojego przyjaciela – zmyślonego pieska. Nastrojowość i poetyckość filmu *Rękawiczka* to jego główna siła oddziaływania na dzieci i dorosłych. Natomiast przypowieść filozoficzna *Jeżyk we mgle*, choć przedstawia prostą historię spotkania jeżyka i niedźwiadka, nie ma cech tradycyjnie rozumianego filmu dla dzieci. Powściągliwe gesty bohaterów i zamglone ciemne obrazy to znak rozpoznawczy autorskiej techniki Jurija Norsztejna, która przyniosła mu światową sławę. Także ostatni z wymienionych, *Był*

⁵ Natalia Krivulia, *Animatologija: Evoliucija mirovykh animatografii*, chast' 1-2 (Krasnodar: Ametist, 2012).

sobie pies, choć powierzchownie utrzymany w estetyce kojarzonej z filmami dla dzieci (folklor, uproszczony rysunek, wolne tempo, klasyczna narracja), opowiada wcale nie dziecięcą historię wygnania starego psa do lasu i jego przyjaźni z wilkiem. Subtelna autoironia zarówno na poziomie plastyki, jak i dialogów, zapewniła animacji ponadczasowość.

Te zróżnicowane pod względem estetycznym dzieła łączył odwrót od dydaktyzmu i jednoznaczności, a także dwuadresowość, polegająca na wkładaniu w dziecięcą historię treści interesujących dla dorosłych widzów – satyry społecznej, refleksji filozoficznej, poetyckiej metafory, autoironii. Od końca lat sześćdziesiątych XX wieku filmy animowane dla dzieci częściowo przejmowały rolę animacji dla dorosłych, która poddawana była dużo ostrzejszej cenzurze, i w aluzyjny sposób komentowały rzeczywistość, stając się barometrem zmian społecznych⁶.

Spory ideologiczne oraz szczególnie rola kulturowa odcisnęły piętno na współczesnym potocznym wyobrażeniu o jakości rosyjskiej animacji czasów radzieckich. Urosła ona do pewnego mitu – niedoścignionego wzoru estetycznego i etycznego. W przekonaniach opartych na wspomnieniach z dzieciństwa, a także na fragmentarycznej wiedzy o światowych osiągnięciach rosyjskiej animacji autorskiej, współistnieją obok siebie produkcje utrwalone w kulturze dzięki częstej emisji telewizyjnej, lecz przeciętne lub poślednie pod względem artystycznym oraz arcydzieła tworzone w kontrze do głównego nurtu. Przy bliższym oglądzie nie mają one ze sobą wiele wspólnego, lecz w potocznym czy publicystycznym dyskursie o kondycji rosyjskiej animacji bywają ujmowane łącznie⁷. Prowadzi to do nieporozumień, sporów oraz trudności w przyjęciu nowoczesnych rosyjskich produkcji animowanych dla dzieci oskarżanych o zatracanie niepowtarzalnego rosyjskiego charakteru i hierarchii wartości⁸. Jednocześnie oczekuje się, że rodzima animacja będzie pełnić rolę wzorcotwórczą oraz że będzie finansowana i promowana przez państwo⁹.

⁶ Ilija Kukulin, Mark Lipovetskii i Mariia Maiofis, red., *Veselyie chelovechki: Kul'turnyie geroi sovet'skogo detstva* (Moskwa: Novoie literaturnoie obozreniie, 2008); Natalia Krivulia, „Spetsifika razvitiia i formirovanie osobennostej otechestvennoi animatsionnoi industrii v kontekste kontseptsii detstva. Chast' 1”, *Nauka televideniia* 14, no. 2 (2018): 107-135.

⁷ Kukulin, Lipovetskii i Maiofis, *Veselyie chelovechki*; Liubov' Rumiantseva, „V poiskakh dushev'nogo multfilma. Sovremennaia multiplikatsia ozhidaet novykh idei i geniiev”, *Russkii Mir*, no. 1 (2014): 18-21.

⁸ Tatiana Lefman, „Obraz detstva kak ob'ekt konstruirovaniia v otechestvennoi animatsii”, *Vestnik kul'tury i iskusstv*, no. 1(57) (2019): 137-143; Marina Kosinova, „Problemy v sfere prodvizheniia otechestvennoi animatsii”, *Vestnik universiteta*, no. 10 (2015): 107-113; Mariia Romashova, „Ot istorii animatsii k istorii detstva v SSSR: postanovka problemy”, *Vestnik Permskogo universiteta*, seria: *Istoriia*, no. 3(17) (2011): 114-119.

⁹ Evgeniia Pesina, „Rossiiskii kinematograf i iego rol' v formirovanii identichnosti shkol'nikov”, *Socialnyie iavleniia*, no. 1 (2020): 38-44.

Rosyjscy producenci nowoczesnej animacji dla dzieci stoją więc przed trudnym zadaniem. Po pierwsze – filmy powinny odpowiadać potrzebom rynku, często szerszego niż tylko rosyjski. Po drugie – podlegać obowiązującym zasadom dystrybucji, a jednocześnie spełniać oczekiwania społeczne. Pozytywna ocena wartości wychowawczej i estetycznej projektów jest ważnym kryterium ich finansowania przez instytucje państwowe. Obraz animacji jako podstawowego rodzaju sztuki filmowej przeznaczonego dla dzieci jest silnie utrwalony. Z jednej strony dofinansowania państwowe dla animacji dotyczą prawie w całości utworów dla dzieci, z drugiej – ogromna większość produkcji dla dzieci to właśnie filmy animowane, a filmów aktorskich oraz innego rodzaju programów dotkliwie brakuje¹⁰. Dodatkowo szablonowe postrzeganie animacji jako filmów dla dzieci najmłodszych, w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym, powoduje, że produkcje skierowane do innych grup wiekowych są przyjmowane nieufnie lub błędnie klasyfikowane jako filmy dla małych dzieci¹¹.

Pierwszymi dużymi projektami komercyjnymi, które nadały ton dyskusji o kształcie i roli nowoczesnej rosyjskiej animacji dla dzieci, były *Śmieszaczki* (*Smeshariki*, premiera 2004), *Moonzy* (*Luntik i jego druzia*, premiera 2006), *Masza i Niedźwiedź* (*Masha i Medved'*, premiera 2009). Wszystkie one zostały pomyślane jako część większej rzeczywistości medialnej i kulturowej, narzędzie kreowania marki dziecięcej oraz produkt możliwy do sprzedaży także na rynkach zagranicznych¹². Ponieważ były pionierskie, można je uznać za pewnego rodzaju wzór, a przynajmniej punkt odniesienia dla późniejszych produkcji. W swoim czasie wywołały też wiele dyskusji na temat specyfiki kulturowej i jakości artystycznej animacji rosyjskiej.

Seria *Śmieszaczki* została zrealizowana przy wsparciu finansowym Ministerstwa Kultury Federacji Rosyjskiej jako część projektu „Mir bez nasiliia” (Świat bez przemocy) realizowanego w ramach programu rządowego „Formirovanie ustanovok tolerantnogo soznaniia i profilaktika ekstremizma v rossiiskom obshchestve” (Kształtowanie postawy tolerancji i profilaktyka ekstremizmu

¹⁰ Krivulia, „Spetsifika razvitiia Chast' 1”.

¹¹ Krivulia, „Spetsifika razvitiia Chast' 2”, 127-129.

¹² Dina Goder, „Pastel'naiia kislotnost”, Polit.ru, 19.02.2006, <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=151>; Natalia Krivulia, „Problemy i strategii koprodukcii rossiiskikh i zapadnykh animacionnykh kompanii”, *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka*, no. 3 (2019): 102-121; Dmitrii Loveiko, „Formirovanie detskogo brenda na primere animatsionnogo seriala «Masha i Medved'»”. Po materialam doklada na festivale Otkrytogo Rossiiskogo animatsionnogo kino Suzdal' 2011”, Animator.ru, 25.10.2024, <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=377>; Larisa Maliukova, „Smeshariki vserez i nadolgo”, *Novaia gazeta*, 4.06.2007, <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=244>; Alina Rubel, „Mul'tik okupaetsia za cchet soputstvuiushchikh tovarov”, *Gazeta.ru*, 5.10.2006, http://www.gazeta.ru/2006/10/05/oa_218862.shtml.

w społeczeństwie rosyjskim). Twórcy reklamowali swój projekt sloganami: *Dat' novoi Rosii novykh detskikh geroev* (Dać nowej Rosji nowych bohaterów dziecięcych) oraz *Smeshariki – eto sobytie detstva* (*Smeshariki to wydarzenie dzieciństwa*).

Aby widzowie zostali z bohaterami filmowymi na dłużej, autorzy celowo zastosowali rozdźwięk pomiędzy estetyką rysunku i paletą barw ukierunkowaną na najmłodszych widzów a dowcipnymi dialogami, bawiącymi przede wszystkim starsze audytorium. Tę zasadę reklamowano jako wyraz autorskiej wizji pedagogicznej, polegającej na unikaniu natarczywej dydaktyki na rzecz refleksji własnej oraz stopniowego dorastania do pełnego zrozumienia opowiadanych historii. Wydłuża ona cykl wymiany dziecięcej widowni związany z dorastaniem i zmianą upodobań, sprzyjając lojalności widza wobec marki, a jednocześnie reinterpretuje rolę konwencji komediowych, takich jak ironia, karykatura oraz satyra, przypisując im walor pedagogiczny.

Rosyjski tytuł filmu, będący zarazem nazwą grupy bohaterów, wyraża zasadniczą ideę serii poprzez kontaminację wyrazów *smeshnoi* (śmieszny) oraz *sharik* (kulka). Każdego z bohaterów można stosunkowo łatwo narysować, rozpoczynając od rysunku koła i dodając charakterystyczne elementy, na przykład kolce jeża, uszy królika czy rogi łośa. Bohaterowie i ich przygody z założenia są zabawne i wesołe, co przejawia się na poziomie rysunku oraz warstwy językowej.

Warstwa językowa filmu wyróżnia się aluzyjnością, humorem, a także parodiowaniem konwencji kina rozrywkowego. Jest to widoczne już w tytułach, które nawiązują do kanonu kultury rosyjskiej, np. *Vishniovyi sad* do jednobrzmiącego dramatu Antoniego Czechowa, *Ezhik v tumannosti* do *Jeżyka we mgle* Jurija Norsztejna. Odniesienia te mają powierzchowny charakter i nie determinują interpretacji filmu, lecz są zabawnym ozdobnikiem dostarczającym przyjemności estetycznej oraz rozrywki płynącej z odgadywania intertekstów. Oczywiście wymagają one kompetencji posiadanych przede wszystkim przez dorosłych widzów, jednak twórcy przedstawiają tę manierę jako sposób wprowadzania młodego widza w świat kultury.

Atrakcyjne dla dorosłych widzów są także dialogi, zawierające stereotypy społeczne czy klisze kulturowe utrwalone w języku, które w toku fabuły podlegają zabawnej reinterpretacji: *Skazhi, Krosh, gotov li ty pomoch dame kak istinnyi dzhentelmen?*, *Kazhdaia prilichnaia devushka dolzhna cenit' sebia, V trudnostiakh*

*poznaiotsia kharakter, Zhizn' stavit nam priegrady, a my ikh preodolevaem i delaemsia tolko silnei, Porazitelno, kak bezchustvennoi inogda byvaet molodezh*¹³.

Komediowy charakter dialogów związany jest ze zwiększoną ekspresją i szerszym wachlarzem środków stylistycznych. Po pierwsze – dlatego że bohaterowie mówią w charakterystyczny dla siebie sposób, na przykład używają wyszukanych wyrażen i metafor (*podryvat' moralnyi dukh; chto otlichaet nas ot peshchernogo zhiivotnogo; iskriashchiisia fontan chustv, skatit'sia v pervobytnoe sostoianie*) lub zabawnych wykrzyknień (*Elki-igolki! Fenomenalno! Kompressia! Ukusi menia pchela!*). Odzwierciedla to w przerysowany sposób ich charakter oraz pewne cechy społeczne, np. przynależność do starszego pokolenia, przywiązanie do etykiety i zasad grzeczności (*bud'te lubezny, druzia moi*), zagraniczne pochodzenie (*O mein gott! Bitte!*). Po drugie – konflikty między bohaterami są ostro zarysowane, a różne punkty widzenia przedstawione zostały jako równoprawne. Przejawia się to w dynamice dialogów, które naśladują potoczną, spontaniczną rozmowę: są mocno osadzone w sytuacji komunikacyjnej, składają się ze skrótowych, eliptycznych wypowiedzi, wykrzyknień, ekspresywnych wyrażen (*Nu vot zhe, ved' eto prosto prelest'! Kakaia veshchitsa! Khu, napugal! Chego ty tak vyriadilsia?*).

Bohaterowie przekonują siebie nawzajem do określonego stanowiska, kłócą się, obrażają, godzą, przepraszają, dziękują, a także prowadzą rozmowy, które autorzy projektu nazywają filozoficznymi. Dotyczą one pojęć takich, jak przyjaźń, natchnienie, szczęście, dobre towarzystwo, wypoczynek czy uroda. Dla rozmów tych charakterystyczne jest zestawienie abstrakcyjnego pojęcia z naiwnym myśleniem operującym konkretem i odwołującym się do materialnej rzeczywistości:

Ezhik: Chto-to ia ne vizhu nikakogo vdokhnoveniia.

Krosh: Naverno, my ego vse-taki spgnuli.

Barash: Vdokhnovenie uvidet' nelzia. Ego mozhno tolko pochustvovat'

(odc. *Skameika*, pol. *Ławka*)

Abstrakcyjne treści wyjaśniane są poprzez gry słowne oparte na wieloznaczności i metaforze. W podobny sposób reinterretowane są klisze kulturowe i stereotypy społeczne, na przykład dotyczące ról płciowych lub istoty relacji międzyludzkich. Filozoficzność i aluzyjność dialogów ma jednak inny charakter niż w starej rosyjskiej animacji, ponieważ jest utrzymana w konwencji komediowej.

¹³ Więcej na temat żartów intertekstualnych, stylizacji i gier słownych zob. Natalia Krivulia, „Alliuziia kak element intertekstual'nosti v animatsionnykh fil'makh”, *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka*, no. 3 (2022): 137-160.

W związku z sygnałami ze strony autorów, że film nawiązuje do tradycji animacji rosyjskiej, w kwestii jego wartości artystycznej na łamach czasopisma *Foma* wywiązała się polemika pomiędzy dyrektorem artystycznym projektu – Anatolijem Prochorowem a klasykami radzieckiej animacji – Eduardem Nazarovem i Jurijem Norsztejnym¹⁴. Powołując się na odpowiedzialność moralną za wychowanie estetyczne młodego pokolenia, wyrażają oni brak akceptacji dla mało wyrefinowanej palety barw, a także uproszczonego, schematycznego rysunku postaci. Łatwo rozpoznawalna, powierzchowna intertekstualność interpretowana jest przez nich jako wtórność i kiczowatość.

Mimo że charakterystyczny język przysporzył projektowi dużej popularności, po zakończeniu pierwszej serii wykonanej w technice 2d i liczącej ponad sto odcinków, autorzy wraz ze zmianą techniki na 3d zrewidowali także kształt językowy filmów. Zrezygnowano z dwuadresowości i aluzyjności na rzecz prostoty, którą tłumaczono potrzebą wyjścia na zagraniczne rynki (zwłaszcza chiński). Tym samym zawężono grupę odbiorców do dzieci do 12 roku życia.

Prosty język jest istotną cechą filmów skierowanych do widzów w wieku przedszkolnym. Film *Moonzy* stanowi tego jaskrawy przykład. Przewaga prostej, konkretnej leksyki umotywowana jest obrazem głównego bohatera, który jako maleńki przybysz z kosmosu poznaje reguły życia obowiązujące na ziemskiej łące. Pochodzenie bohatera podkreślone jest przez imię zarówno w wersji rosyjskiej, jak i angielskiej, obowiązującej za granicą (Luntik od *luna*, Moonzy od *moon* – księżyc). Jego nieznanostwo świata oraz naiwne spojrzenie na otaczającą rzeczywistość stanowi pretekst do wyjaśnień udzielanych mu przez przybranych dziadków i przyjaciół:

Luntik: Chto ty skazal? Drug? A chto mne nuzhno sdelat'?

Kuzia: Dlia druzhby? Dlia druzhby nuzhno zakhotet' druzhit'! Zdravstvui, drug!

Luntik: Zdravstvui, drug! A razve tak mozhno?

Kuzia: Konechno, tak mozhno, a inache eto ne druzhba

(odc. *Kak stat' drugom*, pol. *Jak zostać przyjacielem*).

W przytoczonym dialogu naiwność bohatera i myślenie konkretami jest zestawione z abstrakcyjnym pojęciem przyjaźni w zupełnie inny sposób niż w *Śmieszaczkach*. Nie chodzi tu bowiem o humor, lecz o prostą instrukcję, jak się zakolegować, oraz o pouczenie, że w przyjaźni ważna jest wolna wola i bezinteresowność. Podobnie

¹⁴ Oksana Golovko, „Ne mogut byt' novymi slezy, ne mozhnet byt' novym smekh. Razgovor s Eduardom Nazarovym i Iuriiem Norshteinom”, *Foma*, no. 10(54) (2007): 98-105; Ekaterina Voronova, „Anatolii Prokhorov: V logike Vinni-Pukha. (O sozdannom na studii «Peterburg» animatsionnom seriale «Smeshariki»)”, *Foma*, no. 7(51) (2007): 104-108.

wyjaśniane są inne podstawowe pojęcia dotyczące funkcjonowania człowieka w świecie, takie jak dom, imię, niespodzianka. Ich całokształt zakreśla krąg wartości obejmujący życie rodzinne i relacje z ludźmi. Sporo uwagi poświęca się także normom grzecznościowym, zasadom bezpieczeństwa i zdrowia.

Dodatkową pomocą interpretacyjną są wypowiedzi narratora, który relacjonuje działania bohaterów, wyjaśnia je i ocenia:

Vot tak Luntik s družiami pridumali, kak mozhno vmeste puskat' mnogo, mnogo mylnykh puzyrei. Eto bylo ochen' krasivo. Vse snachala udivilis', a potom obradovalis'. Mylnye puzyri nraviatsia vsem, dazhe vzroslym (odc. *Puzyr'ki*, pol. *Bańki*).

Jego kwestie wypowiedziane są wolno i wyraziście, neutralnym literackim językiem. Ważne informacje, w szczególności te o charakterze pouczenia, są powtarzane kilka razy w trakcie filmu nie tylko przez narratora, ale także przez postacie dorosłych, którzy wypowiadają się z pozycji autorytetu. Zazwyczaj gdy jedna z postaci przeżywa jakąś przygodę, ma problem lub popełnia błąd, pozostałe pomagają jej znaleźć rozwiązanie lub wyjść cało z kłopotów. Z dialogu jasno wynika, która postać ma rację i z czym punktem widzenia powinien utożsamiać się młody widz.

Komunikat językowy jest skoordynowany z wizualnym – przekazuje informacje o tym, co aktualnie widać w kadrze. Postacie wypowiadają się pełnymi zdaniem, mówią wprost o swoich zamiarach i przeżyciach, raczej nazywają emocje niż je wyrażają: *Ne khochiu nikogo obizhat'*; *khochiu poprobovat' ee na vkus*; *A davai ukradiom u nikh solntse*; *Mne strashno*. Dialogi są mało dynamiczne, za to jednoznaczne i łatwe do interpretacji.

Film ten kojarzony jest z tradycyjnymi wartościami rodzinnymi. W zwrotach adresatywnych pojawiają się nazwy członków rodziny i zdrobnienia (*baba*, *dedulia*, *vnuchek*, *diadia*, *mama*). W komunikacji z dorosłymi dziecięcy bohaterowie stosują tradycyjne elementy etykiety, takie jak zwracanie się na „wy” oraz używanie imion ojcowskich (*Peskar' Ivanych*, *Kornei Korneich*). Dorosłe postacie, pouczając dzieci, odwołują się do takich pojęć, jak grzeczność, posłuszeństwo, przestrzeganie reguł, pracowitość, nauka, rozwaga.

O ile w przypadku filmu *Śmieszaczki* można było mówić o rozdźwięku między warstwą wizualną a werbalną, o tyle w przypadku serii *Moonzy* słowa tłumaczą to, co dzieje się na ekranie, przy czym są stosunkowo niezależne od kontekstu wizualnego. Szczególną rolę interpretacyjną odgrywa narrator, który wskazuje na związki celowe i przyczynowo-skutkowe, dokonuje podsumowań, a także wypowiada zachęty i pouczenia skierowane do widza. Ostatni film, który chcę przedstawić, *Masza i Niedźwiedź*, istotnie ogranicza rolę słowa na rzecz obrazu.

Akcję w tym filmie posuwają do przodu następujące po sobie gagi, których bohaterką jest mała dziewczynka Masza i jej opiekun niedźwiedź. Tytuł produkcji nawiązuje do rosyjskiej baśni ludowej, jednak jest to powierzchowne nawiązanie niedeterminujące akcji filmu. Podobnych odniesień kulturowych jest więcej. W warstwie wizualnej są to na przykład stare sprzęty w domu niedźwiedzia – lodówka, telewizor, biblioteczka, dyplomy i medale na ścianie; charakterystyczne stroje (ludowy, szkolny) i zwyczaje (obchodzenie świąt, picie herbaty z samowara z konfiturami). Tworzą one koloryt filmu, jednak znajomość kontekstu kulturowego nie jest konieczna do zrozumienia przygód bohaterów.

Dużą rolę odgrywają rytm i muzyka, które są zgrane z wyrazistym i dynamicznym ruchem postaci, które mają sugestywną gestykulację i mimikę, co w dużej mierze zastępuje komunikację werbalną. Dodatkowym elementem humorystycznym jest to, że niedźwiedź nie włada ludzką mową, za to umie czytać i pisać. Wszystkie kwestie wypowiada więc Masza. Są to przede wszystkim wypowiedzi modalne wyrażające intencje trudne do przedstawienia poprzez obraz, takie jak pytania, chęci, prośby i żądania (*Vy gde tut vse?*, *Ty kto takoi?*, *Khochu! Khochu!*, *Prosypaisia!*, *Sdelai shkolu!*). Oprócz tego pojawiają się żarty oparte na grze słownej naśladującej kreatywność językową dziecka (*ia i vkusnee nakashevari*, *ia takaia skoraiia na pomoshch*), interteksty (*Zemlia v illuminatorie!*, *Na granitse khmuro khodiat tuchi*) oraz piosenki.

Te ostatnie zasługują na uwagę, ponieważ stanowią o oryginalności filmu. Według zamysłu autorów wypełniają one lukę utworów muzycznych dla dzieci. Piosenki dotyczą tematyki odcinka i są jego swobodną interpretacją (*Tolko družbu krepkuiu ne razlit' vodoi, c neterpeniem zhdem prazdnik*). Podkreślają wesoły nastrój filmu, budują pozytywne skojarzenia poprzez pozytywnie zabarwioną leksykę, wśród której szczególną rolę grają obrazy przyrody (*belyi sneg iskritisia iarko, solnechnye zaichiki prygaiut, v snezhinkakh slovno v zvezdakh, zazvenel ruchei*). Zwiększają one siłę oddziaływania emocjonalnego ukazanych historii.

Konwencja komedii muzycznej odznacza się dużą uniwersalnością, zarówno w kwestii wieku, jak i przynależności kulturowej odbiorców. Jej minusem są wysokie koszty i złożoność procesu produkcji. Spotyka się ona także z niejednoznacznością oceną pod względem wychowawczym, ponieważ niewielki udział komunikacji werbalnej skutkuje tym, że zachowanie bohaterki zostaje bez komentarza. Szybkie tempo i bogactwo wizualne, chociaż atrakcyjne, także bywa źródłem krytyki z powodu obawy o zbyt dużą stymulację zmysłów dziecka i pokazywanie wzoru nadaktywnej oraz hałaśliwej bohaterki.

Po kilkudziesięciu odcinkach serii daje się zauważyć zwrot w stronę komunikacji werbalnej – zwiększenie liczby dialogów oraz ich roli w motywowaniu

zdarzeń. Możliwe, że pracochlonna formuła stała się trudna do utrzymania lub, być może, zwyciężyły preferencje dorosłej widowni, oczekującej bardziej jednoznacznego przekazu dla swoich podopiecznych.

Filmy animowane o charakterze komediowym przedstawiające rzeczywistość w sposób karykaturalny, czy to na poziomie dialogów, czy też gagowej konstrukcji fabuły, są w dyskursie o animacji dla dzieci bardziej narażone na krytykę i oskarżenia o szkodliwość wychowawczą, niż proste, jednoznaczne i wyraźnie pouczające historie. Ich atutem jest nośność, gromadzenie przed ekranem całej rodziny, różnorodność środków wyrazu, większa emocjonalność i siła oddziaływania, a także pozostawianie widzowi większej swobody i samodzielności interpretacyjnej. Uwagi te dotyczą także warstwy językowej, która jest dynamiczna, emocjonalna i zróżnicowana stylistycznie. Konflikt dramatyczny jest wyraźnie zarysowany w dialogach, przy użyciu takich środków stylistycznych jak wykrzyknienia, leksyka oceniająca, potoczny. Także postacie są scharakteryzowane i skontrastowane przez środki językowe, które mogą mówić o płci, wieku, pochodzeniu geograficznym i społecznym, wykształceniu, stosunku do świata.

Jednak ta potencjalna siła filmów rozrywkowych zwraca się niekiedy przeciwko nim samym, bowiem ukierunkowanie na szersze audytorium trudno pogodzić z dostosowaniem środków wyrazu do obowiązujących wyobrażeń o wychowaniu oraz o możliwościach kognitywnych dziecka. Różnorodność stylistyczna, która sama w sobie jest wartością pozytywną, wiąże się z obecnością wypowiedzi nazbyt potocznych, niestarannych czy krzykliwych. Obecność cytatów, aluzji, metafor rodzi trudności interpretacyjne. Może to budzić obawy, że film nie dość jasno informuje o tym, co dobre, a co złe. Wyśmiewanie czy reinterpretacja stereotypu społecznego, na przykład poprzez grę bazującą na kliszach językowych i frazeologii, to jednocześnie naświetlanie szkodliwej treści, czyli ekspozycja dziecka na nią.

Film dążący do jednoznaczności i dydaktyzmu rzadziej spotyka się z krytyką. Jest prostszy pod względem językowym na poziomie leksyki i składni, zwykle neutralny stylistycznie. Różnice w sposobie wypowiedzenia się podkreślają przede wszystkim dziecięcość lub dorosłość postaci, co ma związek z przedstawianiem dorosłych jako autorytetów. Udzielają oni instrukcji i porad oraz dokonują uogólnień wyjaśniających rzeczywistość. Choć w potocznym wyobrażeniu konwencje komediowe kojarzą się z celami sprzedażowymi, a moralizatorstwo wydaje się wynikać z chęci wychowania młodego pokolenia, w rzeczywistości każdy z omówionych projektów był zaplanowany jako przedsięwzięcie komercyjne o zasięgu przekraczającym granice kraju. Mimo to każda z przedstawionych produkcji odwołuje się do specyficznych wartości kulturowych, czy to w aluzyjnych

i intertekstualnych dialogach, czy to przez określony porządek świata, akcentujący tradycyjne wartości rodzinne, czy też wreszcie poprzez operowanie obrazami o charakterze emblematów. Na ostateczny wybór dominującej konwencji złożyło się wiele czynników, wśród których niebagatelną rolę odegrały oczekiwania społeczne oraz działania instytucjonalne.

BIBLIOGRAFIA

- Asenin, Sergej. *Volshebnyki ekrana: Esteticheskie problemy sovremennoi mul'tiplikatsii*. Moskva: Iskusstvo, 1974 [Асенин, Сергей. *Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации*. Москва: Искусство, 1974].
- Goder, Dina. „Pastel'naia kislotnost'”. *Polit.ru*, 19.02.2006 [Годер, Дина. Пастельная кислотность. *Polit.ru*, 19.02.2006]. <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=151>.
- Golovko, Oksana. „Ne mogut byt' novymi slezy, ne mozhet byt' novym smekh. Razgovor s Eduardom Nazarovym i Iuriiem Norshteinom”. *Foma*, no. 10(54) (2007): 98-105 [Головко, Оксана. Не могут быть новыми слезы, не может быть новым смех. Разговор с Эдуардом Назаровым и Юрием Норштейном. *Foma*, № 10(54) (2007): 98-105].
- Kosinova, Marina. „Problemy v sfere prodvizheniia otechestvennoi animatsii”. *Vestnik universiteta*, no. 10 (2015): 107-113 [Косинова, Марина. Проблемы в сфере продвижения отечественной анимации. *Вестник университета*, № 10 (2015): 107-113].
- Krivulia, Natalia. *Animatologija: Evoliucija mirovykh animatografii*. Chast' 1-2. Krasnodar: Ametist, 2012 [Кривуля, Наталья. *Аниматология: Эволюция мировых аниматографий*. Часть 1-2. Краснодар: Аметист, 2012].
- Krivulia, Natalia. „Aliuziia kak element intertekstual'nosti v animatsionnykh fil'makh”. *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka*, no. 3 (2022): 137-160 [Кривуля, Наталья. Аллюзия как элемент интертекстуальности в анимационных фильмах. *Театр. Живопись. Кино. Музыка*, № 3 (2022): 137-160].
- Krivulia, Natalia. *Labirinty animatsii. Issledovanie khydozhestvennogo obraza rossiiskikh animatsionnykh fil'mov vtoroi poloviny XX veka*. Moskva: Graal', 2002 [Кривуля, Наталья. *Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века*. Москва: Грааль, 2002].
- Krivulia, Natalia. „Problemy i strategii koprodukcii rossiiskikh i zapadnykh animatsionnykh kompanii”. *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka*, no. 3 (2019): 102-121 [Кривуля, Наталья. Проблемы и стратегии копродукции российских и западных анимационных компаний. *Театр. Живопись. Кино. Музыка*, № 3 (2019): 102-121].
- Krivulia, Natalia. „Spetsifika razvitiia i formirovanie osobennostej otechestvennoi animatsionnoj industrii v kontekste kontseptsii detstva. Chast' 1”. *Nauka televideniia* 14, no. 2 (2018): 107-135 [Кривуля, Наталья. Специфика развития и формирование особенностей отечественной анимационной индустрии в контексте концепции детства. Часть 1. *Наука телевидения* 14, № 2 (2018): 107-135].
- Krivulia, Natalia. „Spetsifika razvitiia i formirovanie osobennostej otechestvennoi animatsionnoj industrii v kontekste kontseptsii detstva. Chast' 2”. *Nauka televideniia* 14, no. 3 (2018): 116-150 [Кривуля, Наталья. Специфика развития и формирование особенностей отечественной

- анимационной индустрии в контексте концепции детства. Часть 2. *Наука телевидения* 14, № 3 (2018): 116-150].
- Kukulín, Iiia, Mark Lipovetskii i Mariia Maiofis, red. *Veselyie chelovechki: Kul'turnyie geroi sovetского detstva*. Moskva: Novoie literaturnoie obozreniie, 2008 [Кукулин, Илья, Марк Липовецкий и Мария Майофис, ред., *Веселые человечки: Культурные герои советского детства*. Москва: Новое литературное обозрение, 2008].
- Lefman, Tatiana. „Obraz detstva kak ob'ekt konstruirovaniia v otechestvennoii animatsii”. *Vestnik kul'tury i iskusstv*, no. 1(57) (2019): 137-143 [Лефман, Татьяна. Образ детства как объект конструирования в отечественной анимации. *Вестник культуры и искусств*, № 1(57) (2019): 137-143].
- Loveiko, Dmitrii. „Formirovaniie detskogo brenda na primere animatsionnogo seriala «Masha i Medved'». Po materialam doklada na festivale Otkrytogo Rossiiskogo animatsionnogo kino Suzdal' 2011”. *Animator.ru* [Ловейко, Дмитрий. Формирование детского бренда на примере анимационного сериала «Маша и Медведь». По материалам доклада на фестивале Открытого Российского анимационного кино Суздаль 2011. *Animator.ru*]. 25.10.2024. <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=377>.
- Machenin, Andrei. „V skazkakh – lozh, no v nikh namiok, umnym zriteliam (shkolnikam) urok”. *Iskusstvo v shkole*, no. 6 (2011): 30-40 [Маченин, Андрей. В сказках – ложь, но в них намек, умным зрителям (школьникам) урок. *Искусство в школе*, № 6 (2011): 30-40].
- Maliukova, Larisa. „Smeshariki vserez i nadolgo”. *Novaia gazeta*, 4.06.2007 [Малюкова, Лариса. Смешарики всерьез и надолго. *Novaia gazeta*, 04.06.2007]. <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=244>.
- Pesina, Evgeniia. „Rossiiskii kinematograf i iego rol' v formirovanii identichnosti shkol'nikov”. *Socialnyie iavleniia*, no. 1 (2020): 38-44 [Песина, Евгения. Российский кинематограф и его роль в формировании идентичности школьников. *Социальные явления*, № 1 (2020): 38-44].
- Romashova, Mariia. „Ot istorii animatsii k istorii detstva v SSSR: postanovka problemy”. *Vestnik Permskogo universiteta*. Seria: *Istoriia*, no. 3(17) (2011): 114-119 [Ромашова, Мария. От истории анимации к истории детства в СССР: постановка проблемы. *Вестник Пермского университета*. Серия: *История*, № 3(17) (2011): 114-119].
- Rubel, Alina. „Mul'tik okupaetsia za cchet soputstvuiushchikh tovarov”. *Gazeta.ru*, 5.10.2006 [Рубель, Алина. Мультик окупается за счет сопутствующих товаров. *Gazeta.ru*, 5.10.2006]. http://www.gazeta.ru/2006/10/05/oa_218862.shtml.
- Rumiantseva, Liubov'. „V poiskakh dushevnogo multfilma. Sovremennaia multiplikatsia ozhidaet novykh idei i geniiev”. *Russkii Mir*, no. 1 (2014): 18-21 [Румянцева, Любовь. В поисках душевного мультфильма. Современная мультипликация ожидает новых идей и гениев. *Русский Мир*, № 1 (2014): 18-21].
- Sitkiewicz, Paweł. *Mate wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*. Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, 2009.
- Skowronek, Bogusław. *Mediolingwistyka. Wprowadzenie*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, 2013.
- Voronova, Ekaterina. „Anatolii Prokhorov: V logike Vinni-Pukha. (O sozdannom na studii «Peterburg» animatsionnom seriale «Smeshariki»”. *Foma*, no. 7(51) (2007): 104-108 [Воронова, Екатерина. Анатолий Прохоров: В логике Винни-Пуха. (О созданном на студии «Петербург» анимационном сериале «Смешарики»). *Foma*, № 7(51) (2007): 104-108].

NA POGRANICZU IDEOLOGII, KOMERCJI I WYCHOWANIA.
O WSPÓŁCZESNEJ ROSYJSKIEJ ANIMACJI TELEWIZYJNEJ DLA DZIECI

Streszczenie

Postrzeganie sztuki animacji jako narzędzia krzewienia określonego światopoglądu i hierarchii wartości ma w Rosji długą tradycję. Współcześnie film animowany jest traktowany przez rosyjskie instytucje państwowe i medialne jako podstawowy rodzaj sztuki filmowej przeznaczonej dla dzieci, na którym ciążyą zadania wychowawcze i edukacyjne. Celem artykułu jest wykazanie powiązań pomiędzy całokształtem komunikacji werbalnej obecnej we współczesnych rosyjskich telewizyjnych filmach animowanych dla dzieci a aktualnymi wartościami społecznymi, instytucjami wpływającymi na produkcję i dystrybucję animacji dla dzieci oraz praktykami społecznymi kształtującymi preferencje wobec określonych konwencji filmowych. Analiza ma charakter mediolingwistyczny i obejmuje takie zagadnienia językowe jak: złożoność i nacechowanie stylistyczne tekstu, staranność wypowiedzi i kultura słowa, obecność elementów specyficznych kulturowo, aluzyjność oraz komizm. Prowadzi ona do wniosków, że preferowana jest prostota, neutralność stylistyczna oraz jednoznaczność przekazu, której nie powinien osłabiać komizm językowy. Pożądana jest obecność elementów specyficznych kulturowo, choć ich stopień zespolenia z tekstem bywa zróżnicowany.

Słowa kluczowe: film animowany dla dzieci; telewizja; dydaktyzm; komizm; audiowizualność

BETWEEN IDEOLOGY, COMMERCE AND EDUCATION:
ON CONTEMPORARY RUSSIAN TELEVISION ANIMATION FOR CHILDREN

Summary

The perception of the art of animation as a tool for propagating a particular worldview and hierarchy of values has a long tradition in Russia. Nowadays, animated film is treated by Russian state and media institutions as a basic type of film art intended for and having specific educational tasks to perform. This article seeks to demonstrate the links between the entire verbal communication present in contemporary Russian television animated films for children and current social values, institutions influencing the production and distribution of animated films for children and social practices shaping preferences towards certain film conventions. The analysis is mediolinguistic in nature and covers such linguistic issues as the complexity and stylistic features of the text, carefulness of expression and word culture, presence of culturally specific elements, allusiveness and comedy. It leads to the conclusion that simplicity, stylistic neutrality and unambiguity of the message are preferred, which should not be weakened by linguistic humour. The presence of culturally specific elements is desirable, although their degree of integration with the text sometimes varies.

Keywords: animated film for children; television; didacticism; comedy; audiovisuality