

*Олена Колесник*

## **ЧИ ПОВИННА АНІМАЦІЯ БУТИ СМІШНОЮ?**

В 2006 році на екрани світу вийшов масштабний повнометражний анімаційний фільм «Сказання Земномор'я», знятий режисером Ґоро Міядзакі, сином славетного Гайяо Міядзакі. Реакція глядачів та критики на цю екранізацію культових «Хронік Земномор'я» Урсулі ле Гуїн виявилася неоднозначною, оскільки ця стрічка значно програє роботам Міядзакі-старшого, але все ж таки є непересічним явищем. При всьому розмаїтті позитивних та негативних відгуків, один з них заслуговує на увагу. «Мультики повинні бути кумедними, а цей – не смішний; то в чому ж його сенс?» – запитав англійський оглядач Кевін О'Салліван. Це питання, задумане як риторичне, не можна визнати таким, оскільки тисячі глядачів все ж таки знаходять сенс і в «Хроніках Земномор'я» і в усьому жанрі аніме.

То чи дійсно анімаційний фільм обов'язково повинен бути смішним? Якщо ж ні, то в чому тоді буде його сенс?

*Об'єктом* цього дослідження стали більше ніж півтори сотні повнометражних стрічок, технічний та художній рівень яких дозволив їм вийти за межі однієї країни / культури. *Предметом* дослідження є місце комічного в їхній художній структурі.

На даний момент можна виокремити *три* основні регіони світу, які мають стійкі традиції художньої анімації. Два з них окреслені чітко: це, поперше, Сполучені Штати та, по-друге, Японія. Третій, «Європейський» регіон є дещо аморфним, оскільки: 1) в кожній європейській країні є своя культурна специфіка; зокрема, це помітно на прикладі Росії з її радянською спадщиною; 2) до «європейського» типу анімації, незважаючи на територіальну віддаленість, тяжіють також Австралія, Канада та Південна Америка; 3) все частіше з'являються сумісні проекти, в тому числі трансконтинентальні (Франція-Бельгія-Канада, Італія-Аргентина тощо), а також та чи інша участь американських або японських студій; 4) значним є вплив Америки, яка задає стандарти форми та змісту творів.

Історія *американської* повнометражної анімації, якщо брати за точку відліку «Білосніжку та семеро гномів» (1937), нараховує вже сімдесят років. В межах однієї статті можна зробити лише огляд її основних тенденцій.

Відразу зазначу, що короткометражні стрічки в даному дослідженні не аналізуються. Вони практично завжди розраховані на дітей, і тому максимально насичені комізмом. Характерним є обігравання явно неймовірного. Іншою типовою рисою є practical jokes, подекуди досить жорстокі, за що ці мультики нерідко піддаються критиці на пострадянських просторах, де саме вони, на жаль, сприймаються як репрезентативні щодо усієї американської традиції (та, разом з МакДональдсом – усієї американської культури). Схоже, що саме цей тип мультфільмів мав на

увазі Кевін О'Салліван, оскільки вжив слово «мультік» (cartoon), а не „ «повнометражний анімований фільм» (animated feature film). Отже, аніме в жанрі психоаналітичної фентезі він оцінив за критеріями «Тома і Джері».

Повнометражна американська анімація не схильна до такої відчайдушної сміховинності. Її гумор, практично обов'язковий для робіт Дізней та більшості інших студій, є спокійнішим та ліричнішим.

В 30-ті – 50-ті роки ХХ ст. студія **Дізней** випускає повнометражні анімації двох типів. Перший – це історія кохання, де героїня, герой та вороги подані цілком серйозно, а другорядні персонажі – з гумором. Це відповідає канонам ще античної комедії, які потім вплинули і на театр Нового часу, де комічну інтригу ведуть слуги на зразок Фігаро. До цього типу відносяться згадана «Білосніжка», «Попелюшка», «Спляча красуня», і «Леді та Бродяга». Другий тип – розраховані на молодшу аудиторію зворушливі історії про не-людей: «Піночкію», «Дамбо», «Бембі», або про дітей у фантастичному оточенні «Аліса в Країні Див» та «Пітер Пен», останній з яких є єдиною за цей період пригодницькою комедією.

Цей жанр – пригодницька дитяча комедія – виходить на перший план в 60-ті–70-ті роки, коли з'являються «101 далматин», «Меч в камені», «Книга Джунглів», «Коти-арістократи», «Робін Гуд», та «Пригоди Вінні-Пуха», які в різній пропорції сполучають ліричне з комічним. За це двадцятиріччя не знято жодної любовної історії; героями, здебільшого, є тварини.

Тварини продовжують домінувати і в 80-ті: «Лис та Гончак», «Великий мишиний детектив», «Олівер і компанія». В цей період починаються експерименти з сюжетами та героями, які перестають бути такими «правильними», як раніше. Це стосується «Олівера», де в центрі уваги – життєрадісні провідисвіти, та «Русалоньки», незвичної і за не-людським походженням героїні, і за її індивідуалістичним характером, і за радикальним переосмисленням літературного першоджерела.

Ще однією екранізацією, на цей раз дуже популярних в Америці «Хронік Прідейна» Л. Александера, є «Чорний Казан» (1985). Це – перший фільм сучасного типу, в якому герої борються не за особисте, а за суспільне благо. Але ця художньо слабка, особливо у порівнянні з книгою, стрічка не зробила перевороту, здійсненого пізніше «Королем Левом». Для американських мультиплікаторів було «само собою зрозумілим», що екранізація має бути більш розважальною, а значить, смішнішою, ніж книга. Щоправда, автори «Чорного Казана» не стільки збільшили кількість гумору, скільки змінили його тип: у книзі ми сміємося *разом* з героями, у фільмі – з них.

Однак, слід віддати належне цій першій ластівці. В 90-ті роки відбувається масова поява фільмів саме цього, «суспільно-значущого» типу, найзначнішими з яких були «Король Лев» (1994) та «Мулан» (1998). Ця парадигма залишається нормою і зараз (див. докладніше: [2]). В ній особиста доля стає лише елементом панорами, особистий успіх –

нагородою з соціальною активністю. При такій увазі до колективного, не випадково, що в фільмах різних студій майже одночасно виплила «мурашина» і взагалі, «комашина» тема («Антц», «Пригоди Фліка», «Життя Жуків», «Гроза мурах», а зараз ще й «Бі муві»).

Відповідно до загальних структурних змін, відбулися і зміни у розумінні комічного. Зокрема, в 30–80-х воно тяжіло до образів сміхових дублерів. Герой чи героїня зображувалися занадто ідеальними, а ворог – занадто грізним, щоб викликати сміх. Їх противо-доповненням ставали кумедні істоти, що постійно потрапляють в якісь халепи. Комічність такого образу складається з комбінації його ролі та дій, зовнішності (зокрема, протагоніст може бути намальований в реалістичній манері, комічний герой – в карикатурній), рухів та манер, голосу та манери мовлення тощо. Досить часто комічні персонажі мають свій підсюжет, подекуди слабо пов'язаний з основним. В цьому полягає відмінність *комічного героя*, єдина функція якого – розважати глядача, від *героя з комічними рисами*, який займає невід'ємне місце у розвитку подій, як Мушу в «Мулан».

В іншому варіанті, комічність більш-менш рівномірно поділяється між усіма образами фільму. Це риса або зворушливих персонажів першої епохи, що викликають розчулену посмішку («Дамбо» тощо), та їхніх не дуже страшних ворогів. Або – сильних, енергійних аж до ексцентричності сучасних героїв, з яких вже не бояться сміятися ані автори, ані глядачі. Адже в наш час межа «високого» та «низького» рівнів стає розмитою. Замість двох паралельних сюжетів ми отримуємо один, проте багатоплановий, подекуди трагікомічний. «Смішні» герої стають не «додатком» до когось, а самоцінними особистостями, які можуть продемонструвати значний духовний зріст, та стати конче необхідними для загального успіху. Одним з джерел нового підходу є фольклорна традиція, що демонструє перетворення «дурника» на героя. Іншим – важлива для сучасної цивілізації толерантність.

В 90-х роках, вже в межах цієї нової парадигми, на екрани повертається love story, така як «Красуня та Чудовисько», проте в ній з гумором зображуються вже не тільки другорядні, а й головні герої.

В цей же час продовжуються експерименти з моральним («Аладін») та фізичним («Горбун з Нотр Дам») виглядом героя. Знімається абсолютно нетрадиційний для Дізнейя іронічний «Геркулес», який викладає відомий сюжет в сучасних термінах. Цей досвід продовжив більш вдалий «Новий вигляд імператора» – сміливий фільм зі складним багаторівневим гумором, який грає з неможливим: тут є і раптова зміна перспективи, і діалог оповідача зі своїм двійником з іншого часу, і численні відверті анахронізми.

Нарешті, в 90-х починається співпраця Дізнейя з Піксаром, в результаті чого з'являються тривимірні стрічки з характерними героями, темами та прийомками, такі як «Історія іграшок» і «Життя жуків».

XXI ст. продовжує та розвиває ці тенденції. За 2000–2007 рр. дізнейвці

вже зняли 25 повнометражних стрічок (за 1990–1999 рр. – 16). Серед них є один практично повністю серйозний фільм («Динозавр»). Але більшість у різній пропорції сполучають елементи пригод, фантастики та комедії: «Атлантида: Втрачена імперія», «Ліло і Стітч», «Планета Скарбів», «В пошуках Немо», «Не бий копитом», «В гості до Робінсонів», «Рататуй» тощо.

В нашому контексті привертає увагу «Корпорація монстрів» (2001). Тут добре помітно, що в наш час «серйозність» чи «кумедність» «героя» та «супутника», носить відносний характер. Обидва герої «Корпорації» є здібними в своєму роді – один незрівнянно лякає, другий – смішить. Отже, здатність смішити стає позитивною характеристикою, талантом, а не результатом глупства чи незграбності.

В кінці 90-х Дізнай перестав бути монополістом на високоякісну анімацію. Зокрема, з'являється студія **ДрімВоркс**, чії роботи розраховані скоріше на молодіжну, ніж дитячу аудиторію. Перші з них були пригодницькими фільмами з більш чи менш значним елементом комізму: «Антіц», «Шлях на Ельдорадо», «Сіндбад: Легенда Семі морів». Траплялися і надзвичайно серйозні стрічки, де пафос явно домінує над гумором («Спірит»). Це не можна назвати безпрецедентним фактом, адже різні студії вже випускали достатньо серйозні анімації («Анастасія», «Король і я» тощо), а Спілберг ще до ДрімВоркс експериментував з патетикою у «Болто», фільмі, заснованому на реальній історії. Тепер ця лінія була продовжена. Серйозність в них виправдана, як у «Принці Єгипту» та «Йосифі: Царі сновидінь», адже звернення до Біблійних сюжетів погано сполучається з бурхливими веселощами (так, в «Ноевому ковчезі» порушення міри комічного веде до цинізму (див. [1, с. 113–114])).

Згодом ДрімВоркс перейшли до більш легкого і тому, напевне, більш касового жанру – комедії. Сигналом став «Шрек» (2001), якого можна вважати символом розкряпаності та толерантності. Ця поява принципово шокуючого героя назривала. Недарма майже одночасно з Шреком на екранах з'явився Стітч, хоча, як завжди, Дізнай діяв обережніше, ніж ДрімВоркс: Стітч тільки задекларований «чудовиськом», насправді ж він схожий на загального улюбленця коала. Взагалі наприкінці ХХ та на початку ХХІ ст. на екранах масово з'являються немислимі раніше комахи, пацюки, кіборги, вагітні жінки та гламурні бегемотихи.

Але з усіх них символом нового героя стає саме Шрек. Він – дорослий чоловік (хоча і не людина), показаний в своєму повсякденному житті, за його прогресом можна слідкувати, з ним можна ідентифікуватися. Знайшовши цю золоту жилу, автори продовжують її експлуатувати, навіть вичерпавши тему. Незважаючи на всі цінності толерантності, Шрек як рольовий орієнтир покоління просто лякає, особливо у зв'язку з поширеним примітивізованим розумінням його образу.

Переконавшись в успіху, ДрімВоркс запускає серію молодіжних

комедій, зазвичай у техніці 3D, кінця якій не видно: це «Підводна братва» та «Шрек II» (2004), «Мадагаскар» (2005), «Змивайся» та «Лісова братва» (2006), «Шрек Третій» та «Бі муви» (2007). В них усіх ми вільно сміємося над усім і усіма, включаючи головних героїв.

До цього ж прийшли й Дізнай та інші студії, свідченням чого є «Сезон полювання», «Льодовиковий період» з сиквелами etc. Нерідко вслід вдалому фільму виходить наслідування. Так, за «Веселими Ніжками» та «Мадагаскаром» йде «Лови хвилю», за «Підводною братвою» та «Немо» – «Наживка для акули», за «Шреком II» – «Нові пригоди Попелюшки».

З іншого боку, поза межами впливу Дізнай та ДрімВоркс подекуди з'являються яскраві та новаторські фільми. Як приклад, можна навести «Правдиву історію Червоного Капелюшка», зняту у дусі відновлення істини через діалог суб'єктивних точок зору, «Труп нареченої» Т. Бертон з його життєстверджуючим чорним гумором, а також «Сімпсонів в кіно», гостру сатиру на американський спосіб життя, яку може собі дозволити лише дуже впевнений в собі та розкріпачений народ.

Для повноти картини слід згадати нетипові, абсолютно серйозні американо-японські фільми, пік яких припав на кінець 70-х – початок 80-х рр. такі як «Гобіт», «Повернення короля», «Останній єдиноріг», де піднесеність сюжетів підкреслюється чудовою музикою, яка компенсує недоліки відеоряду. Японські майстри, які брали участь у цій співпраці, пізніше знайшли місця у лавах створеної в 1985 р. студії Гіблі.

**Європейська** традиція анімації, як було зазначено, неоднорідна. Можливо, саме ця поліфонічність і є однією з її головних прикмет.

В гіршому випадку європейські автори намагаються «робити все як американці», але бажаного результату не досягають. Традиційність перетворюється на шаблонність, сюжет стає затягнутим, характери – передбачуваними, гумор – невибагливим. На жаль, саме цим шляхом пішли іспанські аніматори, які взагалі демонструють значний потенціал. Проте невірні орієнтири вже зіпсували і ліричну комедію «Сон літньої ночі», і серйозний епос «Сід», і різдвяну історію, яка в оригіналі називається «Царі-волхви», а в російському перекладі відома як «Місто чаклунів» (!).

Краще виглядають стрічки, автори яких не ставлять собі порочного завдання «перегнати Америку», а йдуть своїм шляхом. Свідчення цього – франко-бельгійсько-канадське «Тріо з Бельвілю» – несподівана робота з парадоксальним гумором, а також блискуча британська (у співпраці з ДрімВоркс) «Втеча з курника», яка поєднує надзвичайно смішні ситуації з цілком серйозною ідеєю та яскравими, не комічними характерами. Активно працює Франція. Тут є комедії – нескладні, але досить приємні, як то «Астерікс та вікінги». Свіжа робота Люка Бесона «Артур та мініпути» поєднує екшн з дотепністю діалогів. Є традиція серйозної анімації, злегка пом'якшеної гумором («Тристан й Ізольда», «Каена»). В цьому жанрі

працює Ф. Леклерк. Якщо його повністю позбавлені гумору «Діти Дощу» справляють враження зайвої патетики, то в «Принцесі Сонця» (2007), знятій за мотивами «дорослого» історичного роману, він знайшов вірний тон.

Аніматори країн Східної Європи беруть активну участь у сумісних проєктах, проте поки що не виходять на світовий ринок з власними творами. На жаль, це стосується і України. Росія ж стала випускати по декілька стрічок кожного року, хоча їхній художній рівень не завжди на висоті. Як відомо, СРСР мав багаті традиції анімації, або, як її там називали, мультиплікації. Однак, повнометражних стрічок випускалося так мало, що кожна з них ставала подією («Пригоди капітана Врунгеля», «Таємниця Третьої планети», «Острів Скарбів»). Радянські мультики, здебільшого, були зорієнтовані на дітей, а значить, тяжіли до повчальності та зворушливості. Існували також мультфільми для дорослих, часто філософського, інколи сатиричного характеру. Чого практично не було – так це мультфільмів для підлітків, які б поєднували нормативні ціннісні орієнтири з яскравою, захоплюючою формою. Мультфільми розглядалися скоріше як засіб виховання, ніж розважання. До цієї настанови можна ставитися по-різному, адже багато людей люблять старі мультики за їхню доброту та душевність. Але при сучасній переорієнтації на комерційний успіх, який залежать, перш за все, від молодіжної аудиторії, виявилось, що поєднати ідейність та захопливість, хоча б так, як це робить той самий Дізнай, не так просто. Ось і виходить, що сполучення примітивізованого американського гумору та фальсифікованого київоруського джерела подається як «російський анімаційний блокбастер» («Альоша Попович та Тугарин Змій»). Але тут хоча б зрозуміло, на яку аудиторію він зорієнтований. Деякі ж стрічки викликають подив: як автори уявляють глядачів «Ельки»? Для дорослих він занадто вже простий, для дітей – затягнутий.

Найбільш вдалими з російських фільмів останнього часу є «Князь Володимир», в якому відчувається сполучення власної анімаційної культури з світовими напрацюваннями. Цікаво, що за структурою цей фільм дуже схожий на французьку «Принцесу Сонця». Однак, при схожості розкладу, ці два фільми демонструють зовсім різний підхід до подачі матеріалу. «Принцеса» приваблює яскравими та складними характерами, неоднозначними стосунками, чіткою фабулою. «Володимир» є сюжетно розмитим, зате епічним за розмахом. Помітна різниця і в підході до гумору. Автори «Принцеси» дозволяють собі посміхатися над підлітковим гонором своїх взагалі-то піднесених протагоністів. Автори «Володимира» мають більше табу: з князя не сміються; дитина в російській традиції подається як суто зворушлива істота; вороги показані серйозними і страшними. Залишається битий шлях – використання комічних героїв.

Якщо вже зайшла мова про росіян, слід сказати про дубляж, оскільки більшість іноземних фільмів до нас потрапляють все ж таки в російському перекладі. Зараз в західному кіно переважає реалістичний стиль гри. Це

стосується і анімації, де актори спочатку виразно начитують текст, а вже потім художники малюють персонажів, використовуючи елементи характерної міміки та жестів актора (друзі Бреда Піта впізнавали його у Сіндбаді, незважаючи на відсутність зовнішньої схожості). При такому тяжінні до реалізму поступово відходить умовність, коли другорядні персонажі розмовляють карикатурними голосами, а ворог має характерний «голос негідника» та відповідну манеру мовлення.

На жаль, такі умовності нерідко зберігаються в перекладах. Образи підганяються під амплу, яким відповідають утрировані голоси. Зокрема, з друга героя все ще роблять комічного двійника, а з антагоніста – опереткового негідника. Вся неоднозначність в такому випадку зникає, що приводить до перекручень ідеї фільму. Така зміна тональності поки що є звичайним явищем. Однак, помітні деякі зсуви, особливо у роботі Санкт-Петербурзьких майстрів, які здійснили блискучий переклад та дубляж «Мадагаскару».

*Далекосхідна* традиція, в основному, зводиться до японських аніме. Китайська мультиплікація, незважаючи на наявність непоганих стрічок, зокрема, екранізацій класичної «Подорожі на Захід», на світовий рівень поки що не вийшла. Південна Корея недавно продемонструвала свій потенціал, випустивши «Фантастичні дні», фільм, над яким триста художників працювали протягом п'яти років. Це повністю позбавлена гумору жорстка антиутопія з відкритим фіналом, намальована майже в грізайлевій манері. І за формою і за змістом вона повністю вписується у характеристики аніме.

Специфікою жанру аніме є те, що він нерідко звертається до дорослої аудиторії і подекуди є дуже жорстким. Характерним жанром є фантастичний бойовик. В серіалах, в залежності від стилістики, може бути наявні або елементи досить невибагливого гумору, або жорстка іронія. Повнометражні стрічки часто є повністю позбавленими комізму. Прикладом може бути хоча б «Залізобетон» – яскравий, екстравагантний, напружено драматичний, одночасно реалістичний та гротескний.

Крім того, японці беруться за теми, які в інших країнах вважаються непридатними для анімації. Так, Ісао Такагата в «Могилі світлячків» (1988) реалістично зобразив поневіряння двох сиріт під час Другої Світової Війни, довівши, що анімація здатна показати трагічне чи не яскравіше, ніж ігрове кіно. Охарактеризувати аніме в цілому ще важче, ніж американську анімацію в цілому. Придивимося до найславетнішого – хоча не найтиповішого – з режисерів, Гайяо Міядзакі та його студії Гіблі. Краса та ліричність його стрічок завоювали визнання критики та глядачів спочатку в Японії, а з 1997 року, з виходом «Принцеси Мононоке» – і в усьому світі. В 2006 «Time Magazine» назвав його одним з найвпливовіших азіатів за останні 60 років.

Ще до того, як стати режисером, Міядзакі як провідний аніматор ставив і абсолютно серйозні стрічки («Голс: Принц сонця») і комедії («Кіт в чоботах», 1969). Першою повнометражною режисерською роботою

Міядзакі став комедійний бойовик «Замок Каліостро» (1979). Очікування фенів головного героя – Люпена III – задали автору певний формат, що відбилося в яскравих характерах, чіткому та динамічному сюжеті. З іншого боку, Міядзакі вніс в фільм своє – шляхетність, глибину, ліричність. Ця блискуча робота може розглядатися і як невичерпне джерело ідей, які були розвинуті Міядзакі в його подальших фільмах, і самоцінним твором, який не застарів за два з половиною десятиліття років. Одним з джерел гумору стрічки є контраст серйозності ситуації в цілому, та благородного безумства героя, яке забезпечує непередбачуваність подій.

Деякі фільми Міядзакі позбавлені серйозного конфлікту, в них нема ворогів, а м'який гумор рівно розподілений між усіма героями, які, в цілому, подані реалістично та лірично. Це «Мій сусід Тоторо», «Служба доставки Кікі» та «Шепіт серця» (в останньому Міядзакі був не режисером, а автором ідеї). Майже те саме можна побачити в фільмах, де конфлікт закінчується примиренням, як то «Унесені духами» та «Порко Россо».

Нарешті, три з дев'яти режисерських робіт Міядзакі є повністю («Наусіка з Долини Вітрів»), або майже повністю («Лапута», «Принцеса Моноке») серйозними, і навіть похмурими, незважаючи на свою яскраву красу. Адже в них автор підіймає такі питання як екологічна криза та війна, причому справжньою перемогою, на його думку, може бути тільки примирення людей з природою та один з одним. Цю ж лінію продовжив його син Горо, екранізувавши «Земномор'я» ле Гуїн, роман в дусі аналітичної психології К. Г. Юнга, де сюжет виглядає як екстеріоризація рухів людської душі. Горо Міядзакі не став робити екранізацію «легшою» за оригінал, додаючи відсутній у книзі гумор. Це суперечить американській традиції, але відповідає японській та, частково, європейській. І оцінювати його роботу слід саме виходячи з обраного ним жанру та стилю.

Отже, комічне є для анімації надзвичайно характерним, проте не абсолютно обов'язковим. А значить, оцінка конкретного твору повинна виходити з того, в якому жанрі він знятий і які завдання ставлять перед собою його автори. Ця тема заслуговує подальшого дослідження, зокрема, цікаві дані міг би дати компаративний аналіз естетики коротко- та повнометражних стрічок, тематики та стилістики творів різних часів, країн, студій та авторів, що дало б глибше розуміння культурних процесів в окремих країнах та в масштабах всього людства. Адже анімація розрахована, перш за все, на дітей та молодь, а значить, ідеї, закладені в мультиках, тим чи іншим чином будуть впливати на світ майбутнього.

1. Боров Ю. Комическое.– М.: Искусство, 1970.– 270 с.
2. Колесник О. С. Від сміхового героя до сміху над героєм: зміна парадигм диснейвської анімації // Δόξα / Докса. Збірник наукових праць з філософії та філології. Вип. 3. Гносеологічні й антропологічні виміри сміху.– Одеса: ООО Студія «Негоціант», 2003.– С. 208–215.