



Проблемы представления и типологии демонических и монструозных персонажей в анимации

Н.Г. Кривуля

доктор искусствоведения

В статье (окончание, начало в № 19) рассматриваются проблемы демонического и монструозного на примере анимации. Определяются формы его проявления; выделяются причины, способствующие изменению отношения к демоническим и монструозным образам; предлагается классификация демонических и монструозных персонажей в анимации на основе их функции, происхождения, локализации и типа гибридности¹.

АННОТАЦИЯ
УДК 778.5.05.:778.534.6

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА
Чужой/Свой,
демонические
и монструозные
персонажи,
мифология,
анимация,
гибридность,
типология

С распространением новых верований отношение к образам Спрежней мифологии постепенно менялось. Некоторые из мифологических персонажей продолжили функционировать в культуре в христианский период, какие-то были ассимилированы и обрели иные функции и смыслы, другие стали частью этнических верований, иные навсегда растворились в истории, став мертвыми образами мифологии прошлого.

Свои, ставшие Чужими

В период раннего средневековья, под влиянием учений отцов церкви, точка зрения на добиблейские мифологические персонажи поменялась. Они подвергались бичеванию, порицанию и высмеиванию. Это привело к смене их семантики, отдалению от них и постепенному исчезновению из пространства духовной культуры. Другим фактором, повлиявшим на отношение к этим персонажам, стало изменение взаимосвязей между ними и человеком — разрыв существовавших коммуникативных связей и невозможность установления новых, способствовал отчуждению мифологических образов, определению их как Чужих.

Эти образы перестали быть в области «близкого» общения. Отдаляясь, они смещаются в маргинальные среды, разрыв связей становится причиной вытеснения их в пространство, определяемой как инобытие. Между миром человека и инобытием возникает граница, преодоление которой под запретом. Вытесненные

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФГФ в рамках проекта проведения научных исследований «Анимация в эпоху антропологического кризиса и социальных реформаций», проект № 12-04-00339.

² Подр.: Белова О. Чужие среди своих. Славянский образ «инородца» в приметах и легендах // Родина. № 03, 2001.

образы воспринимаются как Чужие. В культурной традиции образ Чужого был всегда связан с дистанцией, отстраненностью, настороженностью, неприятием². На фоне нового религиозного культа вытесненные мифологические персонажи различных древних верований и культов стали объединяться. Прежние различия между ними переставали иметь смысл. Они все образывали единый анклаву Чужих.

Отвергнутые мифологические персонажи предаются анафеме. К ним применяется та же стратегия, что использовалась в античной мифологии к персонажам титанического периода. В отношении отчужденных персонажей формируется чувство страха и отвращения за счет представления их как носителей чуждого, а соответственно враждебного, зловещего. Их образы начинают монструозироваться и демонизироваться, а они приобретают негативные характеристики. Таким образом, превращение некогда Своих в Чужих привело к тому, что многие мифологические персонажи, стали носителями инаковости, понимаемой как нечто отрицательное, угрожающее и пугающее.

³ Матушевский И. Дьявол в поэзии: история и психология фигур, олицетворяющих зло в изысканности словесности всех народов и веков. — М.: Типо-литография Т-ва И.Н. Кушнерев и К°, 1901. С. 14. Т-ва И.Н. Кушнерев и К°, 1901. С. 14.

Отождествление демонического и монструозного со злом «возникло лишь с появлением христианства и в более позднюю эпоху античного мира — вместе с верой в чудеса <...> “демоническое” есть нечто настолько необъяснимое с точки зрения его действительности, что вызывает ужас и часто играет роль разрушительной силы»³. Из богов, не людей или полулюдей-полу богов мифологические персонажи превращались в нелюдей, в нечисть. Это ритуальная нечистота. Взаимодействовать с отвергнутыми — значит испытать на себе их влияние, подвергнуться риску быть «зараженным», внести деструктивность в Свой мир. Пересечение границы, как и взаимодействие с обитателями инобытия, опасно для человека⁴, так как это пространство неизведанного, место, где не действуют законы Своего мира⁵. Это место небытия или бытия нечисти, нелюдей. Если Свое — это культурное, структурированное пространство, то лежащее за его границей чужое — это область хаоса, место концентрации хтонических, деструктивных сил.

⁴ Посещение чужого мира в фольклорных текстах — одно из необходимых условий превращения персонажа в героя. В этом смысле посещение инобытия подобно обряду инициации, после которого человек появляется в обновленном качестве. — *Прим. авт.*

⁵ Отставание границы принципиально для сохранения порядка и целостности Своего мира. Война же, всегда проходящая на границе, есть следствие активного взаимодействия между Своим и Чужим миром. — *Прим. авт.*

Но запретное, как и неизведанное всегда притягательно. И притягательность здесь не только в получении чего-то тайного, неизведанного, но и в социальном бунте, в нежелании подчиняться правилам и нормам, а также в стремлении к расширению Своего мира за счет раздвигания границ, превращения Чужого в Свое через «окультуривание». Взаимодействие между Чужим и Своим может быть только в случае нарушения границы или запрета. Переход границы и бытие в ином мире становятся возможными,

если заключен договор, либо перешедший способен мимикрировать под образы иного мира, скрывать свою инаковость, или он обладает магическим, охранным знанием, способным защитить его в ином мире. Пересечение границы всегда связано с изменчивостью. Договор, как и мимикрия, приводит к бинарности, оборотничеству, приобретению новых свойств, обладанию магическим знанием, к изменению статуса после возвращения.

Представления о ДМП⁶ составляли часть повседневной жизни, включались в ритуалы и традиции хозяйственной деятельности. Неважно, какую роль играл тот или иной мифологический образ и каково было к нему отношение — почитался ли он как помощник или внушал страх как персонифицированное зло, он представляет образ Чужого, относительно которого происходила самоидентификация человека и, зачастую, в борьбе с которым шло становление героя. В противодействии Чужому, его уничтожении, есть прямая задача героя — носителя и выразителя доминантной культуры, олицетворения коллективного «Мы». Герой всегда борется с Чужим за сохранение целостности и идентичности Своего мира и коллективного «Мы», формирующего его облик. Героем может быть и перешедший границу, совершивший путешествие в иной мир. Преобразования негероя в героя после возвращения из Инобытия происходит за счет обладания магическим знанием или предметом как его материальным аналогом, добытым у обитателя Иного мира.

Чужой, с которым ведется борьба, изгоняемый и уничтожаемый, есть чудовище, монстр, демоническое существо, носитель зла, но также хранитель магического, запретного знания⁷. Это отношение к Чужому наглядно работает на примерах изменения смысловой коннотации целого ряда мифологических существ до христианского периода, например, образа ведьмы, бабы-яги, русалки, лешего или домового.

Ведьме⁸ в добиблейской культуре отводили ту же роль, что и шаману в обществах с тотемными культурами. С изменением верований ее образ маргинализировался и был вытеснен на периферию социального и культурного пространства, а затем и вовсе оказался за его границами и приобрел отрицательные смыслы. Л.Н. Виноградова, анализируя образ ведьмы в славянских верованиях, пишет, что это «реальная женщина, которая знаетя с нечистой силой, обладает сверхъестественными свойствами и использует их во вредоносных по отношению к людям целях»⁹. Такой она предстает в большинстве лент, среди которых «Ночь на Лысой горе», «Ночь перед Рождеством», «Джабджа», «Маленький Мук», «Карлик-нос», «Унесенные призраками», «Рапунцель» и др.

⁶ ДМП — здесь и далее по тексту демонические и монструозные персонажи. — *Прим. авт.*

⁷ Эта модель реализовалась в образе мифического дракона, охраняющего богатства библейского змея, предложившего плод древа познания, Аида, хранителя подземных богатств, гномов и др. демонических персонажей. — *Прим. авт.*

⁸ Синонимами ведьмы являются: знахарка, шептуха, колдунья, чаровница, ворожея, волшебница, вешница, шаманка, хомутница, чародейка. — *Прим. авт.*

⁹ Виноградова Л.Н. Народная демонология и мифоритуальная традиция славян. М.: Индрик, 2000. С. 230.

¹⁰ Венера в немецких средневековых легендах слилась с образом языческо-германской богини Гольды и превратилась в демоническое существо, а богиня Диана согласно балканским суевериям стала колдуньей, руководящей ведьмами, отправляющимися на шабаш. Подр.: Романчук Л. Дьявол: дракон или чужой? // URL: <http://warax.net/96/04/dragon.html> (дата обращения: 25.11.2013).

¹¹ Для ритуалов инициации у некоторых народов использовалась печь, выступая аналогом пещеры, позволяя перейти из одной жизни в другую, как бы родиться заново, в новом качестве. — *Прим. авт.*

¹² Подр.: Цивьян Т.В. Движение и путь в балканской модели мира. Исследование по структуре текста. М.: Индик, 1999.

Аналогичное изменение произошло и с образом римских богинь Венеры (аналог греческой Афродиты) и Дианы (Артемиды)¹⁰. К ДМП стали относить Пана, Приапа, Фавна, сатиров, Вакха, русалок, дриад. Их античные изображения стали трактоваться как бесовские, а Аид — могущественный бог, хранитель подземных богатств и царства мертвых, бог, дарующий урожай, превратился в царя ада, то есть Сатану или Дьявола. Именно таким — зловещим и ужасным — одним из злодеев мировой анимации он изображен в диснеевской ленте «Геркулес».

Изменения коснулись образов славянской мифологии. В дохристианский период домовый почитался как дух дома, хранитель очага и хозяйства и даже как глава семьи. Неслучайно его место в доме возле огня, у очага, являющегося центром домашнего мира. Согласно древнерусским поверьям домовой являл собой дух умершего предка, охраняющего род. Со временем из тотемного божества, помощника домового превратился в один из низших персонажей демонологической системы, а в ряде поверий он даже причислялся к категории мелкой нечисти или злых духов, от которых нужно было избавляться. Домовой был низвергнут с почетной роли хранителя, она перешла к святым образам. Изменился и смысловой центр дома. Им стал красный угол с иконами, а запечное пространство превратилось в необжитую, маргинальную область. Печь стала восприниматься нечистой областью, местом инициации¹¹. Она превратилась в границу между миром человека и миром потустороннего¹² и стала проходом в дом демонических сил. Согласно поверьям, через печь из дома вылетают ведьмы, и через нее в дом попадают черти и прочая нечисть. В печи можно устраивать гадания, у ряда народов она становится местом, где женщина рождает, как бы выходя за пределы чистой области дома. Соответственно домовый, неразрывно связанный с запечным пространством, демонизируется и наделяется негативными функциями. С усилением негативного начала в его образе меняется и место его обитания. Им становится не только запечное пространство, но чердак, погреб, сени, хлев, то есть домовый выводится за пределы обжитого пространства в пограничные локусы.

Изменилось отношение и к образу змея/дракона, одного из ключевых персонажей мифологии. Из хранителя мудрости, богатств и знаний, из созидателя мира, благодаря библейской трактовке он стал искусителем, символом ложности, изворотливости, дьявольским воплощением, нечистой тварью. С драконом борется Архангел Михаил, в былинной традиции он принимает облик Змея Горыныча, которому противостоят легендарные

богатыри. Образ злого змея тиражируется в анимации — «Василиса Прекрасная», «Межа», «Последняя невеста змея Горыныча», «Рики-Тики-Тави», «Как обманули змея». В большинстве западных лент, среди которых «Полет дракона», «Как приручить дракона», «Дракон-полицейский» образ дракона — летающего змея не несет негативной окраски, хотя и относится к хтоническим персонажам. Образ хтонической змеи присутствовал и в советской анимации, только он трансформировался в крокодила. «Краденое солнце» есть отсылка к южнославянским легендам о змее, поглощающем солнце, и к древнеегипетским мифам¹³. Дохристианский образ змея-водного царя появляется в ленте «Про раков». Образ змеи имеет сложную трактовку в восточной анимации и почти всегда предстает мифическим существом («Легенда о белой змее», «One Piece», «Fairy Tail», «Сказания земноморья»).

¹³ В древнеегипетской мифологии крокодил — хтонический змей. Он символизировал время, ему приписывалась способность сворачивать кольцо и глотать свое семя. Некоторые исследователи видят связь между крокодилом и древнегреческим богом титанического периода Кроносом. Крокодил глотал вечернее солнце, а Ра освобождал его, и оно появлялось на небе каждое утро. — *Прим. авт.*

Но мультфильмы демонстрируют и положительный образ змея. Древнее представление о змее как дарительнице, хранительнице мудрости реализован в образах питона Каа («Маугли», «Книги джунглей»), Скарапеи, дочери змеиноного царя («Волшебное кольцо»), удава («38 попугаев»), мастера Гадюки («Кунг-Фу Панда»), золотых змеек («Гофманиада»).

Примеры с рядом образов добиблейской мифологии и языческих культов показывают как те, кто считался божественными помощниками или даже героями, трансформировались в новых условиях, лишались своей идентичности, качеств, связывающих их с доминантной культурой и наделялись свойствами, характеризующими их не только как Других, но и Чужих.

Отношение к Чужому определяется как к несущему опасность. Чужой демонизируется, становится непонятным, не вписывающимся в правила и нормы. Он предстает как нечто алогичное, греховное, неприемлемое, связанное с разрушительными силами. Именно поэтому в культурной традиции те, кто не относился к Своему миру, кто имеет признаки инаковости, воспринимался настороженно. В изображении таких образов появлялись монструозные черты.

Помимо мифологических Чужих, в анимации существуют образы Чужих на бытовом уровне, которые так же демонизируются и монструизируются. Особенно эффективно этот подход работает при изображении врагов, являющихся радикальным воплощением Чужого. В лентах отечественной анимации 1920-х годов («Межпланетная Революция», «Китай в огне») враги советской власти представляли не только окарикатурено, но имели монструозный вид за счет зооморфизации, деформации

и гибридности формы. Прием демонизации врагов был характерен и для анимации Второй мировой войны. В лентах «Стервятники», «Не топтать фашистскому сапогу Советской Родины» образы фашистов зооморфного, угрожающего вида. Наличие в антропоморфном образе зооморфных черт воспринималось как проявление демонического начала, иной природы, показывающей его чуждость.

Монструозные и демонические черты в изображении Чужих приписывались не только врагам. В американской анимации 1920-х годов Чужими были туземцы. Они изображались как дикие, страшные существа, готовые съесть любого, кто вторгся на их территорию.

Монструозный образ имеют инопланетные существа, появляющиеся в анимации. Если образы туземцев к началу 1940-х годов все реже носили монструозные черты, то инопланетяне по-прежнему изображаются как чудовища. Их образы представляют самые невероятные компиляции биологических и техногенных форм. Во второй половине XX века в анимации стали появляться персонажи инопланетян, которые показывались как источники отрицательного и опасного. Их действия носили негативный характер, который мог проявляться в разных формах, начиная от вторжения в земную цивилизацию, стремления установить контроль над человечеством, поработить его и заканчивая желанием истребить жизнь на Земле, устроить космическую катастрофу. Экран становился главным источником формирования представлений о инопланетных существах. Люди их воспринимают такими, какими видят в фильмах.

Наряду с чувством враждебности, дистанцирования и отчуждения в отношении к Чужому, получает развитие иная социальная практика. Она связана с его уничтожением. Средством борьбы с Чужим становится смех. Через осмеяние происходит принижение Чужого. Осмеянный, он перестает представлять опасность, на фоне его низвержения происходит возвеличивание героя. Смех помогает преодолеть возвышение Чужого над Своим. Он выявляет и усиливает несовершенство в Чужом, его дефектность, соответственно, и мон-

«Из чернильницы:
Бетти Буп. Old Man
Of The Mountain»
(1933).
Реж. Д. Флейшер



струозность как нечто выходящее за правила и нормы. Для этого используются приемы окарикатуривания Чужого, представления его в качестве глупого, недальновидного, неповоротливого существа. Именно такими чаще предстают черти и inferнальные образы в мультфильмах («Сказка о попе и его работнике Балде», «Мужик и черт», «Глупый черт», «Как казаки на свадьбе гуляли»). Прием превращения Чужого в объект насмешки используется в ленте «Охотники за привидениями».

В связи с секуляризацией сегодня многие из ДМП утратили свои изначальные функции и значения. Секуляризация привела не только к тому, что они стали искаженно трактоваться и предстали в виде аллегорических фигур и поэтических метафор, но они оказались обремененными иными коннотациями и функциями. Современная культура включилась в создание собственной мифологии. В ее рамках появляются новые ДМП, которые образуют собственной историографией. Среди них Франкенштейн, Бэтман, Супермен, Спайдермен, Кинг-Конг, Терминатор, Чебурашка, Хелбой, Халк, Шрек и десятки других. Их бинарная природа, выводящая их за рамки нормы, в область сверхсуществ, делает их демоничными. Их тела, вобравшие в себя черты и свойства Другого, демонстрируют монструозность, которая не вселяет чувства опасности и становится приемлемой. Их инаковость лишена отрицательности, она больше не является культурным препятствием и не мешает превращению их в супергероев нового времени.

Истоки интереса к демоническим и монструозным образам в анимации

ДМП приковывали внимание анимации еще с момента ее зарождения. Возможно, это было связано с тем, что ее генеалогические корни восходят к иллюзионным и фантазмагорическим представлениям, которые были действием, способным благодаря «волшебной силе» оживлять нарисованное изображение, демонстрировать иной мир.

Обращение к археологии анимации указывает, что ее истоки восходят к оптическим представлениям, устраиваемым при помощи теневых проекций и волшебных фонарей. Одними из первых, кто стал использовать данные оптические устройства, были монахи-иезуиты. Они использовали волшебные фонари для показа прихожанам демонов ада. Ни одна из книг по истории оптических представлений не обходится без упоминания рисунка 1240 года монаха-иезуита с волшебным фонарем в руках, проецирующим изображения демона.

Впоследствии волшебные фонари использовались Э.-Г. Робертсоном для динамических оптических иллюзий. В конце XVIII века при помощи фантаскопов он устраивал потрясающие представления — «Фантасмагории». Их неизменными героями были inferнальные образы: оживающие скелеты, духи, пляшущие черти, летающие демоны, привидения и прочая нечисть.

ДМП постоянно изображались на стробоскопных дисках и лентах зоотропов. Их комические проделки становились частью спектаклей народных театров изображений. Этот опыт был использован в анимации. В одном из сюжетов предтечи Э. Рейно присутствовал дух огня¹⁴. С этого момента inferнальные образы стали неизменными персонажами анимации.

Черти, русалки, духи, монстры с завидной регулярностью появлялись в кинолентах Ж. Мельеса. Образ Мефистофеля был одним из любимых и обласканных персонажей маэстро. Но если в фильмах Ж. Мельеса образы демонических персонажей исполнялись в основном актерами, а анимация использовалась только для демонстрации проявления Иного и показа последствий прделок нечистой силы или действия волшебных сил, то уже в работах Э. Коля и Вл. Старевича ДМП создавались средствами анимации.

Иное, inferнальное постоянно попадает в поле зрения Э. Коля. Обращаясь к анимации, он изначально проявляет интерес к ночному миру, способному явить скрытое и потаенное, объективизировать то, что не обладает телесностью, что присутствует в виде духа, призрачного видения или образа Иного, скрытого за внешней формой. Неслучайно его первый фильм «Фантасмагория» может быть рассмотрен как отсылка к оптическим представлениям Робертсона. Хотя Э. Коль, в отличие от Ж. Мельеса, не рисовал демонов и чертей, но его персона-

жи были близки к миру Иного. Присущая им метаморфозность, изменчивость формы, левитационность, фантомность предстает как маркер их инаковости.

Проявляя интерес к потустороннему, ускользающему от дневного видения, способного зреть только чистые видимости, Э. Коль не мог не обра-

¹⁴ Это несохранившийся сюжет «Мечты у камина» // Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. — Краснодар: Аметист, 2006.

«Фантасмагория» Робертсона, гравюра, ок. 1790



титься к одному из центральных сюжетов, затрагивающих тему взаимодействия человека и дьявола. Он снимает весьма примитивный по художественному уровню кукольный фильм «Самый маленький Фауст»¹⁵. Именно с этой ленты тема Фауста и Мефистофеля входит в пространство анимации. Одним из наиболее удачных обращений к ней может служить работа Я. Шванкмайера «Фауст», вышедшая на экраны спустя почти 80 лет после фильма Э. Коля и лент Ж. Мельеса.

Если говорить о творчестве Вл. Старевича, то впервые inferнальные персонажи появились в его фильмах еще русского периода. Старевич испытывает неподдельный интерес к миру инобытия. Начиная с ленты «Страшная месть» (1912), он от фильма к фильму исследует этот мир, пытается разработать поэтику представления инобытия средствами кино. Центральными персонажами его лент оказываются те, в которых присутствует Иное, и оно, проявляясь, определяет их двойственную природу.

Одной из первых лент, где демонические образы хотя и не присутствовали в сюжете, но были заявлены в названии, являлся фильм «Четыре черта», снятый по мотивам ленты Р. Линдера «Четыре дьявола». Непосредственно inferнальные персонажи появляются в таких фильмах, как «Ночь перед Рождеством», «Сорочинская ярмарка», «Вий», «Майская ночь». В ленте «Ночь перед Рождеством» И. Можухин, играющий черта в эпизоде, где черт должен залезть в карман Вакулы, заменялся анимационной фигуркой. Образ черта появляется в ленте «Гоголь-моголь и черт Балбеска»¹⁶, являющейся пародией на Вильгельма Кайзера, и в научно-просветительском фильме «Пьянство и его последствия».

Интерес Вл. Старевича к инобытию, тайне и ночному, начинает определять поэтику его лент французского периода 1920–1930-х годов, которые пронизаны духом трагедии. Режиссер стремится показать то, что скрыто, что необъяснимо, что оживает в сумерках или в видениях. Условность и символичность, присущие природе и языку анимации, снимают с создаваемого образа натуралистичность, при этом сама анимация благодаря тем приемам, которые использует режиссер, способна сделать

¹⁵ Предположительно, для названия этого фильма Э. Коля обратился к опере-буфф Ф. Эрве (Ронже) «Маленький Фауст» или «Фауст наизнанку» (*Le Petit Faust*) (либретто Г. Креме и А. Жема), являющейся пародией на «Фауста» Ш. Гуно и Гёте. — *Прим. авт.*

¹⁶ В ряде источников этот фильм упоминается как «Сказка про немецкого грозного вояку Гоголя-Моголя и черта Балбеску». — *Прим. авт.*

«Геркулес», 1997. Реж. Дж. Маскер, Р. Клементс





«Дочурка Груффало»,
2011. Реж. Й. Вейланд

этот образ достоверным и убедительным. Не случайно Я. Шванкмайер и братья Т. и Ст. Квей, говорят, что фильмы Старевича оказали на них заметное влияние.

Тема ночных видений переплетается в творчестве Вл. Старевича с темами трагедии и меланхолического визионерства. В лентах «Королева бабочек», «Волшебные часы» или «Талисман» inferнальные существа связаны с миром театра. Если в «Волшебных часах» присутствуют демонические персонажи низшего ряда (водяные, духи леса, черти, драконы), то в «Талисмане» со всей красочностью живописуется ночная жизнь, время пробуждения и торжества inferнального. Его мир, поданный через театральный код, предстает как безумный бал-маскарад, собирающий коллекцию самых невероятных демонических и монструозных масок. Бесплотные существа, обретая уродливую телесность, являют себя визионерскому взгляду режиссера, который среди прочих заявляет и короля этого бала — дьявола.

Интерес к монструозным образам проявлял и У. Мак-Кей. В своей первой ленте «Малыш Немо», демонстрирующей оживление персонажей его комиксов, появляется образ дракона, озорные Пил и Импи. В начале двадцатых годов Мак-Кей снимает серию «Кентавры», героями которой становятся полулюди-полулошади. Пугающее монструозное существо стало главным героем ленты «Домашний питомец» из серии «Сны». Данная работа открывает для анимации такой не характерный для нее жанр, как фильм-катастрофа. Найденное милое животное, взятое в дом заботливой и бездетной женщиной, превращается в чудовище, пожирающее всё на пути. Эта тема, получив иное воплощение, станет основой ленты Я. Шванкмайера «Полено», где монстр — ожившая коряга, обласканная бездетной женщиной, принимающей ее за долгожданного ребенка.

Фантазмагорически-сюрреалистическое направление в анимации, заданное фильмами Ж. Мельеса, Э. Коля и Вл. Старевича и представляющее мир демонически-монструозного, получает свое развитие в работах А. Алексеева, и в первую очередь, в ленте «Ночь на Лысой горе». Фильм — мрачное ночное видение, сцены которого рисуют безумную вакханалию демонических существ. Это образы, явившиеся из подсознания, всплывшие из глубин

архаической памяти и отбросившие свои призрачные тени на поверхность игольчатого экрана. В лентах Алексева продолжается развитие визионерская эстетика романтизма. Скрываясь от дневных лучей и погружаясь в темноту сумерек, где границы материального отступают, Алексеев пробуждает ночное видение, способное разглядеть образы, обуревающие фаустовскую душу. Демонически-монструозные видения есть нечто изгнанное, глубинное, взбунтовавшееся, рвущееся на свободу, но не способное жить в лучах дневного света, в мире рационального сознания.

В романтически-готическом полумраке лент фантазмагорически-сюрреалистического направления анимации на границу света из тени прорываются ДМП. Они являют свое присутствие в лентах Р. Стенхауса, Ж.Ф. Лагуони, Дж. Дайнинга, В. Боровчика, Я. Ленница, Р. Серве, Э. и Дж. Ансорж, Ш. Рейзенблюхера, Я. Шванкмайера, И. Евтеевой. Лишенные магической силы, они лишь тени сумрачного мира, чьи призрачные очертания сотканы из игры линий, полутонов, фактур, фрагментов распадающейся материи мира. Демонические и монструозные образы в этих лентах — это искаженные осколки воспаленного сознания, призраки, рожденные нервной возбужденностью и игрой воображения. Эта линия получила развитие в фильмах Т. Бёртона. Постмодернистская готическая стилистика его лент, один из истоков которой лежит в немецком экспрессионизме, пропитанном мистицизмом и магией, отвергала господствующие в искусстве того времени принципы и открывала возможности интеллектуального бунта. Из полумрака наполовину вымышленной, наполовину осязаемой реальности выходят тревожные и жуткие видения, химерические образы новой бёртоновской мифологии. Его фильмы сотканы из переплетения двух миров, где мир живых оказывается гораздо «мертвее» мира потустороннего. Мир демонически-монструозного у него предстает

«Горбун из Нотр-Дама», 1996. Реж. Г. Трудэйл, К. Уайз



неотъемлемой частью бытия. Он не негативен и пугающ, а скорее абсурден и наполнен мрачноватым чувством юмора. ДМП его лент — отвергнутые существа, маргиналы, затворники, безумцы, обитающие на границе миров, и от того не такие, как все, ни душой, если таковая у них имеется, ни телом,



«Танец скелетов»,
1929. Реж. У. Дисней

которое таким может и не являться. Они одновременно страшны и по-детски трогательны. Абстрактная образность и сюрреалистично-эксцентричная атмосфера его лент превращается в пространство мрачной игры, пропитанной эстетикой макабрических карнавалов и вечеринок в стиле хелоуин. Облаченное в вычурно-гротескные формы Иное наполняет его фильмы демоническими и монструозными персонажами — новыми героями современных сказок.

В фильмах 1920-х годов образы ночного мира — оживающие скелеты, призраки, ночные видения и монстры — стали неизменными героями сюжетов анимации. Они не были ужасны и отвратительны. ДМП представляли как странные, невероятные существа, устраивающие безумные игры, пугающие человека не столько своим внешним причудливым видом, сколько самим фактом бытия, проявлением себя на экране.

Анимация с ее возможностями демонстрации самого невероятного и алогичного становилась наилучшей средой, где может быть показана их инаковость, природа которой лежит вне законов объективного мира и порождает причудливые компиляции форм и свойств. Все странное и непонятное, что не вписывалось в логику объективного бытия, делалось видимым и оживало в анимации. Она оказалась порталом в иной мир. И этот мир был настолько притягательным, невероятным и живым, наполненным динамизмом, энергией, что он не мог не вызывать если не восхищение, то, по крайней мере, удивление. Зритель заворуженно смотрел на зажигательный ночной шабаш скелетов, с легкостью жонглирующих своими костями, образующих акробатические пирамиды, перестраивающихся в остовы невероятных животных в диснеевском «Танце скелетов», открывшем макабрическое направление в анимации. Его увлекали сюрреалистический мир невероятных трансформаций призраков и духов и их эксцентрические выходы в ленте «Ночной кошмар» из серии «Бетти Буп». Безумные проделки монструозных существ наполняли экраны фейерверком виртуозных и изощренных гэгов. Этот мир с его алогичностью, свободой, фантазмагорической фантазийностью приводил зрителей в состояние эйфории. На экране возникала



«Школа монстров»,
2010–2012.
Реж. О. Паден,
Э. Радомски

замечательная смесь юмора и жути, причем жуты смешной, эксцентричной и невероятно выразительной. В какой-то мере веселые фильмы с монстрами, призраками, демонами, оживающими скелетами и чудовищами были своеобразным протестом против пуританской атмосферы первой половины XX века. Они выполняли в культуре ту же функцию, что и средневековые карнавалы, оптические представления и лубочные листы. Появление этих образов было одним из актов неповиновения, бунтом против прагматичности и распланированности бытия, демонстрацией нежелания воспринимать вещи такими, какими они были. Это был первый бунт против общественной морали и реальности, пронизанной правилами и превращающей жизнь в банальное существование.

Мрачные пугающие темы, благодаря юмористическому обыгрыванию в анимации, приводили к своеобразному катарсису, сродни тому, что достигался в средневековых карнавалах, мистериях и фастнахтшпилях. ДМП перестали быть страшными и греховными существами, их скрытое очарование становилось вполне осязаемым. Именно такими они входят в мир анимации, становясь шутами и сверхгероями ее сюжетов.

Анимация — это не только фильмы комического плана, сфера ее интересов широка. Нельзя забывать о лентах в жанре хоррор и трэш. Но рисованные зомби, монстры, чудовища не выглядят устрашающими и отвратительными, как их цифровые собратья, интегрированные в фотографическую реальность игрового кино или заселяющие пространство компьютерных игр.

ДМП на протяжении всей истории анимации регулярно появляются на экране как в роли второстепенных, так и главных героев.

Проблемы типологии демонических и монструозных персонажей в анимации

В трудах по мифологической демонологии А. Кайсаров, Г. Глинка¹⁷, В. Иванов, В.Н. Топоров¹⁸, В. Пропп¹⁹, Л.Н. Виноградова и др. предлагают различные подходы при систематизации ДМП. Среди них можно выделить классификации по функции, по происхождению или по локализации (месту обитания).

¹⁷ Мифы древних славян. Велесова книга. Саратов: Надежда, 1993. С. 92–94.

¹⁸ Иванов И.И., Топоров В.Н. Славянская мифология // Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2-х т. М.: Советская энциклопедия, 1992.

¹⁹ Пропп В.Я. Жанровый состав русского фольклора // Русская литература, 1964. № 4. С. 58–76.

Несмотря на различие подходов, ни одна из них не оказывается исчерпывающей, позволяющей точно идентифицировать тот или иной персонаж в соответствии с заданными рамками категорий. Поэтому вопрос о создании единой классификации до сих пор остается в теории мифологической демонологии открытым.

Одним из подходов, который предлагается, основан на классификации персонажей по месту локализации. В этой связи Н.И. Толстой, разбирая демонологию славян, пишет: «Для древнейших и более поздних дохристианских мифологических представлений славян было характерно ощущение населенности всей окружающей природы духами, основными дифференциальными признаками которых были не столько различия функциональные, сколько различия по месту обитания»²⁰. Соответственно, вне привязанности к мифологии конкретного этноса, ДМП можно поделить на персонажей, связанных со средой обитания человека и природой. Данная классификация может быть применена в анимации, но она не является исчерпывающей, так как все чаще в ней воспроизводится пространственная модель с множеством локусов со смещенными границами, а персонажи не закрепляются за определенными средами и мигрируют между ними, порывая с традиционной средой и выбирая для себя иную. Таковы персонажи «Корпорации монстров», «Шрека», «Соседей из ада» и др.

ДМП можно было бы систематизировать в соответствии с их происхождением. В этой связи можно выделить четыре основных типа ДМП.

К *первому типу* следует отнести мифологических или добилейских ДМП. Это достаточно неоднородная, и имеющая внутренние подвиды группа. Она будет представлена ДМП, при-

шедшими на экран из фольклорных и мифологических текстов, народных верований, преданий, легенд, волшебных сказок, бывальщин и быличек, анекдотов, побасенок и прочих жанров народной прозы. В этой группе будут персонажи из славянской мифологии (лешие, водяные, русалки, баба-яга, кикиморы, Ний или Чернобог), германо-скан-

²⁰ Толстой Н.И. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. М.: Индрик, 1995. С. 249.

«Корпорация монстров», 2001. Реж. П. Доктер, Д Силверман, Л. Анкричстр





«Монстры против пришельцев», 2009.
Реж. Р. Леттерман,
К. Вернон

динавской, франко-дакийской или кельтской мифологии (тролли, эльфы, гномы, гоблины, феи, духи вод, гор и лесов), греческой мифологии (кентавры, Медуза Горгона, минотавр, Пан, сатиры, нимфы, сирены и др.). Ко *второму типу* ДМП можно отнести образы, возникшие в рамках мировых религий и религиозных культов. Например, ДМП, возникшие в рамках семитско-христианских религиозных культов, такие как черти, дьявол, Асмодей, сатана, демоны, бесы и прочая нечисть. Отдельную группу составляют персонажи индуистских мифов и ведической литературы. Говоря об этой группе, стоит отметить, что в некоторых ДМП мировых религий можно распознать языческих богов или мифические существа.

Третья группа — это ДМП, появившиеся в рамках книжной и экранной культуры. Это персонажи, возникшие на основе переосмысления отдельных качеств и характеристик, принадлежавших мифологическим образам, либо исторические личности, наделенные демоническими и монструозными характеристиками. Классическим примером являются Франкенштейн, Дракула, Голем, Франкенвини, Носферату и т. д. Этот список может быть дополнен персонажами современной демонологии, возникающими на стыке технического прогресса и мифологии. Из современных героев в эту группу входят Кинг-Конг, Годзилла, Мурзилка, Супермен, Чебурашка, Покемоны, Женщика-кошка, Спайдермен, Хеллбой, Шрек и др.

Четвертый тип ДМП возник не так уж давно. К нему относятся фантастические образы, появившиеся под воздействием технической революции, прогресса и массовой культуры. Эту группу образуют существа внеземного происхождения и монструозные кибернетические и техногенные создания. Сюда входят такие герои, как Терминатор, трансформеры, Халк, культовые персонажи звездных войн, дроиды, клоны и пр.

Если классификацию демонических персонажей можно выстроить по месту локаций и в соответствии с происхождением, то систематизация монструозных образов может основываться, с одной стороны, на различных формах гибридности, а с другой, на

²¹ David D. Gilmore
Monsters Evil Beings,
Mythical Beasts,
and All Manner of
Imaginary Terrors.
Pennsylvania Press,
2002. P. 224

²² К культурным
монстрам можно
отнести монстров, не
пришедших из мифов
и легенд, но функ-
ционирующих в со-
временной культуре,
например, лохнесское
чудовище, Йети или
инопланетяне. —
Прим. авт.

принципе происхождения. В данном случае, обращаясь к теории монстрологии Д.О. Гилмора²¹, можно говорить о монстрах, рожденных историко-культурным пространством и индивидуально-психологическим. К первому типу будут относиться мифологические, культурные и литературные монстры. Если мифологические и культурные монстры²² — безличностны, основы их лежат в архетипическом коллективном или в коллективном бессознательном, то монстры литературного происхождения могут иметь автора, явившего его свету. В ряде случаев эти монстры, будучи индивидуально-психологического происхождения, став частью массовой культуры и оторвавшись от личности своего создателя, начинают функционировать как безличностные. Второй тип представляют монстры, порожденные вытесненными страхами, влечениями, фобиями и психологическими травмами индивидуально-подсознательного. В данном случае монстр есть репрезентируемый результат личностного травмированного фантазма. Объективируясь и попадая в пространство культуры, он может стать частью коллективного монструозного.

Признаком монструозного персонажа является межвидовая гибридность. В данном случае может быть выделено несколько подтипов.

Первый подтип являет совмещение животного и человека. Это такие персонажи, как кентавры, русалки, сатиры, птица Феникс, Медуза Горгона, Минотавр, сирены, гарпии, тритоны и т. д.

Ко *второму подтипу* межвидовой гибридности можно отнести соединение божественного и человеческого, божественного и звериного. В первом случае возникают персонажи полубоги или люди с божественными качествами, во втором — таковыми являются божественные животные или тотемные животные, обладающие качествами и животного, и божества.

Третий подтип представляет совмещение человека и растения, биологического. Примером могут быть образы дриад, лешего, кикиморы.

Четвертым подтипом межвидовой гибридности является совмещение человека и природных элементов, териоморфного. Ярким образом, возникшим на основе подобного совмещения, является Водяной, представляющий синтез воды и человека.

«Монстры на
каникулах», 2012.
Реж. Г. Тартаковский



К последнему подтипу межвидовой гибридности можно отнести соединение биологического с предметной, машинной средой, органики с неорганическим. В данном случае получается технизированной-биологическое существо, некий киборг. Он может быть как антропоморфной, так и зооморфной ориентации.

Межвидовая гибридность может происходить и на уровне класса. Например, совмещение различных животных образует такие монструозные создания, как Пегас, Левиафан, гаргули, грифоны, химеры.

Обращаясь к классификации монстров, предложенной М. Фуко²³, можно включить в нее еще несколько категорий. Сюда будет относиться монстр, возникший на основе гибрида двух полов — мужского и женского, в результате которого появляется трансвестит и монстр на основе совмещения двух и более индивидов. Эта монструозность имеет биологическую основу и воспринимается скорее как естественное уродство. Тогда как вышеуказанные формы монструозных персонажей, за исключением кибернетических существ, являются областью фантазийного.

Предложенная классификация строится на базовых признаках и выявленных типах и может послужить основой для анализа ДМП в анимации. ■

²³ Фуко М. Ненормальные. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1974–1975 учебном году. М.: Изд-во Наука, 2005.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белова О. Чужие среди своих. Славянский образ «инородца» в приметах и легендах // Родина, 2001. — № 3.
2. Виноградова Л.Н. Народная демонология и мифо-ритуальная традиция славян. — М.: Индрик, 2000. — 432 с.
3. Иванов. И.И, Топоров. В.Н. Славянская мифология // Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2 т. — М.: Советская энциклопедия, 1992.
4. Мифы древних славян. Велесова книга. — Саратов: Надежда, 1993 — 321 с.
5. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волиебного фонаря. — Краснодар, 2006.
6. Матушевский И. Дьявол в поэзии: история и психология фигур, олицетворяющих Зло в изысканной словесности всех народов и веков. — М.: Типо-литография Товарищества И.Н. Кушнерев и К^о, 1901. — 282 с.
7. Пропп В.Я. Жанровый состав русского фольклора // Русская литература, 1964. — № 4. — С. 58–76
8. Романчук Л. Дьявол: дракон или чужой?//URL: <http://warrax.net/96/04/dragon.html>.
9. Толстой Н.И. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. — М.: Индрик, 1995. — 512 с.

10. Фуко М. Ненормальные. Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1974–1975 учебном году. — М.: Наука, 2005. — 557 с.
11. Цивьян Т.В. Движение и путь в балканской модели мира. Исследование по структуре текста. — М.: Индрик, 1999. — 376 с.
12. David D. Gilmore *Monsters Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors*. — Pennsylvania Press, 2002.

REFERENCES

1. Belova O. *Chuzhie sredi svoih. Slavyanskiy obraz "inorodtsa" v primetah i legendah [Aliens among friends. The Slavic image of the "foreigner" in the superstitions and legends]* // *Rodina*, 2001. — № 3.
2. Vinogradova L.N. *Narodnaya demonologiya i mifno-ritualnaya traditsiya slavyan [The Folk Demonology and the myth-ritual tradition of Slavs]*. — М.: Indrik, 2000. — 432 p.
3. Ivanov I.I., Toporov V.N. *Slavyanskaya mifologiya [The Slavic Mythology]* // *Mify narodov mira. Entsiklopediya: b 2-h t.* — М., 1992.
4. *Mify drevnih slavyan. Velesova kniga. [Myths of the ancient Slavs. Veles book]*. — Saratov. Nadezhda, 1993. — 321 p.
5. Krivuliya N.G. *Ozhivshye teni volshebnogo fonarya [Revived shadows of the magic lantern]*. — Krasnodar: Ametist, 2006.
6. Matushevskiy I. *Dyavol v poezii: istotiya i psihologiya figure, olitsytvoryayuschih Zlo v izyashnoy slovesnosti vseh narodov i vekov. [The devil in the poetry: the history and psychology of figures personifying the Evil in fine arts and literature of all peoples and ages]* — М., 1902.
7. Prop V.Ya. *Zhanrovyy sostav ruskogo folklora [The Genre structure of Russian folklore]*//*Ruskaya literatura*, 1964. — № 4. — С. 58–76.
8. Romanchuk L. *Dyavol: drakon ili chuzhoj? [The devil: the dragon or Aliens?]*// <http://warraax.net/96/04/dragon.html>.
9. Tolstoy N.I. *Yazyk i narodnaya kultura. Ocherki po slavyanskoy mifologii i etnolingvistike [The Language and the national culture. The Essays of the Slavic mythology and ethnolinguistic]*. — М.: Indrik, 1995. — 512 p.
10. Foucault M. *Les Anormaux. (1974–1975) Cours au Collège de France, 1970 — 1984*, ed. François Ewald and Alessandro Fontana, Paris: Gallimard, 1997ff.
11. Tsyvyan T.V. *Dvizhenie i put v balkanskoj modeli mira. Issledovanie po strukture teksta. [The Movement and the way in the Balkan model of the world. The research on the structure of the text]*. — М.: Indrik, 1999.— 376 p.
12. David D. Gilmore *Monsters Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors*. — Pennsylvania Press, 2002.

Problems of Presentation and Typology of Demonic and Monstrous Characters in Animation

Natalia Krivulya

UDK 778.5.05.:778.534.6

ABSTRACT: Distribution of new beliefs makes the attitude towards the images of former mythology change. Many of them were rejected or transformed into Aliens, representing something pejorative, menacing and frightening. Some monstrous features appear in their depiction. Apart from mythological Aliens, images of the latter also appear at the mundane level in animation being also demonized and monstrosized. These are images of the enemies, foreigners and extraterrestrials. Alongside with the feeling of hostility, distancing and alienation another creative practice concerning the Alien is in progress in animation. It is connected with its destruction through derision. The laughed down Alien ceases to constitute the danger. Glorification of the hero takes place against the Alien's overthrow. It reveals and increases the imperfection in the Alien, its deficiency, respectively, and a monstrosity as something outside the rules and norms. The comical image of the Alien, its representation as a silly, dim-sighted, awkward beings are used as special modes for this purpose. Modern culture creates mythology of its own. New mythological images appear within its frames. They demonstrate the monstrous, which does not inspire feelings of danger and becomes acceptable. Their otherness is deprived of mean connotations and does not present a cultural barrier or hinder their transformation into modern times' superheroes. The demonic-monstrous characters have been constant heroes with the early animated cartoons. They were neither horrible nor disgusting. These were represented as strange, incredible creatures that played crazy games, scaring mainly by the very fact of their existence, the screen manifestation of themselves and in the least by their odd appearance. Animation with its possibilities of demonstration of the most incredible and illogical became the best media where their otherness could be demonstrated, the nature of which lies outside the laws of the objective world and generates bizarre compilation of forms and properties. All the strange and incomprehensible that did not fit into the reasoning of the objective being, used to become visible and came to life in the animation, which appeared a portal to another world. And this world was so compelling, and incredibly energetic that it could not but excite rapture, but at least astonishment. The viewer is ready to gaze at the images of this world without being afraid of them, and even wanting to imitate them. The article proposes a classification of demonic-monstrous animated characters by function, origin, localization (habitat), degree and difference in forms of hybridism.

KEY WORDS: alien, animation, character, demonic and monstrous characters, mythology, hybridism, typology