

УДК 130.2:77

Пироженко О. Г.

## АНИМОРФИЗМ И ПЛАЗМАТИЧНОСТЬ АНИМАЦИОННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

*Аніморфізм і плазматичність є продуктивними прийомами анімації. Однак аналіз діснеєвської та радянської анімації сталінського періоду свідчить, що вони обумовлені різними ідеологічними тенденціями – аніморфізм орієнтований на вписування несформованого суб'єкта в наявну структуру, плазматичність розхитує межі цієї структури.*

*Ключові слова:* діснеєвська та радянська анімація, аніморфізм, плазматичність, ідеологія, соурреалізм.

*Animorphism and plasmaticness are productive devises of animation. However, the present analysis of Disney, and the Soviet animation of Stalin period shows, that they are grounded in different ideological tendencies: the former is oriented towards inscribing a formless subject into an existing structure, the latter unsteadies the borders of this structure.*

*Keywords:* Disney, and the Soviet animation, animorphism, plasmaticness, ideology, socrealism.

Актуальность данной статьи обуславливает тот факт, что анимационные фильмы редко становятся предметом культурологического исследования, несмотря на то место, которое занимает анимация в современной культуре, а также то, что понятие плазматичности, предложенное Сергеем Эйзенштейном для анализа анимационных фильмов, до сих пор остается не разработанным в современной теории анимации.

Целью данной статьи является проанализировать американские (диснеевские) и советские анимационные фильмы с точки зрения таких категорий, как аніморфізм и плазматичність, и проследить, каким образом идеология обуславливает их использование при создании анимационных персонажей.

Анимационные персонажи-животные можно разделить на два типа: центральные персонажи – те, которые, несмотря на то, что они выглядят как карикатуры животных, обладают человеческими свойствами и представляют собой определенный тип людей (например, Микки Маус, репрезентирующий человека среднего класса), и второстепенные персонажи, которые репрезентируют самих животных. Такие персонажи, как правило, не участвуют в развитии сюжета; с ними обращаются, как с животными (например, Плуто, Фифи и т. д.). Такой тип животных может служить фоном для раскрытия характера персонажа (например, животные в «Белоснежке и семи гномах»).

Первый тип персонажей занимает некое неопределенное положение между животными и людьми. Сергей Эйзенштейн сравнивает персонажей-животных Диснея с представителями одного из индейских племен Северной Бразилии, Бороро, которые, утверждая, что они – люди, считали себя также особым видом красного попугая, распространенного в Бразилии, и, таким образом, одновременно идентифицировали

себя и с человеком, и с птицей. Эйзенштейн пишет, что посредством этого метода персонификации животных Дисней напрямую, пластично и эффективно достигает воплощения того, что существует в верованиях представителей Бороро. Павлин и попугай, волк и лошадь, ночной столик и танцующее пламя Диснея – фактически одновременно и тождественно, и животное (или предмет, или птица) и человек!

Замена персонажей-людей животными имеет давнюю традицию в сказках и баснях. Помимо этого, как утверждает Гомбрих, сравнение животных и людей посредством своего рода графической ассимиляции было фундаментальным для карикатуры, начиная с момента ее появления в конце шестнадцатого столетия. Однако Дисней был первым, кто наделил анимированных, движущихся персонажей «телами животных и человеческими душами». Эйзенштейн, который полагал, что сама идея анимации – это прямое воплощение метода анимизма, видел в этом важный потенциал для анимации. Он описывал рисунки Диснея как «дважды оживленные» – в том смысле, что они оживляют неподвижность рисунка, и в том смысле, что животные «оживляются» человеческими чертами и эмоциями. То есть оживляются как «физически», так и «духовно».

Для Эйзенштейна эта тенденция очеловечивать животных была обратной стороной и результатом процессов модернизации общества и развития консьюмеристского отношения к природе. Он пишет, что интересно, что тот же самый «уход» в шкуру животного и гуманизацию животных очевидно характерен для многих эпох, и особенно резко выражен как недостаток человечности в системах социального управления или философии, – эпоха ли это американской механизации в сфере жизни, благосостояния и морали, или эпоха математической абстракции и метафизики в философии.

Однако, признавая связь аниморфизма вообще с аниморфической формой анимационных фильмов, в частности, с социально-экономическим контекстом их производства, Эйзенштейн отказывается приписывать любое политическое или социальное значение мультипликации Диснея. Он противопоставляет американский кинематограф и анимацию: по мнению Эйзенштейна, кинематограф ведет к тому, что зрители забывают о правде жизни, и отвлекает внимание «человека с улицы» от подлинных и серьезных проблем взаимосвязи рабочей силы и капитала, предлагая взамен абсурдные псевдопроблемы; при этом Дисней для Эйзенштейна находится просто «вне добра и зла». Подобно солнцу, подобно деревьям, подобно птицам, подобно уткам и мышам, оленю и голубям, которые бегут по его экрану. Пол Веллс объясняет точку зрения Эйзенштейна следующим образом: Эйзенштейна, по сути, соблазнила чистота форм в мире Диснея, в результате чего он приходит к выводу, что она – часть естественного порядка, порядка, который самоочевидно приемлем и находится вне политического. Он, таким образом, подтверждает представление о том, что, будучи непосредственно связанной с «поверхностью этого явления», оживляемая форма остается идеологически нейтральной. Рассмотрим это объяснение несколько подробнее.

Для Эйзенштейна одним из наиболее важных и привлекательных качеств персонажей Диснея была их «плазматичность», то есть «отказ от раз и навсегда

установленной формы, свобода от косности, способность динамически принимать любую форму», «освобождение форм от законов логики и навсегда установленной стабильности». Он доказывает, что в стране и социальном порядке с таким беспощадно стандартизированным и механически рассчитанным существованием, которое сложно назвать жизнью, зрелище такого «всемогущества» (то есть способности стать всем «кем захочешь»), не может не быть привлекательным. Таким образом, в гибкости оживляемой формы, которая в анимационных фильмах Диснея приобретает форму животных, Эйзенштейн видит возможность освобождения от пределов ограничивающего социального порядка, управляемого концепцией оценивания природы с точки зрения ее полезности для людей.

Эйзенштейн различает плазматичность следующих типов: 1) изменение контура – расширение шеи и ног, например, те трансформации, которые происходят с Алисой из «Алисы в Стране» чудес (растяжение и сжатие), и 2) изменение видов, например в «Русалочках» – трансформация осьминога в слона и полосатой рыбы в тигра (метаморфоза). Все примеры, которые Эйзенштейн использует для описания понятия плазматичности, взяты из волшебных анимационных фильмов, они принадлежат области нереалистического, фантастического, сказочного, и/или связаны с развлечением: все, что случается с Алисой, случается во сне; в Русалочках показан подводный цирковой парад и представления, которые вряд ли могут ассоциироваться с повседневными практиками. Таким образом, посредством свойства плазматичности в анимационных фильмах создается сказочный мир, мир, полный волшебных преобразований и метаморфоз.

Несмотря на то, что Эйзенштейн использует большинство примеров из анимационных сказок, больше всего как персонаж его интересует Микки Маус, первые динамические рисунки которого, по словам Эйзенштейна, обладают плазматичностью в чистом виде. Несомненно, это можно сказать о ранних анимационных фильмах с Микки Маусом, в которых тела животных постоянно трансформируются. Например, в фильме «The Carnival Kid» (1929) тела животных подвергаются следующим деформациям: они раздуваются, сокращаются и распадаются (например, Микки снимает верхнюю часть своей головы для того, чтобы поприветствовать Мини); части тел животных искажаются, растягиваются или непропорционально увеличиваются, они трансформируются в различные объекты (например, шея обезьяны закручивается в пружину, контуры тела Микки постоянно пульсируют и плывут). Важно отметить, что деформации тел происходят не в результате применения по отношению к ним какой-то силы, а являются составляющей «естественного» существования тел, дрожание контуров Микки – это составляющая его движения.

Если мы посмотрим на более поздние анимационные фильмы, произведенные, например в 1933 году, мы увидим резкое изменение в том, как изображен Микки: его тело становится цельным, почти неподвижным, оно больше не сокращается и не растягивается, оно постоянно сохраняет свою форму. Эту радикальную перемену можно объяснить фактом популярности роста Микки. Леонард Молтин пишет по поводу изменений, которые произошли с Микки, следующее: когда Аб Айверкс

создавал Микки, это был рисунок очередного «забавного животного»; он ничем не отличался от других анимационных артистов. Ни Айвекс, ни Дисней не воспринимали его в качестве полноценного и независимого персонажа, обладающего индивидуальными чертами или собственным умом. Но теперь Микки был звездой. То, что Микки стал звездой, наложило на него много требований и обязательств. Одним из них было то, что теперь ему приходилось отвечать требованиям аудитории. Журналист Тэрри Рамсей в 1931 году писал по поводу Микки в издании «Motion Picture Herald», что Микки Маус, художественный отпрыск Уолта Диснея, попал в сети цензуры, в значительной степени из-за своего удивительного успеха. Папы и мамы рассказывали комитетам цензуры и везде, где только можно, о том, каким дьявольски непослушным оказался Микки Маус. Теперь обнаруживаем, что Микки не должен пить, курить, дразнить живность в сарае. Это – старая-престарая история. Если никто вас не знает, вы можете делать что угодно, а если вас знает каждый, вы можете делать только то, что все одобряют, а все очень мало что одобряют.

После того как Микки становится звездой, он обязан следовать «кодексу звезды», что меняет не только поведение Микки, но также и то, как он двигается и как трансформируется его тело. Его образ больше не демонстрирует важное свойство человека – изменяться, преобразовываться, перетекать, становиться чем-либо иным, скорее, он становится стабильным, структурированным персонажем. Под пристальным взглядом аудитории он становится конструктом аудитории, и таким образом аудитория получает способность столкнуться с собой, наблюдая за Микки, и в этом теряет себя, свою сущность. Микки становится человеком в образе животного, с телом, обладающим человеческими свойствами – косностью и неспособностью изменяться. Теперь оно сохраняет свою форму, но оно также обладает свойством, которое делает его даже более совершенным, чем человеческие тела – оно не может быть повреждено или искажено, и, таким образом, оно становится даже более идеальным и целостным.

Специфика конструирования персонажей из анимационных фильмов Диснея важна для понимания советской анимации. Советская рисованная анимация, которая начала развиваться после революции 1917 года, была первоначально открытым средством идеологической пропаганды. Например, Владимир Маяковский анимировал политические манифесты, а Дзига Вертов вставлял анимированные фрагменты в свои пропагандистские документальные кинохроники. Однако эта ситуация в корне изменилась после Первого Московского международного кинофестиваля 1935 года, где впервые в Советском Союзе показывалась анимация Диснея. Это были фильмы «Three Little Pigs» и «Silly Symphony» (1933). После этого в Советском Союзе диснеевский подход изображения анимационных персонажей стал главным стилем советской анимации и оставался им на протяжении приблизительно трех десятилетий. Многие критики описывают этот период советской мультипликации как нахождение под чарами Диснея. Можно говорить о различных причинах, по которым эстетика Диснея привлекала художников, но, вероятно, более важно понять, почему она удовлетворяла власти. Анимация так же, как все другие

виды искусства, спонсировалась, контролировалась и управлялась правительством, и, таким образом, она должна была соответствовать официальной эстетике, а именно соцреализму, который получил свой официальный статус доминирующего стиля искусства в 1932 году. Стиль Диснея как нельзя лучше соответствовал новому направлению советской эстетики и, таким образом, полностью заменил экспериментальную анимацию, которая начала развиваться в Советском Союзе. Он способствовал созданию на экране сказочного иллюзорного мира, мира, заполненного идеальными цельными образами. Очеловечивание животных соответствует общему отношению к советским людям как к материалу для образования и воспитания. Преобразовывая людей в советских граждан, идеология полагалась на цельные образы, в том числе и цельные, в буквальном смысле этого слова, образы в анимации.

Анализ диснеевских и ранних советских анимационных фильмов демонстрирует, что в силу разрушительных свойств плазматичности ее использование возможно только при том условии, что плазматичный персонаж не является главным героем анимационного фильма и выполняет вспомогательные функции. В противном случае, как это и произошло с Микки Маусом, он теряет свою плазматичность. Примечательно то, что к таким последствиям приводит любая идеология, будь то идеология капитализма, или советская идеология.