

УДК 821.161.1.0

doi: 10.18101/1994-0866-2016-5-156-164

**РАССКАЗЫ ЛЕОНИДА АНДРЕЕВА НА ЯЗЫКЕ АНИМАЦИИ
КАК УНИКАЛЬНЫЙ ИНТЕРМЕДИАЛЬНЫЙ ОПЫТ**© *Высочанская Анастасия Максимовна*

аспирант филологического факультета, Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова

Россия, 119991, г. Москва, ул. Ленинские горы, 1/51

Среди экранизаций произведений Л. Андреева особое место занимают два короткометражных фильма — «Как стать человеком?» и «Ангелочек» — оригинальные попытки воплощения его рассказов в мультипликации. Благодаря определенной визуальной свободе — по сравнению с игровым и неигровым кино — мультипликационное искусство позволяет режиссерам убедительно воплотить авторские метафоры и передать стилистику его произведений. Вместе с тем происходит подчинение оригинального текста идеографической логике анимационного фильма и режиссерским модернизаторским устремлениям. Наиболее полно осмыслить те коннотации, которые привносит данный вид киноадаптации, помогает система П. Уэллса, исследователя феномена бытования художественной литературы в анимации.

Ключевые слова: анимация, интермедальность, киноадаптация, omnipotentность образов, идеографическая логика, субъективный коррелят, истинный и ложный пафос.

Театральность и кинематографичность прозы Л. Н. Андреева подмечали многие его современники, а также исследователи его творчества. Однако экранизация его прозы в анимационном кино является уникальным интермедальным опытом. Речь идет о двух короткометражных отечественных мультфильмах: «Как стать человеком?» (1988) В. Петкевича по рассказу «Правила добра» 1911 г. и «Ангелочек» (2008) З. Бидеевой по одноименному произведению 1899 г. Предметом нашего исследовательского интереса являются способы передачи авторского замысла и стиля оригинального текста в данных киноверсиях. Для того чтобы систематизировать данные, полученные в результате сравнения анимационных фильмов с первоисточником, мы прибегли к методу современного исследователя киноискусства Пола Уэллса, предложившего критерии для анализа подобных адаптаций в статье «Классика в анимационном кино» [4].

Первый критерий — это реализация «плазматического потенциала», или omnipotentности образов, — способности визуальной метаморфозы персонажей и предметов в анимационной ленте. С. Эйзенштейн писал о У. Диснее: «Звери, рыбы, птицы Диснея имеют обыкновение растягиваться и сжиматься. Издеваться над собственной формой, как издеваются над категориями зоологии рыба-тигр и спрут-слон “Подводного цирка”. Это ликующее преодоление оков формы — симптоматично» [3]. Сказанное характерно для анимации вообще.

Второй критерий — это серьезно-развлекательная позиция в соотношении

истинного и ложного, буквального и абстрактного пафоса. Здесь преломляется общее представление о том, что целевая аудитория мультипликационных фильмов — дети и подростки (впрочем, в последние десятилетия наблюдается интересная тенденция расширения, а иногда и ухода от этой аудитории). Кроме того, П. Уэллс пишет, что в процессе адаптации литературного текста к экрану может быть задействован буквальный перенос, который решает проблему метафорического изображения. И здесь принципиальным моментом является то, как именно художнику удастся передать эту метафору, адаптировать ее к целевой аудитории. **Третий критерий** — соотношение внешнего и внутреннего, реализующееся в графической специфике передачи снов, галлюцинаций или пограничных состояний. Он тесно связан с предыдущим и также является показателем режиссерской интерпретации литературного текста. **Четвертый критерий** — способ реализации амбивалентного характера анимационных образов, связанный с метаморфозами, при которых визуально реализуются разные ипостаси того или иного образа. Так, у У. Диснея «полосатая рыба в клетке преобразуется в тигра и ревет голосом льва <...> Осьминоги оборачиваются слонами <...> Уход от себя. От раз навсегда предписанных норм номенклатуры, формы и поведения» [3]. Именно это, по мнению С. Эйзенштейна, не только является основой комического эффекта в фильмах великого мультипликатора, но и помогает наиболее полно и с неожиданной стороны раскрыть суть персонажа или предмета. **Пятый критерий** — степень влияния идеографической логики анимационного фильма на логику оригинала. В связи с режиссерской установкой, а также с метаморфозами, присущими анимации, литературный текст, безусловно, подвергается трансформации. Идеографическая логика — это логика изображения, логика визуального ряда, стоящего в мультипликации на первом месте. Поэтому, анализируя анимационную адаптацию литературного текста, важно определить общую визуальную стилистику картины. Наконец, **шестой критерий** — это роль субъективного коррелята, т. е. объекта, вызывающего разные чувства у зрителя. Как правило, таковым является главный герой анимационной ленты.

Советская экранизация рассказа Л. Андреева «Правила добра» сделана методом перекладки*, в результате чего возникает эффект скованности движений персонажей, их неестественность и марионеточность. Наряду с черно-белым изображением и выразительными, но схематичными образами это дает возможность назвать мультфильм экспрессионистичным, что в целом соответствует стилевой направленности прозы зрелого Андреева. Изменения с самого начала касаются и нарратива, и персонажей, и отдельных деталей. Так, в рассказе бес Носач живет в католической церкви во Флоренции, в то время как в мультфильме постоянное место пребывания черта — бар, где происходят всевозможные метаморфозы. Начиная с этой сцены, создатели мультфильма вводят элементы пародии на советский режим (конвой и заключенные, ожившие статуи вождей, строители, подпиливающие ветки, на которых сидят, и т. д.). Также для Андреева было важно, что бес — знаток Библии, который, чтобы избежать ереси, просит священника дать ему четкие рекомендации. Тот предлагает «два весьма вразумительных

правила»: «если кто попросит у тебя рубашку, то ты и последнюю отдай» и «если кто тебя по одной щеке ударит, подставь другую» [1]. Благодаря контрасту данных сцен раскрывается дословное понимание бесом библейских истин. В мультфильме Носач предстает наивным дурачком, который просто не может найти им применение в реальной жизни, где у людей вместо голов вешалки, грозящие руки и молотки. В финале зрителю открывается, что Носач — обезумевший от несправедливости режима и от злоупотребления алкоголем человек, который пытается отыскать универсальные правила благостной жизни. Тем не менее этот финал так же экзистенциален, как и финал рассказа, где Носач решает слепо следовать правилам, жертвуя во имя призрачного добра своим пытливым умом. Воплощением идеи непротивления злу и игнорирования внутренних и внешних противоречий становится образ мухи, беспрепятственно ползающей по лицу всемогущего беса.

Анализ данного мультфильма по методу Уэллса дает следующие результаты:

1. Поскольку в анимационной версии история Носача переосмысливается как внутренние блуждания советского человека в поисках добра и гармонии, метаморфозе подвергается не только сам герой, но и окружающее его пространство, можно выделить три топоса с наиболее интенсивным проявлением omnipotency: это абстрактное советское пространство, топос бара и топос ада. Главный герой также обладает довольно высоким «плазматическим потенциалом»: пробивает черноту, выходя из бара, подвергается деформации под воздействием строителей с головами-молотками (рис. 1), откупоривается штопором, летает. Единственный образ, чей «плазматический потенциал» не реализуется, — образ попа, что подчеркивает неизменность его как духовного ориентира для Носача.



Рис. 1

2. В отличие от рассказа «Правила добра» в финале мультфильма реализуется мысль о том, что главный герой в конце концов обрел желаемый духовный ориентир, о чем свидетельствует разрушение ада и церкви (победа над внутренними бесами и обретение духовной самостоятельности), а также следы в форме креста, которые оставляет на снегу Носач (рис. 2). Данные факты помогают сделать вывод об истинном пафосе мультфильма: православное христианство противопоставляется советским идеалам и только в нем можно обрести столь необходимые человеку моральные ориентиры.



Рис. 2

3. В финале создается эффект «перевертыша»: все увиденное оказывается отражением «внутреннего» пространства сознания героя, его галлюцинации/сновидения/фантазии.

4. Амбивалентность образов проявляется в тех метаморфозах, которые с ними происходят. Так, Носач, с одной стороны, является бесом, с другой — советским человеком, страдающим от алкоголизма и психического расстройства на этой почве. Остальные образы расцениваются зрителем либо как реальные, пропущенные через призму субъективного восприятия, либо как ирреальные.

5. Модернизация материала рассказа приводит к доминированию идеографической логики мультфильма над логикой оригинала. Экзистенциальный поиск мыслящего существа вообще сменяется поисками истины советского человека 1980-х гг. Изменение названия также связано с концепцией мультфильма: только с верой в душе можно стать настоящим человеком.

6. Субъективным коррелятом в мультфильме выступает Носач.

Текстологический анализ диалогов между бесом и попом в мультфильме «Как стать человеком?» и в рассказе «Правила добра» также отражает

решительное переосмысление материала первоисточника и внесение в него социально-политического подтекста, в результате которого создается далекая от оригинала анимационная версия, ориентированная на взрослую аудиторию.

Совершенно иначе экранизируется рассказ «Ангелочек» — здесь режиссер не только передает историю и выдерживает атмосферу оригинала, но и смягчает — в расчете на детскую аудиторию — те эмоциональные контрасты и жесткость, о которых в свое время писал критик Н. Михайловский в статье ««Рассказы» Леонида Андреева. Страх жизни и страх смерти»: «Г-н Андреев и к жизни, и к смерти подходит <...> со стороны их бессмысленной жестокости <..> Надо сказать, что в грубости Сашки автор пересолит, это грубость ненастоящая, деланная» [2]. В системе Уэллса эта анимационная версия предстает следующим образом:

1. Омnipотетичность реализуется в мультфильме только во снах Сашки, что передает реалистическую направленность анимационных установок, соответствующую характеру первоисточника. Так, в первом сне героя люди незаметно превращаются в деревья, а мальчик — в волчонка. Примечательно, что сам момент трансформации зритель не видит: один образ просто сменяет другой, но на их тождественность указывает логика визуального повествования. Во втором сне омnipотетичность не реализуется, сон и реальность соединяются с помощью параллелизма, но одно не перетекает в другое.

2. Так как создатели мультфильма придерживаются буквы первоисточника, пафос экранизации соответствует оригиналу: даже самый несчастный человек может пережить радостные мгновения, но в мультфильме эта мысль откорректирована — если он верит в чудо. Сашка видит чудесный сон, на его ожидания указывает и стихотворение в финале.

3. В рассказе автор воссоздает сознание маленького героя, в мультфильме этому также уделяется много внимания. Так, например, можно рассматривать карикатуру, которую он рисует, как проявление его восприятия строгого, придирчивого учителя. Сны мальчика также визуализируются, причем первый сон, где появляется ангелочек, важен в композиционном плане: он мотивирует выбор елочной игрушки, связывает с ней те эмоции, которые мальчик испытал во сне.

4. В мультфильме реализуется амбивалентность двух образов: Сашки и ангелочка. Происходит это посредством соединения двух смысловых планов: реальности и снов. Сашка видит себя волчонком. Как во сне он смотрит на ангела, так и в реальности смотрит на елочную игрушку (рис. 3). Ангелочек же имеет три ипостаси: во-первых, это игрушка — символ света и добра, во-вторых, проявивший сочувствие к волчонку ангел, в-третьих, волчица из сна Сашки, т. е. материнское начало, которого ему не хватает в реальной жизни.



Рис. 3

5. Идеографическая логика мультфильма довольно точно передает суть оригинала, в котором мальчик в рождественскую ночь испытывает счастье, обретая игрушку в форме ангелочка. Дополнительный элемент, внесенный экранизацией, выполняет лишь пояснительную функцию: визуализацией сновидений объясняется, почему Сашке была столь необходима именно данная игрушка.

6. Субъективными коррелятами изначально в рассказе выступали как Сашка, так и его отец; в финале, когда и мальчик, и старик смотрят на ангелочка, автор описывает чувства обоих. В мультфильме в фокусе внимания чувства Сашки, и зритель, не зная, что пережил Иван Саввич, больше сочувствует мальчику, чем отцу.

Следует отметить два важных в плане интермедиаальности художественных приема. Во-первых, это присутствие закадрового авторского голоса, текст которого соответствует оригиналу, но при этом лишен экс-

прессивных антонимичных эпитетов, создающих контраст в рассказе (*жалкий отец, невыносимая мать, черный мрак обид, смятенная душа и мягкий божественный свет, прозрачные стрекозиные крылышки*).

Во-вторых, это введение в финальный эпизод мультфильма стихотворения В. В. Набокова «Волчонок» (1922 г.), описывающего второй сон Сашки. Это стихотворение, безусловно, созвучно с сюжетом рассказа Андреева, но имеются и существенные различия. В нем (как и в мультфильме) волчонок-ребенок предстает жертвой обстоятельств, в рассказе же Сашка ожесточен, он задирает одноклассников, за что его не любят, завидует благополучным детям, хамит учителям и родителям. В нем есть то стремление к самоуничтожению, юродству, которое проявляется у других героев Андреева: Тота, Иуды и др. В стихотворении, как и в мультфильме, проявляются светлые стороны мира (в первом случае — красота леса и сочувствие высших сил к несчастному волчонку, во втором — атмосфера праздника, радостные детские лица, мажорная музыка). В рассказе Андреева красота предстает неестественной (*«крикливый, наглый блеск бесчисленных свечей»* на елке), высокомерной (образ красивой дамы) и враждебной (Сашке кажется, что *«чи-то железные руки взяли его сердце и выжимают из него последнюю каплю крови»*). Наконец, построенное на контрастах авторское повествование, как уже было сказано, подменяется в фильме неспешным рассказом «автора», избирательно зачитывающего наиболее мягкие формулировки из текста Андреева и светлое по тону стихотворение Набокова. При одинаковом сюжетном завершении заметны визуальные расхождения фильма и рассказа: образ завешенного окна заменяется образом окна, сквозь которое бьет яркий свет, а заключительный у Андреева образ случайного водовоза превращается в прохожего с фонарем, который нашел Сашку на скамье в начале мультфильма. Он, носитель света, стоит на светлой же улице, глядя на солнце, отчего мрачное предчувствие того, что будет с Сашкой и его отцом, когда они увидят вместо ангелочка восковую лужицу, смягчается. Это печальный финал, но не страшный в своей безысходности, как у Андреева.

Итак, можно сделать вывод, что «Ангелочек» является более корректной экранизацией, чем фильм «Как стать человеком?», с точки зрения соответствия художественному тексту. В первом случае мультфильм максимально следует оригиналу, даже если учитывать попытку его создателей восполнить «пробелы» в психологическом портрете Сашки и реализовать внутренний план рассказа через введение снов. Во втором же случае происходит «вчитывание» в текст оригинала злободневных смыслов, что при ориентации на экспериментальность формы и сюрреалистичность образов мультфильма приводит к отходу от универсальности картины, представленной в рассказе. Аниматор использует андреевский сюжет как предлог для размышлений о внутренней борьбе современного человека со своими бесами. Оба мультфильма передают закрепленное в литературном источнике гнетущее состояние главных героев, но в «Ан-

гелочке» (с учетом задач адаптации для детской аудитории) эта подача смягчена при сохранении большей части оригинального текста. В мультфильме «Как стать человеком?» почти весь претекст изменен, в том числе и концептуальные диалоги между героями, из-за чего идеографическая логика берет верх над логикой оригинального повествования. Таким образом, анимационный язык позволил художникам-режиссерам не только передать своеобразное прочтение литературного текста, но и визуализировать те метафоры и стилистические приемы, которые являются важными для данных рассказов Л. Андреева.

* Это такая техника анимирования, при которой композиция кадра состоит из нескольких слоев персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стеклах, расположенных друг над другом, а камера находится вертикально над стеклами. Персонажи и декорации для этого вида анимации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время в связи с новыми компьютерными технологиями монтажа каждый слой снимается отдельно, после чего все слои совмещаются в монтаже.

Литература

1. Андреев Л. Бездна. Рассказы. Воронеж: Черноземье, 1998.
2. Михайловский Н. «Рассказы» Леонида Андреева. Страх жизни и страх смерти. Литературная критика: статьи о русской литературе XIX — начала XX века. М.: Художественная литература, 1989.
3. Эйзенштейн С. Дисней: URL: <http://special.theoryandpractice.ru/disney>
4. Wells P. Classic Literature and Animation. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

LEONID ANDREYEV'S STORIES IN ANIMATION LANGUAGE AS A UNIQUE INTERMEDIAL EXPERIENCE

Anastasiya M. Vysochanskaya

Research Assistant, Philological Faculty, Lomonosov Moscow State University
1/51 Leninskie gory St., Moscow 119991, Russia

Among the screen versions of L. Andreev's works the special place takes two short films ("How To Become a Human?" and "A Little Angel"), which are the original attempts to bring his novels in animation. Through certain visual freedom in comparison with live action and documentary films animated art allows producers to embody convincingly author's metaphors and to transfer stylistics of their works. Meanwhile, the original text follows the idiographic logic of animation and producer's desire for modernization. The system of P. Wells, a researcher of literature in animation, allow understanding the connotations which this type of cinema adaptation adds.

Keywords: animation, intermediality, cinema adaptation, omnipotence, the idiographic logic, their subjective correlate, inner and outer, true and false pathos.

References

1. Andreev L. *Bezдна. Rasskazy* [Abyss. Stories]. Voronezh: Chernozem'e Publ., 1998.
2. Mikhailovskii N. Rasskazy Leonida Andreeva. Strakh zhizni i strakh smerti [Leonid Andreyev's Stories. Fear of Life and Fear of Death]. *Mikhailovskii N. Literaturnaya kritika: stat'i o russkoi literature XIX – nachala XX veka — Literary Criticism: the Articles about the Russian Literature of the 19th – the beginning of the 20th Century*. Moscow: Khudozhestvennaya literatura Publ., 1989.
3. Eisenstein S. *Disney*. Available at: <http://special.theoryandpractice.ru/disney> (accessed April 26, 2016).
4. Wells P. *Classic Literature and Animation*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.