

## ВІД СМІХОВОГО ГЕРОЯ ДО СМІХУ НАД ГЕРОЄМ: ЗМІНА ПАРАДИГМ ДИЗНЕЇВСЬКОЇ АНІМАЦІЇ

О.Колесник (Чернігів)

Однією з прикмет ХХ та початку ХХІ століть є надзвичайний динамізм. На наших очах, за десятиріччя, а останнім часом навіть роки, відбувається докорінна зміна культурних парадигм, яка колись потребувала віків.

Чи не найбільш чітко ці мутації можна спостерігати на прикладі анімаційного кінематографу. Адже, по-перше, масова культура як така є досить чутливим “інструментом”, що вловлює та унаочнює ще непомітні суспільні тенденції. По-друге, в продукції, призначеній для дітей, в порівнянні з “дорослим” мистецтвом, як правило, є підсиленими виховна, комунікативна, адаптаційна, компенсаторна функції, які відповідають за формування певного соціального типу людини, адаптують особистість до менталітету свого та інших народів, забезпечують взаєморозуміння на раціональному та емоційному рівнях тощо. Почасти таке ідеологічне навантаження є результатом свідомої пропаганди певних цінностей, наприклад, популярної зараз в Америці толерантності. А почасти цей підтекст неусвідомлено вноситься в твір його авторами, як носіями певної ментальності.

Сказане в повній мірі відноситься і до розуміння сутності категорії комічного, та її конкретних проявів.

За майже столітню історію анімації, зміни відбулися буквально в усьому: естетичній манері, загальній тональності, напруженості сюжету, масштабності осягнення світу, особливостях трактування центральних образів-амплуа тощо. Однак, майже усі ці зміни вкладаються в загальну схему, яка заключається в зміні *трьох основних парадигм* диснейвського світостворення.

Перший етап, що розпочався в тридцяті роки та продовжувався до шістдесятих, можна пов'язати з діяльністю самого Волта Дізнея. Його типовими ознаками є тяжіння до екранізацій відомих казок, переважно пасивний характер центрального персонажу, а отже відносно невелика насиченість сюжету подіями. У центрі уваги зазвичай опиняється зворушлива, трохи кумедна істота, на зразок слоненяти Дамбо, яка з честю виходить з випробувань, проте не веде якоїсь послідовної боротьби з ворогом чи обставинами. Інколи конфлікт взагалі невиявлений (“Аліса в країні Див”, “Вінні Пух”), в інших випадках він ведеться на суто особистісному рівні та не відрізняється особливою гостротою і напруженістю (“Пінокіо”, “Пітер Пен”, “Леді та Бродяга” тощо). Типовим героєм, – а точніше, героїнею – цього часу є добродісна, скромна, хазяйновита дівчина, що терпляче зносить негаразди, та вірить у диво, яке нарешті їй відбувається, даруючи їй любов принца та заслужений високий статус. І сюжетно, і світоглядно, усе відбувається у повній відповідності з такими класичними мотивами народних казок, як мнима смерть (досліджена В.Проппом), та спляча аніма (досліджена К.Г.Юнгом). Завдання режисеру зводиться до якомога більш ефектного оформлення традиційного змісту. Отже, своєрідним символом першого етапу можна обрати **Попелюшку**, яка отримує щастя в нагороду за моральну чистоту та вірність своїй мрії.

Другий етап (пік якого прийшовся на вісімдесяті роки ХХ ст.) демонструє нам дещо принципово нове: свідому та активну боротьбу протагоніста за місце у житті. Результатом є ускладнення сюжету, загострення колізій, поява у фокусі уваги представників сильної статі. Як і раніше, найголовнішим для автора та глядача є особиста доля героя. Проте новий герой не схожий ані на фольклорних персонажів, ані на терплячих дівчат попередньої епохи. Він значно менше ідеалізований; це стосується і соціального статусу (Аладдін – дрібний злодюжка), і особистих якостей (спокусниця Мег з “Геркулесу”) та має своєрідний,

сильний та бурхливий характер. Природно, ця яскрава індивідуальність прагне до самоствердження. При цьому боротьба за емансипацію може йти наперекір не тільки обставинам та ворогам, а й власній сутності (“Горбун з Нотр-Даму” 1987 р.), та волі близьких (“Русалонька”, 1989 р.). Що стосується самого “успіху”, то акцент зміщується з підвищення соціального статусу (“одруження”), до досягнення власної вартості, та кохання самого по собі, без обов’язкових перспектив створення зразкової сім’ї. Більш того, кохання може поставати бажаною альтернативою родинному (батьківському) вогнищу. Символом парадигми є “Русалонька” **Аріель**, яка бореться за особисте щастя, незважаючи ні на які перешкоди, і чий індивідуалізм подекуди доходить до безвідповідальності. Цікаво, що радикальне вирішення проблеми вибору між батьком (і батьківщиною) та коханням на користь останнього, яке в вісімдесятих роках виглядало як єдино можливе, зараз вже не здається таким однозначним. Свідомством цього є художньо слабкий але ідеологічно витриманий сиквел, “Русалонька II”, де дочка Аріель, цілком у дусі часу здійснює новий синтез, *з’єднуючи* сім’ї своїх батьків та дідуся, людей та морський народ, суходіл та океан.

Третій, новітній етап, який почався у другій половині дев’яностих років, принципово відрізняється від двох попередніх зміною перспективи. Особиста доля стає лише елементом масштабної панорами, особистий успіх – нагородою з соціальною активністю. Саме ця зміна є однією з причин феноменального успіху “Короля Лева”, одного з перших фільмів нової парадигми. Симптоматично, що його лейтмотивом виступає ідея цілісності, гармонії, відповідальності. Цікавим є його порівняння з “Бембі”: в обох стрічках йдеться про зріст юного принца – від щасливого дитлаха до короля, що займає достойне місце у циклі життя. Проте сучасний фільм є не тільки сюжетно ускладненим, але й ідейно навантаженим, оскільки підкреслює глобальну відповідальність за стан речей на екологічному, соціальному, особистісному рівнях.

Цікавим є перехід від зображення зовнішнього ворога як принципово відмінної істоти, представника іншого виду (олені – мисливець) до внутрішнього, морального протистояння (хороший лев – поганий лев). При цьому ідея воз'єднання та відновлення гармонії на усіх рівнях ще раз повторюється та поглиблюється у продовженні, “Король Лев II”, де відкритим текстом декларується, що ворожнеча – це лише результат ідеологічної обробки, а взагалі-то нема ніяких “них”, бо це такі ж самі “ми”. При такій увазі до колективного, не випадково, що в фільмах різних студій майже одночасно виплила “мурашина” тема (“Антіц”, “Пригоди Фліка”, “Життя Жуків”). При цьому саме в них чітко окреслений новий тип героя – соціально неадаптованого невдахи (в “Житті Жуків” – навіть цілої купи невдах), що долає власні проблеми в процесі вирішення глобальних. Символом цього етапу може стати **Мулан** з одноіменного фільму, добра і розумна, але незграбна дівчина, яка заради врятування свого батька йде на війну. В результаті вона позбавляється свого недоліку, врятовує країну, і знаходить друзів та справжнє кохання, яке зросло з поваги.

Таким чином три етапи можна підсумувати як: 1) упорну але пасивну стійкість у негараздах, що знаходить чудесну проте заслужену винагороду, 2) відчайдушну боротьбу за особисте щастя, 3) соціальну активність та подолання індивідуальних проблем в її процесі. Не виключено, що кожній з цих парадигм можна знайти певні відповідності у реальній історії Сполучених Штатів. Проте відразу напрошуються два інших порівняння. По-перше, ці три підходи надзвичайно схожі з такими історичними етапами як: 1) традиційне суспільство, аж до Середніх віків включно (нелюбов до змін, стійкість, терплячість, мета – підвищення статусу), 2) індустріальне, капіталістичне суспільство, що починається з періоду Відродження (цінності – самореалізація особистості, розвиток здібностей, досягнення успіху в усіх сферах) та 3) постіндустріальне суспільство (визнання багатьох зв'язків та загальної відповідальності).

Друга паралель – психологічна, пов'язана з процесом зросту особистості, що проходить такі фази: 1) дитина (цінуються доброта, слухняність, підкорення авторитету), 2) виділення індивідуальності підлітка з лона сім'ї (розвиток самостійності, незалежності), та 3) зрілість (нова інтеграція неповторної особистості у суспільство та знаходження свого місця в ньому).

Тепер спробуємо прослідкувати, над ким і над чим саме сміються глядачі фільмів цих трьох типів.

У кращих традиціях шекспірівського театру, сучасна анімація схильна поєднувати в одному творі і “високі” і “низькі” елементи. Тут на допомогу сценаристу приходять такі давній міфологічний типаж як сміховий дублер героя, в ролі якого може виступати його друг, слуга, улюблена тварина тощо. Аналогічним двійником наділяється також антагоніст.

В фільмах першої парадигми ми знаходимо два основні варіанти. Якщо сюжетний конфлікт послаблений, або взагалі не виражений, увесь фільм може бути просякнутим м'яким гумором, що стає чи не головним змістом стрічки (“Вінні-Пух”). При більшій сюжетній визначеності, особливо коли головними героями є люди, комічне тяжіє до образів згаданих вище двійників. Адже герой чи героїня здебільшого є занадто ідеальними, а ворог – занадто сильним, розумним, навіть не позбавленим імпазантності, щоб викликати сміх. Противо-доповненням гарного, шляхетного героя є кумедна, незграбна але життєрадісна істота. Alter ego похмуро-величного ворога – пришепелуватий підлабузник, що постійно потрапляє в якісь халепи. Досить часто ці комічні персонажі створюють окремий рівень оповіді зі своїм підсюжетом, подекуди слабо пов'язаним з основним. Так, у “Попелюшці” паралельно з протистоянням героїв-людей відбувається протистояння мишей Попелюшки та kota мачухи. Ці два сюжети перетинаються, але не

створюють справжньої цілісності, що можна довести нескладним розумовим експериментом: якщо убрати додаткову сюжетну лінію, основна практично не постраждає (за виключенням самого кінця, де два сюжети, нарешті, поєднуються).

Саме в цьому полягає відмінність *комічного героя*, єдина функція якого – розважати глядача, від *героя з комічними рисами*, який може бути таким само кумедним, проте до того ж, займає невід’ємне місце у розвитку подій. Комічний герой є характерним для фільмів як першого, так і другого етапів. Проте в стрічках другого періоду значно посилюється його “зчеплення” зі своїм партнером та подекуди – зі своїм супротивником. В цьому плані типовим є дубльоване протистояння героїв-людей та їхніх двійників-тварин, хоча тепер – у межах єдиного сюжету, а не двох окремих, як у попередньому варіанті. Це помітно на прикладі “Аладдіну”, де дублером героя виступає мавпа Абу, анти-героя Джафара – папуга Яго. Двійники можуть бути не тільки у ворогів, але й у партнерів. Так, у “Горбуні з Нотр-Даму” любов Квазімодо до Есмеральди пародійно повторюється залицянням гаргульї до кізки; у “Геркулесі” ворог одночасно спокушує самого Геркулеса та його коня.

Зараз комічний персонаж у чистому виді залишається привабливим хіба що для дітей молодшого віку. Краще виглядають герої, що мають сміхові функції, проте не зводяться до них, як Тімон і Пумба у “Королі Леві”, які є носіями своєї філософії та вихователями Сімби.

В фільмі “Мулан” з’являється відносно новий для анімації художній та міфологічний тип: *трікстер*. Його “родичі” зустрічалися і раніше, навіть в тому самому “Королі Леві” є дещо схожий на трікстера Рефікі, хоча цей парадоксальний мандрил зі своєю майже далекосхідною філософією, є більш складним характером. А ось дракончик Мушу (“Мулан”) є цілком типовим трікстером. Адже, на відміну від звичайного комічного героя, він не тільки смішить глядача, але своїми

витівками рухає сюжет. Таке “амплуа” здається перспективним. Дуже цікаве рішення образу знайшли французькі аніматори – у стрічці “Тристан і Ізольда” ми бачимо цілком автентичного фольклорного Пака: могутнього і кумедного, легковажного і вірного в дружбі. Така міфологічна амбівалентність є досить складною для втілення, проте значно додає ефектності усьому твору.

Нарешті, комічність може бути поділена між усіма образами фільму. Це або риса зворушливих персонажів першої епохи, що викликають добру розчулену посмішку (“101 далматін”, “Дамбо” тощо), та їхніх не дуже страшних ворогів. Або – енергійних аж до ексцентричності сучасних героїв, над якими вже не бояться сміятися ані автори ані глядачі. Тут перед нами величезне розмаїття прийомів комічного. Одним з досягнень останніх років є постмодерна гра з неможливим та неймовірним, різні прийоми якої демонструє “Новий облік імператора”. Тут є і раптова зміна перспективи, і діалог оповідача зі своїм двійником з іншого часу, і численні відверті анахронізми: у доколумбівському Перу знаходяться то схожий на “МакДональдс” ресторан то характерний, знайомий для західного глядача, ірландський танок. Проте усі ці неможливості є цілком доречними, оскільки, по-перше, створюють надзвичайний, карнавальний настрій, а по-друге, виводять сюжет з певного часу та простору і роблять його всевітнім. З іншого боку, з’являються традиційні в усіх інших відношеннях, але цілком серйозні анімаційні стрічки, такі як “Спіріт”, оповідь про незламний дух мустанга та усього американського Заходу.

Взагалі, в наш час межа “високого” та “низького” рівнів стає набагато більш розмитою. Замість двох паралельних сюжетів ми отримуємо один, проте багатоплановий, подекуди трагікомічний, як саме життя. “Смішні” герої перестають бути додатком до когось іншого – вони стають самостійними та самоцінними особистостями, які можуть продемонструвати значний духовний зріст, та стати конче необхідними

для загального успіху. Показовим в цьому плані є приклад з фільму (щоправда не-дизнейського) “Чарівний меч”, де неодоладний двоголовий дракон, - що поєднує відразу два фольклорні типажі: “чорного” та “рудого” клоунів”, - досягши взаєморозуміння з самим собою, навчається літати та дихати вогнем, що забезпечує перемогу добра.

Інколи надзвичайні властивості можуть бути своєрідної компенсацією недоліків, на зразок того, як закомплексований невдаха стає супергероєм Людиною-Павуком. Але для мультиплікації більш характерний інший варіант. Здібності невдахи – це не якийсь дарунок долі, а духовний скарб, що існував завжди, але не міг бути відкритим, поки герой не повірив у себе. Отже, одним з найголовніших завдань протагоніста стає психологічна допомога товаришам: своєю дружбою та вірою він допомагає їм розкрити свій прихований потенціал. І сам він є вже не таким ідеальним та недосяжним, як раніше: він ближче до своїх дивакуватих друзів, він, власне, є одним з них, подекуди, таким само смішним. Більш того, його основним достоїнством може виступати як раз здатність згуртувати групу диваків, які займають своє неповторне місце та стають незамінними для виконання загальної справи. Одним з перших фільмів цього типу є “Чорний Казан”, знятий в 1985 р., ще у часи домінування другої парадигми. Проте ця художньо слабка, особливо у порівнянні з літературним першоджерелом, стрічка не змогла зробити перевороту, тріумфально здійсненого пізніше “Королем Левом”.

Одним з джерел нового підходу є фольклорна традиція, що, люблячи контрасти, демонструє нам перетворення “дурника” на героя. Іншим – така важлива для сучасної західної цивілізації цінність як толерантність. Фільми про персонажів, що долають свої недоліки в процесі виконання загальної справи, вчать бачити краще в собі та інших, перетворювати власні вади на переваги.



Навіть в тих випадках коли в центрі уваги залишається архетипна пара герой-супутник, вони виступають скоріше як тандем друзів, а не як хазяїн та слуга, а їхня “серйозність” чи “кумедність” носить відносний характер. Прикладом можуть слугувати центральні герої “Корпорації монстрів”, де обидва є здібними в своєму роді – один незрівнянно лякає, другий – смішить. Зверніть увагу: здатність смішити стає позитивною характеристикою, талантом, а не результатом глупства чи незграбності.

Повертаючись до виділених раніше символів трьох парадигм, можна прослідкувати наступну динаміку: скромна Попелюшка подана цілком серйозно, норовиста Аріель може подекуди викликати усмішку, героїчна Мулан – сміх. І цей сміх аж ніяк не є принизливим, оскільки свідчить про більшу розкріпаченість авторів та глядачів, та більш об’ємний та сильний характер героя, чия комічність, не тільки не виключає, а скоріше підкреслює його велич та піднесеність.