

Дж. Зайпс

РАЗРУШАЯ ЧАРЫ ДИСНЕЯ¹

Джек Зайпс — фигура в американском литературоведении почти легендарная. Его перу принадлежат многочисленные публикации, посвященные жанру сказки, ее истории, специфике и структуре — от фольклорных корней до самых современных модификаций сказочного нарратива. О сказке Зайпсом написаны семнадцать монографий: здесь и работы по гендеру в сказочных текстах, и исследования по классической литературной сказке и ее инновационным перевоплощениям в современной культуре, и анализ европейских фильмов-сказок.

Джек Зайпс не просто всемирно известный ученый-литературовед, почетный профессор Государственного университета штата Миннесоты, в прошлом — профессор Нью-Йоркского университета, университетов штата Висконсин и Флориды, а также Мюнхенского университета в Германии, но еще и один из признанных переводчиков и популяризаторов сказки: немецкие, итальянские, французские сказки стали доступны как маленьким, так и взрослым читателям в его переводе на английский язык. Зайпсом изданы и заново отредактированы сказки братьев Гримм; он познакомил англоязычного читателя со сказками Германа Гессе; под его редакцией вышел сборник сицилийских сказок из собрания Лауры Гонценбах. Зайпс был инициатором и редактором Оксфордской энциклопедии детской литературы, и, наконец, в 2013 г. под его редакцией вышла большая антология фольклорных и литературных сказок девятнадцатого века. Среди наград, присужденных Зайпсу — премии Международной ассоциации детской литературы, международная премия имени братьев Гримм, премия всемирного фонда рассказчиков и многие другие.

Этот список можно продолжать до бесконечности, так как любовь Джека Зайпса к сказке тоже не имеет границ. Несмотря на почтенный возраст, а может быть благодаря ему, Джек продолжает начатый им в 1997 г. творческий проект, родившийся из его сотрудничества с детскими театрами Америки, Германии, Франции и Канады. Рассказчики сказок, а среди них и сам Джек, пришли в начальные школы и детские книжные магазины для того, чтобы разделить со своими слушателями восторг от приключений сказочных героев, дать возможность полюбить всех этих Золушек и Храбрых портяжек с тем, чтобы потом юные читатели сами смогли продолжить открытие удивительного мира волшебных превращений. Но было бы большой ошибкой смотреть на Джека Зайпса как на эдакого андерсеновского Оле-Лукойе, усыпляющего своих слушателей брызгами сладкого молока. Зайпс-рассказчик умеет говорить со своими маленькими слушателями доступным им языком о сложных проблемах реальной жизни. Зайпс-исследователь не избегает острых дискуссий и его подход к анализу сказочных текстов неизменно базируется на прочной теоретической основе, будь то последние гендерные исследования, социальная проблематика или споры о современной популярной культуре.

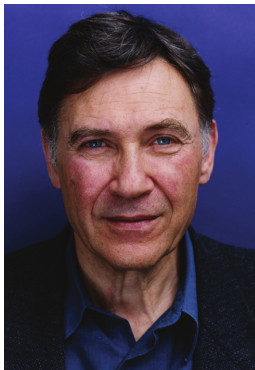
С Россией Джека Зайпса связывает не только исследовательский интерес к сказке и к сказочному фильму советского времени. Есть у него и свои личные причины.

предки Зайпса — выходцы из Киева. Джек мечтает приехать в Россию сам, а пока нашему журналу выпала честь впервые представить ученого русскому читателю и опубликовать с разрешения автора в переводе Анны Плющ главу из его книги «Сказка как миф/миф как сказка» (Fairy Tale as Myth/Myth as Fairy Tale, 1994).

Марина Балина,
профессор, Университет Иллинойс-Уэслиан (США)

Событие, о котором здесь пойдет речь, случилось совсем не в сказочные времена и не «давным-давно», как принято говорить в сказочных зачинах. Это был вполне определенный конкретный момент в истории нашего времени, а именно — двадцатые годы прошлого века, когда Уолт Дисней сумел сделать сказку своей пленницей, не выпустив ее уже никогда из этого почетного плена. При этом Диснею не пришлось прибегать к помощи волшебной палочки или сверхъестественных сил. Напротив, он использовал самые современные технологии, свою собственную чисто «американскую» волю к победе и изобретательность, и все это для того, чтобы адаптировать европейские сказки к вкусам американской публики. Его технические навыки и идеологические установки были настолько совершенны, что подпись «студия Дисней» оставила в тени имена Шарля Перро, братьев Гримм, Ханса-Кристиана Андерсена и Карло Коллоди². Когда современные дети или взрослые думают о сказочной классике, будь то «Белоснежка», «Спящая красавица» или «Золушка», то они невольно ассоциируют их с работами Уолта Диснея. Их первое и, возможно, самое запоминающееся впечатление от этих и других сказок связано именно с мультфильмами Диснея, с книгами, иллюстрированными картинками из мультфильмов, с игрушкой, изображающей героя мультфильма и т.д. Хотя другие режиссеры и аниматоры тоже создают немало замечательных фильмов по мотивам известных сказок, Диснею удалось получить право культурного господства в этом жанре, что еще более заметно по последним работам его студии «Красавица и чудовище» (Beauty and the Beast, 1991) и «Алладин» (Aladdin, 1992). Чары Уолта Диснея, тяготеющие над сказкой, продолжают действовать даже после его смерти.

Но что означают эти чары? Мог ли Дисней достичь абсолютного господства над этим жанром, пока был жив? Удалось ли ему создать своими анимационными фантазиями особую «американскую» интерпретацию сказочных сюжетов? И, если он все же сумел выступить связующим звеном между публикой и сказочным жанром, в результате чего мы теперь воспринимаем классические сказки



Джек Зайпс (фото сер. 2000-х).

через призму его мультфильмов, так ли это ужасно, как кажется на первый взгляд? Стоит ли нам сокрушаться, что Дисней как расчетливый маг заполнил работами своей студии пространство почти всех европейских сказок? Не был ли он просто более изобретательным, а оттого и более успешным и квалифицированным создателем визуального выражения американского духа, чем его конкуренты, которые также стремились оживить классическую сказку на экране?

Конечно, было бы весьма опрометчиво утверждать, что магические чары Диснея полностью лишили классические сказки их изначального смысла и вложили в них новый диснеевский посыл. Но при этом совершенно точно можно заявить, что Дисней был радикально новым кинорежиссером, который полностью изменил наше видение сказки, и что все его революционные технические средства базировались на идее создания американской утопии, которая должна была укрепить социальный и политический статус страны в самое тяжелое для нее время. Его радикализм был оправданным и справедливым. Великая «магия» Диснея заключается в том, что он оживлял на экране сказки только для того, чтобы привлечь внимание зрителей и увести в сторону их потенциальные утопические мечтания и надежды путем ложных обещаний, которые воплощались в образах, созданных на экране. Но прежде чем прийти к полному пониманию этого магического воздействия, мы должны попытаться понять, что по-настоящему революционного Дисней привнес в сказку и почему он это сделал.



WALT DISNEY
PICTURES

Логотип студии Уолта Диснея в 1920-е гг.

Для того чтобы уловить основные последствия использования инноваций в технологии и оценить роль Диснея в период начального развития сказочной анимации, необходимо, в первую очередь, обобщить важнейшие функции литературной сказки как явления, связанного с культурой образованных классов конца XIX в.:

1. Сказка — посредством определенного кода — вводила понятия социальной элитарности и сепаратизма и предназначалась для тех детей, которые умели читать.
2. Сам факт того, что сказка, как правило, печаталась в книге с картинками, придавал ей большую подлинность и непреходящую ценность по сравнению с устной историей, которая почти мгновенно забывалась вскоре после того, как была рассказана.
3. Родители часто читали детям сказки дома (и особенно перед сном), чтобы избавить ребенка от тревог и страхов, так как сказки для детей в большинстве своем были оптимистичны и завершались счастливым концом. Педагоги, работающие с детьми в различных учебных заведениях, а также домашние учителя тоже не обходили сказку своим вниманием.
4. Хотя вариаций сюжетов у сказок было множество, а тематика и герои часто менялись, классическая сказка для детей и взрослых способствовала укреплению патриархальных принципов, основанных на неизменных понятиях и представлениях о сексуальной стороне жизни и гендерных различиях.
5. В печатном виде сказка была собственностью владельца книги, которую он мог взять и прочитать в свое свободное время, ища в ней отдыха от действительности, утешения или вдохновения.
6. Наряду со своей законченностью и укрепляющими патриархальную модель паттернами, сказка так же развивала идею о воз-

возможности любого человека разбогатеть, вдохновляя читателей тем самым активно изменить свою жизненную ситуацию, без чьей либо помощи, а посему мечтать, верить в чудеса, и т. п.

7. Между литературной и устной традициями всегда существовала напряженность. Устные сказочные истории продолжали и продолжают угрожать классическим литературным сказкам, потому что они могут подвергнуть сомнениям, вытеснить или вовсе разрушить письменные варианты сказок. Кроме того, в рамках этой самой литературной традиции было немало таких писателей, как Чарльз Диккенс, Джордж Макдональд, Льюис Кэрролл, Оскар Уайльд, Эдит Несбит, которые творчески переосмыслили ставшую канонической модель сказки.

8. Превратившись в литературное достояние сказка оказалась в центре полномасштабной дискуссии о том, что же на самом деле представляют собой устные народные сказки, чем отличаются от них сказки литературные и каковы их функции. К концу XIX в. сказка проникла и в высокие жанры искусства (опера, балет, драма), и в массовую культуру (водевили, пародии, представления любительских театров и пр.), причем форма сказки развивалась как классически, так и экспериментально — и для детей, и для взрослых. В дальнейшем сказки продолжали распространяться и в устной традиции, но при этом они транслировались по радио, собирались фольклористами и т. д. Наиболее важным фактором следует признать обозначившийся в конце XIX в. подъем интереса к фольклору как к одному из социальных институтов, а также возникновение различных школ литературной критики, принявших за изучение литературной и народной сказки.

9. Многие сборники сказок, изданные в XIX в., были снабжены живописными иллюстрациями, в которых художникам удалось создать запоминающиеся образы сказочных героев и добиться органичного сочетания изображения и текста. Имена иллюстраторов часто оставались неизвестными, и, казалось, что они совсем не в счет. Однако, в большинстве случаев, именно рисунки обогащали восприятие текста и углубляли суть сказки.

Однако определяющая роль в развитии сказки как жанра вот-вот должна была измениться. Следующим революционным шагом в институционализации этого жанра стало кино — теперь изображения обрели главенствующую роль по отношению к каноническим литературным текстам и начали формировать свой собственный текст, с одной стороны — отличающийся от печатного, с другой

стороны — отсылающий к оригинальному произведению. В этот момент и настал звездный час аниматоров во главе с Уолтом Диснеем.

К началу XX в. было известно множество талантливых художников-иллюстраторов, таких как Гюстав Доре, Джордж Крукшенк, Уолтер Крейн, Чарльз Фолкард и Артур Рэкхем, которые продемонстрировали немалую изобретательность, предлагая в своих работах интерпретации тех или иных сказок. Кроме того, широко распространенные ко второй половине XIX в. в Европе и Америке рекламы, афиши, плакаты, открытки и эстампы стали непосредственными предшественниками комиксов, приближая появление первых мультипликационных фильмов, что и произошло в начале XX в. Французский режиссер Жорж Мельес еще в 1896 г. начал экспериментировать с различными фантастическими символами и сказочными мотивами в своих фильмах-феериях и анимационных опытах. Среди его работ — «Золушка», «Синяя Борода», «Красная Шапочка». Однако, поскольку сама отрасль киноиндустрии находилась еще на ранней стадии развития, усилий Мельеса оказалось недостаточно, чтобы осуществить кардинальные изменения в технологической и кинематографической институционализации жанра волшебной сказки. Как отмечал кинокритик Льюис Джейкобс: «Эти действия Мельеса скорее были попыткой проиллюстрировать сказку, а не воссоздать ее в воображении. Тем не менее, несмотря на примитивный порядок сцен в его фильмах, они все же образуют связную, логичную и последовательную смену кадров. Таким образом, был изобретен новый способ сделать изображения движущимися. Сюжет теперь мог быть срежиссированным, эпизоды отбирались специально для съемки на камеру, а создатель фильма мог управлять как самим изображением в кадре, так и последовательностью кадров».

В начале XX в. Вальтер Бут, Энсон Дайер, Лотта Райнигер, Уолтер Ланц и многие другие по-разному использовали сказочные сюжеты в своих мультипликационных и полнометражных фильмах, но ни один из молодых мультипликаторов не уделял сказке столько внимания, как Дисней. Следует отметить, что первыми мультипликационными работами Диснея (исключая коммерческие рекламные ролики) стали экранизации сказок, которые он создал совместно с аниматором Эбом Айверком на студии в Канзас-Сити в период между 1922–1923 гг.: «Бременские музыканты» (The Four Musicians of Bremen), «Красная Шапочка» (Little Red Riding Hood), «Кот в сапогах» (Puss in Boots), «Джек и бобовый стебель» (Jack and the Beanstalk), «Златовласка и три медведя» (Goldie Locks and the

Three Bears) и «Золушка» (Cinderella). И сегодня работы Диснея так тесно ассоциируются со сказками, которые он экранизировал, что его имя практически стало синонимом жанра сказки, и это совсем не удивительно.

Тем не менее, прежде чем рассматривать особое отношение Диснея к сказочной традиции, важно принять во внимание обстоятельства развития американской анимации того времени, а также роли мультипликатора в целом, поскольку все это в определенной степени повлияло на творческий симбиоз Диснея со сказкой. В своем фундаментальном исследовании: «Что было до Микки: анимационный фильм 1898–1928 гг.» Дональд Крафтон отмечает:

В ранних анимационных фильмах встречается художественный прием, заимствованный из других жанров кинематографа, но не встречающийся больше нигде в такой интенсивной концентрации: личностная конфигурация, т. е. тенденция режиссера вписать себя в свои фильмы. Этот прием может принимать различные формы, присутствие создателя фильма может быть прямым или косвенным, более или менее замаскированным и т. д. Сначала это присутствие заявляло о себе со всей очевидностью и было буквальным (так, например, Дисней сам появлялся на экране, приглашая зрителей на свой очередной фильм — комментарий переводчика), но затем приобрело форму тонкого намека, окутанного метафорами и символическими образами, что содействовало ходу развития сюжета и, при этом, удовлетворяло интересы как художника, так и зрителя. Часть процесса создания мультипликационного фильма заключалась в создании собственного мифологического образа, что придавало самому аниматору особый статус. Как правило, это было очень лестно, потому что он изображался (или подразумевался в контексте мультфильма) в качестве некоего полубога, создателя самой жизни.

Дональд Крафтон убедительно демонстрирует нам, что молодые аниматоры, предшественники Диснея, буквально вовлекали себя в свои мультфильмы и часто появлялись в них в качестве персонажей. Одной наиболее интересной составляющей ранних анимационных фильмов является психически отягощающее чувство внутреннего противоречия между художником и персонажами, которых он рисовал. Если попытаться посмотреть на эти противоречия через призму Фрейда и Лакана, то окажется, что художник всегда грозит отобрать у персонажа «жизнь», в то время как персонаж, в свою очередь, стремится лишить его пера (фаллоса) или творческого вдохновения, для того, чтобы самостоятельно управлять своей собственной жизнью. (Почти все первые мультипликаторы были мужчинами, а их карандаш или кисточка вполне могли ассоциироваться с фаллосом.) Рука с ручкой или карандашом часто включалась в нарратив многих анимационных фильмах, как бы

принимая непосредственное участие в процессе создания, а затем частично преобразовывалась в хвост кошки или собаки. Эти хвосты исполняли зачастую креативную функцию и служили инструментом художника на протяжении всего оставшегося фильма. Например, Дисней в его фильмах про Алису часто использует образ кота по имени Юлий, который может в любой момент превратить свой хвост в подсобный инструмент, применяя его то как палку, то как оружие, веревку, крючок, вопросительный / восклицательный знак и так далее. Это и есть фаллические средства побуждения персонажа к активным действиям с тем, чтобы помочь ему / ей выбраться из предсказуемого по сюжету положения жертвы.

Традиция прославления пера / фаллоса как главы символического порядка в пространстве мультфильма существовала и развивалась в соответствии с тем способом, которым были созданы фактически все анимационные фильмы в течение 1920-х гг. То есть, большинство студий, расположенных главным образом в Нью-Йорке, слились в единое промышленное производство и управлялись людьми, объединенными под руководством главы студии. После создания своих первых сказочных фильмов совместно с Эбом Айверксом в студии Канзас-Сити, Дисней переехал в Голливуд, где он основал киностудию, которую можно было назвать образцовой. Под руководством Диснея тщательнейшим образом разрабатывались сценарии — для того, чтобы воплотить выдуманную им историю или же спроецировать его видение истории уже известной. Сюжетная линия воплощалась в сотнях повторяющихся образов, которые без устали создавали художники диснеевских студий. Их труд был во многом похож на участь гномов из сказки про Белоснежку: сотрудникам вменялась в обязанность вся черновая, кропотливая работа, в то время как удачливый принц должен был просто прийти и забрать готовый приз.

Роль Диснея выглядела бы весьма ограниченной, если рассматривать созданные им фильмы исключительно с точки зрения воплощения его персональных фантазий, желаний и убеждений. Чтобы понять роль Диснея в качестве художника и режиссера сказочных фильмов, которые стали своего рода моделью и стандартом киноиндустрии, имеет смысл чуть более подробно остановиться на том, о чем пишет исследователь творчества Диснея Дональд Крафтон. Он отмечает, что наиболее интересно рассмотреть соотношение традиционных сказочных смыслов и той оригинальной самостоятельной формы, которую придумал им Дисней, так как принципы этого взаи-

мовления являются важным ключом для понимания дальнейшего развития жанра сказки в кинематографе.

Мы уже видели, что в результате перехода от устной к литературной традиции в процессе институционализации сказки зрителем / слушателем был утрачен живой контакт с рассказчиком, утрачено и чувство принадлежности к определенному коллективу или общности. Эта потеря объяснялась в первую очередь социально-промышленным переворотом, случившимся в конце XIX в.: на смену *Gemeinschaft* (общине) пришло *Gesellschaft* (общество). Однако эта потеря не была однозначно негативной: процесс индустриализации породил больше условий для распространения комфорта, изысканности и способствовал распространению грамотности, а также появлению новых видов коммуникации в социальных институтах общества. Поэтому, как уже было сказано ранее, расцвет жанра литературной сказки соответствовал резким и прогрессивным изменениям в обществе, включая триумф идей индивидуализма, субъективизма и амбивалентной оценки существующей системы ценностей. В сказке начал преобладать голос образованного автора и издателя, разрабатывались новые принципы свободы слова и самовыражения. Кроме того, в лексиконе нового общества появилось понятие авторских прав, в которых литературное произведение рассматривалось как частная собственность. Литературная сказка превратилась в товар, который, как это ни парадоксально, своим происхождением был обязан необузданному воображению автора. В самом деле, быть может, потому что литературная сказка родилась из-за отчуждения от устной традиции, она же и способствовала поиску новых «волшебных» способов преодоления взгляда на воображение как на всего лишь подсобный инструмент.

К началу XX в. в литературе начали активно использовать механические средства воспроизводства, которые, по мнению Вальтера Бенджамина³, оказались революционными:

Техника воспроизводства вычленила воспроизводимый объект из области традиций. Создание множества репродукций-заготовок исключает необходимость создания множества уникальных копий. И благодаря тому, что репродукция стала доступной любому зрителю или слушателю в его личной конкретной ситуации, воздействие, производимое объектом первоначально, также стало объектом репродукции. Эти два процесса ведут к основательному разрушению традиции, что и является как неотъемлемой частью современного кризиса, так и свидетельством обновления человечества. Оба процесса тесно связаны с движением внутримассовой культурой своего времени. Самым мощным агентом этого движения является фильм. Его социальное значение, особенно в его наиболее положительных формах существования, немисливо без его разрушительной, очистительной функции, то есть ликвидации традиционной ценности культурного наследия.

Беньямин анализирует ситуации, когда новаторская технология фильма могла привести либо к эстетизации политики (которая, по мнению критика, нашла свое выражение в фашистском контроле над массами), либо к политизации эстетики, которая давала массам возможность выработать свои собственные независимые эстетические ориентиры.

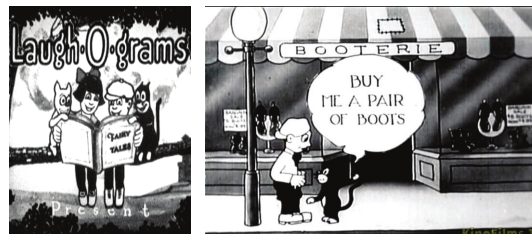
Если рассматривать сказку на экране начала XX в., то мы можем отметить определенные «революционные» аспекты ее содержания, которые подготовили почву для прогрессивных изменений и новшеств в обществе и позволили расширить кругозор зрителей, что привело к более глубокому пониманию социально-бытовых реалий и механизмов культуры в целом. Но были и регрессивные примеры использования метода механического воспроизводства, которые привели к культуре личности и меркантильной эксплуатации содержания фильма. Например, голос в сказочных фильмах вначале звучит так, чтобы изображение полностью доминировало на экране, а слова или речь рассказчика визуализировались только через специальные художественные приемы аниматора, которые, в случае, когда мы имеем дело с Уолтом Диснеем, выражались в картинке с его подписью на самом видном месте экрана. На самом деле, в течение длительного времени, Дисней не указывал в титрах имена аниматоров и специалистов, которые работали над его фильмами. У большинства ранних анимационных фильмов не было оригинального сюжета, поэтому развитие сюжетных линий не имело особого значения. Наиболее важными элементами становились незатейливые шутки, а также новаторские технические приемы, начиная от введения живых актеров в фильм для взаимодействия с рисованными героями мультфильмов, и заканчивая улучшенной техникой перемещений персонажей так, чтобы не создавалось ощущения смехотворных и нелепых сцен. Почти не имело значения, какую историю снимать, коль скоро изображения изумляли публику, захватывали ее воображение с первых секунд, заставляли людей удивляться и смеяться. Изначальная цель первых мультфильмов заключалась в том, чтобы поразить зрителей до глубины души и прославить волшебные таланты аниматора как полубога. В результате, сказка стала для аниматоров своего рода механизмом, который они использовали для выражения своих художественных амбиций и показа собственных технических навыков умений. Аниматоры стремились к тому, чтобы зритель отказывался от канонических историй, заменяя их в своем сознании на те сиюминутные образы, которыми они, «новые художники», завоевывали свою аудиторию.

С помощью движущихся изображений аниматоры практически полностью присвоили себе литературные и устные народные сказки и, чтобы последнее слово оставалось за ними, стали издавать книги, где оригинальные тексты сопровождалась картинками из мультфильмов, тиражируя тем самым образы сказочных героев, созданных самими мультипликаторами. Именно так, в качестве дополнения к своим фильмам, начал издавать книги в 1930-х гг. Дисней.

Из всех молодых аниматоров того времени, Дисней стал тем, кто самым революционным образом превратил жанр сказки через кинематограф в самостоятельную институцию. Можно даже сказать, что он был одержим сказочным жанром: Дисней притягивало в сказке то, что этот жанр в определенной степени отражал его собственную жизнь с ее трудностями и невзгодами. Дисней был по сути сам типичным сказочным персонажем: он родился в относительно бедной семье, страдал от строгого и холодного отцовского отношения, был отвергнут первой возлюбленной, и стал успешным только благодаря своему упорству, предприимчивости, дерзости и способности обратить вокруг себя таких талантливых художников и менеджеров, как, например, его родной брат Рой.

Одна из первых киноработ Диснея — мультфильм «Кот в сапогах» (Puss in Boots, 1922), крайне важна для понимания сути диснеевского подхода к литературной сказке. Здесь хорошо видно, как Дисней использует прием самовыражения, который впоследствии стал отличительной чертой и продукции Диснея, и сказочного кинематографического жанра в целом. Заметим, что Дисней не особенно волновало, с каким вариантом этой сказки был знаком зритель: были ли это оригинальный текст Шарля Перро или любая другая популярная версия. Так же неясно, какой именно источник использовал он сам. Тем не менее, совершенно очевидно, что Дисней пытался заменить все существовавшие версии «Кота в сапогах» собственным анимационным вариантом и что его мультфильм получился при этом удивительно автобиографичным.

Вспомним, что Перро написал свою сказку в 1697 г., рассказав историю о хитром коте, чьей жизни угрожала опасность и который выжил благодаря своей смекалке, обманув при этом и короля, и великана-людоеда. Кот не только сохранил себе жизнь, но и повысил социальный статус своего хозяина, и сам таким образом продвинувшись по общественной лестнице. На символическом уровне кот, по задумке автора, олицетворяет собой представителя заносчивой



Кадры из мультфильма «Кот в сапогах» («Puss in Boots», 1922).

и предприимчивой буржуазии, которая представляла собой административный класс, существовавший при дворе Людовика XIV, и нередко выступавший в роли посредника между крестьянством и аристократией. Разумеется, существует множество трактовок этой сказки, но все они сходятся в одном — главным героем этой истории является кот.

А вот в фильме Диснея это совсем не так. Главный герой — молодой человек, простолюдин, который влюблен в дочь короля, и она отвечает ему нежной взаимностью. В то же время черная кошка, чьим хозяином является молодой герой, крутит роман с королевским белым котом, который служит у короля личным шофером. Когда король узнает, что молодой бедняк сватается к его дочери, он выгоняет героя из дворца, а вместе с ним и кошку. Вначале юноша не хочет помощи от кошки и не собирается покупать ей сапоги, которые та увидела в витрине магазина. Но потом они идут вместе в кино, где смотрят фильм со звездой экрана Рудольфом Вазелино⁴ в роли тореадора, и именно этот образ стимулирует воображение кошки. Она сообщает главному герою, что у нее появилась идея, которая поможет завоевать принцессу, но он сможет узнать, что придумала кошка, только купив ей сапоги.

Герой соглашается выполнить все условия, чтобы получить дочь короля. Кошка объясняет хозяину, что он должен скрыть свое лицо под маской тореадора, а она будет использовать гипнотическое устройство за кулисами, которое позволит ему с легкостью победить быка и снискать одобрение короля. В день корриды герой в маске старается изо всех сил и, в конце концов, ему удается одолеть быка. Король так поражен его мастерством, что предлагает победителю руку и сердце своей дочери, но перед этим хочет узнать, кто скрывается под маской. Когда герой обнаруживает себя, король приходит

в ярость, но юноша хватается за принцессу и бежит с ней к машине короля, где сидит кот-шофер. Кошка прыгает на сиденье рядом с ним, герой с принцессой также заскакивают в автомобиль и они все вместе удирают от безуспешно преследующего их короля.

Несмотря на то, что образ хитроумной кошки крайне важен в этом фильме, большую часть своего внимания Дисней все же фокусирует на молодом человеке, который хочет добиться успеха любой ценой. В отличие от традиционной сказки, его герой не крестьянин и не бессловесный простак. Если рассматривать эту историю как иносказание о жизни Диснея, то главный герой становится удивительно похож на своего молодого создателя, страстно желающего пробиться в киноиндустрию анимационных фильмов, которая воплощена в фильме в образе короля. Фигуру волшебного помощника — кошки — вполне можно соотносить с товарищем и коллегой Диснея художником Эбом Айверксом, который стал создателем внешнего облика многих диснеевских персонажей. Герой мультфильма одерживает победу над королем и убегает со своим завоеванным призом — таким образом, король лишен своей собственности, а юноша выиграл благодаря помощи своих друзей.

Но диснеевское прочтение истории о Коте в Сапогах — это и серьезная атака на литературную традицию сказки. Дисней похищает у литературной сказки ее собственный голос, меняет ее форму и смысл. Так как кинематографическое искусство является популярной формой самовыражения, в тоже время и наиболее доступной для массового зрителя, Дисней фактически внедряет новый вариант сказки обратно в массовое сознание большинства зрителей. Его образы (сцены, кадры, символы, жесты, шутки) легко понятны как для младшего, так и для старшего поколения независимо от социального класса. На самом деле сказка Диснея чрезвычайно инфантильна, как и те шутки, которыми обильно сдобрен мультфильм. Сюжет отражает глубоко спрятанное желание каждого мальчика, связанное с эдиповым комплексом: сын унижает отца, подрывая его авторитет, и убегает с наиболее ценным объектом его любви, дочерью / женой. Упрощая этот сложный комплекс семиотическим способом с помощью черно-белых рисунков и высмеивая его так, чтобы быть понятным самой широкой зрительской аудиторией, Дисней затрагивает здесь и другие темы:

1. Демократия: Мультфильм очень американизирован в своем отношении к королевской власти. Монархия разоблачена, а герой, выходец из социальных низов, провоцирует своего рода революцию.

2. Технология: Именно посредством новых технологических средств кинематографа ум кошки в нужное время осенила подпадающая идея. Кошка использует гипнотическое устройство, чтобы победить быка, а герой — необычное для сказочной традиции новшество — автомобиль, чтобы сбежать от короля.

3. Современность: Действие в сказке явно происходит в XX в. и современное мышление заменяет существовавшее прежде. Совершается революция, так как король побежден и непременно будет вытеснен простоллюдином, который знает, как с толком использовать новейшие изобретения.

Но кто этот простоллюдин? Делал ли Дисней таким образом заявление от имени масс? Прославлял ли Дисней «всех» или отдельного человека? Верил ли Дисней в революцию и изменения в обществе во имя социализма? Ответ на все эти вопросы будет отрицательным.

Диснеевский герой — это энергичный молодой человек, обычный предприниматель, который использует технологический прогресс в своих интересах. Он ничего не делает для людей или во благо общества. На самом деле, молодой человек обманывает народ и короля, создавая иллюзию того, что он сильнее быка. Благодаря кошке он отлично понял, что можно достичь славы путем обмана. Эта новая истина подтверждается и визуально: именно посредством ловкого использования изображений можно склонить аудиторию на свою сторону и снискать ее расположение. Ведь мультипликация — это сплошные съёмочные трюки, где все сделано так, чтобы казалось, что изображения двигаются сами по себе. Пока кто-то один контролирует изображения (и транслирующие их устройства), он может безраздельно властвовать над окружающими, точно так же, как это успешно делает герой, пока он остается в безопасности, скрываясь под маской. В кадре совсем не видно технического оборудования и механизмов управления. От зрителя скрыты любые манипуляции, происходящие в процессе создания фильма, поэтому зрители лишаются возможности представить себе сказку на свой лад, как они могли бы это сделать во время ее чтения. Готовые изображения на экране теперь отнимают у зрителей способность визуализировать по-своему персонажей, свободно интерпретировать смысл их действий и побудительных мотивов. В то же время, Дисней компенсирует эту утрату чувством болезненного наслаждения бесконечной вереницей образов: он буквально засыпает зрителя с головы до ног восхитительными изображениями, комическими рисунками и эротическими знаками. В целом, аниматор Дисней проецирует

на экран радостную сказку о своей жизни с помощью собственных образов, и осуществляет свою Эдипову мечту, образ которой он использовал снова и снова, в большинстве своих сказочных фильмов. Именно эти повторяющиеся сюжеты инфантильных приключений Диснея, которые стали ядром американской мифологии, позволили ему находить отклик у американских зрителей с 1920-х гг. и до настоящего времени.

Однако это был не «Кот в сапогах» или другие ранние анимационные работы Диснея, которые очаровали зрителей настолько, что позволили сформировать на основе его работ «классическую» модель для современных анимационных сказочных фильмов. Ранние опыты были только началом. Диснеевскими чарами публика прониклась, скорее всего, после создания мультфильма «Белоснежка и семь гномов» («Snow White and the Seven Dwarfs», 1937), в котором Дисней полностью узурпировал сюжет литературной сказки, превратив в процессе создания свою подпись в отличительный товарный знак, которым отмечен самый узнаваемый тип сказки в XX в. Заметим, что до выхода в свет «Белоснежки» и в личной жизни Диснея, и в мировой киноиндустрии происходили важные события, которые помогут нам понять, почему и как «Белоснежка» стала первым и окончательным анимированным сказочным фильмом — в том смысле, что именно эта анимация стала примером того, как должны были теперь создаваться другие мультипликационные фильмы в жанре сказки.

После того, как Дисней снял несколько мультфильмов на своей первой студии анимации «Laugh-O-Gram», в которых он современно и иронично интерпретировал классические сюжеты некоторых сказок, он в 1923 г. переехал в Голливуд, где создал 56 анимационных фильмов про приключения Алисы и других героев. Проект был вполне успешным, но к 1927 г. Алиса с друзьями уже поднаскучила публике, поэтому Дисней и Эб Айверкс придумали новую серию мультфильмов — про счастливого кролика Освальда, который молниеносно завоевал сердца зрителей. Тем не менее, в феврале 1928 г., когда Дисней был в Нью-Йорке и пытался перезаключить контракт со своим дистрибьютором Чарльзом Минцем, он узнал, что Минц, обладая авторскими правами на все мультфильмы про кролика Освальда, переманил лучших аниматоров Диснея для работы в другой студии. Дисней оказался на грани банкротства, так как он отказался работать на рабских условиях, выдвинутых ему Минцем. Этот жизненный опыт отрезвил Диснея и открыл глаза на жесткую

конкуренцию в киноиндустрии. Возвратившись в Голливуд, он дал клятву удерживать полный контроль над всеми своими фильмами — клятву, которую он никогда не нарушал.

В то же время, чтобы удержаться в кино-бизнесе, ему и Айверксу пришлось срочно думать о создании нового персонажа, который помог бы выжить студии и ее создателям. У друзей родилась идея о серии мультипликационных фильмов про веселого мышонка по имени Микки. К сентябрю 1928 г., после выхода в свет двух короткометражек про Микки Мауса, Дисней, подобно его чемпиону в маске из сказки «Кот в сапогах», придумал способ, как взять реванш у Минца и других анимационных студий: он создал первый в мире звуковой мультфильм под названием «Пароходик Вилли» с Микки Маусом в главной роли. С этого момента Дисней стал известен тем, что первым применил новые технологии и улучшил мультипликацию настолько, что анимационные фильмы стали почти столь же реалистичны, как фильмы с живыми актерами, играющими в условиях естественной съемки. Следующим новаторским шагом Диснея в улучшении анимации был цвет. В 1932 г. он подписал эксклюзивный контракт с компанией «Техниколор» и начал производить мультфильмы из цикла «Наивные симфонии» уже в цвете. Что еще более важно, Дисней выпустил «Трех поросят» (The Three Little Pigs) в 1933 г., а следом за ним мультфильм «Страшный серый волк» (The Big Bad Wolf) и «Три волчонка» (The Three Little Wolves) — обе ленты представляли зрителю хорошо знакомых персонажей и были основаны на известном сказочном сюжете. К тому же в каждом из этих фильмов присутствовали реалии жизни людей во время Великой депрессии. «Три поросенка» были горячо приняты публикой. Большой страшный Волк в какой-то момент действительно пришел на порог многих американских домов, а вопрос «Кто боится большого страшного волка?» превратился в крылатое выражение, которым американцы начали единодушно выражать свою тревогу за будущее⁵.

Американцам пришлось познакомиться не только с волками, но и с ведьмами — ведь Диснею совместно со своим братом Роем и Эбом Айверксом приходилось держать злобных конкурентов и завистников подальше от своей студии на всем протяжении 1920-х гг. Поэтому не случайно, что следующий масштабный проект Диснея рассказывал о принцессе, долгое время находившейся в изгнании, в которую затем влюбляется прекрасный принц, который побеждает в борьбе за справедливость и возвращает принцессе ее замок. «Бело-

снежка и семь гномов» стала точкой соприкосновения жизненных переживаний самого Диснея и миллионов отчаявшихся американцев, старавшихся сохранить надежду в борьбе за выживание во время Великой депрессии 1930-х гг.

К 1934 г. Дисней уже был сравнительно богат, и теперь, когда у него были деньги, он мог позволить себе нанять профессионального художника, Дона Грэма, который должен был обучать аниматоров в Школе искусств Диснея, основанной при анимационной студии в ноябре 1932 г. Теперь он мог приступить к новой попытке ошеломить зрителей своей изобретательностью, а так же своими талантами продюсера, рассказчика и режиссера. Задуманный в 1934 г. мультфильм про Белоснежку был закончен только спустя три года, так как сам Дисней тщательнейшим образом готовился к премьере первого в мире полнометражного анимационного сказочного фильма. Он знал, что на этом этапе своей жизни он творит историю.

В течение следующих трех лет, Дисней тесно сотрудничал со всеми аниматорами и техническими специалистами, которые имели отношение к процессу создания Белоснежки. К тому моменту Дисней подразделил свою студию на многочисленные отделы — отдел анимации, монтажа, звука, музыки, голосового озвучивания и пр. Существовали даже подразделения, где трудились специальные аниматоры, отвечающие за разработку образов персонажей: Белоснежки, принца, гномов и королевы / старухи. Дисней потратил тысячи долларов на покупку разноплановых камер, чтобы получить с их помощью такое живое движение изображений, которое ему хотелось иметь для придания глубины сценам и съемкам крупным планом. Кроме того он проводил исследовательские эксперименты с цветными гелями, размытием фокуса и съемкой через матовое стекло, использовал новейшие технологии в сфере звукового и музыкального сопровождения для улучшения их синхронизации с изображениями персонажей на экране. На протяжении всего периода работы над фильмом по каждому вопросу необходимо было консультироваться лично с Диснеем, и без его одобрения нельзя было приступать к следующему этапу производства. Ведь теперь Белоснежка была его историей, которую он отнял у братьев Гримм и полностью изменил согласно собственным вкусам и убеждениям. Он наложил колдовские чары на эту немецкую сказку и превратил ее в абсолютно американский феномен.

Но какие же именно изменения внес Дисней? По его версии Белоснежка — круглая сирота. У нее нет ни отца, ни матери,

и в начале фильма она изображена подобно Золушке, убирающей замок в залатанном платье служанки. В сказке же братьев Гримм присутствует сентиментальная сцена смерти матери Белоснежки. Отец героини остается в живых, а о том, что его дочь обременена выполнением такой грязной работы, как мытье лестниц замка, уборка и пр. — не сказано ни слова. Принц у Диснея появляется в самом начале фильма, сидя верхом на белом коне и распевая серенаду для Белоснежки, в то время, как в версии братьев Гримм он играет совсем незначительную роль. В фильме Диснея королева не только ревнует к природной красоте Белоснежки, но, увидев принца, завидует, что у ее падчерицы появился такой красивый жених. Хотя лес и животные в мультфильме не разговаривают, они антропоморфны. Так, в частности животные подружились с Белоснежкой и стали ее защитниками. Гномы у Диснея трудолюбивые и богатые шахтеры, которым он дал имена Умник, Весельчак, Чихун, Простачок, Ворчун, Скромник, Соня, подчеркивая тем самым отличительную черту условного характера своих персонажей. Образы гномов были продуманы до мельчайших деталей, что позволило им стать настоящими «звездами» этого фильма. И именно гномы помогли Белоснежке победить зло. В сказке братьев Гримм гномы безмянны и играют весьма скромную роль. Королева в диснеевском фильме только один раз приходит в дом к Белоснежке, где та живет вместе с гномами, а не три, как в версии братьев Гримм. К тому же в мультфильме злодейка погибает при попытке уничтожить гномов, что она пытается сделать сбросив на них с горы огромный камень. Наказание для королевы в сказке братьев Гримм куда более ужасающее: она должна танцевать в раскаленной железной обуви на свадьбе Белоснежки. Наконец, у Диснея Белоснежка не возвращается к жизни, как героиня сказки Гримм — та Белоснежка просыпается от того, что один из гномов, несущих ее стеклянный гроб, случайно спотыкается. Героиня Диснея оживает только в тот момент, когда принц, который так долго искал ее, приходит и целует ее в алые губы. Поцелуй любви является единственным противоядием от заклятия королевы.

На первый взгляд может показаться, что те изменения, которые были сделаны Диснеем, не имеют особо важного значения. Если мы обратимся к анализу этой сказки в книге Сандры Гилберт и Сьюзан Губар «Сумасшедшая на чердаке»⁶, то этот мультфильм следует рассматривать в качестве классического примера сексистского подхода к конструированию женской жизни через доминантный стереотип мужского дискурса. Как утверждают исследовательницы, такие

жесткие рамки патриархата могли привести женщин к глубокому разочарованию, а некоторых довести и до безумия. Моделирование женского поведения как конкурентного в борьбе за мужское признание их красоты закрепляется образом говорящего зеркала-свидетеля того, что красота — явление преходящее. Неспособность женщины строить свою собственную жизнь и предпринимать активные действия без мужского вмешательства закрепляется в фильме Диснея через образ принца, который появляется впервые в тот момент, когда Белоснежка поет: «Я мечтаю, чтобы тот, кого люблю, отыскал меня сегодня...» Принц вновь появляется в конце сказки, символизируя тем самым исполнение желаний героини.

Нет никаких сомнений, что Дисней сохранил ключевые идеологические особенности сказки братьев Grimm, укрепляющие патриархальные устои начала XIX в. В некотором роде его можно даже считать их преемником, поскольку многое в мультфильме воплощает гриммовское доброжелательно-снихождительное отношение к женщине. Например, в сказке братьев Grimm, Белоснежка оказавшись в домике у гномов, умоляет позволить ей остаться и обещает им, что будет мыть посуду, заштопает всю их одежду и наведет порядок в доме. В фильме Диснея героиня заходит в дом и сразу делает вывод, что тут нужна генеральная уборка. Она просит животных помочь ей убраться в доме, и тогда, возможно, гномы позволяют ей остаться. Конечно, дом для братьев Grimm и Диснея был, прежде всего, местом, где остаются жить хорошие девочки, поэтому одна из основных идей, как сказки, так и фильма это «одомашнивание» женщин, прославление их любви к семейному очагу.

И все же, Дисней пошел гораздо дальше, чем братья Grimm в стремлении сделать свой фильм более запоминающимся, чем сказка, поскольку он не ограничился иллюстрацией идеологии «женщина — хранительница очага», а сосредоточился на теме торжества «униженных и оскорбленных». Выходит, что Дисней снова воспевае свою собственную судьбу и победу, ведь он в своей жизни не раз находился в крайне тяжелом положении, как и большинство его соотечественников в те годы. Этот мультфильм можно рассматривать и как воплощение известного американского мифа о Горацио Алджере⁷: это мужской миф о настойчивости, тяжелом труде, самоотверженности, преданности и справедливости.

Утверждение о том, что Дисней увековечил мужской миф в своих сказочных фильмах, может показаться весьма странным, ведь за исключением мультфильма о Пинокио, в главной роли диснеевских



Кадр из мультфильма «Белоснежка и семь гномов» (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937).

фильмов всегда выступают прекрасные молодые девушки. Однако несмотря на их красоту и обаяние, Спящая красавица, Золушка, и другие героини выглядят блекло и неинтересно по сравнению с другими более активными и демоническими персонажами фильма. Ведьмы, появляющиеся в этих сюжетах, являются не только образцами зла, но и олицетворением губительной силы, разрушающей любовь, что делает их гораздо более яркими и запоминающимися персонажами как для художников, создающих их образы, так и для зрителей. Молодые же героини изображены, как правило, как беспомощные марионетки, нуждающиеся в защите, и к самой развязке драматических коллизий они, обычно, не прилагают никаких усилий.

Мультфильм «Белоснежка и семь гномов» на самом деле не кажется по-настоящему ярким и веселым до тех пор, пока на экране не появляются гномы. Они — те самые загадочные персонажи, живущие в маленьком домике, и именно они, благодаря своему напряженному труду и дружбе, способны отстоять справедливость и восстановить гармонию в мире. Гномов можно рассматривать, как скромных американских рабочих, которые все вместе тянут на себя тяжелое бремя Великой депрессии. Они поддерживают бодрость духа, напевая однообразные песенки, типа: «Привет, хо! Это мы домой идем с работы!», или «Привет, хо! На работу мы идем!». Их внутренний настрой представляет собой довольно оптимистичное отражение состояния каждого рабочего, который тоже уверен, что сможет победить трудности только тогда, когда он добросовестно выполнит свою работу, а женщины тем временем остаются дома и ведут домашнее хозяйство. Конечно, в этих образах можно увидеть и собственных сотрудников Диснея, от прилежной и повседневной

работы которых зависел успех его фильмов. С этой точки зрения, принц может быть интерпретирован как сам Уолт Дисней, который срежиссировал историю любви с самого начала, так как, если мы помним, именно образ принца определяет весь сюжетный ход истории в фильме. В самом начале фильма он признается героине в вечной любви, но этому не суждено сбыться, пока он не подарит Белоснежке свой поцелуй. Во время основного действия фильма, он, как и сам Дисней, скрывается на заднем плане и ждет подходящего момента, чтобы заявить о себе. А когда он появляется в кадре, то выступает в роли защитника всех обездоленных, забирает Белоснежку в свой замок, а гномы тем временем остаются хранителями леса.

Но что же такого сделал принц на самом деле, чтобы заслужить эту роль? В чем заслуга Диснея, благодаря которой его имя стало продолжением названия сказки? Это теперь не просто «Белоснежка и семь гномов», а «Белоснежка и семь гномов Уолта Диснея», причем слова «Уолт Дисней» написаны большими буквами, а имена его сотрудников напечатаны маленькими буквами! Дисней никогда не любил хвалить аниматоров, которые работали с ним, поэтому они должны были бороться за признание их заслуг. Дисней всегда ясно давал понять, что он босс и права на его фильмы принадлежат только ему. Он всегда продолжал бороться за свою независимость — со своим жадным, несправедливым отцом, с жестокими и безжалостными конкурентами в киноиндустрии. Как режиссер сказочных фильмов и главный владелец Студии Дисней, он хотел сам присутствовать в фильме, поэтому он постоянно искал способ, как отмечает Крафтон, создать как можно более неизгладимое впечатление самовоплощения. Он осуществил это, разместив свою подпись владельца на первом кадре с названием фильма, а затем, воплотив себя самого в образе принца. Это принц, которого Дисней превратил из неодушевленного персонажа в живого героя в своих анимационных фильмах, и это принц, который заслужил всеобщее восхваление в мультике «Белоснежка и семь гномов» за то, что он воскресил героиню своим волшебным поцелуем. Затем он несет Белоснежку на руках, а в последнем кадре увозит ее на белом коне в свой золотой замок на холме. Этот золотой замок — мечта каждой женщины — противопоставлен темному, зловещему замку королевы. Принц становится наградой героини, и в конце все чувствуют его могущество и богатство.

В этом мультфильме, очевидно, есть и смешанные идейные послы, и несколько разноплановых посланий одновременно, но

доминирующим символом, с нашей точки зрения, следует, все-таки, считать подпись Диснея, которую он вынес в заглавие фильма, движимый как собственными амбициями, так и стремлением к справедливости, правда, в его собственном понимании. Дисней хотел сделать мир лучше с помощью пастельных тонов с резко очерченными чернильными линиями, он создает светлые образы, а определенная последовательность кадров отражает четко задуманную и предопределенную судьбу для всех персонажей фильма. Сказки братьев Гримм не являются источником, который позволит бы раскрыть более глубокий смысл изначального сюжета и его историй. Скорее, они призваны отразить то, на что Дисней способен как аниматор, использующий последние технологические и художественные новшества в киноиндустрии. Сам сюжет вторичен, и если в нем были осуществлены какие-то значительные изменения, то они касались, прежде всего, образа принца, единственного, кто может спасти Белоснежку, поэтому он и становится центральным героем к концу истории.

В ранних сказочных работах Диснея, которые он снимал на студии в Канзас-Сити, было видно его противоречивое и непочтительное отношение к классическим сюжетам сказок, в них присутствовала его идея переписать и снять сказки так, чтобы они стали «революционными», т. е. гибкими сюжетом — полигонами для широкого внедрения инновационных методов анимации в киноиндустрии. В то же время сказки должны были говорить от имени изгоев и обездоленных. Несмотря на то, что к 1934 г., Дисней уже стал центральной фигурой в мире мультипликации, он по-прежнему использует все свои знания, чтобы укрепить власть и лидирующее положение в сфере сказочной анимации. Методы работы Диснея, то, как он копировал сюжеты мюзиклов и фильмов своего времени, и, в первую очередь его адаптации сказок с именно патриархальным кодом поведения героев, говорят о том, что все технические новшества использовались Диснеем отнюдь не для содействия изменениям в американском обществе. Главной здесь была уверенность в том, что необходимо сохранить мир в руках людей, подобных Диснею, которые чувствовали в себе силу проектировать и создавать новое. Ричард Шикель пронизательно заметил, что Дисней мог сделать любую сказку своей, но этот процесс почти всегда лишал произведение уникальности, души, если хотите. Создавая фильм, он просто заполнял пространство сюжета шутками, песнями и спецэффектами, но при этом возникало ощущение, что он преуменьшил

то, что существовало до него. Он всегда вел себя как завоеватель, а никогда как исполнитель. Это качество, которое можно наблюдать у многих американцев, когда они решают отправиться за границу для того, чтобы сделать добро, но, к сожалению, будучи хорошими практиками, они не испытывают при этом ни симпатии и ни чувства уважения к чужим традициям.

Дисней всегда хотел сделать что-то новое и уникальное, поскольку имел практически неограниченную власть в кинематографе. Он знал, что успех нового начинания зависит от коллективных навыков его сотрудников, которых ему надо было не только «осчастливливать», но и держать в постоянном ощущении зависимости. Начиная с 1934 г., с момента создания своего первого полнометражного сказочного фильма, Дисней стал организатором корпоративной сети, которая изменила функциональное назначение сказочного жанра в Америке. Сила диснеевских сказочных мультфильмов не в их уникальности или новизне технологий, а в неподражаемом таланте Диснея управлять старомодными, но всегда стабильными ценностями общества через посредство анимации и использования новейших технологий в кино так, чтобы они служили исполнению его идей и взглядов.

Диснеевские экранизации литературной сказки привели к ряду изменений в самом институте жанра. Диснеевский подход к сказке заключается в том, что техника берет верх над сюжетом, а сама история используется главным образом для прославления аниматора и его мастерства. Тщательно продуманная история обольщает зрителя, эффект усиливается за счет изображений, созданных при помощи коллективных усилий художника-аниматора и камеры. Изображения и последовательность кадров порождают чувство целостности, единообразия и гармонии, которые соединяются воедино техником — тем самым «спасителем» образов и сюжета, в роли которого выступает создатель фильма, как на экране, так и за его пределами. Хотя изображения персонажей фильмов Диснея чрезвычайно детализованы и кажутся вполне реалистичными, при этом они остаются одномерными и схематичными, так как их роль ограничивается лишь функциональным назначением в фильме. Характеры героев не получают никакого развития, потому что они являются стереотипами, которые возникли из-за убеждения о необходимости «приручения» воображения. Этот процесс имеет прямое отношение к феномену колонизации, поскольку идеи и типы представлены как потенциальные нормативные модели поведения. Проецируемая

через экран, в качестве шаблона, «американска» сказка проникает в сознание других народов. Ведь то, что хорошо для Диснея, хорошо и для всего мира в целом, и то, что хорошо в сказке Диснея, хорошо и в любой другой части земного шара! Тематический акцент на невинности и утопизме, власть режиссера и умело организованный процесс усиливаются техническими приемами в самом фильме: безупречные кадры с вниманием к каждой детали, точный рисунок и реалистичные движения персонажей, подобные движениям живых людей, тщательная последовательность кадров сориентированная на сосредоточение внимания вокруг подвига героя мужского пола. Личное удовольствие от чтения заменяется приятным просмотром безличного кино. Здесь все зрители объединяются не для изменения общества, а для того, чтобы развлечься в стиле французского «дивертисмента» или американского «entertainment». Диснеевские сказки ориентированы на зрителя не склонного к размышлению. Все смыслы лежат на поверхности, все схематично, и мы должны наслаждаться одномерными изображениями и такими же одномерными мыслями, ибо в своей простоте они очаровательны, легки для восприятия, и действуют вполне усыпляюще.

Поняв насколько успешной оказалась его формула для полнометражных сказок, Дисней никогда не отказывался от нее. И, в самом деле, если посмотреть на два последних мультфильма «Красавица и Чудовище» и «Аладдин», то видно, что современные аниматоры студии Диснея идут по его стопам. В них нет ничего, кроме извечного возвращения к одной и той же установке и это, по-прежнему, делает их приятными для просмотра и позволяет восторгаться техническим мастерством, но какие-либо изменения, касающиеся процесса повествования, анимации и смысловых значений в этих фильмах очевидно отсутствуют.

Есть что-то грустное в том, каким образом Дисней «нарушил» традиции литературного жанра сказки и создал красивую упаковку для своих версий путем торговли всевозможными книгами, игрушками, сувенирами, одеждой и прочим под своим брендом. Вместо того, чтобы использовать новые технологии для совершенствования уже существующего сюжета и добиться значительных изменений в процессе визуализации этих историй, чтобы расшевелить и воодушевить зрителей, он использовал аниматоров и технологические новшества для того, чтобы заставить зрителя прекратить думать об изменениях в обществе, чтобы они вновь и вновь возвращались к его фильмам и ностальгировали бы по давно ушедшим патриархальным

утопиям и их устоям. К счастью, процесс анимации литературной сказки не остановился на Диснее, но это уже совсем другая история, история о разрушении его магических чар.

Перевод с англ. А. Плюц

Примечания

¹ Данная публикация является переводом главы «Разрушая чары Диснея» из книги Дж. Зайпса «Сказка как миф, миф как сказка» (Zipes J., *Breaking the Disney spell // Fairy Tale as Myth — Myth as Fairy Tale*. Lexington: The University Press of Kentucky, 1994. P. 73–95) и печатается с любезного разрешения автора.

² Наиболее популярные мультфильмы Уолта Диснея сняты по произведениям этих авторов — «Красная шапочка» (1922), «Кот в сапогах» (1922) «Белоснежка и семь гномов» (1937), «Пиноккио» (1940), «Золушка» (1950), «Спящая красавица» (1959), «Русалочка» (1989, снята компанией Уолта Диснея). — *Прим. ред.*

³ Вальтер Беньямин (1892–1940) — немецкий философ, историк литературы, кинематограф, фотограф и пр.

⁴ Пародийная отсылка к легендарному секс-символу Голливуда 1920-х гг актеру Рудольфо Валентино (1895–1926). — *Прим. ред.*

⁵ «Большой страшный волк» стал символом финансовой депрессии, которая утратила тысячам американских семей потерей работы, жилья и пр. Цитируя песенку из мультфильма, которую распевали поросята «Кто боится большого страшного волка?», Америка реагировала на острый социально-экономический кризис, разразившийся в в 1930-е гг. — *Прим. ред.*

⁶ Труд американских исследовательниц С. Гилберт и С. Губар «Сумасшедшая на чердаке» (*The Madwoman in the Attic*, 1979) посвящен анализу литературы викторианской эпохи с феминистических позиций. — *Прим. ред.*

⁷ Гораций Алджер (1832–1899) — популярный американский писатель конца XIX в. Широко известен своими книгами для детской аудитории, где чаще всего описывается история успеха мальчика из бедной семьи, который благодаря своему трудолюбию и упорству становится миллионером и т. д. В глазах читателей личность автора и его героев совместились и преобразились в «миф о Горации Алджерере». — *Прим. ред.*

М. Скаф

ТРАДИЦИЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОГО ВИЗУАЛЬНОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ В США: ЭТАПЫ, ЖАНРЫ, ПОЭТИКА

В данной статье исследуется феномен визуального последовательного нарратива в США. Изучается история возникновения визуальной литературы и этапы развития последовательных жанров комикса и графического романа, намечены пути влияния последовательных жанров на детскую литературу.

Ключевые слова: визуальная литература, комикс, независимый комикс, графический роман, последовательное искусство, Уилл Айснер, Алан Мур, Арт Шпигельман, Уинзор МакКей.

Последовательное искусство — термин, введенный американским комиксистом и исследователем Уиллом Айснером для обозначения комиксов и графических романов [Will Eisner 1985]. Большинство исследователей (таких как, например, Скотт МакКлауд) сходятся в том, что секвенциональное¹ искусство самодостаточно и не принадлежит ни живописи, ни литературе. С одной стороны, это желание самостоятельности понятно: наряду с конвенциональными знаками, комикс широко использует и иконическую систему, а потому семиотически он не может принадлежать ни к литературе, ни к живописи целиком. Более того, в последовательном искусстве вербальное и визуальное воздействует на читателя-зрителя не только одновременно, но и взаимосвязано, чего опять же не встретишь в литературе и живописи.

С другой стороны, подобным образом устроены и книжки-картинки, и просто богато иллюстрированные книги, и рекламные плакаты, и футуристические книги и многое другое, что никак нельзя отнести к последовательному искусству. Если рассматривать секвенциональное искусство с точки зрения изображаемого предмета, мы так же замечаем, что для комикса доступны и «тела и действия» [Лессинг 1953, с. 444–445]: с помощью визуального ряда комикс дает описания, с помощью текста — нарратив. Одна-

¹ Секвенциональный — от sequential — то же самое, что и последовательный.