

DOI 10.15826/izv1.2021.27.3.056
УДК 791.229:398(470.5) + 791.43

Ю. В. Томилов

ФОЛЬКЛОРНЫЕ ТРАДИЦИИ В АВТОРСКОЙ АНИМАЦИИ ОКСАНЫ ЧЕРКАСОВОЙ

Объект анализа — авторские фильмы Оксаны Черкасовой (уральская школа анимации), созданные на основе различных фольклорных форм. Автор выявляет художественные и технологические особенности интерпретации фольклора, выделяет творческие методы, которые наследуются и развиваются новыми поколениями уральских аниматоров.

Ключевые слова: Оксана Черкасова; уральская школа анимации; анимация; анимационные технологии; этнографическое кино; фольклор; традиции

Одно из самых ярких явлений отечественной анимации — так называемая уральская (свердловская) школа громко заявила о себе во второй половине 80-х гг. прошлого века. Пришедшие на Свердловскую киностудию выпускники отделения анимационного кино Высших курсов сценаристов и режиссеров (в Москве) Алексей Караев, Оксана Черкасова, Владимир Петкевич, Александр Петров, Сергей Айнутдинов, ученики великих режиссеров анимации Ф. Хитрука, Ю. Норштейна, Э. Назарова, запустили новую «волну» уральской авторской анимации.

А в начале XXI в. Оксана Черкасова создала при Уральской государственной архитектурно-художественной академии (ныне Уральский государственный архитектурно-художественный университет — УрГАХУ), который в свое время окончила сама, кафедру графики и анимации, где вот уже почти два десятилетия готовит вместе с коллегами достойную смену уральских аниматоров. Сама она входит в число выдающихся, титулованных мастеров, ее фильмы обошли крупнейшие, авторитетные кинофестивали мира и получили высокие оценки как у мэтров, так и у всего профессионального сообщества. Говоря об Оксане Черкасовой, «Эдуард Назаров сокрушался, что нет женского эквивалента к слову “гений”; Юрий Норштейн выражал восхищение “наивностью, сердечностью и простодушием” ее творчества [Грачева]. Н. Б. Кириллова в своей работе, рассматривая уральскую (свердловскую) школу анимации, выделяла такие ее свойства, как «поиск, стремление раскрыть внутренний мир личности, проникнуть в тайники человеческой души, прибегая к уникальным изобразительным решениям» [Кириллова, с. 267]. Изучение творческих методов, жанровых, художественных и технологических особенностей фильмов О. Черкасовой позволяет выявить богатство возможностей использования фольклорных мотивов в искусстве анимации.

Фильмы О. Черкасовой выделяются тематическими и жанровыми предпочтениями. В своем творчестве она первая на Свердловской киностудии обратилась

ТОМИЛОВ Юрий Викторович — старший преподаватель кафедры графики и анимации Уральского государственного архитектурно-художественного университета, г. Екатеринбург (e-mail: tommaster1@mail.ru).

© Томилов Ю. В., 2021

к подлинной архаике и этнографии, к фольклорным пластам культуры и искусства, а не к адаптированным для детей воспитательным сказкам.

Северные палеоазиатские мифы

О. Черкасова проявляет интерес как к мифологии народов Дальнего Востока, так и к уральскому фольклору — дохристианским обрядовым комплексам, народным байкам. Ее первые два фильма — «Кутх и мыши» (1985) и «Бескрылый гусенок» (1987) сняты по мотивам чукотского фольклора. Это произошло после знакомства режиссера с чукотским народным ансамблем «Эргырон», чья музыка и используются в обеих картинах. Также эти ленты объединяет персонаж Кутх — центральный герой мифологии палеоазиатов: демиург, создавший мир, прародитель человечества, но одновременно и трикстер, который появляется в облике и человека, и ворона. Это некий древний, архаичный конструкт, сочетающий в себе все хорошее и все плохое.

О первом фильме продюсер и драматург И. Марголина пишет: «“Кутх и мыши” — космогоническая притча об устройстве Вселенной. Ворон Кутх владеет миром, от каждого его пера идут нити к рекам, озерам, горам, людям, зверям. Он правит всем, как в театре марионеток, и только мыши, маленький чукотский “народ”, как дети, беспечно резвятся и подгрызают эти нити, связь с ним, с самым главным, поют» [Марголина, с. 285]. Фильм показывает сотворение не только пространства, но и времени, причем то и другое становятся объектами игры в процессе ловли мышей Кутхом. Сюжет наполнен иронией, служащей «...средством для обретения внутренней свободы автора и вариативного изменения мира на основах игры. Она основана на развитии фольклорных форм, включающих в действие слой смеховой культуры» [Кривуля, с. 56].

Фильм создан в технике классической рисованной анимации на целлулоиде, но при этом добавляется фактурность и неоднородность заливки. Контур неравномерный, линия имеет разную толщину нажима с естественной кривизной, что передает рукотворность и добавляет живописности.

В следующей ленте Кутх выступает создателем и рассказчиком истории о потерявшемся гусенке, который проходит всевозможные испытания, путешествуя через разные мифологические уровни. В Среднем мире гусенок попадает к мышам. В мрачном Нижнем мире, населенном странными орнаментальными существами, он встречает Великую хозяйку Чукотки (в виде огромной лягушки). А в Верхнем мире гусенок случайно запускает цепочку событий, нарушающих спокойную жизнь небесных обитателей и превращающих сцену в хаос. Кутх восстанавливает порядок, отправляя гусенка к матери, к перерождению. Достаточно простой сказочный сюжет передан здесь с помощью метафор, аллюзий, наивного рисунка, который — при всей своей условности — оказывается способен транслировать ощущения страха, освобождения и надежды. Авторская художественная интерпретация чукотского мифа подана зрителю так, как его мог бы визуализировать коренной представитель культуры, для которого все взаимоотношения

персонажей и сюжетные ходы укладываются в систему мировосприятия и не требуют дополнительных разъяснений.

Технология анимации здесь носит экспериментальный характер: фазы нарисованы тушью, смешанной с глицерином, на целлулоиде. Изображение строится по типу наскальной графики: нет перспективы, объема и глубины пространства; одновременно в кадре могут происходить наложения планов разного масштаба; используются морфинг, стирание и прорисовывание персонажей. Применяются такие приемы, как инверсия изображения, добавление на второй ярус соли, которая позволяет создать необычный эффект свечения.

В 1992 г. О. Черкасова снимает фильм по мотивам нивхской сказки «Племянник кукушки». Ядро сюжета — обряд посвящения в шаманы. Старый, уже ослабевший шаман видит в бубне (главном магическом инструменте) бегущего за кукушкой мальчика, своего преемника, и устраивает ритуал камлания, собирая всех людей поселения. Старый шаман облачается в костюм с черепом оленя, таким способом отождествляя себя со зверем и обретая сверхъестественную силу. Через ритуальные танцы он призывает тотемных животных — духов воды, земли и неба — и обращает их в амулеты, которые передает мальчику. Из костюма шамана вылетает дух (эфемерное темное пятно) и устраивает мальчику испытания. Призывая своих тотемных духов, мальчик справляется с ними благодаря перерождению. Перерождение показано через рождение женщиной. Именно после этого мальчик готов сразиться с темным духом и вступает в сюрреалистическую битву, в итоге становясь шаманом. Кадры с мультипликатом чередуются с ротоскопированными сценами реальных ритуалов камлания из документального фильма 1929 г. режиссера Литвинова «Удэ — лесные люди». Изобразительное решение фильма очень похоже на рисунки самих нивхов, выцарапанные на кости или дереве. Художник фильма А. Золотухин предложил прорисовывать фазы, подкладывая под кальку старую деревянную доску, таким образом обогащая рисунок природной фактурой. Так возникло необходимое волнение, дрожь рисунка.

О. Черкасова рассказывала в интервью, что консультантом был настоящий шаман, объяснявший, как его учили шаманскому ремеслу, как устроены обряды камлания, «как должен идти шаман, как он должен пробовать голос... и как он не может один этого сделать, без публики, потому что это... как театр, там нужны зрители. И как надо завести их, и какой контакт должен быть» [Марголина, с. 284]. Зрители фильма фактически становятся соучастниками действия, нарисованный шаман погружает их в транс, убедительно разворачивая психоделическое представление в тотально подвижном мире с перетеканиями, трансформациями, архетипическими образами. Как и в большинстве фильмов О. Черкасовой, сюжет выстроен циклически, начало и конец сомкнуты, задавая тему круговорота пространства и времени.

Уральский фольклор

Ярко представлен в творчестве О. Черкасовой уральский фольклорный мотив, связанный со сквозным персонажем, который появляется в нескольких картинах: «Дело прошлое» (1989), «Нюркина баня» (1995), «Купава» (2014). Это старушка Нюрка — деревенская шаманка, знахарка, умеющая общаться с разного рода духами.

Основанный на уральской байке первый фильм «Дело прошлое», в работе над которым впервые участвовали будущие постоянные соавторы О. Черкасовой (сценарист Надежда Кожушаная и художники-аниматоры Валентин Ольшванг и Андрей Золотухин), рассказывал о жадном мужчине, который разочарован доставшимся от бабушки Нюры наследством. Подруга покойной бабушки решает проучить наследника и, нашептывая заговор в платочек, напускает на него кикимор Акульку и Дуньку. Они играют и танцуют, оживляя пространство и предметы вокруг: прятки, утюг, стол, кровать. Мужчина несколько раз то просыпается в холодном поту, попадая в реальность, то снова проваливается в ужасающий мистический хаос и пытается убежать. Из сундука с наследством вырастает цветок в стиле уральской росписи и переносит героя на новый уровень фантазмагорической потусторонней реальности, в которой тотально оживает орнаментальное пространство. Там он встречает свою бабушку Нюру, которая в итоге преподносит внучку урок, превращая его в маленького плачущего мальчика. Через путешествие по слоям сюрреалистических ярусов, через перерождение происходит изменение персонажа и его изначальных установок. «В кино зритель получает своего рода мистический опыт, совершает путешествие в потустороннюю реальность, готов к встрече с необычным в обычном, в удивительно достоверно расцвеченном мире» [Спутницкая, с. 239]. Такой мистический опыт оказывается, с одной стороны, развлекательным юмористическим аттракционом, с другой — психоделическим пугающим переживанием.

В 1995 г. О. Черкасова снимает фильм «Нюркина баня» — о так называемой добрачной (или подвенечной) бане, предсвадебном обряде, сопровождающемся причетами, которые отражают мистическую роль данной локации. По старинным уральским обычаям жених и невеста мылись в бане с колдуном или знахарем — в фильме это хозяйка бани бабка Нюрка. Она совершает действия, явно основанные на дохристианских магических представлениях, а помогает ей при этом языческое мифическое существо банник (в фильме персонаж похож на маленького мохнатого чертика с яркими горящими глазами). Старушка постоянно нашептывает заговоры, задабривает духа угощениями. Банные духи, по поверьям, могли представлять собой реальную опасность (поскольку в темном помещении парной можно было перегреться, задохнуться, угореть). В фильме в опасности оказывается жених Петруха, который засыпает в бане, и его душа (в виде светящегося ангелочка на веревочке) отлетает в иной мир, где проходит свою инициацию его невеста Аленка. Сюжет разворачивается без каких-либо вербальных объяснений происходящего, используется язык визуальных метафор, культурных маркеров, архаических символов. Время размывается, сцены

посещения бани мужиками и женихом монтажно перемешаны со сценами с участием невесты и Нюрки, словно это происходит в один момент, но в разных пространствах. «Баня выступает в качестве пограничного сакрального пространства, где свершается обряд перехода» [Ямагучи, с. 50] героев в новое состояние. В ином мире Аленка бежит под дождем сквозь лес за душой-ангелочком, зацепляясь за ветки фатой и оставляя на них венок, символически переходя от девичества к женской сущности. Следующее ритуальное действие, также символизирующее этот переход, происходит уже в бане. Нюрка одним взмахом распускает невесте косу, берет один из волосков и, нашептывая заговор, сжигает его. Петруха же теряется в потустороннем мире, пока не появляется образ бабки, возвращающей душу в тело. В конце концов Нюрка выносит парня из бани и тащит на спине домой. За ними вслед выбегает плачущая Аленка: невеста по обычаю должна себя оплакивать, поскольку она прошла ритуал «расставания с волей».

Гостинговый и морфинговый типы движения позволяют одновременно отражать и прошлое, и настоящее, разрушая логическое построение сюжета. Зритель может ощутить эффект присутствия и соучастия, чему способствует тотальная анимация, в которой подвижны фоны, персонажи и фактуры. Цвет введен как тонирующее средство, подсвечивая кадры динамичными движениями цветовых пятен, наложенных на графику.

В 2014 г. О. Черкасова совместно с выпускницей УрГАХУ Оксаной Тимофеевой реализует ее дипломный проект «Купава. Девичьи страдания». Это история о неуверенной, смешной девочке, которая, встретившись с доброй деревенской бабушкой-колдуньей (вероятно, Нюркой), переживает с ее помощью сверхъестественный опыт, своего рода инициацию. Пройдя через стихии земли, воды, воздуха и огня, она освобождается от своих комплексов и из неуклюжей девочки превращается в статную девушку. Действие происходит в наше время, однако в сюжете фигурирует целый комплекс древних обрядов, относящихся к практически исчезнувшему языческому празднику летнего солнцестояния Купале. Старушка-колдунья, руководящая всем мистическим действием в фильме, имеет способность превращаться в ворону, словно Кутх, и, подобно шаману из «Племянника кукушки», призывать духов самых разных стихий. Здесь одновременно сосуществуют русалки, ожившие деревья и травы, духи ветра, обращающиеся в птиц, огненные кони. Все они метафорически воссоздают сложный комплекс обрядовых действий, таких как сбор растений, плетение венков и сплавление их по реке, качание на качелях, перепрыгивание через огонь, ночные бесчинства, когда обнаженная девица появляется перед юношей, чем пугает его до обморока и влюбляет в себя.

Фильм сделан в рисованной карандашной технике, с прорисовкой на доске; также есть сцены с совмещением ротоскопинга и перекладки. Изображение наполнено наслоениями «дышащих» фактур, при этом мягкий фокус создает теплую, интимную атмосферу. Контуры изображений имеют неоднородное цветное тонирование, а заливка — эффект размытия, создающий акварельную легкость. Как видим, новаторские замыслы требовали от автора поиска для каждой картины экспериментального киноязыка, необычных технологических, художественно-образительных и звуковых решений.

Особенности фильмов О. Черкасовой

Время и пространство

Мир произведений О. Черкасовой — своего рода мифологический микрокосмос, где, несмотря на бесчисленные метаморфозы и хаотичное движение, все возвращается на свои места, совершив жизненный круг. В большинстве картин время представлено нелинейно. Сюжеты образуют цикличную структуру, свойственную движению в мифе. Конец сюжета приходится на начальную точку, задавая тему круговорота пространства и времени. Персонажи проходят определенные мистические испытания, своего рода инициации, иногда перерождаясь в буквальном смысле («Бескрылый гусенок», «Племянник кукушки», «Дело прошлое»), возвращаясь к исходной точке сюжетного цикла в новом, измененном качестве («Нюркина баня», «Купава»). Во всех картинах наблюдается стирание границ, взаимопроникновение миров с возможностью перехода между ними, что соответствует архаическому восприятию мироустройства. Персонажи могут попадать в пространства духов Нижнего и Верхнего миров, а также в мир сновидений, фантазий, воспоминаний. Происходит иррациональное взаимодействие разных полюсов: жизнь и смерть, смех и трагедия, прошлое и будущее.

Изобразительные и технологические приемы

Художниками В. Ольшвангом и А. Золотухиным была изобретена так называемая дышащая графика, ставшая одной из визитных карточек уральской школы анимации. Это эскизное набросочное изображение, имеющее неоднородные, шероховатые контуры с естественной кривизной. Такая пульсирующая графика отсылает к низовым формам изобразительного искусства, добавляет экспрессивности и тотальной подвижности, рождая у зрителя ощущение неустойчивости, призрачности и хаотичности происходящего. Дышащая графика используется в большинстве фильмов Оксаны Черкасовой: иногда для стилизации под наивный наскальный рисунок («Бескрылый гусенок», «Племянник кукушки»), иногда с целью создания образно-эмоциональной поэтической атмосферы, чувства неуловимости, эфемерности мира духов («Нюркина баня», «Купава»). Широко используется интерпретация пластических форм, орнаментов («Кутх и мыши»), наивных наскальных рисунков («Племянник кукушки»), вышивок («Купава»), росписей («Дело прошлое»). В целом в фильмах О. Черкасовой преобладает технология рисованной анимации, сочетающаяся с перекладкой («Кутх и мыши»), ротоскопингом («Племянник кукушки») и компьютерной графикой («Купава»).

Еще одной отличительной чертой является активное использование приемов морфинга, трансформации и перевоплощения. Это может происходить и с персонажами («Кутх и мыши»), и с пространством («Нюркина баня»). Изображения могут проявляться или вырисовываться из пустоты и так же распадаться и исчезать («Купава», «Бескрылый гусенок»). Отдельно стоит отметить применение эффекта полиэкрана: в одном кадре можно порой увидеть показанное с различной крупностью то, что происходит в разных пространственных и временных пластах («Племянник кукушки»).

Музыка и звук

Музыка в фильмах О. Черкасовой звучит в исполнении народных ансамблей, которые глубоко погружены в фольклорные традиции исполнительского искусства. Так, в картинах, основанных на чукотских сказках, звучат песни ансамбля «Эргырон», в «Купаве» — акапельное хоровое пение ансамбля «Ладканя», в «Нюркиной бане» — песни О. Сергеевой.

Использование закадрового голоса и диалогов очень ограничено. Фразы, обычно короткие и зачастую едва разборчивые, дают лишь намек на происходящее. В ряде фильмов режиссер прибегает к параллельному озвучанию на двух языках («Бескрылый гусенок», «Племянник кукушки»). В картины, основанные на уральском фольклоре, включаются поговорки, заговоры, потешки, причитания и прочие малые фольклорные формы. К озвучанию привлекаются подлинники представители национальной культуры, хорошо разбирающиеся в фольклорном наследии своего народа. К примеру, в создании «Нюркиной бани» принимала участие фольклористка Маргарита Кесарева, которая обогатила фильм древними заговорами и причитаниями. А старый шаман из «Племянника кукушки» говорит голосом нивха Леонида Тыуса — подвижника, «который много лет записывал легенды и предания своего народа, создал алфавит и вел трагическую хронику медленного умирания маленького народа на краю земли» [Грачева].

Заключение

Художественные открытия О. Черкасовой в искусстве экранной анимации нашли отражение в авторских фильмах ее коллег (В. Олышванга, А. Золотухина) и учеников, которые активно участвуют в ее проектах, перенимая опыт, традиции, творческие методы. Так, в фильмах уральских аниматоров следующих поколений можно наблюдать и фирменную дышащую графику («Девочка-дура» З. Киреевой, «Обида» А. Будановой), и взаимопроникновение миров («Снежинка» Н. Чернышевой, «Бирюк» П. Федоровой), и цикличную структуру сюжета («При выходе не забывайте свои вещи» Н. Бисяриной, «Тучка и Кит» А. Томиловой), и параллельное озвучание на двух языках («Половина на середину» А. Рубцова, «Обманщики» Ю. Томилова).

Работы О. Черкасовой доказывают, что фольклорные традиции актуальны и востребованы. С их помощью в авторской анимации можно говорить на совершенно разные темы, проявляя культурные смыслы, погружая зрителя в причудливые миры, где могут органично уживаться, сплетаясь воедино, и наука, и искусство, и разные формы фольклора — от древних шаманских практик до актуальных городских легенд. Сама О. Черкасова в интервью подчеркивает, что фольклор «...оживает лишь при соприкосновении с человеком, живом соприкосновении. <...> внутри всегда есть место, невероятный простор для автора. Важно, кто пересказывает. Вот это и есть режиссура, способ интерпретации» [Малюкова].

Грачева Е. Новейшая история отечественного кино: 1986–2000. Кино и контекст : в 7 т. Т. 6 : 1992–1996. СПб., 2004. URL: <http://viperson.ru/articles/oksana-cherkasova-poluchaet-gosudarstvennuyu-premiyu-rossii-za-multiplikatsionnye-filmy-poslednih-let> (дата обращения: 10.05.2021).

Кириллова Н. Б. Кино Урала: от прошлого к будущему. Екатеринбург, 2013. 408 с.

Кривуля Н. Г. Основные тенденции авторской анимации России 60–90-х годов : дис. ... канд. искусствоведения / Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова. М., 2001. 184 с.

Малюкова Л. Алексей Саморядов: «В фольклоре быта нет» // Искусство кино. 1997. № 3. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/1997/03/n3-article10> (дата обращения: 08.04.2021).

Марголина И. Оксана Черкасова // «Наши мультфильмы»: Лица, кадры, эскизы, герои, воспоминания, интервью, статьи, эссе. М., 2006.

Спутницкая Н. Ю. Кино и фольклор: Попытка терминологического экскурса с библиографией и фильмографией // Кинограф. 2008. № 18. С. 232–284.

Ямагучи Р. Баня как сакральное пространство в свадебных причитаниях и мифологических рассказах // «Свое» и «чужое» в культуре : реферат. 2015. С. 47–50.

Статья поступила в редакцию 12.05.2021 г.