

В.Е.Баглай (Краснодар)

Мексиканская хоррор-анимация в поисках национального своеобразия

Фантастические образы традиционной культуры и голливудские кинематографические чудовища

Статья посвящена изучению особенностей мексиканской анимации с позиций использования тематики этнической художественной культуры. Основное внимание сосредоточено на фантастических образах мексиканской и древнемексиканской художественной традиции в сравнении с голливудскими кинематографическими образами. На примере конкретных мексиканских фильмов-аниме последних лет прослеживается национальная природа этих образов. Опыт мексиканской анимации подтверждает важность этнокультурной составляющей в кинематографическом искусстве разных стран, в том числе и России.

Ключевые слова: мексиканская анимация, фантастические образы мексиканской этнической художественной традиции, национальное своеобразие.

DOI: 10.31857/S0044748X0004009-8

Сдвинуть глыбу Голливуда с ведущих позиций в кинематографе до сих пор не удавалось никому. Данный факт считается общепринятым и очевидным, однако есть такие направления, где можно попробовать сделать вызов этому экономическому и художественному монстру. Речь идет об анимации, конкретно о том ее жанре, в котором для воплощения задуманного активно эксплуатируются образы фантастических персонажей, интерес к которым вызван как особенностями психологии человека, так и природой развития собственно кинематографии. Авторы подключают самое буйное воображение и фантазию, а достижению поставленных художественных целей также помогает активное использование компью-

Валентина Ефимовна Баглай — доктор исторических наук, профессор кафедры зарубежного регионоведения и дипломатии Кубанского государственного университета (baglayvalent@yandex.ru).

терных технологий. Впрочем, это касается и игрового кино: «люди-муравьи» и «люди-пауки», «орки» и «зомби», киборги, трансформеры и др. фантастические существа заполнили фильмы, которые порой трудно отличить друг от друга. Именно поэтому здесь нет необходимости заниматься их анализом в силу их фактического и скучнейшего однообразия.

Как это часто бывает, то, что когда-то было в новинку, со временем превращается в противоположность, вызывая раздражение и отторжение. Поэтому переизбыток кинематографических чудовищ рано или поздно отвращает от их лицезрения на экране. И не исключено, что это время уже наступило. Между прочим, косвенным показателем пресыщения части зрителей подобного рода кинопродукцией служит недавно промелькнувшее в прессе сообщение о том, что американский кинематограф данного направления собирается переориентироваться на азиатского и африканского зрителя, очевидно считая его менее разборчивым.

Впрочем, этого может и не произойти, если кинематограф обратит внимание на область культуры, изобилующую фантастическими персонажами; их природа органична, понятна человеку и не вызывает отторжения. Эта область — традиционная художественная культура, образы которой существуют почти на бессознательном уровне и, являясь архетипическим словом, относятся к самому глубинному уровню сознания.

Как показывает развитие анимации, наиболее интересных, значимых результатов эта сфера кино достигает тогда, когда опирается на подобные образы. Впрочем, в соответствии с кинематографической практикой наших дней, их следует использовать не столько в ходе простой экранизации, сколько в трактовке, поиске смыслов в контексте вызовов текущей эпохи и в современных формах. В качестве примера огромных возможностей воплощения персонажей этнической художественной культуры в анимации можно привести фольклор народов Латинской Америки.

Известно, что Латинская Америка — континент богатейшей традиции, отраженной в мифах, разнообразных фантастических историях, преданиях, легендах, которые сформировались как результат встречи и взаимодействия, а также сосуществования двух культур — европейской и индейской.

Интересный опыт практического использования латиноамериканского фольклора в анимации имеет Мексика. В последние годы с мексиканским фольклором, в частности, успешно работает известная не только внутри страны «Студия анимации» («Anima Estudios»). Основанная в 2002 г. Фернандо де Фуэнтесем и Хосе С. Гарсиа де Летоном, она в настоящее время считается ведущей студией в Латинской Америке, создающей наиболее успешный анимационный контент. В частности, на основе латиноамериканского материала в период 2007—2018 гг. художники студии сняли серию фильмов под общим названием «Легенды», где активно используется целая линия оригинальных, типичных для фольклора Латинской Америки фантастических образов. Точнее, «Легенды» — серия анимационных фильмов в подражание хоррору (фильм ужасов), созданных Рикардо Арнаисом в соавторстве с Альберто Родригесом. К успешной реализации серии имеет отношение известная американская студия «Нетфликс» («Netflix») благодаря прочным позициям которой в Интернете эти фильмы стали известны и за пределами Мексики¹.

Конкретно речь идет о пяти анимационных фильмах: «Легенда о Нахуале» («La Leyenda de la Nahuala», 2007 г.), «Легенда о Йороне» («La Leyenda de la Llorona», 2011 г.), «Легенда о мумиях Гуанахуато» («La Leyenda de las Momias de Guanajuato», 2014 г.), «Легенда о Чупакабре» («La Leyenda del Chupacabras», 2016 г.), «Легенда о Чаро Негро» («La Leyenda del Charro Negro», 2018 г.).

Мексиканская анимация — часть общемировой. Развитие анимации, как и любого другого вида искусства, должно базироваться не только на ее сходстве с мультипликацией других стран, но и на особенностях национальной традиции. Специфика может проявиться через изобразительную стилистику, композицию кадра, показ движения, музыкальное оформление и др. технические элементы создания мультипликации и, конечно, через тематику, сюжет. В каждой традиционной культуре это может быть посвоему: использование поэтичности, метафоричности, художественных стилей и особенностей образов, по которым можно представить национальное своеобразие анимации той или иной страны². Это все касается и Мексики. Не углубляясь в историю развития мексиканской мультипликации (поскольку это не является нашей задачей), сосредоточимся только на заявленной теме — фантастические персонажи как возможная альтернатива голливудским «ужастикам».

Возвращаясь к упомянутому выше успешному проекту «Легенд», отметим, что самая ранняя серия «Легенда о Нахуале» — первая из пяти; кстати, это также шестой полнометражный анимационный фильм в Мексике и первый в цифровом формате DTS. Премьера состоялась 1 ноября 2007 г. в более чем в 350 кинотеатрах по всей стране. Одновременно с выходом анимационного фильма создавались смежные продукты (саундтрек, книги и кино-игрушки), а через год в 2008 г. анимационный фильм был выпущен на видео и в США. Помимо достижения кассового успеха, «Легенда о Нахуале» получила премию «Ариэль» за лучший анимационный фильм, присуждаемый Мексиканской академией искусств и кинематографических наук, а также высшую награду Мексики «Серебряная богиня» за лучший анимационный фильм, присуждаемую Союзом журналистов Мексики, специализирующихся на освещении событий в области кинематографии.

Что способствовало успеху сериала? Ответ очевиден — его художественное, историческое, мировоззренческое содержание. События в «Легенде о Нахуале» происходят в 1800-х годах в г. Пуэбле. Согласно сюжету мальчик по имени Лео Сан-Хуан живет здесь с бабушкой и старшим братом Нандо. Подросток, якобы, обладает способностями видеть призраков и монстров и общаться с ними, конечно, в большинстве своем, мексиканскими. Нандо постоянно пугает мальчика призраком (ведьмой) по имени Нахуала, которая, по легенде, обитает в старом заброшенном доме, где 52 года назад завладела душами двух из трех девочек, проникших в особняк. Чтобы обрести бессмертие, а заодно и погубить жителей города, Нахуала должна в День мертвых получить и третью душу — душу девочки, успевшей от нее убежать. Этой девочкой оказалась бабушка Лео. Естественно, как и должно быть, в мультфильме добро победило зло.

В мультфильме представлено значительное число персонажей, причем, часть из них станет постоянной в последующих фильмах серии «Легенд». При этом очень важно отметить, что характеры героев, их речь, включая

реплики, отношения друг с другом являются современными по звучанию, хотя события и относят зрителя к началу XIX в., эпохе борьбы за независимость. Кроме Лео Сан-Хуана, его старшего брата Нандо, бабушки и некоторых других героев в сериале есть ряд персонажей, которые либо становятся духами, либо уже являются таковыми. Среди них и ведьма Нахуала (илл. 1).



Илл. 1. Нахуала. Мультфильм «Легенда о Нахуале»

В образе Нахуалы отражены языческие верования, о чем свидетельствует ее имя (нахуаль — общее название духов на языке науатль в доиспанской Мексике). В мультфильме ей противостоят противоположные по природе положительные персонажи, среди которых христианский монах брат Гоффредо. Чтобы победить Нахуалу, он пожертвовал собой, став призраком. Гоффредо вручил Лео свой крест, поручив сражаться с монстрами и злобными призраками. Это также Дон Андрес Артасанчес, или просто Дон Андрес — призрак рыцаря, в котором отражены все стереотипы, связанные с образом Дон Кихота. Дон Андрес — это призрак старого средневекового рыцаря, прибывший, согласно сюжету, из Испании в г. Пуэблу вместе с доспехами, которые доставили из Испании в качестве украшения интерьера домашней библиотеки. В первый раз Дон Андрес появляется перед Лео, когда тот приходит в библиотеку и сильно пугает мальчика.

Дон Андрес — интересный пример включения образа из европейской культуры. Призрак Дон Андрес в сериалах старается показать себя героем, хотя на самом деле как комедийный персонаж он трусоват. Он один из важных героев в целом ряде сериалов из группы «Легенды». Кроме «Легенды о Нахуале» это также «Легенда о Йороне», «Легенда о мумиях Гуанахуато» и «Легенда о Чарро Negro».

Забавным является призрак Теодоры (одна из двух девушек, захваченных Нахуалой). Он представляет собой энергичную девушку с чертами всезнайки, которая изображается модницей, болтушкой и даже любительницей социальных сетей. Колорит фильму придают и другие необычные персонажи-призраки. Понятно, не зная историю Мексики, своеобразие менталитета мексиканцев, понять эти образы невозможно. Среди них — так называемый Алебрихе, а также традиционные мексиканские «сахарные черепа» (*calaveritas*), являющиеся самостоятельными персонажами и др.

По сюжетам сериалов Алебрихе — лучший друг упомянутого выше Дона Андреса. Это имя собственное, восходящее к общему наименованию ярко раскрашенных мексиканских игрушек, представляющих фантастических зверей, называемых алебрихе. Как игрушку, алебрихе впервые стали делать в Мексике в 1936 г. Их создателем является Педро Линарес Лопес —



Илл. 2. Алебрихе, создан П.Линаресом Лопесом в 1986 г. Коллекция Детского музея Индианаполиса

выздоровел, то стал делать фигурки этих фантастических зверей. Владелец одной из галерей заметил работы мастера и привлек к ним внимание Диего Риверы и Фриды Кало, которые стали оплачивать работы П.Линареса Лопеса (илл. 2)*. Тем не менее к 1950-м годам традиция Практически исчезла. Но в 1975 г. вышел документальный фильм о П.Линаресе Лопесе, и алебрихе вновь стали популярными. За два года до смерти, в 1990 г., художник даже получил Национальную научную и художественную премию за достижения в области развития популярного и традиционного искусства.

Несмотря на описанную историю, на деле еще с раннеколониального периода верующие сооружали вертепы — композиции, изображающие рождение Христа. Их делали и для личных алтарей, иногда в силу бедности просто из кукурузного стебля. Сейчас алебрихе — это резные деревянные фигуры из папье-маше или других материалов. Эта игрушка открывает широкие возможности для проявления фантазии. В настоящее время это по большей части семейное ремесло, а в штате Оахака, признанном центре изготовления алебрихе, даже проводятся особые конкурсы и смотры. К сожалению, опасность для популярной национальной игрушки известна — массовое китайское производство, в том числе и пиратское.

Игрушка настолько популярна, что появилась в мультфильме как один из примеров фантастических существ. Хотя алебрихе была придумана в 1936 г., в ней прослеживается влияние мексиканского искусства. Образы алебрихе опираются на мотивы, отражающие доколумбовые верования, эстетику образов доиспанского прошлого в целом, в частности, живопись древнемексиканских пиктографических рукописей, где присутствуют яркие цвета и необычные персонажи. Стоит присмотреться хотя бы к потрясающим по красоте и гармоничности, изощренности форм исполнения образов древнемексиканских богов, в пиктографических рукописях (например, бога ветра Экатля, с его характерной клювообразной маской, илл. 3).

* Кстати, эти работы вдохновили и других художников. Алебрихе, сделанные для Д.Риверы и Ф.Кало, ныне демонстрируются в Музее Д. Риверы в районе Койоакан г. Мехико (он называется Anahuacalli Museum).

Впрочем, в облике алебрихе чувствуется также воздействие образов европейского (горгульи) и азиатского (драконы) искусства. Это свидетельствует об активном взаимодействии разных художественных традиций в латиноамериканском мексиканском искусстве и творчестве.

В мультфильме Алебрихе представляется фантастическим, но своеобразным персонажем. Это — жизнерадостный, дружелюбный, отзывчивый, наивный, иногда глуповатый персонаж, попадающий в нелепые ситуации. Добродушный и веселый Алебрихе почти никогда не расстраивается, даже в самых трудных ситуациях, и он очень созвучен современному зрителю открытостью своего характера.



Илл. 3. Бог ветра Экекатль

Среди типичных мексиканских образов этого анимационного фильма можно видеть антропоморфные изображения веселых черепов-калавер. В частности, в «Легенде о Нахуале» они персонифицированы в образах двух очаровательных калаверов-детей — Финадо и Морибунда. Мальчик Финадо в фильме представлен в зеленой цветовой гамме, а девочка Морибунда узнается по розовому цвету. Финадо — романтичный по натуре, в то время как Морибунда — девочка-сорванец. Хотя эти персонажи по сюжету часто ссорятся, они очень привязаны друг к другу, наделены человеческими чертами и типичной детской психологией. Будучи сюжетно связаны с Лео в его приключениях, они придают мексиканское своеобразие мультсериалу (илл. 4).

Не мексиканцам такое панибратское обращение с черепами как безоговорочными символами смерти кажется непонятным. Однако эти символы, отражавшие религиозные представления доколониального периода, глубоко и широко вошли в культурную жизнь Мексики. И эти персонажи представлены в мультфильме в стилистике и традиции комиксов.

Следующий анимационный фильм из этой серии, связанный с предыдущим, интересен с точки зрения использования фольклорных образов и



Илл. 4. Морибунда и Финадо. «Легенда о Нахуале»

присутствия элементов фильма-хоррора, «Легенда о Йороне». Согласно сюжету жителям г. Сочимилько, расположенного недалеко от г. Мехико, являлся призрак женщины, получившей в народе имя Йорона («Плачущая», «Рыдающая», «Стенающая»). Впервые упоминание о плачущей женщине (как одно из предзнаменова-

ний конца мира согласно ацтекской эсхатологии) отмечено у знаменитого мексиканского историка XVI в. Б.Саагуна³. В основу образа этой героини мультфильма были положены три варианта истории, предания, легенды. Согласно первому, в далеком прошлом индеанка в порыве безумия и ревности утопила своих детей, рожденных от испанца (он предал ее, женившись на испанке), и осознав ужас случившегося, утопилась. В другом варианте легенды отец-испанец, играя с детьми у реки, не уследил за ними, и они утонули. Мать-индеанка пришла в отчаянье от случившегося и утопилась. В виде призрака, проклинаящего нерадивого отца, женщина стала его преследовать. В конце концов он покончил с собой на берегу реки, а его тело растерзали дикие звери и птицы. Наконец, на развитие линии сюжета повлияла известная реальная история индеанки Малинче, которая была наложницей Эрнана Кортеса. Она родила ему сына, затем он выдал ее замуж за испанца. Соединившись, все три истории и образовали тот сценарий, который отражен в легенде и в мультипликационном фильме.

Как указывалось, душа женщины-матери не обрела покой, и с тех пор жители г. Сочимилько ночами могли слышать душераздирающие крики призрака женщины, разыскивающей своих детей. Она ошибочно принимает чужих детей за своих и пытается их увести. Герои сериала, знакомые по предыдущим фильмам, не только освободили похищенных детей, но и помогли призраку и душам ее собственных детей обрести вечный покой*.

Популярный персонаж мексиканского фольклора Йорона из «Легенды о Йороне» в той или иной форме бытует на территории почти всех стран Латинской Америки. Но образ Йороны значительно трансформировался. Это касается в первую очередь образа реальной исторической личности — Малинче. Период после 1821 г. стал переломным моментом в восприятии Малинче как женщины-индеанки. Поначалу, индейские националисты считали ее и других женщин, вступавших в связь с испанскими завоевателями, предателями родины и награждали их массой оскорбительных эпитетов. Но в годы борьбы за независимость варианты легенд, включая те, что связаны с судьбой самой Малинче, своеобразно трансформировались в народном сознании. Теперь вся вина ложилась на отца-испанца, а женщины-индеанки изображаются как жертвы насилия. Мексиканцы стали считать, что после оплакивания детей, а также убив себя, индеанки заслужили прощение людей и Мексики. Кроме того, Йорона стала обобщенным образом любой индейской женщины, которая отомстила за своих детей. Именно поэтому в конце мультфильма Йорона как призрак из мира темных сил переходит в мир вечного покоя.

Как ни странно, Малинче стала матерью целой нации, символом матери-земли и Мексики, которую оскорбили испанцы-завоеватели. Трансформировавшись в идеологию, сюжет стал означать победу мексиканцев в

* Используемый в связи с фильмом русский вариант перевода «Плакальщица» представляется не вполне удачным, поскольку плакальщица в собственном смысле слова — это название занятия, своего рода профессии. Так называли женщин, которые оплакивали умерших по приглашению или по обязанности. Знаменитая практика в культурах Древнего Востока (в частности, в Древнем Египте при погребении). Плакальщицы были и в России. Так, широко известна традиция причета (причитаний, оплакивания) на северо-западе Европейской части России.

Войне за независимость. Обобщенный образ индеанки-матери с принятием христианства стал ассоциироваться с Девой Марией Гваделупской — покровительницей Мексики. Йорона как фольклорный персонаж связана и с доиспанским прошлым страны, где культ смерти был обычным. В этом качестве она является помощницей или даже ипостасью Святой Смерти на мексиканский День мертвых. Националисты и революционеры к тому же почитали смерть как олицетворение бесстрашия и воли к победе. Поэтому во времена революции 1910—1920 гг. образ Йорона стал символом бесстрашия в облике Св. Смерти. Все вместе способствовало формированию образа в виде скелета с ребенком на руках.

Исследователям культуры Мексики также хорошо известно, что в профессиональном изобразительном искусстве и народном декоративно-прикладном творчестве этот персонаж известен как «Калавера/Катрина», «Череп Катрины» или просто «Катрина», где, как известно, калавера означает «череп», а «катрина» — форма женского рода слова «франт».

В этом образе отразились как своеобразное представление о смерти, так и особенности художественной традиции Мексики. Как только не использовался, трансформируясь, образ «Калаверы/Катрины», изначально появившийся на основе известной гравюры мексиканского художника Хосе Гвадалупе Посады 1913 г. Она изображала скелет в одежде «франта» («катрина»). Фигурка, изображенная в украшенной цветами шляпе, модной в начале XX в., по замыслу автора призвана показать, что богатые и модные так же смертны, как и все остальные*. После периода популярности во времена Х.Гвадалупе Посады с его смертью образ был на некоторое время забыт. Однако благодаря деятельности французского художника и историка Жана Шарло вскоре после Мексиканской революции образ Калаверы/Катрины вновь стал использоваться. Это изображение как продолжение и дополнение образа Йороны со временем стало символом всего мексиканского изобразительного искусства. И ныне Калаверы/Катрины часто встречаются в художественных композициях. Черепа в самых забавных ситуациях появляются на алтарях, устраиваемые на День мертвых (1-2 ноября). Юмористические изображения фигурок современников, сделанных в виде скелетов, часто сопровождаются стихами также юмористического содержания.

Образ Йороны нашел отражение и в музыке. Так, в конце XIX в. в Мексике появилась одна из трагических баллад, посвященная Смерти-Йороне. В этом варианте она использовалась и воспринималась как отражение любви к Родине и готовность отдать за нее жизнь. Баллада звучит в ряде фильме, в том числе и мультипликационных. В наши дни, например, судьба Йороны отражена в песне Чавелы Варгаса, которая звучит в фильме «Фрида». Поскольку Калаверы/Катрины столь популярны, то их присутствие в мексиканской мультипликации понятно и органично.

В свое время в Мексике мне пришлось, фактически по недоразумению, посетить Музей мумий в Гуанахуато. В нем выставлены извлеченные из могил мумифицированные (из-за особенностей климата) трупы давно

* Образ Катрины нашел отражение и в профессиональном искусстве. В частности, это изображение включено в монументальную картину Диего Риверы «Сон о воскресном вечере в парке Аламеда», где изображены Х.Г.Посада, Д.Ривера и его жена Ф. Кало, понять содержание которой невозможно, не зная то, что связано с этим образом.



Илл. 5. Мумии. «Легенда о мумиях из Гуанахуато»

о смысле этой экспозиции и данного музея вообще, последовал честный ответ: «Это просто бизнес». Теперь, после знакомства со следующим из анализируемых мультфильмов, а именно «Легендой о мумиях из Гуанахуато», автор настоящей статьи легко представляет, каким образом можно использовать местный материал для создания, как теперь говорят, фильма ужасов пусть и в мультипликации.

В упомянутом мультфильме представлено противостояние героев с нашествием мумий-зомби, которые были потревожены (илл. 5). В ленте множество героев, прихотливый сюжет, завершающийся, как и положено, победой Лео и его друзей.

Описанные выше мультипликационные герои появляются и в четвертом фильме под названием «Легенда о Чупакабре». Сюжет этого продолжительного мультипликационного фильма связан с художественным описанием событий, относящихся к эпохе борьбы за независимую Мексику (начало XIX в.). Группа повстанцев, среди которых и Лео Сан-Хуан, оказывается в сложных ситуациях, включая плен. По ходу сюжета случаются разные фантастические события, где присутствует такой персонаж, как Чупакабра (илл. 6).

Наконец, пятый фильм под названием «Легенда о Чарро Negro» 2018 г. является последним по времени, где действуют знакомые персонажи, начиная с Лео Сан-Хуана. В мультфильме также есть ссылки на сюжетные линии предыдущих четырех частей (серий). Чарро (в значении «всадник») — это лихой наездник вроде ковбоя, а в эпоху борьбы за независимость, о которой и идет речь в мультфильме, фигура легендарная, поскольку так обычно называли самих героев революции. Чарро является носителем описанных черт, но встреча с ним, как призраком и поэтому связанным с темными силами, грозит и большой бедой. Согласно фольклорным сюжетам обычно призрак появляется перед путниками и выдвигает условие, в соответствии с которым они могут проявить как лучшие, так и худшие черты (например, щедрость и жадность соответственно). Правда, призрак исчезает с рассветом или оказавшись возле храма. Как бы то ни было, в мультфильме герои выходят победителями в противостоянии с темной половиной Чарро Negro — Черного Чарро (илл. 7).

Хотя «Легенду о Чарро Negro» авторы анимации объявляют завершающим фильмом в этой серии, не исключено, что практика создания подоб-

умерших обычных жителей города (в том числе потому, что истек срок аренды земли под захоронениями). Рассматривать высохшие мертвые тела было неприятно, возникало чувство вины за бесцеремонность потомков, выставивших их на всеобщее обозрение. На мой вопрос, адресованный администратору,

ных сериалов может быть продолжена, правда для этого требуется появление уже новых образов и персонажей.

На основании анализа пяти мультфильмов серии можно представить впечатляющую картину ухода от порядком надоевших голливудских стандартов и использования традиционных образов мексиканского фольклора при создании мультипликационных фильмов-хорроров, придания им национального своеобразия. Тем более интересно проследить, какие образы и почему содействовали успеху мультипликационной серии.



Илл. 6. Чупакабра. «Легенда о Чупакабре»

Кроме основных мультперсонажей важная смысловая, художественная функция принадлежит и героям второго плана. Как правило, это те персонажи, которые придают дополнительный смысл тому или иному сериалу. Помимо Йороны, Нахуалы (Нагуалы), о которых уже шла речь выше, это также Чарро Негро, мумии, Чупакабра. Если мексиканские (индейско-христианские) корни образов Йороны и Нахуалы более чем понятны, то у последних троих иная природа. Как кажется, мумии — это, скорее, подражание традиции голливудских фильмов о зомби, и существование Музея мумий в Гуанахуато подкрепляет сюжетную линию. Тем не менее, сколько мексиканского, индейского в содержании этих образов и связанных с ними линий? Что касается Чупакабры, то это наверняка персонаж массовой культуры, который призван отозваться на сомнительные фантазии людей в разных странах, в том числе в Мексике, фантазии, неистребимые в веках, являющиеся ответом людей специфического склада ума и мировоззрения на необъяснимое, таинственное, враждебное в окружающем мире.

Наконец, последний из указанных персонажей Черный Чарро в самом общем смысле восходит к образу Черного рыцаря, берущего начало в европейской средневековой традиции в связи с циклом повествований о короле Артуре. Вместе с испанцами, видоизменившись, его образ перекочевал и в мексиканский фольклор, являя собой пример следов европейской традиции в местном фольклоре*.

Тем не менее на автора настоящей статьи глубокое впечатление произвел не рассмотренный выше сериал «Легенды», а три короткометражных мексиканских анимационных фильма этой же тематики. Речь идет, прежде всего, о мультфильме под названием «Прах к праху» («Los Huesos» / «Down to The Bone», 2001). Короткометражная лента, созданная Луисом

* В американской мультипликации, например, сериале «Финес и Фербс» (2001-2015; 1 Сезон 14 серия), главные герои Финес и Ферб, навещая бабушку и дедушку в Англии, устраивают увлекательное средневековое приключение, где волшебным образом появляется и обыгрывается образ призрака Черного рыцаря, восходящего к образу короля Артура.



Илл. 7. Черный рыцарь. Трейлер мультфильма «Легенда о Чарро Негро»

скую балладу «Йорона», по нашему мнению — одно из самых впечатляющих исполнений. Примечательно, что в мультфильме кроме песни не звучит ни одного слова. Органичной частью содержания фильма является присутствие образа знаменитого персонажа доиспанской культуры и мифологии, так называемого пернатого змея, широко представленного в пиктографических рукописях, что указывает на культурную, духовную связь с доиспанским прошлым (илл. 8).

«Прах к праху» — скорбная и одновременно необычайно гуманистическая, добрая мультипликационная миниатюра. Тематика мультфильма выходит за рамки отражения чисто мексиканского мировоззрения, поскольку представляет собой чрезвычайно философский по содержанию анимационный фильм о неизбежности смерти и формировании отношения к ней любого человека*. Хотя автор сценария и режиссер Р.Кастильо является аниматором-самоучкой, его короткометражка сделана мастерски, с использованием глиняной лепки, что отмечают специалисты. Они также считают, что художник достоин самых высоких наград за мультфильм, но как часто бывает, оказался несправедливо обойден вниманием. Более того, оказывается, что Р.Кастильо ранее создал мультфильм под названием «Без опоры», 1998 г. («Sin sostén / No Support» 1998). Он может рассматриваться как приквел к событиям предыдущего мультфильма «Прах к праху». В очень органичной форме, так же без слов, в короткометражном фильме с помощью мультипликации показана случайная и нелепая смерть героя ленты «Прах к праху» 2001 г. Он погибает неожиданно, опершись на ветхие перила балкона**. Такая жутковатая и неожиданная развязка делает оба фильма образцами фильма-хоррора в мультипликации: есть атмосфера жу-

* Буквальный перевод названия с испанского /английского «К костям» — «Hasta Los Huesos» / «Down to The Bone» будет не вполне правильным, поэтому здесь предложен литературный вариант — «Прах к праху».

** Отсюда и предложенный перевод на русский язык названия короткометражки «Sin sostén / No Support» — «Без опоры», «Без ограды». Кто оспорит, что таким ужасающе несправедливым и непредвиденным может быть конец жизни?

ти, но нет рек крови, как в фильмах А.Хичкока (что, кстати, и сделало его классиком жанра).

Тема смерти, но в духе светлой печали и также с присутствием образа Катрины/Калаверы, представлена в третьей замеченной нами прекрасной короткометражке с традиционным названием «День мертвых» («Día de los Muertos» — Film School Shorts, 2014). В мексиканском мультфильме, созданном в учебной студии короткометражных фильмов, показана встреча девочки в День мертвых с духом умершей матери. В отличие от предыдущих этот мультфильм создан в ярких жизнеутверждающих цветах, и после просмотра остается ощущение светлой печали (илл.9).

Тематика мексиканских мультфильмов, связанная с Днем мертвых, по своему оказалась интересной и североамериканским мультипликаторам. С учетом больших финансовых возможностей к ней обратились в студии «XX век Фокс» (США). Речь идет о «Книге жизни» («The Book of Life», 2014) режиссера Хорхе Гутьерреса и продюсера Гильермо дель Торо. В этом красочном фильме, созданном с размахом и огромным опытом, населенном монстрами, привидениями и тому подобными персонажами, переплетены древние верования и современная форма подачи. В затейливом сюжете группу детей, посещающую музей, в качестве гида сопровождают девушка и зритель. Девушка в конце концов оказалась Катриной/Калаверой, а зритель — духом смерти по имени Шибальба*. Катрина, которая в мультфильме также связана с миром мертвых, правит Страной незабытых, а Шибальба, напротив, Страной забытых. В хитро-сплетениях мультфильма, наиболее интересно представлены именно их образы, хотя здесь есть множество других персонажей.

Американцы выпустили еще один заметный мультфильм, вдохновленный Днем мертвых. Речь идет об анимационной ленте киностудий Дисней и Пиксар под названием «Коко» («Coco», 2017), режиссеры Ли Анкрич, Эдриан Молина. Согласно сюжету 12-летний Мигель живет в мексиканской деревушке в семье потомственных сапожников, но тайно мечтает стать музыкантом. Мигель чувствовал, что между ним и ныне покойным его любимым певцом по имени Эрнесто де ла Крус существует некая связь. Чтобы осуществить свою мечту, мальчик отправляется к своему кумиру в Страну мертвых, где встречает души своих предков, в том числе бабушки



Илл. 8. Катрина/Калавера, исполняющая балладу о Йороне, и пернатый змей. Мультфильм «Прах к праху»

* Шибальба (Xibalbá) — у майя название преисподней, находящейся под землей (xibil — исчезать).



Илл. 9. Девочка и дух ее покойной матери в образе Катрины/Калаверы. Мультфильм «День мертвых!»

Коко. Мигель знакомится там с духом-трикстером по имени Гектор (в облике скелета), который становится его проводником в поиске де ла Круса. В прихотливом по сюжету фильме «Коко», как и в упомянутом выше короткометражном анимационном фильме «Прах к праху», звучит знаменитая баллада «Плачущая» («Йорона»).

Западный (инокультурный) зритель увидит в представленных фильмах традиционные «ужастики», а носители мексиканской культуры примут их со всей полнотой содержания, спецификой «биографий» героев. Это касается очень специальных смыслов, связанных, прежде всего, с черепами, образом смерти в виде скелета и др. Примечательно, что в Мексике активно используются эти темы в детском шоу, где привычными являются персонажи в масках черепов, Катрина/Калавера в виде скелета и др.*.

Словом, содержание и идеи фильмов представлены таким образом, что соответствуют мировосприятию мексиканцев, выросших, воспитанных в собственной традиции – исторической, этнической, художественной. Эта линия развития национально и исторически окрашенных тем в настоящее время активно выходит на общий латиноамериканский уровень. Об этом свидетельствует, в частности, развитие фестивального движения. Так, в Буэнос-Айресе с 2007 г. проходит один из самых значимых в Латинской Америке фестивалей и кинорынков под названием «Южное Окно», который свидетельствует о растущей анимационной культуре региона⁴. В настоящее время большинство латиноамериканских стран — Аргентина, Перу, Колумбия, Эквадор, Чили, Мексика, Бразилия — достигли больших успехов в развитии анимации на основе национальной тематики. Критики выделяют достижения за последние несколько лет в чилийской, перуанской и эквадорской анимации⁵. На фестивале в Буэнос-Айресе в 2017 г. была отмечена и анимация Колумбии. Этот аргентинский кинофестиваль сотрудничает с аналогичным киносмотром в Каннах. За последние несколько лет латиноамериканская анимация стала также постоянным участником фестиваля в Анси⁶.

В настоящее время в Центральной и Южной Америке разрабатывается или производится около 100 полнометражных анимационных фильмов. Большинство мультфильмов создается в скромных студиях, но с большим энтузиазмом и творческим потенциалом. Главным препятствием для многих подобных проектов являются финансовые проблемы, преодолеть кото-

* В июле 2018 г. во время чемпионата мира по футболу в Москве мексиканские болельщики организовали своего рода маскарад, связанный с тематикой Дня мертвых. Едва ли он был воспринят присутствующими немексиканцами, и тем более русскими, во всей его органичной мексиканской природе.

рые авторы стараются через совместное производство. Значимым центром таких объединенных усилий является Бразилия⁷. Авторы латиноамериканских анимационных фильмов и их продюсеры стараются координировать усилия для продвижения анимационных проектов, для создания перспективного продукта коммерческими студиями, а также укрепления связей со студиями США. При этом художники-аниматоры, продюсеры ищут баланс между местным материалом и темами общегуманитарного характера, используя при этом универсальный язык киноискусства и кинопроизводства. Многие мультипликаторы латиноамериканских студий осознают, что производство фильмов, которые выглядят как плохие копии американских, едва ли является стоящим делом⁸.

Проанализированный мексиканский анимационный материал позволяет представить, сколь велики возможности традиционных национальных сюжетов вообще в этом виде кинематографического искусства. Если принять во внимание, что сегодня на экранах — буквально засилье фильмов мистического характера, необязательно мультипликационных, то надо сказать, что использование образов и сюжетов традиционной культуры, например, фольклора, будет оправдано, уж коль в этом есть потребность. Почти каждый памятник традиционного фольклора является готовым сценарием фильма ужасов (с точки зрения современного человека). Чтобы убедиться в этом, достаточно обратиться к академическим, научным изданиям мифов (разных народов). Этнологи и фольклористы знают, что почти любая сказка, а тем более миф — готовый сценарий для хоррора, если говорить только об этом направлении кинопроизводства.

Как кажется, все описанное выше, касающееся мультипликации Латинской Америки, в частности Мексики, актуально и для России. Отмечая важную роль традиционной художественной культуры, в частности, образов фольклора, говоря об успешном опыте их использования, можно назвать отечественный мультфильм «Маша и Медведь». Хотя он и не создан по лекалам, стандартам хоррора, в нем нет чудовищ в прямом смысле (в конце концов, Россия не Мексика), мультфильм ценен как пример анимации с использованием известного нам с детства фольклорного образа на основе современных представлений об особенностях детской психологии и в современной художественной мультипликационной стилистике. Согласно, по крайней мере, сюжету двух сказок Маша обвела одного медведя вокруг пальца (вернувшись домой в корзине, которую медведь нес на плечах) и повеселилась в избушке трех других медведей. Правда, есть, по нашему мнению, и менее удачные примеры. Так, в мультфильмах о былинных богатырях, Иване-царевиче и Сером Волке и др. явно просматривается тенденция к подражанию Голливуду; впрочем, такая оценка может носить субъективный характер.

Тем не менее плодотворность обращения к фольклорным формам в кинематографическом процессе в России подтверждают успехи национальной тематики, необязательно в мультипликации. Так, в апреле 2018 г жюри 40-го Московского международного кинофестиваля (ММКФ) присудило главную награду «Золотого святого Георгия» фильму якутского режиссера Эдуарда Новикова «Царь-птица» («Сахафильм»). Лента также получила приз международной ассоциации кинокритиков, как отмечено, за велико-

лепное использование символизма в истории и простой, но очень глубокий стиль подачи, поэтическую изобразительность.

По нашему мнению, многонациональная Россия испытывает сильную потребность в отражении этнической составляющей в кинематографе. Поэтому необходимо обратить внимание, в частности, на богатейшие пласты эпической традиции народов и использовать их при создании художественных фильмов и телевизионных сериалов. Несомненно, в России будут понятны и приняты фильмы, основанные на бурятском, калмыцком, якутском, алтайском, карельском эпосе и др. с не меньшим интересом, чем «Игра престолов» и другой подобный кинематографический продукт. Поэтому изучение, анализ и выработка рекомендаций в отношении использования национальной, этнической тематики в киноискусстве разных народов мира, с нашей точки зрения, плодотворны и перспективны.

ИСТОЧНИКИ И ЛИТЕРАТУРА / REFERENCES

¹ A.Rodríguez. Netflix apuesta por la animación latinoamericana //El País, 19 noviembre, 2016. — Available at: https://elpais.com/cultura/2016/11/18/actualidad/1479427932_778615.html (accessed 17.06.2018).

² Интерес представляют исследования национальной специфики анимации, учитывающей традиционную культуру Африки и Индии: Бенжамин Бенимана. Взаимодействие анимации и искусства Африки. Автореферат диссертации на соискание уч. степ. кандидат искусствоведения. М., 2000 [Benzhamin Benimana. Vzaimodeistvie animatsii i iskusstva Afriki. Avtoreferat dissertatsii na soiskanie uch. step. kandidat iskusstvovedeniya] [Benjamin Beniman. Interaction of animation and art of Africa]. — Available at: <http://www.dissercat.com/content/vzaimodeistvie-animatsii-i-iskusstva-afriki#ixzz5J4ByxWsq> (accessed 10.03.2018); Available at: <http://www.dissercat.com/content/vzaimodeistvie-animatsii-i-iskusstva-afriki#ixzz5J4DISbAd> (accessed 10.03.2018); Саadhана Сингх. Индийское мультипликационное кино и традиции национального искусства Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. Москва 1995 [Sadhana Singkh. Indiiskoe multiplikatsionnoe kino i traditsii natsional'nogo iskusstva Avtoreferat dissertatsii na soiskanie uchenoi stepeni kandidata iskusstvovedeniya] [Sadhana Singh. Indian animated movie and the traditions of national art] Moskva 1995. — Available at: <http://cheloveknauka.com/indeyskoe-multiplikatsii-onnoe-kino-i-traditsii-natsionalnogo-iskusstva#ixzz5J4Eg3wAG> (accessed 14.02.2018).

³ В.Е.Баглай. История, экономика, социально-политический строй. М., Восточная литература, 1998, с. 131-132. (V.E. Baglai. Istoriya, ekonomika, sotsial'no-politicheskii stroi] [History, economy, social and political system]. Moskva., Vostochnaya literatura, 1998, p. 131-132; В.Е.Баглай. Империя ацтеков. Таинственные ритуалы древних. М., Вече, 2008, с. 281-281. [V. E. Baglai. Imperiya atstekov. Tainstvennyye rituality drevnikh] [Aztec empire. Mysterious ancient rituals]. М., Veche, 2008, p. 281-281; В.Е.Баглай. Традиционные общества древней Западной Мексики. Спб., Лань, Планета Музыки, 2017, с. 277-281; [V.E. Baglai. Traditsionnye obshchestva drevnei Zapadnoi Meksiki] [Traditional societies of ancient Western Mexico] Spb., Lan', Planeta Muzyki, 2017, p. 277-281.

⁴ S.Locuviche. Ventana Sur Opens A Window Into The Latin American Animation Scene. — Available at: <https://www.cartoonbrew.com/events/ventana-sur-opens-window-latin-american-animation-scene-156193.html> (accessed 18.05.2018).

⁵ Ibidem.

⁶ M.García. The New Wave Of Latin American Animated Features: 10 Films To Watch For. — Available at: <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/new-wave-latin-american-animated-features-10-films-watch-150741.html><https://www.cartoonbrew.com/feature-film/new-wave-latin-american-animated-features-10-films-watch-150741.html> (accessed 28.08.2018).

⁷ Documental: Animación Mexicana en Annecy Festival – Dessignare. — Available at: [https://yandex.ru/video/search?filmId=16455060220724912648&text=Luis%20T%C3%A9lez%20\(Mexico\)%20Inzomnia%20Animaci%C3%B3n%20](https://yandex.ru/video/search?filmId=16455060220724912648&text=Luis%20T%C3%A9lez%20(Mexico)%20Inzomnia%20Animaci%C3%B3n%20)(accessed 24.08.2018).

⁸ S.Locuviche. Op.cit.

Valentina E.Baglay (baglayvalent@yandex.ru)

Doctor of Sci. (History), professor of Cuban State University, Krasnodar, Russia.

Mexican horror animation in search of national identity. Fantastic images of traditional culture and Hollywood cinematic monsters

Abstract. The article is devoted to the study of the peculiarities of Mexican animation from the standpoint of the use of ethnic art culture. The main attention is focused on the fantastic images of Mexican and ancient Mexican artistic tradition in comparison with Hollywood cinematic images. For example, a particular Mexican films-anime recent years can be traced to the national nature of these images. The experience of Mexican animation confirms the importance of ethno-cultural component in the cinematic art of different countries, including Russia.

Key words: Mexican animation, fantastic images of Mexican ethnic artistic tradition, national originality in cinematographic art.