

ПРОБЛЕМА ВИЗУАЛЬНОСТИ ГРОТЕСКА В ДЕТСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ И АНИМАЦИИ

Екатерина Юрьевна Леонова

аспирант Российского государственного гуманитарного университета (Москва, Россия)

e-mail: leonova.ekaterina.u@gmail.com

Аннотация. Статья ставит задачу сравнить гротеск в детской литературе и анимации. Для этого выбраны три экранизированных сюжета разных авторов и литератур (армянской, итальянской и русской): «Говорящая рыбка!» О. Туманяна, «Рассеянный мальчик» Дж. Родари, «Потец» А. Введенского. Доказывается, что как в литературном источнике, так и в его мультипликационной репрезентации гротеск реализуется на уровне сюжета и образа, но мотивации этого гротеска различны, что связано как с различием литературной и экранной коммуникации, так и с различными возможностями функционирования «гротескного тела» в литературном нарративе и на экране. На основе сравнения сюжетов между собой делается предположение о степени визуальности гротеска и выделяются инструменты создания визуального в литературе и анимации.

Ключевые слова: гротеск, мультипликация, анимация, визуальность, армянская литература, итальянская литература, русская литература.

С. Асенин в монографии «Волшебники Экрана» наделяет анимацию званием восьмого искусства [Асенин 1974: 92] благодаря особенной степени условности и специфическому набору выразительных средств. С тех пор изобразительные возможности только расширяются и не перестают привлекать внимание исследователей [Асенин 1974, 1986; Евтеева; Кривуля 2002, 2006; Курчевский]. Продолжаются поиски ответов на вопросы о специфике этого вида искусства [Кузнецова], его месте среди других [Черных], а также роли отдельных выразительных средств в анимации [Гвон Гюн Гжа]. Среди них особое место занимают метафора, гипербола, иносказание и гротеск. Объектом исследования данной статьи является гротеск.

Гротеск как литературное понятие довольно часто привлекает внимание исследователей. Здесь можно выделить как отдельные статьи [Базилевский; Бельтраме; Магда и др.], так и крупные монографии [Бахтин; Манн; Шапошникова]. Анимационному гротеску в настоящий момент уделено меньше внимания. О том, что гротеск особенно характерен для анимации, отмечалось не раз, при этом его использование связывали с обобщающим характером анимационных образов [Асенин 1974], способностью смешивать живое и неживое [Курчевский], реальное и фантастическое [Мейерхольд], однако полномасштабные исследования, которые могли бы охарактеризовать его специфику,

единичны. Взаимоотношение гротеска анимационного и литературного и вовсе остается практически незатронутым.

Здесь следует выделить работу В.В. Курчевского «Изобразительное решение мультипликационного фильма: о природе гротеска и метафоры» [Курчевский], в которой рассматриваются как причины обращения к гротеску в литературе и анимации, так и его роль при переносе образа со страниц книги на киноленту. Гротеск определяется как прием, способ изображения, средство обобщения и элемент стиля. По мнению В.В. Курчевского, гротеск служит заострению авторских идей, адекватному изображению штампов, подчеркивает характерное, ограждает образы от бытовизации. Однако автор ограничивает исследование изначально гротескными образами, не рассматривая иные условия создания гротеска в мультфильме.

Новым взглядом обладает статья «Гротеск как конструктивный принцип мультфильма “Пластилиновая ворона”» автора Nevzdrasmion в Живом Журнале [Nevzdrasmion]. В статье Nevzdrasmion показывает, как при помощи гротеска один мультфильм сочетает в себе черты творчества И.А. Крылова, А.С. Пушкина, Х.Л. Борхеса, Ф. Рабле и служит воплощением теорий М.М. Бахтина, З. Фрейда и Ю.Б. Норштейна, создавая в итоге постмодернистский дискурс. Данная работа показала, почему мультипликатором были использованы именно

средства гротеска, но в то же время породила и новые вопросы. Одинаково ли проявляет себя гротеск «литературный» (описанный М.М. Бахтиным на основе романа Ф. Рабле) и «анимационный», с учетом того, что образы мультфильмов изначально условны? Все ли гротескные анимационные фильмы вписаны в постмодернистский дискурс? Так как анимация – это, прежде всего, визуальный вид искусства, анализ мультфильма поможет ответить на вопрос, насколько гротеск визуален в принципе, другими словами, каков его визуальный потенциал.

В понимании гротеска мы опираемся на монографию М.М. Бахтина «Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса» [Бахтин]. Он выделяет следующие приемы гротескного реализма: амбивалентность (все может иметь и положительное, и отрицательное значение) [Там же: 46], «неготовность», снижение (доведение всего идеального и высокого до уровня телесного, низового) [Там же: 359]. Гротескное тело растет и выходит за свои пределы. Оно проявляет себя через совокупление, беременность, роды, еду, испражнение, в то время как в классической эстетике такие моменты скрываются. При изображении такого тела акценты сосредоточены на выпирающих частях, которые открыты для мира, или тех частях, через которые мир «заходит» в него [Там же: 35].

Так, первый сюжет, воплощенный в сказке «Как гулял один рассеянный» Дж. Родари

[Родари] и мультфильме «Рассеянный Джованни» [Петров], использует образность гротескного тела. Главный герой, маленький мальчик Джованни, настолько рассеян, что теряет части своего тела, причем те, пропажу которых не заметить крайне трудно: две ноги, пальцы, ухо, нос. Это происходит в игре, герой продолжает веселиться, и на его здоровье такая жизненно важная потеря, конечно, не влияет.

Кульминацией сказки и мультфильма является момент, когда люди со всего города начинают возвращать части тела ребенка его маме. Таким образом, составляющие тела Джованни объективизируются, полностью отделяясь от самого субъекта – мальчика. Мать, как и другие жители города, также не воспринимает их как что-то живое, спокойно принимает руки и ноги своего ребенка от людей и лишь расстраивается, что ее сын такой рассеянный. Так в центре сюжета происходит взаимопроникновение субъектного и объектного планов – одна из ключевых примет гротеска, характерная, в данном случае, как для сказки, так и для мультфильма [Смирнов: 51]. Сам факт смешения живого и неживого, всеобщего веселья вопреки всему также близок гротеску. Он выражен в данном случае на сюжетном уровне, визуальное здесь оказывается иллюстративным.

В тексте Дж. Родари ноги и пальцы теряет настоящий ребенок. В мультфильме

возможность такой потери более понятна: Джованни – кукольный мальчик, которого приобрела себе женщина. Выглядит он, однако, тоже неправдоподобно. Части его тела как бы «сшиты» (соединены штриховой линией) между собой и состоят из синего и телесного цветов. Между мальчиком-куклой и остальным миром мультфильма проводится черта, по отношению к которой он считается «другим». Только с ним происходят подобные метаморфозы, и это делает его отличным от других персонажей.

Мультфильм характеризует постоянное присутствие гротескного тела. Так, мама, собирая по частям своего сына, путает ногу и руку между собой. Это происходит в тот момент, как люди со всего города несут потерянные мальчиком пальцы и ноги. В мультфильме эти события происходят одновременно, но позволяют обратить достаточно внимания на получившееся несуразное тело, на возможность такого совмещения в принципе. Действие кажется более насыщенным, а гротеск более выраженным. Кроме того, выпирающие части тела придают всему сюжету сниженный, гротескный характер. Не стоит забывать также, что образ собранного, заново сшитого мальчика ненатурального цвета будет присутствовать до конца мультфильма, в то время как литературный вариант сюжета нивелирует данное впечатление, позволяет представить полностью восстановленное тело.

На уровне сюжета в мультфильме действует так называемое «фантастическое предположение»: такой тип отношений гротеска с фантастическим выделяет Ю.В. Манн [Манн: 95]. Фантастическое в данном случае изначально кажется как бы навязанным по отношению к явлениям и персонажам. Чтобы в дальнейшем объяснить логику развития действия, в начале следует допустить данное положение вещей. Поэтому после сделанного в начале предположения, что перед нами кукла, для зрителя стирается ощущение неестественности происходящего. Потеря частей тела выглядит более естественной, а рассеянность главного героя для ребенка-зрителя служит отрицательным примером в его собственной жизни.

Сказка Дж. Родари относится к другому типу фантастического, в котором существование определенных фантастических качеств является следствием их развития [там же: 77]. Так, сначала потеряв носок, мальчик начинает терять ноги. Его рассеянность приобретает гротескный характер. Это происходит не сразу, очевидно постепенное возрастание невнимательности героя.

Гротескный сюжет существует здесь в двух разных воплощениях. Однако основная идея, положенная в его основу (потеря частей тела от рассеянности), сама по себе визуальна, поэтому текст мало чем уступает мультфильму. И в тексте, и в мультфильме присутствует совмещение объектного и

субъектного планов, снижение и гротескное изображение явления. Однако тот факт, что мальчик в мультфильме становится куклой, может говорить о том, что визуальная потеря частей тела даже у ненастоящего человека уже достаточно впечатляет. Сказка, между тем, нуждается в более сильных инструментах, чтобы добиться того же эффекта. В частности, литературный сюжет делает мальчика, потерявшего части тела, живым, а не кукольным. Таким образом, он усиливает сюжетную составляющую, делает ее более авантюрной, в то время как в мультфильме достаточно самого образа гротескного тела.

Следующий сюжет – сказка О. Туманяна «Говорящая рыбка» [Туманян] и мультфильм Р. Саакянца «Ух ты, говорящая рыба» [Саакянц] – изначально напоминает «Золотую рыбку» А.С. Пушкина. Рыбак ловит волшебную говорящую рыбу, та просит ее отпустить, рыбак соглашается, даже не требуя что-то взамен. В ответ на его жалобы о голоде и бедности появляется чудовище и предлагает помочь, как оказывается позже, не просто так. Как только старик и старуха поняли, что им угрожает, рыбка явилась в облики молодого мужчины и при помощи своей смекалки помогла избавиться от беды.

Воплощение сюжета в сказке и мультфильме схоже на уровне текста. Единственное отличие – это то, что именно дает чудовище старику и старухе, чтобы спасти их от голода. В сказке – корову, в мультфильме – стол,

всегда полный яств, аналог скатерти-самобранки. В сказке чудовище сразу оговаривает условия обмена: корова дается на три года, по прошествии которых придется ответить на три вопроса. В мультфильме старик узнает об условиях, уже согласившись на обмен. Данные различия только подчеркивают упомянутую выше разницу между особенностями визуального в литературе и мультфильме. Мультфильм изображает грядущее для старика и старухи изобилие непосредственно: как стол с большим количеством еды, в то время как в сказке для изображения сытой жизни избрана корова, менее яркий, но более емкий образ.

Главные различия сконцентрированы на визуальном уровне. Если образ чудовища в сказке не прописан вовсе, в мультфильме он явно проработан. Чудовище все время меняет облик: то появляются четыре ноги, то исчезают и остаются две, причем одна изображена как обычная стопа, а другая как копыто. У чудовища меняется количество и форма носа и рта. Одним ртом он говорит со стариком, с помощью другого курит трубку. То вдруг на спине появляются заснеженные ели, а само чудовище превращается в белобородого деда мороза (уже с одним ртом). У чудовища есть хвост, который то пропадает, то исчезает. На хвосте в определенный момент появляются глаза (по одному на каждый «позвонок»). Все эти изменения происходят непрерывно, один образ перетекает в другой,

воплощая тем самым постоянно неготовое гротескное тело. Интересно, что гротескным изменениям подвергается только образ чудовища, т.е. принципиально «другого», в то время как литературный гротеск распространяется на целые явления.

Образ чудовища амбивалентен не только внешне. Гротеск, как доказал М.М. Бахтин [Бахтин: 15], смешивает жизнь и смерть, верх и низ. Чудовище дарит изобилие, но сулит смерть, а победа над ним осуществляется не с помощью оружия, а благодаря веселому абсурду.

Таким образом, несмотря на одинаковое сюжетное построение, можно заметить, что гротеск реализуется лишь в мультфильме, и только на уровне визуальной образности. Дополнительно это подтверждает диалог чудовища с мужчиной, пришедшим на помощь старику и старухе. В самом диалоге нет примет гротеска, хоть он абсурден и не подчиняется какой-либо логике: здесь орел летает верхом на хромой блохе, тень от блохи накрыла зайца и насмерть убила, из шкуры зайца вышел тулуп и пошел, куда глаза глядят. Мультфильм дополняет данные образы гротескными перевоплощениями одного тела в другое: изображает тулуп с ушами, город превращает в море, море в лужу, и наоборот. Образы постоянно меняются в размерах и пропорциях относительно друг друга, рождая гротескное совмещение планов и амбивалентность. В отличие от текста,

который оставляет возможность читателю самому представить загадку, мультфильм направляет воображение реципиента, диктуя определенный смысл.

Гротеск появляется и в мультфильме «Потец» А. Федулова [Федулов], созданному по одноименной поэме А. Введенского (1936–1937). Сам текст, если описать его словами автора, является «звездой бессмыслицы» [Введенский: 152]. В нем доминирует абсурд, гротескное сведено к минимуму. Мультфильм, между тем, совмещает в себе приемы и того, и другого. Сюжеты поэмы и мультфильма почти идентичны. Сыновья перед смертью своего отца пытаются узнать у него, что такое потец, и получают разные ответы (холодный пот, выступающий на лбу умершего, роса смерти). Их внешность не описана, и мультфильм дает нам свою версию их облика. Здесь, как и в других визуальных образах, возникает гротеск.

Так, сами сыновья обладают телами младенцев и головами взрослых людей: у них есть усы, борода, проплешины на головах. Тело умершего отца напоминает новорожденное. Дети, как и их отец, постоянно меняются в размерах, что теоретически соответствует приему амбивалентности (сочетание молодого и старого), совмещению планов, вечной «неготовности» гротескного тела. Отдельно следует выделить кадр, где отец моется, полностью оголив свое тело, и превращается в поляну, полную ягод, которые впоследствии

едят сыновья. Таким образом, именно визуализация сюжета (абсурда вопросов и ответов) приводит к гротеску.

Гротеск помогает насыщать сюжет дополнительными смыслами. Так, амбивалентность в образах сыновей подчеркивает их до конца еще не состоявшееся взросление, которое произойдет лишь после смерти отца. Неловко в их младенческом образе присутствуют даже птичьи лапы. Сыновья еще как бы не состоялись, они продолжают меняться. А отец – человек зрелый, что видно по его телу, в отличие от прозрачного птичьего тела сыновей. Он «кормит» их, доставая еду из ниоткуда.

Обобщая сказанное о трех разных сюжетах, можно отметить, что в первом случае сюжет сказки приходится смягчить из-за изначально большей визуальной силы мультфильма. Во втором и третьем сюжетах текст совсем не подразумевает гротеска, а в мультфильме получается включить гротескную образность, не меняя самого текста и наполняя его новыми смыслами. Из трех описанных сюжетов во всех анимационных воплощениях и лишь в одном текстовом встречается гротеск.

Если два негротескных сюжета из рассмотренных в данной статье, были созданы до 1940-х гг., другие – после 1961 г. Вторая половина XX в., по мнению С.Е. Юркова, – время, когда многие явления можно было характеризовать как гротесковые в связи с потерей

и трансформацией смысла в философии постмодернизма [Юрков: 127–130]. Гротеск возникает там, где в жизнь проник «страх» и осознается ее абсурдность. Он выражает распад традиционных связей и концентрирует смысл явлений жизни. Для него характерна карнавальная смена центра и границы. Все это объединяет его с постмодернизмом. Присутствие постмодернистского мироощущения и инструментария в советской анимации для детей подтверждает также О.И. Плешкова, объясняя это явление стремлением разрушить идеолого-мифологические установки советской культуры [Плешкова].

В то же время гротеск возникает и вне связи с постмодернизмом. Если Р. Сааякянца с уверенностью можно отнести к авторам эпохи постмодерна (об этом говорят скрытые цитаты, «модернизация» сказок О. Туманяна), то Дж. Родари и А. Введенский сторонники иного мировоззрения. Стремление к ярким образам, изображению иного мира, языковой и образной игре, а у Родари еще и к воздействию на воображение ребенка, рождает гротескные образы в их произведениях. Гротеск помогает им перенести читателя из одного плана в другой, начать игру на границе между иллюзией и реальностью.

Таким образом, к сказанному В.В. Курчевским следует добавить, что гротеск в анимации для детей не ограничивается лишь средством типизации и приемом изображения конкретного образа, а может быть про-

явлен на сюжетном уровне, выражая авторскую точку зрения (как в мультфильме «Потец»). В связи с идеями статьи Nevzdrasmion [Nevzdrasmion] можно отметить также, что гротеск выражает не только постмодернистский дискурс и страх жизни. Он может стать отражением авторской игры образами в тексте, средством изображения «другого» (как главный герой у Дж. Родари, чудовище О. Туманяна, сыновья в поэме А. Введенского).

Подводя итог, сформулируем ряд выводов. Гротеск может быть проявлен на разных уровнях организации текста. На сюжетном уровне в анимации гротеск использует те же приемы, что и гротеск «литературный», однако не обязательно полностью идентичен ему. Для изображения гротеска в тексте образность мультфильма может оказаться слишком эффектной и потребовать трансформаций. Чаще всего в анимации гротеск проявляется на уровне образов, в том числе непроработанных в текстовых вариантах сюжета (как у О. Туманяна, А. Введенского). В мультфильме гротеск встречается чаще, так как здесь внешность героя – неперемное условие его (героя) существования. С этой стороны гротеск приобретает существенный визуальный потенциал и находит дополнительные инструменты для выражения. Он использует визуальное пространство – сочетание в образах объектного и субъектного планов. Но не все образы в анимации гротескны. Зачастую гротескным становится

образ «другого», того, кто отличается от других нарисованных персонажей этого фильма, ведь визуальный потенциал мультфильма неисчерпаем, и что нормально, а что нет в нарисованном мире, можно выяснить путем сравнения. Изначальная ориентация мультфильма на яркие образы, их чередование и своего рода «искусственность» позволила наполнить сюжет и образы гротеском и в то же время не ограничить его содержание лишь визуальной составляющей. Существенно и то, что гротеск воплощает также противостояние официальной жизни, с ее страхами, абсурдностью и серьезностью, олицетворяя изменение и радость обновления.

Литература

Асенин, С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М.: Искусство, 1974.

Асенин, С.В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. М.: Искусство, 1986.

Бахтин, М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / Бахтин М.М. Собр. соч. В 7 тт. Т. 4 (2). М.: Русское слово, 2010. С. 7–517.

Базилевский, А.Б. Гротеск в литературах Восточной Европы // Художественные ориентиры зарубежной литературы XX века. М.: ИМЛИ РАН, 2002. С. 440–452.

Бельтраме, Ф. Эстетика гротеска: проблема теоретического обоснования // Гротеск в

литературе: Материалы конференции к 75-летию профессора Ю.В. Манна. М.; Тверь: РГГУ, 2004. С. 14–19.

Введенский, А.И. Полное собрание произведений. В 2 тт. М.: Лит.-худож. агентство «Гилея», 1993.

Гвон Гюн Гжа. Художественно-эстетическая специфика звука в анимационном кино: дис. ... канд. искусствоведения. М., 2005.

Евтеева, И.В. Процесс жанрообразования в советской мультипликации 60–80-х годов. От притчи – к полифоническим структурам: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. Л., 1990.

Кривуля, Н.Г. Лабиринты анимации: Исследование художественного образа российских анимационных фильмов втор. пол. XX в. М.: Грааль, 2002.

Кривуля, Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. Краснодар: Аметист, 2006.

Кузнецова, Е.М. О специфике мультипликации // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. 2013. № 23 (166). С. 261–264. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-spetsifike-multiplikatsii> (дата обращения: 04.12.2018).

Курчевский, В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: о природе гротеска и метафоры: учеб. пособие. М.: ВГИК, 1986 (1987).

Магда, Т.И. Гротеск как феномен культуры // Философия XX века: школы и концепции / Научная конференция к 60-летию

философского факультета СПбГУ, 21 ноября 2000 г. Материалы работы секции молодых ученых «Философия и жизнь». СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. С.134–136.

Манн, Ю. О гротеске в литературе. М.: Советский писатель, 1966.

Мейерхольд, Вс.Э. Балаган / Мейерхольд Вс.Э. Статьи, письма, речи, беседы: в 2 ч. Л.: Художник, 1984.

Плешкова, О.И. Постмодернизм в советском искусстве для детей: мультипликация и литература // Вестник БГПУ: Гуманитарные науки. 2006. Вып. 6. С. 55–60.

Родари, Дж. Рассеянный мальчик / Пер. с итал. Н. Лебедева. М.: Эксмо, 2014.

Туманян, О. Говорящая рыбка: Сказки: [Для младш. школьного возраста] / Пер. с арм. Я. Хачатрянца; Рис. Г. Ханджяна. М.: Детгиз, 1956.

Черных, Е. Анимация – искусство иносказания // Искусство в школе. 2006. № 6. С. 121–124.

Шапошникова, О.В. Гротеск и его разновидности: дис. ... канд. филол. наук. М., 1978.

Юрков, С.Е. Гротеск в философском мышлении постмодерна (Р. Барт, Ж. Бодрийяр) // Рабочие тетради по компаративистике / Гуманитарные науки, философия и компаративистика. СПб.: Социол. о-во им. М.М. Ковалевского, 2003. С. 127–130.

Nevzdrasmion. Гротеск как конструктивный принцип мультфильма «Пластилино-

вая ворона». [Электронный ресурс]. URL: <https://nevzdrasmion.livejournal.com/17874.html>, свободный. Загл. с экрана. (дата обращения: 19.09.2018).

Фильмография

Рассеянный Джованни / реж. А. Петров, 1969.

Ух ты, говорящая рыба / реж. Р. Саакянц, 1963.

Потец / реж. А. Федулов, 1992.

References

Asenin, S. (1974). *Volshebnyi ekran. Esteticheskie problemy sovremennoy mul'tiplikatsiy* [Wizards of motion-picture screen. Esthetic problems of modern animation]. Moscow: Iskusstvo.

Asenin, S. (1986). *Mir mul'tfil'ma: idei i obrazy mul'tiplikatsii socialisticheskikh stran* [World of cartoon: socialist countries' ideas and images in animation]. Moscow: Iskusstvo.

Bakhtin, M. (2010). *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura Srednevekov'ya i Renessansa* [Rabelais and his world]. Collected works in 7 Vols. Moscow: Russkoe slovo.

Bel'trame, F. (2004). *Estetika groteska: problema teoreticheskogo obosnovaniya* [The aesthetics of the grotesque: the problem of theoretical argumentation]. *Grotesk v literature: Materialy konferentsii k 75-letiyu professora Yu. V. Manna* [Grotesque in literature: Proceedings of the conference devoted to the 75th anniversary

of Professor Yu.V. Mann]. Moscow; Tver': RGGU, 14–19.

Bazilevskij, A.B. (2002). *Grotesk v literaturakh vostochnoj Evropy* [Grotesque in the literature of Eastern Europe]. *Khudozhestvennye orientiry zarubezhnoj literatury XX veka* [Artistic orientations of foreign literature of the XX century]. Moscow: IMLI RAN, 440–452.

Vvedenskij, A.I. (1993). *Polnoe sobranie proizvedeniy* [Complete collection of works]. Moscow: Gileya.

Chernykh, E. (2006). *Animatsiya – iskusstvo inoskazaniya* [Animation is an art of allegory]. *Iskusstvo v shkole* [Art at school], 6, 121–124.

Gvon Gyun Gzha. (2005). *Khudozhestvenno-esteticheskaya spetsifikazvukavanimatsionnom kino* [Artistic and aesthetic specifics of sound in animated films] (PhD Thesis, Russian State University of cinematography named after S. A. Gerasimov, Moscow).

Evteeva, I.V. (1990). *Protsess zhanroobrazovaniya v sovetskoy mul'tiplikatsii 60-80-kh godov. Ot pritchi – k polifonicheskim strukturam* [The process of genre formation in the Soviet animation of the 60–80s. From the parable to polyphonic structures] (PhD Thesis, University of theater, music and cinematography named after N.K Cherkasov, Leningrad).

Krivulya, N.G. (2002). *Labirinty animatsii: Issledovanie khudozh. obraza ros. animac. fil'mov vtor. pol. XX v.* [Labyrinths of animation: A

study of the artistic image of Russian animated films of the second half of the XXth century]. Moscow: Graal.

Krivulya, N.G. (2006). *Ozhivshie teni volshebnogo fonarya* [Revived shadows of the magic lantern]. Krasnodar: Ametist.

Kuznetsova, E.M. (2013). O spetsifike mul'tplikatsii [About the specifics of animation]. *Nauchnye vedomosti BelGU. Seriya: Filosofiya. Sotsiologiya. Pravo* [Research papers of BelsU. Series: Philosophy. Sociology. Law], 23 (166), 261–264.

Kurchevskij, V.V. (1986). *Izobrazitel'noe reshenie mul'tplikatsionnogo fil'ma: o prirode groteska i metafory* [Pictorial animation decision: on the nature of grotesque and metaphor]. Moscow: VGIK.

Magda, T.I. (2001). Grotesk kak fenomen kul'tury. Filosofiya XX veka: shkoly i kontseptsii [Grotesque as a phenomenon of culture: schools and concepts]. *Nauchnaya konferentsiya k 60-letiyu filosofskogo fakul'teta SPbGU, 21 noyabrya 2000 g. Materialy raboty sekcii molodyh uchyonnyh «Filosofiya i zhizn'»* [Scientific conference dedicated to the 60th anniversary of the Faculty of Philosophy of St. Petersburg State University, November 21, 2000. Materials of the workshop of young scientists "Philosophy and Life"]. Saint Petersburg: Saint-Petersburg scientific community, 134–136.

Mann, Yu. (1966). *O groteske v literature* [About grotesque in literature]. Moscow: Sovetskii pisatel.

Mejerhol'd, Vs.E. (1984). *Balagan. Stat'i, pi'ma, rechi, besedy* [Balagan. Articles, letters, speeches, conversations]. Leningrad: Khudozhnik.

Nevzdrasmion. *Grotesk kak konstruktivnyy printsip mul'tfil'ma «Plastilinovaya vorona»* [Grotesque as a constructive principle of the cartoon "The Plasticine Crow"]. Retrieved from <https://nevzdrasmion.livejournal.com/17874.htm> (date of access: 19.09.2018).

Pleshkova, O.I. (2006). Postmodernizm v sovetskom iskusstve dlya detey: mul'tplikatsiya i literatura [Postmodernism in Soviet art for children: animation and literature]. *Vestnik BGPU: Gumanitarnye nauki* [Bulletin of Belarusian State Pedagogical University: Humanities], 6, 55–60.

Rodari, Dzh. (2014). *Rasseyannyj mal'chik* [The distracted boy] (N. Lebedev, Trans.). Moscow: EKSMO.

Shaposhnikova, O. V. (1978). *Grotesk i ego raznovidnosti* [Grotesque and its varieties] (PhD Thesis, Moscow State University named after M. Lomonosov, Moscow).

Tumanyan, O. (1956). *Govoryashchaya rybka* [Talking fish] (Ya. Khachatryants, Trans.). Moscow: DETGIZ.

Yurkov, S.E. (2003). Grotesk v filosofskom myshlenii postmoderna (R. Bart, Zh. Bodriyyar) [Grotesque in the philosophical thinking of postmodernism (R. Barth, J. Baudrillard)]. *Rabochie tetradi po komparativistike, Gumanitarnye nauki*,

filosofiya i komparativistika [Papers on Humanities, Philosophy and Comparative Studies]. Saint-Petersburg, 127–130.

Filmography

Petrov, A. (Director). (1969). *Rasseyannyj Dzhovanni* [The distracted Giovanni] [Motion Picture]. USSR.

Saakyants, R. (Director). (1983). *Ukh ty, govoryashchaya ryba* [Wow, a talking fish] [Motion Picture]. USSR.

Fedulov, A. (Director). (1992). *Potets* [Potets] [Motion Picture]. Russia.

THE ISSUE OF GROTESQUE VISUALITY IN CHILDREN'S LITERATURE AND IMAGE MULTIPLICATION

Ekaterina Yu. Leonova, Postgraduate Student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; e-mail: leonova.ekaterina.u@gmail.com.

Abstract. The article aims to compare grotesque in children's literature and image multiplication. For this purpose, 3 screened plots of different authors (Armenian, Italian and Russian literature) are chosen, such as "A talking fish" by O. Tumanyan, "The scattered boy" by G. Rodari, "Potets" by A. Vvedensky. The author aims to prove that grotesque appears in the plot and image level in the literary source as well as in its visual representation and that could be connected with different functions of "grotesque body" in literary narrative and on the screen. After comparison of the plots the hypothesis about the visuality grade of grotesque is made and special tools for creating visual forms are identified.

Key words: grotesque, image multiplication, animation, visuality, Armenian literature, Italian literature, Russian literature.

