

УДК 821

*Т.В. Зверева***ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РАССКАЗОВ А.П. ЧЕХОВА В АНИМАЦИИ  
КОНЦА XX – НАЧАЛА XXI вв.**

В центре данной статьи проблема взаимодействия литературы и анимации. На примере чеховских экранизаций автор исследования показывает процессы, характерные для культуры постмодернизма. Иллюстративная модель анимации, свойственная советскому времени, на рубеже XX и XXI столетий сменяется интерпретационной моделью. Современная анимация сосредоточена не столько на передаче фабулы чеховских рассказов, сколько на постижении скрытых в тексте авторских интенций. Предметом подробного анализа становятся мультфильмы Натальи Орловой («Кому повем печаль свою», «Каштанка»), Сергея Серегина («Белолобый») Алексея Демина («Очумелов»), Натальи Мальгиной («Беззаконие»). В каждом из перечисленных фильмов происходит отклонение от фабулы и поиск принципиально новых изобразительных решений. Экцентрика Чехова получает свое адекватное воплощение именно в анимации, язык которой изначально ориентирован на «сдвиг значения». Также в статье сделан вывод о том, что разрушение коммуникации, определяющее творческий метод Чехова, компенсируется способностью камеры видеть сквозь сказанное, преодолевать вслед за писателем логоцентрическую установку русской культуры.

*Ключевые слова:* интермедальность, экранизация, анимация, Чехов, автор, нарратив.

DOI: 10.35634/2412-9534-2020-30-5-870-876

Еще формалисты заговорили о кинематографичности русской классики в целом и чеховских рассказов в частности [13; 16; 17]. Сегодня кинематографическую природу созданного Чеховым мира признали ведущие киноведы: «Чеховский взгляд может быть уподоблен объективу фотографическому, или кинообъективу, точнее, фотографическому объективу, моментальному снимку, но снимку фотохудожника» [8]; «Творчество Чехова прямо упирается в кинематограф и как бы передает ему эстафету с помощью новых изобразительно-выразительных средств освоения жизни» [14]. Все это позволило сделать Л.Е. Бушканец следующий радикальный вывод: «...специфика чеховского мировосприятия и повествования обусловила предельную, наибольшую в русской классической литературе концентрацию элементов языка кино» [2. С. 93]. Дальнейшие исследования в данной области подтверждают или опровергают правоту данного высказывания, но, действительно, в случае с Чеховым мы имеем дело с тем, что Л. Геллер назвал «кинописью» или «кинописьмом» [3. С. 125].

Анимационная образность отлична от литературной, но герои Чехова с удивительной легкостью отвечают условному языку мультипликации. Вот почему режиссеры (М. Цехановский, Г. Ломинадзе, Л. Зарубин, А. Викен, Н. Шорина, Д. Назаров, Н. Орлова, А. Демин, С. Серегин, Хихус, Н. Мальгина, О. Холодова и пр.) с удовольствием обращались и обращаются к экранизациям рассказов писателя В отечественной филологии вопрос о мультфильмах, обращенных к чеховским текстам, был поставлен Е.Н. Тузовой, однако исследовательница остановилась только на анализе одного фильма – «Очумелове» Алексея Демина. В статье дан блестящий анализ визуально-музыкального ряда, но не решены методологические вопросы, связанные с принципами взаимодействия чеховской прозы с таким видом искусства, как анимация.

Прежде, чем перейти к разбору экранизаций, остановимся на некоторых особенностях чеховского повествования, в целом хорошо известных литературоведческой науке, но необходимых для настоящего исследования. Как известно, творчество Чехова означено кризисом слова; традиционная установка на реплики героев давала очевидный сбой вследствие принципиально нового взгляда на природу высказывания. Диалоги чеховских героев не столько открывали, сколько прикрывали реальность внутреннего мира. Думается, что одна из причин близости Чехова к кинематографическому взгляду как раз и заключена в том, что по самой своей сути камера может обходиться без слов, ее первозадача – видеть сквозь сказанное, преодолевать присущую литературе логоцентричность. И если кинематограф сразу интуитивно осознал визуальную составляющую чеховской прозы (множество экранизаций, созданных уже на заре XX в.), то анимация долгое время обходила стороной произведения писателя. Снятые в советскую эпоху мультфильмы были направлены на буквально-точное воссоздание чеховского текста, и режиссеры-постановщики почти не пользовались возможностями анимационного языка для постижения авторского замысла. Можно сказать, что создателей привлекала

прежде всего критика существующего порядка вещей, как правило, направленная исключительно на прошлое. При всей своей актуальности Чехов неминуемо становился писателем, чье творчество свидетельствовало о пороках канувшего в небытие времени.

В настоящей работе мы остановимся на мультипликации конца XX – начала XXI вв. Подобный хронологический отбор обусловлен очевидной разностью подходов к экранизациями русской классики. Цель данного исследования – выявить скрытые смыслы чеховского творчества, оказавшиеся видимыми именно благодаря кинематографическому взгляду. Язык анимации позволяет воссоздать сверхпроводимое смысловое пространство, в котором обретают плоть не запечатленные в прямом высказывании авторские идеи. В этом аспекте поиск в анимации аналогичен экспериментам, осуществленным в начале XX в. Г. Крэггом и В. Мейерхольдом. Говоря о сверхмарионетке и биомеханике, режиссеры добивались той необходимой условности и дистанцированности от реальности, которые парадоксальным образом как раз в полной мере и вы-являли (про-являли) ее. Бумажные, рисованные, кукольные персонажи мультфильмов (своеобразные сверхмарионетки) разыгрывают человеческую комедию, являющуюся главным объектом изображения в творчестве Чехова. Именно в мультипликации в полной мере выражена чеховская эксцентрика, которая базировалась на резких «стыках» трагического и комического. Важно и то, что, в отличие от кинематографа, претендующего на замещение реальности, анимация всегда помнит о принципиальной условности создаваемого ею мира. При этом происходит предельное усложнение языка, поскольку, с одной стороны, мы имеем дело с тем, что Ю.М. Лотман назвал «изображением изображения» [5. С. 323], с другой – «в пространстве текстов анимации сходятся и взаимодействуют несколько культурных кодов, что позволяет говорить о функционировании динамически-диалогической модели любого мультфильма» [4. С. 253].

Поиски новых принципов воплощения чеховской прозы в отечественной анимации начинаются еще в конце XX в., когда Наталья Орлова выпускает мультфильм «Кому повем печаль свою» (1988). В основу этого шедевра положены рассказы «Госка» и «Ванька», также имеются скрытые аллюзии и на другие чеховские тексты (например, «Спать хочется»). Внимание создателей привлекает не столько событийная канва (она намечена пунктирно), сколько чеховский образ мира. Уже сама техника «стеклянной живописи» позволяет воплотить идею призрачности жизни. (Визуальный ряд напоминает знаменитую «Корову» Андрея Петрова, однако напомним, что Орлова выпускает свой фильм на год раньше. Парадоксально, но такие различные по своей сути миры, как чеховский и платоновский, неожиданно обнаруживают целый ряд точек соприкосновения.) «Совершенно отчетливо ощущение, что картина написана на стекле или целлулоиде прямо сейчас. Невидимый художник пишет ее словно на наших глазах, ежесекундно меняя линию, оттенки, световые пятна. Картина оживает, движется не благодаря монтажным склейкам или включению камеры. Нет, она вздыхает и трепещет от прикосновений пера и кисти», – так характеризует техническую сторону орловской палитры Лариса Малюкова [6]. Несмотря на то, что эти слова адресованы другому мультфильму Орловой («Моби Дик»), они в полной мере могут быть приурочены и к чеховской экранизации.

Прежде всего, «Кому повем печаль мою» – это осуществленный средствами анимационного языка рассказ о бессилии слова выразить человеческое горе. В центре изображения – мрачный город, живущей таинственной устрашающей жизнью; мерцающее пространство полностью поглощает героев, человеческие фигуры то возникают, то растворяются в багряной мгле. Этот пугающий мир не способен услышать ни горя старика, ни жалобы ребенка. Вслед за Чеховым Наталья Орлова свидетельствует о пустоте небес, главной для нее становится проблема отсутствия адресата – жалобы Ионы и Ваньки не могут пробиться сквозь рембрандтовскую тьму. В чеховедении уже давно не нова мысль, что художественный мир Чехова являет собой последовательное разрушение коммуникации на всех уровнях [11]. «Кому повем печаль свою» уже самим названием заявляет эту центральную проблему. Бессловесность Ионы вписана в классическую линию русской литературы, свидетельствующей о безъязыкости «маленького человека» («Иона оглядывается на седока и шевелит губами... Хочет он, по-видимому, что-то сказать, но из горла не выходит ничего, кроме сипения» [15. Т. 2. С. 196]). «Сипение» Ионы – и продолжение бунта-шепота пушкинского Евгения из «Медного всадника», и окончательная аннуляция «междометий» и «частиц», которыми замещена речь гоголевского Башмачкина). Равным образом бессловесен и Ванька Жуков, т.к. его слова остаются на листе бумаги и также не слышимы/не видимы миру. Если в чеховских текстах невозможность высказывания персонажей отчасти компенсируется авторским словом, то в мультфильме Иона и Ванька лишены «поддержки автора», их горе в буквальном смысле слова не-высказано, а лишь показано, т.е. всецело овнешнено.

Показательно, что в названии мультфильма вынесен эпитафия из рассказа «Тоска». Как известно, Чехов пренебрегал эпитафиями, видя в них знак литературности, от которой постоянно дистанцировался. В качестве эпитафия взяты слова из неканонического христианского текста – «Плача Иосифа Прекрасного»:

Кому повем печаль мою,  
призову ко рыданию?  
Токмо Тебе, Владыко мой,  
известен Тебе плач сердечной мой [1. С. 728].

Если в «Плаче» Творец – последняя инстанция, к которой обращено воззвание человека, то у Чехова главные герои лишены и этой опоры. Благодаря выбранному названию мультфильм может быть соотнесен с древнейшим жанром плача, хотя сам плач полностью заменен музыкой Вячеслава Артемова.

Визуальный план орловского фильма восходит к реальности, воссозданной Чеховым в рассказе «Спать хочется», где пространство являет собой причудливую игру теней и предметов: «От лампадки ложится на потолок большое зеленое пятно, а пеленки и панталоны бросают длинные тени на печку, колыбель, на Варьку... Когда лампадка начинает мигать, пятно и тени оживают и приходят в движение, как от ветра» [15. Т. 4. С. 67]. «Лампадка мигает. Зеленое пятно и тени приходят в движение, лезут в полуоткрытые, неподвижные глаза Варьки и в ее наполовину уснувшим мозгу складываются в туманные грезы» [15. Т. 4. С. 68]. «Зеленое пятно и тени от панталон и пеленок колеблются, мигают ей и скоро опять овладевают ее мозгом» [15. Т. 4. С. 70]. Не менее причудливо пространство и в «Тоске» («...оумт, полный чудовищных огней, неугомонного треска и бегущих людей» [15. Т. 2. С. 195]). Мир Натальи Орловой по-настоящему страшен – точно в бредовом сне плаваются формы, перетекая друг в друга, рваные стыки кадров сменяются мягкими наплывами, отчего возникает ощущение крайне неспокойного ритма реальности. Рембрандтовское решение визуального плана утверждало принципиально новое видение и выявило новые константы чеховского творчества.

В финале мультфильма возникает Млечный путь, по которому уходят бабушка и Ванька. В чеховском рассказе образ иной реальности только намечен («Все небо усыпано мигающими звездами, и Млечный Путь вырисовывается так ясно, как будто его перед праздниками помыли и потеряли снегом...» [15. Т. 3. С. 107]), в фильме же эта реальность получает буквальное воплощение, и чеховский «Ванька» неожиданно пересекается с рождественским рассказом Ф.М. Достоевского «Мальчик у Христа на елке» (в скобках отметим, что в мультфильме имеется целый ряд аллюзий на Достоевского). Путь Ваньки и его бабушки – путь вверх, к миру, находящемуся за пределами земного. Финал мультфильма оказывается открытым, поскольку последние кадры могут восприниматься и как сон героя. Показательно, что «верхний мир» прорисован такими же мрачными красками, как и «нижний».

Следующей экранизацией, созданной Натальей Орловой, стала «Каштанка» (2005). Еще в 1952 г. Михаил Цехановский выпустил мультфильм до сегодняшнего дня считающийся образцом реалистичности в сфере анимации. Наталья Орлова уходит не столько от характерной для 1950-х гг. ротоскопической техники, сколько от бытующего в советскую эпоху отношения к Чехову как писателю, чье творчество всецело укладывается в метод критического реализма. Мир «Каштанки» не менее зыбок, нежели реальность, в которую были погружены герои «Тоски» и «Ваньки». Ощущение призрачности возникает благодаря множеству снов-видений Каштанки. Собственно, это и есть нерв чеховского рассказа. В начале сквозь сумрак наплывающих планов возникают контуры прошлой жизни («Федюшка с дотолом в руке, погнался за пуделем, потом вдруг сам покрылся мохнатой шерстью, весело залаял о очутился около Каштанки. Каштанка и он добродушно понюхали друг другу носы и побежали на улицу» [15. Т. 4. С. 41]). «...Затем в воображении ее появлялись какие-то две неясные фигуры, не то собаки, не то люди, с физиономиями симпатичными, милыми, но непонятными; при появлении их Тетка виляла хвостом, и ей казалось, что она где-то когда-то видела и любила...» [15. Т. 4. С. 47]). В финале, напротив, Каштанка из смутного сна возвращается в реальность, только что казавшуюся сном. («Вспомнила она комнату с грязными обоями, гуся, Федора Тимофеевича, вкусные обеды, ученье, цирк, но все это представлялось ей теперь, как длинный, перепутанный тяжелый сон...» [15. Т. 4. С. 56]). Подчеркнем, Орлова проблематизирует саму проблему соотношения сна и реальности. Как и в рассказе Чехова, за этими ускользающими от сознания формами проглядывает бездна («Когда стало совсем темно, Каштанкою овладели отчаяние и ужас» [15. Т. 4. С. 39]), «...ей опять стало чудиться, что в потемках стоит

кто-то чужой. Страшнее всего было то, что этого чужого нельзя было укусить, так как он был невидим и не имел формы» [15. Т. 4. С. 49]). Не случайно Чехов был так близок исканиям русских символистов – в творчестве писателя вызревает ощущение зыбкости и непрочности мира. Сквозь грубую материю сквозит иная реальность, практически не поддающаяся словесному выражению. Характерно, что в тексте рассказа преобладают неопределенные местоимения. Категория неопределенности задает особый взгляд на мир. В свою очередь анимационная техника как нельзя лучше передает смутные ощущения от мира, который «кажется» и «чудится» Каштанке. Мультфильм Натальи Орловой – это непрерывная цепь переплетения/сплетения различных реальностей: прошлого и настоящего, сна и яви, жизни и смерти.

Близким по авторскому решению к «Каштанке» стал снятый Сергеем Серегиным мультфильм «Белолобый» (2010). В отличие от Орловой, Серегин смягчает краски – оптика здесь восходит к привычным формам детской мультипликации. Заметим, что в самом чеховском рассказе повествование также лишено резкости и ориентировано на усложнение синтаксического периода, что в свою очередь порождает ощущение большей целостности (связности) мира: «Был уже весенний месяц март, но по ночам деревья трещали от холода, как в декабре, и едва высунешь язык, как его начинало сильно щипать. Волчиха была слабого здоровья, мнительная; она вздрагивала от малейшего шума и все думала о том, как бы дома без нее кто не обидел волчат. Запах человеческих и лошадиных следов, пни, сложенные дрова и темная унавоженная дорога пугали ее; ей казалось, будто за деревьями в потемках стоят люди и где-то за лесом воют собаки» [15. Т. 6. С. 25]. Однако мягкость красок и постепенных переходов вводит в заблуждение, холод чеховского мира сквозит и здесь. Экранизируя рассказ Чехова, режиссер сосредотачивает внимание на присутствии в мире *Иного*: причудливая вязь силуэтов и теней, сны-видения волчицы, хроматическая гамма, решенная исключительно в холодных – голубовато-серых – тонах... Заключительные кадры резко меняют визуальный план – на место приглушенным краскам приходит яркая прозрачная акварель. Весна торжествует победу, вытесняя зимний сон в прошлое. Этот финал расходится с чеховским, и акценты тут совершенно иные. Как и в случае с орловской «Каштанкой», *бывшее* оборачивается сном, граница между видениями и реальностью вновь становится проблематичной.

С совершенно неожиданной точки зрения к творчеству А.П. Чехова подходит Алексей Демин. В его «Очумелове» (2009) соединены/противопоставлены сразу три чеховских рассказа («Хамелеон», «Надлежащие меры» и «Брожение умов»). Мир, созданный режиссером, подчеркнута условен и выстроен на игре двухмерными и трехмерными планами (плоскость – объем). Кроме того, это мир, разлетающийся на кусочки бумаги. Чеховские персонажи не способны выйти за пределы очерченных контуров, каждый из них располагается в собственном пространстве – нарисован на отдельном клочке. Как пишет Л. Малюкова: «В фильме “Очумелов” Алексей Демин осмелился на поступок, за который, уж не знаю, похвалят ли чеховеды. Порвал автора в клочки. Бумажные огрызки эти на экране бережно разложил, нежной графикой прорисовал. Персонажи знаменитого “Хамелеона” так и общаются: каждый со своего клочка: Городовой, полицейский надзиратель Очумелов, пьяница Хрюкин, толпа ротозеев. Все говорят голосом Ильинского (в фондах радио обнаружена фонограмма начала 50-х). И (вот оно, чудо одушевления) бумажные лоскуты прямо на глазах срастаются в тонкую кружевную вязь чеховского письма» [7]. В статье Е.Н. Тузовой дан убедительный анализ анимационного языка Алексея Демина [12]. Разорванная в буквальном смысле слова реальность для исследовательницы становится выражением рушащихся связей мира, утратой классического единства мира. Здесь уместно вспомнить, что свои первые рассказы молодой Чехов принес в журнал со знаковым названием – «Осколки». Кроме того, Демин воочию показал мир, плотно населенный людьми-футлярами; можно сказать, что в мультфильме подспудно присутствует еще и «Человек в футляре». В «Очумелове» футлярность – не столько характеристика отдельного героя (Беликова), сколько свойство человеческого сознания вообще: чеховские персонажи по определению не могут вырваться за пределы собственной идеологии, их существование отмечено тотальным бегством от реальности.

В «Очумелове» торжествует постмодернистский взгляд на мир, с одной стороны, разорванный на «обрывки» и «клочки», с другой – являющий собой «одну великолепную цитату». Так, например, фрагментарная реальность, метонимическое существование предметов и лиц в кадре, а также перевернутые изображения напоминают гоголевский Петербург. Вместе с тем, сам способ прорисовки этого мира (прозрачная акварель) и музыка порождают эмоциональную палитру, созвучную поздним произведениям Чехова и Пушкина (не случайно, финал фильма с плывущими строками-словами вы-

зывает ассоциации с пушкинской трилогией А. Хржановского). Ну, и конечно, «Очумелов» отсылает к известному фильму Игоря Ильинского «Эти разные, разные лица».

«Беззаконие» (2009) Натальи Мальгиной – еще одна откровенная постмодернистская игра приемами и смыслами. Чеховский одноименный рассказ изначально не ориентирован на детскую аудиторию, в свою очередь анимационный фильм Мальгиной также исключительно обращен ко взрослому зрителю и ведущим здесь является ироничное обыгрывание культурных знаков. Так, например, месть бывшей горничной предстает как грозное видение – Агния превращена создателями мультфильма в ангела/демона мести. Тут же на глазах зрителя «религиозный код» трансформирован в «театральный» – обвинения героини переходят в эффектный сценический монолог, после чего происходит закрытие занавеса. Если отечественный кинематограф постоянно сталкивался с проблемой передачи чеховской иронии (о чем очень точно рассуждает В. Филимонов [14]), то в анимации эта сторона чеховского творчества воплотилась наиболее полно. При этом создатели «Беззакония» по-новому подошли к анекдотической структуре рассказа. Игра с текстом привела к актуализации смысловых моделей, которые у Чехова были лишь намечены. В основании жанровой модели анекдота лежит парадокс, связанный с взаимодействием нескольких смысловых планов [10]. По условию повествования, случай с Мигуевым, как и полагается анекдоту, – «это случай из жизни, необычный, нарушающий ее однообразное течение» [10. С. 99]. Финал рассказа – разрешение путаницы, в результате которой Мигуев на какое-то время принимает чужого ребенка за своего (типичная для анекдота ситуация *qui pro quo*). У Чехова сюжет оказывается нулевым и возвращается к своему началу. Наталья Мальгина изменяет смысловый вектор – финал ее мультфильма принципиально разомкнут. Крик Мигуева – крик о несостоявшейся жизни, неполнота и ущербность которой только что были в полной мере осознаны героем. За небольшой промежуток времени Мигуев проживает иную жизнь и перед его взором раскрывается будущее. В результате подобного построения анимационного сюжета происходит трансформация исходной жанровой модели – анекдот превращен в драму. Несмотря на то, что «Беззаконие» не предполагает подобного прочтения, видение авторов мультфильма все же нельзя назвать ошибочным. Подобная интерпретация органична для художественного мира Чехова, где ирония и лирика, трагическое и комическое обнаруживают свою взаимообратимость.

Думается, что представленных примеров достаточно, чтобы увидеть, что на рубеже столетий в отечественной анимации происходит изменение взгляда на чеховское творчество. Разумеется, сегодня еще нельзя делать решительных выводов о специфике подобного рода экранизаций. Однако некоторые закономерности видимы уже сейчас. Так советская анимация опирается на авторское высказывание. Нарративные структуры первичны, тогда как изобразительный и звуковой планы выполняют вторичные функции. Именно поэтому классическим вариантом анимации 1950–1960-х гг. стали мультфильмы, в которых использовалась ротоскопическая техника, опирающаяся на съемку живых актеров. Смыкаясь с реальностью, становясь ее подобием, анимация уходила от собственного языка и уступала место Слову (не случайно, исключительное место занимает закадровое чтение). В мультипликации конца XX – начала XXI вв. режиссеры-постановщики стремятся воссоздать атмосферу чеховской действительности, выявить глубинные авторские интенции. Отсюда опора на визуальный ряд, что вполне согласуется со спецификой творческого метода Чехова, заключающегося в преодолении традиционных для русской литературы форм коммуникации. Именно язык анимации стал звучным нарративным экспериментом Чехова. Как и в случае с кинематографом можно говорить о смене иллюстративной модели интерпретационной. Однако парадокс состоит в том, что приближение к Чехову одновременно оказывается и удалением от него, поскольку, по П. Рикёру, «субъект, который интерпретирует знаки, интерпретирует себя, больше не является *Cogito*» [9. С. 16]. Не отвечая на вопрос, «что хотел сказать автор», современная анимация пытается дать ответ на не менее важный вопрос о состоянии сегодняшнего мира и человека.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беломорские старины и духовные стихи: Собрание А.В. Маркова. СПб.: Дмитрий Буланин, 2002. 1080 с.
2. Бушканец Е.Л. Художественный язык А.П. Чехова и язык кино // Ученые записки Казанского государственного университета. Т. 149. Кн. 2. 2007. С. 82–95.
3. Геллер Л. Вагинов и экфрасис как путь к кинописью // Теория и история экфрасиса: Итоги и перспективы изучения. Коллективная монография. Siedlce, 2018. С. 123–149.

4. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследования художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. М.: Издательский дом «Грааль», 2002. 308 с.
5. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Лотман Ю.М. Избранные статьи: В 3 т. Т. III. Таллин: Александра, 1993. С. 323–325.
6. Малюкова Л.Л. «Стеклянная живопись» Натальи Орловой. «Моби Дик», режиссер Наталья Орлова // Искусство кино. 1999. № 8.
7. Малюкова Л.Л. Мульти-пир в канун кризисной чумы. URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=334>
8. Марголит Е.Я. Образы Чехова в анимации. URL: [https://tvkultura.ru/article/show/article\\_id/23949/](https://tvkultura.ru/article/show/article_id/23949/)
9. Рикер П. Конфликт интерпретаций. Очерки о герменевтике. М.: «Academia-Центр», 1995. 415 с.
10. Руднев В.П. Прагматика анекдота // Даугава. 1990. № 6. С. 99–102.
11. Степанов А.Д. Проблемы коммуникации у Чехова. М.: Языки славянской культуры, 2005. 400 с.
12. Тузова Е.Н. А.П. Чехов в мультипликации // Поволжский педагогический вестник. 2017. Т. 5. № 4 (17) С. 154–157.
13. Тынянов Ю.Н. Об основах кино // Тынянов Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино. М.: Наука, 1977. С. 326–345.
14. Филимонов В.П. Чехов и кино: возможность диалога. URL: [http://www.kultpro.ru/item\\_462/](http://www.kultpro.ru/item_462/)
15. Чехов А.П. Собр. соч.: В 8 т. М.: Правда, 1970.
16. Шкловский В.Б. Литература и кинематограф. Берлин: Рус. универсальное изд-во, 1923. 59 с.
17. Эйхенбаум Б.М. Проблемы киностилистики // Поэтика кино. Перечитывая «Поэтику кино». СПб.: Рос. ин-т истории искусств, 2001. С. 13–38.

Поступила в редакцию 12.01.2020

Зверева Татьяна Вячеславовна, доктор филологических наук, профессор  
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»  
426034, Россия, г. Ижевск, Университетская, 1 (корп. 2)  
E-mail: tvzver.1968@yandex.ru

*T.V. Zvereva*

#### INTERPRETATION OF A.P. CHEKHOV'S STORIES IN THE ANIMATION OF THE END OF XX – BEGINNING OF XXI CENTURIES

DOI: 10.35634/2412-9534-2020-30-5-870-876

The problem of interaction of literature and animation is the central problem for the given article. On the example of screen versions of A.P. Chekhov's stories, the author of research shows the processes typical for culture of postmodernism. The illustrative model of animation, typical for the Soviet period, is replaced by an interpretation model at the turn of the XX and XXI centuries. Modern animation is focused not so much on the transmission of Chekhov's storytelling plot, as on the comprehension of the author's intentions hidden in the text. The subject of a detailed analysis is cartoons by Natalia Orlova ("To Whom Shall I Tell My Sorrow", "Kashtanka"), Sergei Seregin ("Whitebrow"), Alexei Demin ("Ochumelov"), Natalia Malgina ("Lawlessness"). In each of these cartoon films there is a deviation from the plot and a search for fundamentally new graphic solutions. Chekhov's eccentric is adequately embodied in animation, the language of which was originally focused on the "shift of meaning". The article also concludes that the destruction of communication, which defines Chekhov's creative method, is compensated by the ability of the camera to see through what has been said and to overcome the logocentric attitude of Russian culture after the writer.

*Keywords:* interdisciplinary, screen version, animation, Chekhov, author, narration.

#### REFERENCES

1. Belomorskie stariny i duhovnye stihi: Sobranie A.V. Markova [Belomorsky olden time and spiritual verses: Meeting by A.V. Markov]. SPb.: Dmitriy Bulanin, 2002. 1080 s. (In Russian).
2. Bushkanec E.L. Hudozhestvennyy yazyk A.P. Chekhova i yazyk kino [A.P. Chekhov's art language and cinema language] // Uchenye zapiski Kazanskogo gosudarstvennogo universiteta [Scientific notes of the Kazan state university]. T. 149. Kn. 2. 2007. S. 82–95. (In Russian).
3. Geller L. Vaginov i ekfrasis kak put' k kinopis'mu [Vaginov and ekfrasis as a way to the film letter] // Teoriya i istoriya ekfrasisa: Itogi i perspektivy izucheniya. Kollektivnaya monografiya [The theory and history ekfrasis: Results and studying prospects. The collective monography]. Siedlce, 2018. S. 123–149. (In Russian).

4. Krivulya N.G. Labirinty animacii. Issledovaniya hudozhestvennogo obraza rossijskih animacionnyh fil'mov vtoroj poloviny ХХ вeka [Animation labyrinths. Researches of an artistic image of the Russian animation films of second half of XX-th century]. M.: Izdatel'skij dom «Graal'», 2002. 308 s. (In Russian).
5. Lotman Yu.M. O yazyke mul'tiplikacionnyh fil'mov [About language of animated films] // Lotman Yu.M. Izbrannye stat'i [Selected articles]: V 3 t. T. III. Tallin: Aleksandra, 1993. S. 323–325. (In Russian).
6. Malyukova L.L. «Steklyannaya zhivopis'» Natal'i Orlovoj. «Mobi Dik», rezhisser Natal'ya Orlova [“Glass painting” Natalias Orlovoj. “Mobi Dik”, the director Natalia Orlova] // Iskusstvo kino [Art of the film]. 1999. № 8. (In Russian).
7. Malyukova L.L. Mul'ti-pir v kanun krizisnoj chumy [Feast of animation on the eve of a crisis plague] // URL: <http://www.animator.ru/articles/article.phtml?id=334> (In Russian).
8. Margolit E.Ya. Obrazy Chekhova v animacii [Images of Chekhov in animation] // URL: [https://tvkultura.ru/article/show/article\\_id/23949/](https://tvkultura.ru/article/show/article_id/23949/) (In Russian).
9. Riker P. Konflikt interpretacij. Oчерki o germenevtike [The conflict of interpretations. Sketches about hermeneutics]. M.: «Academia-Centr», 1995. 415 s.
10. Rudnev V.P. Pragmatika anekdota [The pragmatist of a joke] // Daugava [Daugava]. 1990. № 6. S. 99–102. (In Russian).
11. Stepanov A.D. Problemy kommunikacii u Chekhova [Problems of communications at Chekhov]. M.: Yazyki slavyanskoj kul'tury, 2005. 400 s. (In Russian).
12. Tuzova E.N. A.P. Chekhov v mul'tiplikacii [Chekhov in animation] // Povolzhskij pedagogicheskij vestnik [the Volga region pedagogical bulletin]. 2017. Т. 5. № 4 (17) S. 154–157. (In Russian).
13. Tynyanov Yu.N. Ob osnovah kino [About cinema bases] // Tynyanov Yu. N. Poetika. Istoriya literatury. Kino [Poetics. History of literature. Cinema]. M.: Nauka, 1977. S. 326–345. (In Russian).
14. Filimonov V.P. Chekhov i kino: vozmozhnost' dialoga [Chekhov and cinema: dialogue possibility]. URL: [http://www.kultpro.ru/item\\_462/](http://www.kultpro.ru/item_462/) (In Russian).
15. Chekhov A.P. Sobr. soch. [Collected works]: V 8 t. M.: Pravda, 1970. (In Russian).
16. Shklovskij V.B. Literatura i kinematograf [The literature and cinema]. Berlin: Rus. universal'noe izd-vo, 1923. 59 s. (In Russian).
17. Eјhenbaum B.M. Problemy kinostilistiki [Film stylistics problems] // Poetika kino. Perechityvaya «Poetiku kino» [Cinema poetics. Re-reading «cinema Poetics»]. SPb.: Ros. in-t istorii iskusstv, 2001. S. 13–38. (In Russian).

Received 12.01.2020

Zvereva T.V., Doctor of Philology, Professor  
Udmurt State University  
Universitetskaya st., 1/2, Izhevsk, Russia, 426034  
E-mail: tvzver.1968@yandex.ru