

Комическое и смеховая культура в карикатуре

Кривенькая Е. С.

Учреждение культуры «Витебский областной краеведческий музей», Витебск



В статье раскрываются особенности преломления комического и элементов смеховой культуры в карикатуре. Для комического в искусстве, отражающего противоречия реальности, важен акцент на выражении некоей видимости того или иного противоречия в произведении. В художественной форме карикатуры осуществляется визуализация разнообразных видов комического. Возникновение комического эффекта обусловлено восприятием несоответствия, заложенного в художественном поле карикатуры как часть замысла. Характер несоответствия и способ его организации в произведении – стимул для интеллектуальной активности зрителя, включающий его в игровое пространство, где он и участник, и наблюдатель комического. Игра со смыслами и ходами сюжетных линий приносит разрядку психического напряжения и удовольствие от самого процесса. Легкость включения зрителя в недоговоренный художественный текст карикатуры обусловлена идентичностью автора и зрителя как носителей одной и той же или близкой национальной смеховой культуры.

Ключевые слова: комическое в искусстве, смех, игровой элемент, смеховая культура, карикатура.

(Искусство и культура. — 2013. — № 2(10). — С. 32-37)

The Comic and Laugh Culture in Caricature

Kryvenkaya E. S.

Cultural establishment «Vitebsk Regional Museum of Land Studies», Vitebsk

Peculiarities of presentation of the comic and elements of laugh culture in the caricature are revealed in the article. For the comic in art, which reflects contradictions of the reality, it is important to put emphasis on expressing some perception of this or that contradiction in the work of art. In the artistic form of the caricature, visualization of different types of the comic takes place. Emergence of comic effect is conditioned by the perception of the inconsistency, which is in the artistic field of the caricature as a part of the concept. The character of the inconsistency and the way of its organization in the work of art are stimuli for the intellectual activity of the viewer, which include him into the action space, in which he is both the participant and the observer of the comic. Play with senses and subject lines, brings relaxation of psychic tension and pleasure from the process itself. Easiness of the involvement of the viewer into the implied artistic text of the caricature is conditioned by the identity of the author and the viewer as carriers of one and the same or close national laugh culture.

Key words: the comic in art, laughter, play element, laugh culture, caricature.

(Art and Culture. — 2013. — № 2(10). — P. 32-37)

Комическое – эстетическая категория, отражающая противоречия явлений действительности и эмоционально-критическое отношение к ним с позиций эстетического идеала. Комическое имеет субъектно-объектную природу, а его восприятие вызывает специфическую психофизиологическую реакцию – смех. В комическом выделяется наглядно-действенный (комическая ситуация как взаимодействие внешних обстоятельств и образа действия людей, а также и просто отдельные поступки, действия) и вербально-рефлексивный (слово, мысль)

уровни комического. Существует комическое намеренное – комическое в искусстве (острота, карикатура) и комическое естественное (невольный каламбур, оговорка). Комизм социален своей объективной (особенности предмета) и своей субъективной (характер восприятия) стороной.

Цель данной статьи – выделение особенностей преломления комического и элементов смеховой культуры в карикатуре.

Противоречие есть сущностная характеристика комического, которая получает свое внешнее выражение в некоей видимо-

сти этого явления. Для комического в искусстве, отражающего противоречия реальности, важна игра на утрировании величины предметов (карикатура), на фантастических сочетаниях (гротеск), сближении далеких понятий (острота). Все существующие теории рассматривают комическое или как объективное свойство предмета, или как результат субъективных способностей личности, или как следствие взаимоотношений субъекта и объекта. Эти три методологических подхода и порождают все многообразие концепций комического.

Комизм как эстетическое свойство реальности и виды комического в карикатуре. Комедийная обработка жизненного материала, выявляющая комизм как эстетическое свойство реальности, требует художественных средств, с помощью которых заостряются противоречия, стимулируется эффект неожиданности и активизируется противопоставление эстетических идеалов осмеиваемому явлению. Описывая эстетические противоречия, важно помнить, что такого рода оценочные суждения относительно и обусловлены общественными предпочтениями в данный конкретный момент времени.

В карикатуре осуществляется визуализация разнообразных видов комического: комическое ситуации, комическое речи, комическое характера (по А. Бергсону). Комическое характера можно видеть в контрастной трактовке образов героев бинарных и многофигурных карикатур.

Комическое речи встречается, как правило, в сюжетной карикатуре, как элемент комической сценки. Речь в художественном поле карикатуры присутствует либо в виде буквенного текста реплик и надписей, либо интерпретируется зрителем, исходя из особенностей мимики, пластики и композиционного взаимодействия героев.

В многофигурной карикатуре К. Мальцева «Чемпионат мира по футболу» (ил. 1) надписью-названием «говорит» только неодушевленный телевизор. Остальные одушевленные участники бытового сюжетного действия бездвигательны и немые: глава семьи – добровольно, предвкушая удовольствие от просмотра; остальные домочадцы – принудительно. Комическое речи в данном случае позволяет вскрыть несоответствие высокой

цели главного героя – посмотреть чемпионат мира – и низкого способа ее достижения посредством насилия над другими.

В бинарной карикатуре А. Меринова (ил. 2) буквенный текст отсутствует, но гротескно заострены мимика и жестикуляция героев-участников «дорожно-транспортного происшествия». В данном случае речь персонажей озвучивает сам зритель, опираясь на личный жизненный опыт, пользуясь собственным словарным запасом интерпретации телесных реакций, проявляя сотворческую активность и смеясь над «злом с другими». Нравственный предел смеху ставит тот факт, что человеческих жертв нет, да и сам повод к «разборке» – отчасти возмездие.

В художественном поле карикатуры комизм ситуации получает наглядность как несоответствие места действия и роли героев, как несоответствие места и времени действия. В сюжетной карикатуре, где героями являются антагонистические пары (палач-жертва, король-шут, смерть и смертный и т. д.), комизм ситуации задает смещение или замена ролей. Так в карикатуре из коллекции сайта Caricatura.ru (ил. 4) ролевое поведение палача и жертвы на эшафоте не соответствует трагическому церемониалу казни и реализуется как ярмарочное представление, где жертва и палач соревнуются в сноровке, а толпа наслаждается собственно действием, активность которого обуславливает контраст мотиваций. Подобную трактовку образов антагонистической пары можно рассматривать как пример гротескного реализма (по М. Бахтину) в карикатуре.

Пример комизма ситуации, заданного алогизмом поведения героев, является карикатура С. Хасабова (ил. 5). Действующие лица создают мнимую реальность, «соображают на троих» – видимость, ложность и пустота которой совершенно очевидна для наблюдателя. Но субъективная убежденность героев в правильности своих действий (двое собутыльников игнорируют уход третьего, поскольку в поле их зрения количество бокалов осталось прежним) эту видимость поддерживает. Комизм заключается в соединении воедино высокой значимости мотива деятельности героев карикатуры – тяги к общению и нулевой результативности их действий.

Комическая ситуация может воспроизводиться не только в художественном поле карикатуры, но и в воображении, сознании субъекта-наблюдателя. Например, в работе Ю. Тылиндуса, условно обозначенной «Шкала степени опьянения», непосредственно сюжетного действия нет, но есть ключевые фразы, стимулирующие зрительскую фантазию по поводу изменения состояний персонажа по мере его продвижения от отметки шкалы «Боюсь» к отметке «Бойся меня» (ил. 6). Поэтому комическим является и зрительский способ интерпретации карикатуры.

Приемы и средства достижения комического эффекта в карикатуре. Комический эффект в карикатуре достигается с помощью разнообразных приемов. Так, гротескное заострение образа чаще всего используется в шаржах, карикатурах-масках. Гипербола, метафора и каламбур присутствуют в сюжетах и образах героев политических и социально-бытовых карикатур.

Особым комедийным приемом является ирония. Суть ее в том, что кому-нибудь или чему-нибудь намеренно приписывается та черта, которая отсутствует, и тем самым ее отсутствие только подчеркивается. Или слова участников комической сценки намеренно противоречат тому, что они делают, и имеют целью ввести в заблуждение того, к кому обращены. В карикатуре имеет место визуализация «иронии истории», когда люди, преследуя свои цели, вызывают к жизни такие непредсказуемые силы, которые сводят на нет все их усилия, и более того, они сами становятся марионетками и часто жертвами обстоятельств, которые сами же вызвали.

Когда в карикатуре основной замысла является аллюзия к популярным образам из других видов искусства или используется подмена роли и места действия персонажа, известного широкому кругу лиц, то комический эффект решения уподобляется приему «театра в театре», когда мнимая ситуация создается внутри другой условности. Подобный прием использован в карикатуре В. Розанцева (ил. 7), где аллегория «Сизифов труд» спроецирована на гендерное взаимодействие, и в карикатуре В. Калининского (ил. 8), где комизм ситуации задает разговорная сценка по поводу судьбы Царевны-

лягушки русского Ивана-царевича и французского Мушкетера.

Мотив игры присутствует в концепциях комического немецких романтиков Жан-Поля, К. Грооса, А. Бергсона и др. С игровым элементом комического связан переход противоположностей друг в друга, их колебательное и обращенное отношение по принципу «маятника»: переход прекрасного в безобразное, нормального в странное, осмысленного в бессмысленное, возвышенного в ничтожное и обратно. Равенство по значению между позитивным и негативным может приводить только к одному результату: снижению позитивного, так как, сколько ни «возвышай» негативное, оно так и останется отрицанием чего-то позитивного, то есть тем, что без своей позитивной половинки не существует. Реализацию принципа «маятника» можно видеть в комическом эффекте карикатуры А. Меринова «Птица счастья, выбери меня!» (ил. 9). Герой-избранник птицы оказывается не возвышенным над другими искателями, а поверженным и униженным. Формальное исполнение желаемого, обозначенного в лозунге, обратилось иронией, хотя и в рамках «безвредного» для объекта смеха – упавший может снова подняться, когда осознает свою ошибку.

Момент подражания, повтора, заложенный в игровой элемент комического, составляет суть комедийного приема пародии. Чем трогательнее и серьезнее подражание выглядит по целям и по исполнению, тем острее воспринимается комизм. В карикатуре Петра Козича «Вынеси елку» (ил. 3) элемент повтора используется в тексте фразы-названия, в действиях персонажей и заложен во времени сюжетного действия. Комизм возникает в сознании наблюдателя как реакция на автоматизм действий одушевленных персонажей: «жена» раз за разом вонзает хвоями в голову «мужа», а он демонстрирует абсолютную степень покоя физического тела. Фраза «Вынеси елку» не только сопровождает действия «жены», но и является указанием на элемент годовичного цикла (вместе с изображением елки).

Замысел карикатуры включает в себя организацию «мнимой ситуации», восприятие которой потребует выделения двух планов – воображаемого и реального. Ос-

новые характеристики мнимой ситуации: перенос значений с одного предмета на другой, наличие правил в игре (сходство с проявлениями человека в поведении героя независимо от того, кем он изображен – человеком ли, животным ли, неодушевленным предметом); подражание или имитация, а также воображение. Ядром мнимой ситуации являются роль и связанные с ней действия. Личность в карикатуре, как и в комедии, «сбрасывает» свой персональный характер и становится общезначимой или символической.

Помимо комедийного правила «qui pro quo» («кто вместо кого») удвоение видности или построение мнимой ситуации вызывает принцип двойничества (антагонистические пары персонажей: ангел–черт, святой–грешник, король–шут и т. д.) или близнецов, маскарад и всякие переодевания, приводящие к веселой путанице; мистификация и намеренный обман. В карикатуре может использоваться маска как знак, замещающий самого героя, как «лицо» обобщенного образа.

Комическое всегда включает в себя высоко развитое критическое начало. Смех – это способ проявления актуальной критики, обладающий избирательностью и действительностью. Смех в результате взаимодействия эстетических свойств действительности, идеалов и эстетических потребностей человека становится культурно отшлифованной эмоцией и приобретает огромное количество оттенков (юмор, ирония, сарказм...) [1].

Восприятие комического имеет субъективный момент, оглядку воспринимающего на себя. Уже Гоббс связывал комическое удовольствие с чувством гордости или собственного превосходства (позднее субъективный момент ясно выделен в теориях Аста, Фишера или Руге). В комическом свобода душевных сил основана на игре без цели, в которой выплескиваются наружу подавляемые нравственностью животные желания [2].

Как только включается механизм игры для продуцирования мнимой реальности или комическая ситуация складывается в реальности сама собой, активизируются и все те побочные, но необходимые для игры смыслы – действие производится понарошку, не до конца, а значит «безвредно и без-

болезненно», доставляет чувство приятное и, значит, удовольствие. Пересечение познания с игрой, которое происходит у наблюдателя комической ситуации, делает возможным смех. А поскольку «пересечение – это всегда «точка», поэтому комическое, смех – всегда кратковременны, мгновенны» [3]. Эффект неожиданности также достигается за счет мгновенного перехода смыслов в одной точке в результате сведения их воедино на основе противопоставления по одному признаку.

Способность игры создавать внутри действительной реальности другую – мнимую, воображаемую со своим порядком, своими законами, внутри одного мира иной позволяет наблюдателю (субъекту комического) как бы «выпадать» из комической ситуации, переставать быть ее участником, становясь ее сторонним зрителем, отвлекаться от нее, дистанцироваться. По мнению исследователя смеховой народной культуры М. М. Бахтина, такая отстраненность от объекта осмеяния разрушает целостность смехового аспекта, что превращает смеющегося в сатирика, ограниченного видением только отрицательной стороны смеха.

Комическое и смеховая культура. Комическое является базой для формирования смеховой культуры. Двойной аспект восприятия мира и человеческой жизни существует уже на самых ранних стадиях развития культуры, и в недрах мифологии выделяются специальные обозначения природы смеховых явлений. «Страх и смех – это равноправные формы народной правды о мире, сосуществующие в цельном единстве... Носители родового страха, запечатленные в народных образах, генетически содержат в себе амбивалентную целостность, будучи одновременно выражением и родового страха, и его преодолением «родовым» смехом» [4]. Редуцированные формы карнавального смеха (юмор, ирония, сарказм) транспонируют во вместившие их в себя художественно-изобразительные системы его природную амбивалентность.

Смеховая культура тесно формируется внутри фольклора. «Каждый церковный праздник имел народно-площадную смеховую сторону... Шуты и дураки пародийно дублировали различные моменты гражданского серьезного церемониала (прославле-

ние победителей на турнирах, посвящение в рыцари и т. п.)... Образы шутов и дураков являются носителями особой жизненной формы, реальной и идеальной одновременно. В них игра на время становится самой жизнью» [5].

В современной сюжетной карикатуре, где в качестве персонажей используются средневековые карнавалы образы (смерть, палач, шут, монах, ангел, черт), происходит реализация комического в рамках теории психологической разгрузки. Смех над смертью, палачами и пытками выражает протест против страха, внушаемого ими. Образы монахов реализуют материально-телесное начало в духе гротескного реализма: «Снижение и низведение высокого носит в гротескном реализме строго топографическое значение. Верхняя часть тела – высокое, космос. Живот, зад, репродуктивные органы – низ. Снижение – приобщение к жизни низа, но там, внизу, нет абсолютного небытия, но есть почва для перерождения, в чем выражается амбивалентность (одновременное отрицание и утверждение) гротескного реализма» [5].

Комическое и его национальный колорит. Национальный колорит придают карикатуре герои-персонажи сказок, народного театра, лубочных картинок. Художественное поле карикатуры Сергея Тюнина (ил. 2) композиционно организовано по принципу лубочной картинки, в которой все детали имеют значение и направляют процесс прочтения изображения как свернутого рассказа. Первоначально привлекают внимание детали, сконцентрированные вдоль центральной вертикальной оси симметрии: (сверху-вниз) характер мимики фигур бинарной композиции, жесты рук, следы столкновения. Следующий уровень внимания сканирует детали художественного поля по периферии: атрибуты «новых русских» – мобильные телефоны Ивана и Емели, очертания печных труб, из различий которых зритель делает вывод, кто пьяный зачинщик аварийной ситуации. Метафорические аллюзии к сказочным образам усиливают контраст резкого перехода от бездействия как «естественного состояния» героев к экспрессивной «разборке» по необходимости. Такой способ реагирования, приступать к действию, когда бездействие уже просто не-

возможно, свойствен и понятен носителям русской культурной традиции, и именно это попадание в актуальность на момент восприятия обеспечивает возникновение комического эффекта.

Национальные черты комического являются в типаже, бытовых предметах, характере юмора и локальных особенностях ситуаций и обстоятельств. Специфика национальной культуры в карикатуре может отражаться с помощью специальных экспрессивных слов. Это может быть авторская экспрессивность, сознательно заложенная в реплику персонажа, или подпись к карикатуре. А может быть экспрессивность адресата – зрительская реакция на карикатуру. Рассмотрим в качестве примера карикатуру Е. Огородниковой «Блин, а мужики-то не знают!», в которой факт свершения сексуальной революции обозначен сменой вывесок: был «Бар», стал «Гей-клуб». Когнитивную и оценочную деятельность автора отражает отбор языковых и художественных средств экспрессивности. Реплика-название служит маркером неприятия последствий сексуальной революции и акцентом, по которому зритель в своем воображении дорисовывает, что будет, когда посетители бара увидят, где они пьют.

Пример белорусской смеховой культуры виден в анонимной карикатуре (ил. 10), посвященной взаимодействию полов. Здесь используются белорусский язык в подписях к кадрам, цвета и геометрическая схема белорусского орнамента, условные фигуры-знаки.

В ходе социально-экономических преобразований общественная природа смеха во многом утратила амбивалентность народной смеховой культуры. В условиях отчуждения, когда человек как представитель рода отчуждается от самого себя, находясь во власти пагубных страстей, роковых влечений, дурных привычек, смеховая культура превращается в орудие психологической агрессии [6]. Авторы современных карикатур реагируют на возросший цинизм общества и создают соответствующие произведения. Например, образ солдата психической атаки в карикатуре (ил. 11). Или карикатура, в которой герои детского мультфильма «Кристофер Робер и его друзья» отправляют в изгнание Пятачка из-за угрозы

свиного гриппа (ил. 12).

Заключение. Относительно карикатуры важно учитывать влияние системы «предметных кодов» и «перцептивных схем», предлагаемых в рамках данной культурной традиции для распознавания и интерпретации изображений в качестве визуальных текстов, выработки определенного отношения к ним и дальнейшего использования в социальной жизни. Визуальный акцент решения и комический эффект карикатуры обеспечивают яркость впечатлений от восприятия, что позволяет достигать различных целей: социальных, идеологических, воспитательных, развлекательных. Национальный характер смеха проявляется в необходимости того, чтобы творец карикатуры и воспринимающие карикатуру принадлежали к одной культуре и знали

особенности культурного пространства, к которому принадлежат.

ЛИТЕРАТУРА

1. Боров, Ю. Б. Эстетика / Ю. Б. Боров. – М.: Русь-Олимп: АСТ: Астрель, 2005. – С. 115.
2. Зубов, В. П. Комическое / В. П. Зубов // Словарь художественных терминов 1923–1929 гг. Г.А.Х.Н.; под ред. и послесл. И. М. Чубарова. – М.: Логос-Альтера, Ессе Номо, 2005. – С. 235.
3. Рюмина, М. А. Тайна смеха или эстетика комического / М. А. Рюмина. – М.: Знак, 1993. – С.106.
4. Бахтин, М. М. // Лексикон неонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под ред. В. В. Быкова. – М.: РОСПЭН, 2003. – С. 58.
5. Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. – М.: Худ. лит-ра, 1990. – С. 9, 13, 27.
6. Кармин, А. С. Развитие культурологической мысли в России накануне XXI века / А. С. Кармин // Философия культуры. Становление и развитие: учеб. пособие / М. С. Каган [и др.]; под ред. М. С. Кагана. – СПб., 1998. – С. 321.

Поступила в редакцию 21.12.2012 г.