

«Доброе зло»  
в позднесоветской сказочной анимации

Анна В. Демкина

*Российский государственный гуманитарный университет,  
Москва, Россия, yopanna.kidman@yandex.ru*

*Аннотация.* В данной статье рассматриваются образы «доброего зла», выявляемые автором в позднесоветских сказочных анимационных фильмах. Представление о «добром зле» во многом определяет их сюжет и связано с понятием «культурного героя», в частности с советскими «трикстерами», осознанно «нарушающими правила», действующими вопреки общепринятым нормам поведения. На материале трех детских мультипликационных фильмов автор раскрывает характер этических отношений, выстраиваемых в позднесоветском художественном тексте, делая акцент на понимании «добра» и «зла» через категории «должного» и «сущего» в культуре, и предлагает особое понятие «доброего зла» для описания поведения главных героев как его представителей. Через моделирование этически сложных ситуаций мультипликационные фильмы создают представления (показанные аллегорически и/или в виде фантастического мира) о нормах и ценностях позднесоветского общества – противоречивых, не всегда совместимых с идеалами главных героев. Адресованные массовой (детской и отчасти взрослой) аудитории мультипликационные фильмы позволяют нам, по мнению автора, увидеть не только художественные представления и послания, но и предположить, как строились устойчивые социальные ожидания и дидактические установки создателей анимационных фильмов в позднесоветский период.

*Ключевые слова:* позднесоветское, мультипликация, анимация, сказка, этика, должное, сущее, возможные миры, «доброе зло», трикстер

*Для цитирования:* Демкина А.В. «Доброе зло» в позднесоветской сказочной анимации // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2020. № 8. С. 259–272. DOI: 10.28995/2686-7249-2019-8-259-272

## The “Kind Evil” in the late Soviet animated fairy tale movie

Anna V. Demkina

*Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia,  
yonanna.kidman@yandex.ru*

*Abstract.* This article is a research into the late soviet culture, dedicated to the issue of the cultural heroes and the image of the “kind evil”. The examples given are three cartoons, and the author attempts to show the ethical structures and images in those movies, using categories of “ideal” and “factual” values. The accent is put on the figure of cultural heroes, which are interpreted by the author as “soviet tricksters” and on how that heroes behave themselves during the complicated ethical situations. In the author’s opinion, in those cartoons we can find not only some examples of the fictional worlds and some (fictional) messages from the animators to the audiences, but we can also suppose what was the sustainable scenario of the behavior and thinking about those situations in the late soviet society (at least for the “intelligentsia”). The fictional world shows the contradictory values in that historical period, according to the article.

*Keywords:* late soviet period, animation, fairy tale, ethics, ideal, factual, possible worlds, kind evil, trickster

*For citation:* Demkina, A.V. (2019), “The ‘Kind Evil’ in the late Soviet animated fairy tale movie”, *RSUH/RGGU Bulletin. “Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies” Series*, no 8, pp. 259-272, DOI: 10.28995/2686-7249-2019-8-259-272

### *Введение*

Советская анимация отличается огромным разнообразием содержания и формы, связанным со значимыми социокультурными установками, сложными этическими ситуациями, с представлениями о лучшем, должном, идеальном. Анимация, мультипликация, выступает в качестве своего рода притчи, причем послания, содержащиеся и содержащиеся в фильмах, имели особое значение как для разнообразных советских зрительских аудиторий, так и для самих мультипликаторов. Об этом говорит, в частности, и сегодняшняя ностальгия по поводу советского анимационного кино [Кукулин, Липовецкий, Майофис 2008; Кривуля 2012; Кривуля 2002; Лотман 1998]. Среди этого многообразия идей, образов – выявляемая мною идея «доброе зло», представляемая в виде изображаемых

неидеальных, «неправильных» в контексте официальных и общепринятых рамок, фактически – отрицательных героев, которые, тем не менее, представляются для зрителя в качестве совершающих наиболее «правильные» поступки, должны стать объектом зрительских симпатий (вызываемых через различные визуальные и сюжетные маркеры).

Цель этой статьи – показать особенности позднесоветской мультипликации как пространства публичного высказывания и конструирования этических норм. В фокусе статьи оказываются образы главных героев художественных текстов, позволяющие раскрыть понятие «доброе зло» и увидеть его функционирование. Это предполагается рассмотреть на примере трех мультфильмов: «Шиворот-навыворот» (Н. Лернер, 1981), «Чертеноч № 13» (Н. Лернер, 1982) и «Маленькая колдунья» (Г. Сокольский, 1991). Все примеры стоит назвать уже на сегодняшний день «классикой» советской анимации, причем адресованной изначально массовым аудиториям, как детям, так и взрослым, – как правило, учитывающимся как часть «семейной» аудитории транслируемых по телевидению мультфильмов. Эти произведения представляют собой, безусловно, не единственный случай, когда мы сталкиваемся с образами «доброе зло» в советской анимационной культуре, но меня заинтересовали именно эти герои – как заведомо «демонические», содержащие не только и не столько внутритекстовые, ситуативные характеристики как «отрицательного», «злого» героя, но и связанные с традиционными образами «зла» в культуре.

Концептуальная рамка моей статьи – понятия позднесоветского [Каспэ 2018, Юрчак 2014] (необходимое понимание историко-культурного контекста), «советского трикстера» [Липовецкий 2009] и понятия «должного» и «сущего», анализ которых можно найти в работе И.Г. Яковенко и А.А. Пелипенко [Пелипенко, Яковенко 1998], применительно к более общей проблематике.

Я применяю категории «должного» и «сущего» к принципиально иному, значительно более позднему, чем в цитируемом исследовании, контексту. «Должное», как то, что является фактически идеалом для индивида в культуре (модерной, в нашем случае), предполагает ориентирование на это поведение/образ индивида, норму. «Сущее» же – это фактическая норма, сложившаяся в данном сообществе, коллективе или, если говорить о более широких кругах, например, нации [Пелипенко, Яковенко 1998, с. 318–331]. «Различие между сакральным должным и нормой, имманентной культурной реальности, принципиально и неустранимо. <...> Норма – это “здравый смысл” культуры. Должное – ее идеал» [Пелипенко, Яковенко 1998, с. 320].

Заметим, что при этом «в манихейской парадигме оно постоянно находится под угрозой инверсионного опрокидывания. <...> Резкие инверсионные пароксизмы состоят в том, что мир добра, мир зла и репрезентирующие его социальные формы меняются местами» [Пелипенко, Яковенко 1998, с. 321]. Такого рода «перевертыши» и перемена мест – одна из заинтересовавших меня особенностей мультфильмов, о которых пойдет речь ниже.

С данной концепцией смыкаются теории «возможных миров» в литературе<sup>1</sup> – содержащих собственные «вымышленные» этические системы, но в то же время включенных и в общекультурные представления о возможном, допустимом и предписанном. В энциклопедии «Гуманитарные технологии» это понятие (возводимое обычно к Г. Лейбницу; впрочем, упоминаемое даже значительно ранее) трактуется как «понятие философского дискурса, фиксирующее мыслимые состояния бытия, альтернативные наличному»<sup>2</sup>. Здесь мы имеем дело с художественным (фикциональным, фантастическим, воображаемым) миром, в структуре которого «выделяют актуальный мир, воспринимаемый героями произведения как реальный, или миры, которые зависят от отдельных героев повествования, от того, во что они верят, о чем мечтают, что предвидят или представляют себе» [Новикова 2013, с. 138]. Сравним это положение с представлением о «вторичной условности», как ее понимает Е. Ковтун: «“явный” вымысел – повествование о необычайном, о том, что не имеет непосредственных аналогов в реальной действительности» [Ковтун 1999, с. 32]. Нельзя не отметить, что вторично условное «фантастическое» и «возможное»<sup>3</sup> – как ни странно, смежные понятия: то, чего нет в действительности, может выступать в роли актуального мира для героя.

И это любопытным образом пересекается с работой категорий «должное – сущее». Ведь герои (как, впрочем, и реальные люди, но мы не будем углубляться в проблему «реальности» возможных миров вне художественного контекста) могут следовать некоторым установкам, связанным как с «возможным» [Эпштейн 2001], так и невозможным в наличной действительности, считать реальным то,

---

<sup>1</sup>См.: *Можейко М.А.* Возможные миры // Гуманитарная энциклопедия: Концепты [Электронный ресурс] / Центр гуманитарных технологий, 2002–2019 (последняя ред.: 23.04.2019). URL: <https://gtmarket.ru/concepts/6916> (дата обращения 25 августа 2019).

<sup>2</sup>Там же.

<sup>3</sup>Первично условным будет, в принципе, любое литературное описание реальности, так как оно субъективно-художественно.

что для других им не является. В категории «возможного мира», таким образом, заключена не только попытка осмыслить извечный философский спор о том, насколько объективно или субъективно восприятие реальности, но и в том числе проблема субъективности этических установок. Категория советского трикстера, которая подробно рассматривается в работе М. Липовецкого, позволяет определить место героев-«нарушителей» в рассматриваемых сюжетах. Понятие «трикстер», конечно, весьма часто используется, а потому стало уже несколько заезженным при осмыслении таких отклонений, нарочито, осознанно «неправильного» поведения (примеры которого в контексте конструируемых миров мы увидим), однако я не могу избежать его упоминания и стремлюсь при этом не упростить объект исследования.

Итак, поставленный к источникам вопрос – об этической норме, «должном» и «сущем», репрезентируемых в мультипликационных фильмах, показанной зрителю сказке-притче.

### *«Доброе зло»: особое поведение героя в обыденных обстоятельствах*

Сосредоточимся на первом мультфильме в этом кукольном мини-сериале – «Шиворот-навыворот» (1981) (само название говорит про «переворачивание» ценностей). Здесь показана сказочная школа, где ведется обучение чертей, где «все не как у нас, шиворот-навыворот». И учат их, естественно, «плохому», т. е. буквально, как сделать «мелкую пакость», как навредить ближнему. Причем приветствуется поведение, в «реальном» обществе за кадром осуждаемое<sup>4</sup>.

При этом сохраняются «естественные» социальные роли, иерархия. Старший черт в любом случае лучше владеет магией, и последнее слово всегда за ним. Однако один из героев – «неправильный», даже номер у него говорящий (а ученики пронумерованы вполне в антиутопических традициях), символически намекает на неудачу, невписанность в обыденный мир – 13. Поведение Чертенка № 13 выпадает из требуемого, «должного». Он отказывается совершать зло, стремится быть добрым к ближнему (маме, другу-дракончику, новенькой девочке-чертенку), попадает из-за этого в нелепые в рамках данного «возможного мира» и сообщества ситуации.

---

<sup>4</sup>Во втором мультфильме даже возникает табличка: «Авторы фильма предупреждают зрителя, что они категорически не согласны со школьной программой, принятой у чертей».

Впрочем, как истинный «трикстер»<sup>5</sup> (при, казалось бы, наивности героя и неуверенности в себе, выражаемой в сбивчивом высказывании мыслей, дрожащем голосе), Чертенюк однажды использует это «должное» в выгодном для себя направлении: взрывая улику, доказательство, что он не выполнил задание.

«Оттеняющую» функцию выполняет другой чертенюк, которому в выполнении заданий свойственна прилежность, – причем она выступает как негативный маркер. Если некоторые ученики пытаются понять, что от них хотят, либо не приемлют совершение «мелкой пакости», в случае главного героя, то Чертенюк № 44 оказывается максимально послушным, а следовательно, одним из «злых» героев (которого учитель, озвученный В. Басовым, с ироничной, гротескной интонацией, конечно же, хвалит).

Существенный вопрос: что показано в мультфильме – действительно отдельный «возможный мир» или же притча о мире реальном, некий обучающий «от противного» аллегорический сюжет? Пока оставим этот вопрос неразъясненным. Однако надо указать, что от этого будет зависеть понимание мультфильма как «фантастического» текста или же как «аллегорического» [Тодоров 1999].

Второй мультфильм («Чертенюк № 13», 1982) построен схожим образом. Есть «должное», предлагаемое старшим чертом-учителем в качестве идеала любви. И есть представление «13-го» о добре и зле; о любви и дружбе. «Как же он будет жить?» (удивление учителя по поводу возможности дружбы черта и маленького дракончика) – так показана точка напряжения между «должным» и «сущим» в понимании разных героев.

Заметим, что формально 13-й Чертенюк – нарушитель нормы, коллективных установок и конвенций, предлагаемых учителем в качестве «должного» и одновременно данных в качестве привычного, «сущего», общепринятого. Однако исходя из представлений о ценности личности, индивидуалистского и гуманистического мировоззрения, а также в ситуации попросту позиции центрального героя, «13-й» оказывается более правым, этическим ориентиром для зрителя, неким «ангелом среди чертей» (на подобную ассоциацию-оксюморон влияют и визуальные маркеры: от «возведенных вверх» мечтательных глаз куклы, играющей персонажа, до буквального полета в мечтах во второй части; и подаренные им

---

<sup>5</sup>М. Липовецкий, описывая «архетип трикстера», указывает, что одна из черт героя-трикстера – способность «вмещать противоположные культурные элементы, порождая гибриды и компромиссы, столь востребованные в советской культуре» (см. [Липовецкий 2009]).

девочке-чертенку крылья). Следует отметить, что, несмотря на происхождение образа черта из христианского контекста, включая апокрифы, в секулярном советском контексте более значимым, чем условная символика (рожки, хвосты и т. п.), становится скорее то, что явлено в сюжете из начала 1980-х гг., т. е. взаимоотношения героев, социальная иерархия, значимость личных переживаний и поступков главного героя.

«Должное» для учителя не соответствует «должному» для чертенка. «Сущее» же – ориентирование на иерархию и коллектив, прилежность в совершении зла – отвергается главным героем. Любопытно соотнести это по крайней мере с часто декларируемым в текстах как описываемой эпохи, так и исследователей представлением о ценности коллективного в советском обществе – и отходом от этой установки именно в позднем СССР.

### *Торжество «доброго зла»*

Третий мультфильм («Маленькая колдунья») снят значительно позже, он совмещает рисованную технику и «перекладку»<sup>6</sup>. Однако несмотря на разницу в 10 лет, на мой взгляд, производимое в нем общее этическое высказывание состоит из сходных элементов. Как и в примере выше, мы рассмотрим, что выступает идеалом для разных героев, а что является «нормой» в возможном мире, воображаемом обществе, или репрезентации общества в мультфильме, если считать, что ее можно выявить.

Мультфильм снят по детской авторской сказке О. Пройслера (Германия, 1957 г.). Существуют, между прочим, и другие экранизации, переводы, диафильмы по мотивам сказки, однако меня интересует именно этот пример, независимо от их влияния на него. Здесь мы имеем дело с двойной интерпретацией – важен как перенос текста в другую культуру при переводе, так и переход между разными медиа (литература – мультипликация). Заметим, что сказка может быть названа «формульной», типичной – сюжет про школу волшебников популярен у авторов фэнтези и у самого Пройслера присутствует, например, в сказке «Крабат, или Легенды старой мельницы». Однако мы имеем дело не только с «типичным» сюжетом, но и, безусловно, с так называемым трансфером [Эспань 2018], т. е. переносом текста в другую культурную среду с изменением смысла, смещением акцентов.

---

<sup>6</sup>См.: «Аниматор.ру» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.animator.ru/> (дата обращения 25 августа 2019).

Здесь необходимо небольшое отступление: как для авторских, так и для народных сказок можно выявить некоторые общие «мотивы», складывающиеся в целостную канву сюжета (об этом пишет В. Пропп, ссылаясь на А.Н. Веселовского [Пропп 2001, с. 14–19]). Невозможно однозначно выстроить структуру мультфильма, но мне интересны как раз такого рода «мотивы» и функции отдельных героев.

Визуальный образ главной героини, Маленькой колдуньи, не вызывает мысли о «злой ведьме», которая может сотворить что-то вредное. Поскольку она, во-первых, «маленькая» (младшая, «ребенок» 127 лет, ведьмы ведь живут долго), постоянно улыбается, сочетает черты классической «мультишной ведьмы», носящей платье с фартуком и полосатые носки, и комической девочки-неряхи, гротескной доброй героини (что дополняется «смешным» одновременно высоким и хриплым голосом). Конечно, это моя субъективная трактовка, но можно найти ей подтверждение и в некоторых других визуальных элементах, знаках и поведении героя. Даже цвет кожи героини – розовый, в отличие от бледных однозначно «отрицательных» остальных ведьм. Как и в прошлом примере, «традиционно злое» не полностью совпадает с его визуальным образом и локализацией в сюжете.

Важно разграничение видов «зла», которых в данном примере немало. Здесь меня больше интересует именно визуальное проявление поведения героев (куклы в прошлом примере обладали куда большей визуальной условностью), а не только их ценности и роли-функции в мультфильме. Однако даже если принять за допущение, что ведьма – это «зло», то мы можем выявить, как минимум, три разновидности зла в мультфильме, а именно: зло «абсолютное» («злое»), сильное, т. е. старшие ведьмы; зло человеческое – которое можно сделать добрым, например, с помощью магии, позволяющей «воспитать» злодея (возница, лесничий и др.), даже если он не желает слушать героиню; и последнее – зло «доброе», т. е. такое, как сама героиня, которая вершит справедливость, решает, как должны поступать люди, и побеждает главную ведьму и других посредством их же магии. На другом полюсе находится «абсолютное» же добро – детишки, друзья Маленькой колдуньи; бабушки, которым она помогает; продавец магазина, где она покупает новую метлу.

Тетушка<sup>7</sup> и верховная ведьма испытывают на себе насмешку и обиду не только со стороны главной героини, но и со стороны аниматоров: гротескно вытягивающиеся уши, чтобы что-то услышать

---

<sup>7</sup>Типичный «вредитель» по В. Проппу.

или подслушать, длинные когти, отсутствие зубов или, напротив, острые «драконьи» зубы – это все оказывается признаками «злого зла». (Впрочем, помимо этих героев мультфильм имеет еще одно выраженное эстетическое изображение «злого зла» – часы с чертями в виде готического собора, змеи, земноводные и т. п. атрибуты сказочного «ведьминского» мира.)

Неоднозначен герой-ворон, «волшебный помощник» (или «чудесный помощник» [Пропп 2001, с. 11–12]<sup>8</sup>) Абрахас. Он утверждает, что «если ты хочешь стать хорошей ведьмой, надо учиться добру». Таким образом, он, будучи примерно тем же, что сверчок для Пинокио или Буратино, предлагает Маленькой колдунье вести себя как раз не в рамках «должного» для ведьмы, зато по совести. Нельзя не заметить сходство модели поведения колдуньи с поведением «трикстера» в условной магической школе из первого примера, т. е. героя, который не вписывается в рамки, переосмысливает норму, устанавливает свои порядки. При этом усложняет конструкцию ее принадлежность к традиционному «злым» ипостасям – романтизированные образы ведьм и чертей, конечно, возможны, но они все равно маркируются как некие «темные» силы. Однако, нарушая правила «ведьминского», или «демонического», общества, герои оказываются в позиции, выгодной для зрительского сочувствия (что, конечно, не может не напомнить литературные приемы романов-антиутопий<sup>9</sup>). Хотя, в отличие от Чертенка, у девочки-ведьмы значительно больше возможностей для проявления своего видения добра и зла, она обладает как минимум поддержкой ворона и детей, которые положительно оценивают ее добрые поступки и волшебные фокусы. Торжество Маленькой колдуньи над всеми «старшими» ведьмами в мультфильме трактовано как окончательная победа над «злым злом» даже на визуальном уровне – возникает характерная метафора (поверженного) дракона. Такого рода всесильность положительного героя весьма показательна. Не следует считать это единственной причиной, но стоит вспомнить, что автором сценария мультфильма был Г. Сапгир, известный не только как детский автор, но и как значимый участник в жизни советской диссидентской культуры.

---

<sup>8</sup>Здесь Пропп ссылается на Анти Аарне, приводя именно этот термин, но «волшебный» – более устоявшаяся версия.

<sup>9</sup>См., например, [Walsh 1962].

### *Заключение*

«Позднесоветское» для меня – скорее некоторое искомое значение, способ конструирования реальности, который вырисовывается через выявление устойчивых установок в культурных текстах. Этическая «шкала», разграничение героев в структуре текста позволяют нам увидеть сложность позднесоветского мира. Логика поведения героев почти несводима к бинарным оппозициям. Фактически предлагается конструкция относительности этики – сюжеты-перевертыши, где герои – «отрицательные по традиции», но с определенными акцентами на признаках «лучшего из зол». Есть ситуации, когда одно и то же поведение одобряемо и осуждаемо.

Вспомним понятие нормы по Ю.М. Лотману, вводимое им в контексте «семиотики поведения»:

Подобно тому, как нормы языка реализуются и одновременно неизбежно нарушаются в тысячах индивидуальных говорений, групповое поведение складывается из выполнений и нарушений его в системе индивидуального поведения многочисленных членов коллектива. Но и «неправильное», нарушающее нормы данной общественной группы поведение отнюдь не случайно. <...> Более того, норма и ее нарушения не противопоставлены как мертвые данности. Они постоянно переходят друг в друга. Возникают правила для нарушений правил и аномалии, необходимые для нормы. Реальное поведение человека будет колебаться между этими полюсами. При этом различные типы культуры будут диктовать субъективную ориентированность на норму (высоко оценивается «правильное» поведение, жизнь «по обычаю», «как у людей», «по уставу») или же ее нарушение (стремление к оригинальности, необычности, чудачеству, юродству, обесцениванию нормы амбивалентным соединением крайностей) [Лотман 1992].

Исходя из выявленных мною изображений взаимоотношений и поведения героев, можно задать не обозначенные напрямую оппозиции «нормативного», «полюса», такие как «честность – подлость» или «коллективное – индивидуальное», т. е. относительные, историчные категории, причем особенно важные для периода создания мультфильмов.

Попробуем теперь ответить на поставленный вопрос, каков «возможный мир» мультфильмов. На мой взгляд, в фантастическое вписаны главным образом сами герои и их «эстетика», символы и знаки, но не логика действий в целом. Референтами, как правило, выступают вполне «реальные» люди и социальные роли (например, «наставник – ученик»), сказка учит определенному

отношению к норме и иерархии (конечно, оставаясь сказкой, игрой). Собственно «фантастическое», необычайное больше явлено в «Маленькой колдунье», поскольку героиня не просто обладает магическими способностями, применимыми в учебном классе и дома, а постоянно показывает их в виде игр, существ, полетов – причем эта магия не объясняется, существует сама по себе, а не только для изображения этически сложных ситуаций.

Принципиальным вопросом остается необходимость определить, свойственно ли именно данному периоду (1980–1991) описанное противопоставление «коллективного» и «индивидуального» понимания должного и сущего, а также выявляемая «шкала» «доброе – злое». Пожалуй, в одном из мультипликационных фильмов ответ будет однозначным, поскольку в «Маленькой колдунье» имеет место разрушение иерархии в конце – главная героиня с помощью магии избавляется от тех, кто ей «надоел», т. е. от «злого зла», ведьм<sup>10</sup> (в «Чертенке» «крамольную» мысль, что надо «любить всех», повторяет не слишком «разумный» дракончик, почти домашний питомец главного героя, хоть и удостоенный имени-номера). Но стоит понимать, что для советской мультипликации свойственны и попытки «обходить цензуру», переводя произведение в разряд «детского», – вероятно, мы найдем, возможно, не столь радикальные, но сходные примеры уже в произведениях 60–70-х гг., времен «оттепели» и «застоя» [Кукулин, Липовецкий, Майофис 2008].

Повторим, что предлагаемая в рассмотренных визуальных текстах картина – дидактическая, идеальная. В отличие от «все-сильной» в конце мультфильма Маленькой колдуньи, а также показанного как более «правильно» поступающего Чертенка реальный трикстер-нарушитель, не наделенный магией, обычно имеет намного больше проблем в связи с тем, как он противоречит общественной «норме» или ставит ее под вопрос. Герои повествований вызывают сочувствие, и истории их в целом приходят к относительно «счастливому» концу, по крайней мере к торжеству «их» истины. Наверное, здесь стоит задуматься, для каких конкретно социальных групп (вышеупомянутых диссидентов или интеллигенции, как бы широко эти понятия ни трактовались) свойственно именно такое видение «доброе» и «злого», но это уже отчасти выходит за рамки анализа.

---

<sup>10</sup>Что дает простор для интерпретации. Правда, в версии самого О. Пройслера этот конец выглядит чуть более «кроважидным», героиня так же остается единственной колдующей ведьмой, но не улетает, как в мультфильме, а празднует победу, пляша вокруг костра из метел и книг.

## Литература

---

- Каспэ 2018 – *Каспэ И.* В союзе с утопией: Смысловые рубежи позднесоветской культуры. М.: Новое литературное обозрение, 2018. 432 с.
- Ковтун 1999 – *Ковтун Е.Н.* Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века). М.: МГУ, 1999. 308 с.
- Кривуля 2002 – *Кривуля Н.Г.* Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. М.: Грааль, 2002. 96 с.
- Кривуля 2012 – *Кривуля Н.Г.* Аниматология: Эволюция мировых аниматографий: В 2 ч. М.: Аметист, 2012. Ч. 1. 384 с. Ч. 2. 392 с.
- Кукулин, Липовецкий, Майофис 2008 – Веселые человечки: Культурные герои советского детства: Сб. статей / Сост. и ред. И. Кукулин, М. Липовецкий, М. Майофис. М.: Новое литературное обозрение, 2008.
- Липовецкий 2009 – *Липовецкий М.* Трикстер и «закрытое общество» // Новое литературное обозрение. 2009. № 6 (100). С. 224–245.
- Лотман 1992 – *Лотман Ю.М.* Декабрист в повседневной жизни (Бытовое поведение как историко-психологическая категория) // Лотман Ю.М. Избранные статьи: В 3 т. Т. I: Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллин: Александра, 1992. 296 с.
- Лотман 1998 – *Лотман Ю.М.* О языке мультипликационных фильмов // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство – СПб, 1998. С. 671–674.
- Новикова 2013 – *Новикова А.В.* К вопросу о взаимодействии художественного мира и возможных миров // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2013. № 7 (49). С. 138–145.
- Пелипенко, Яковенко 1998 – *Пелипенко А.А., Яковенко И.Г.* Культура как система. М.: Языки русской культуры, 1998. 376 с.
- Пропп 2001 – *Пропп В.Я.* Морфология волшебной сказки / Под ред. И.В. Пешкова. М.: Лабиринт, 2001. 192 с.
- Тодоров 1999 – *Тодоров Ц.* Введение в фантастическую литературу / Пер. с фр. Б. Нарумова. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. 144 с.
- Эпштейн 2001 – *Эпштейн М.Н.* Философия возможного. Модальности в мышлении и культуре: Пер. с англ. СПб.: Алетейя, 2001. 336 с.
- Эспань 2018 – *Эспань М.* История цивилизаций как культурный трансфер / Пер. с фр.; Под общ. ред. Е.Е. Дмитриевой; Вступ. ст. Е.Е. Дмитриевой. М.: Новое литературное обозрение, 2018. 816 с.
- Юрчак 2014 – *Юрчак А.* Это было навсегда, пока не кончилось. Последнее советское поколение / Предисл. А. Беляева; Пер. с англ. М.: Новое литературное обозрение, 2014. 664 с.
- Walsh 1962 – *Walsh Ch.* From Utopia to Nightmare, London: Bles, 1962, 217 p.

## References

---

- Epstein, M. (2001), *Filosofiya vozmoznogo. Modal'nosti v myshlenii i kul'ture* [A Philosophy of the Possible. Modalities in Thought and Culture], Aletheia, Saint Petersburg, Russia.
- Espagne, M. (2018), *Istoriya tsivilizatsii kak kul'turnyi transfer* [The History of Civilizations as a Cultural Transfer], Novoe literaturnoe obozrenie, Moscow, Russia.
- Kaspe, I. (2018), *V soyuze s utopiei: Smyslovye rubezhi pozdnesovetskoï kul'tury* [In the union with utopia. The semantic frontiers of late Soviet culture], Novoe literaturnoe obozrenie, Moscow, Russia.
- Kovtun, E. (1999), *Poetika neobychnogo: Khudozhestvennye miry fantastiki, volshebnoi skazki i mifa (Na materiale evropeiskoi literatury pervoi poloviny XX veka)* [Poetics of the Unusual: The Art Worlds of Fantasy, Fairy Tales, Utopia, Parables, Myth (Based on European Literature of the First Half of the 20th Century)], Izdatel'stvo Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta, Moscow, Russia.
- Krivulya, N.G. (2002), *Labirinty animatsii. Issledovanie khudozhestvennogo obraza rossiiskikh animatsionnykh fil'mov vtoroi poloviny XX veka* [Labyrinths of animation. Analysis of the artistic image of Russian animated films of the second half of the 20th century], Graal, Moscow, Russia.
- Krivulya, N.G. (2012), *Animatologiya: Evolyutsiya mirovykh animatografii* [Animatology. The Evolution of the World Animation Traditions], Ametist, Moscow, Russia.
- Lipovetsky, M. (2009) "Trickster and 'closed' society", *Novoe Literaturnoe Obozrenie*, vol. 6 (100), pp. 224-245.
- Lotman, Yu.M. (1992), "Ordinary life of a Decembrist (Domestic behavior as a historical and psychological category)" in Lotman Yu.M. *Selected articles*: In 3 vols. T. I. *Articles on semiotics and typology of culture*, Alexandra, Tallinn.
- Lotman, Yu.M. (1998), "On the Language of the Animated Cartoons" in Lotman, Yu.M. *Ob iskusstve*, Iskusstvo – SPb, Saint Petersburg, Russia, pp. 671-674.
- Novikova, A.V. (2013), "Interaction of Fictional World and Possible Worlds", *Vestnik PNIPU*, vol. 7 (49), pp. 138-145.
- Pelipenko, A. and Yakovenko, I. (1998), *Kul'tura kak sistema* [Culture as a System], Yazyki russkoi kul'tury, Moscow, Russia.
- Propp, V. (2001), *Morfologiya volshebnoi skazki* [The Morphology of the Folktale], Labirint, Moscow, Russia.
- Todorov, Tzv. (1999), *Vvedenie v fantasticheskuyu literaturu* [The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre], Dom intellektual'noi knigi, Moscow, Russia.
- Walsh, Ch. (1962), *From Utopia to Nightmare*, Bles, London, UK.
- Yurchak, A. (2014), *Eto bylo navsegda, poka ne konchilos'*. *Poslednee sovetskoe pokolenie* [Everything Was Forever Until It Was No More. The Last Soviet Generation], Novoe literaturnoe obozrenie, Moscow, Russia.

*Информация об авторе*

*Анна В. Демкина*, аспирант, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125993, Москва, Миусская пл., д. 6; yonanna.kidman@yandex.ru

*Information about the author*

*Anna V. Demkina*, postgraduate student. Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125993; yonanna.kidman@yandex.ru