

На правах рукописи



Сапегина Татьяна Анатольевна

**КЛАССИЧЕСКАЯ МУЗЫКА В АМЕРИКАНСКОЙ И ЕВРОПЕЙСКОЙ
АНИМАЦИИ ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ XX ВЕКА**

Специальность 5.10.3. Виды искусства (музыкальное искусство)
(искусствоведение)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Москва – 2025

Работа выполнена в Российской академии музыки имени Гнесиных

Научный руководитель: доктор искусствоведения, профессор
Цареградская Татьяна Владимировна

Официальные оппоненты: **Шак Татьяна Федоровна,**
доктор искусствоведения, профессор,
Институт современного искусства,
кафедра истории и теории музыки,
профессор

Лаврова Светлана Витальевна,
доктор искусствоведения, доцент,
Академия Русского балета имени
А. Я. Вагановой, проректор по научной
работе и развитию

Ведущая организация: Петрозаводская государственная
консерватория имени А. К. Глазунова

Защита состоится 18 марта 2025 года в 15.00 на заседании диссертационного совета 23.2.013.01, созданного на базе Российской академии музыки имени Гнесиных (121069, Москва, ул. Поварская 30-36).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте РАМ имени Гнесиных <https://gnesin-academy.ru/science/dissertatsionnyj-sovet/protection/23354/>

Автореферат разослан «__» _____ 20__ года

Ученый секретарь
диссертационного совета



Пилипенко
Нина Владимировна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Классическая музыка — неотъемлемая часть звукового мира анимационных фильмов: и в голливудских мультфильмах «золотой эры», и в работах европейских аниматоров первой половины XX века звучат фрагменты из множества произведений В. А. Моцарта, Ф. Шопена, Дж. Россини, Р. Вагнера и других. Несмотря на обилие материала, этот феномен практически не исследован, что определяет **актуальность** выбранной темы диссертационной работы.

Попадая в пространство мультфильма, известные музыкальные опусы трансформируются, обретают иные контекстные связи, и это определяет **цель нашей работы**: выявить способы «перевода» музыкальных произведений на язык анимации и показать их применение в различном культурно-историческом контексте.

Для этого необходимо решить ряд **задач**:

- определить место классической музыки в звуковой эстетике анимационных фильмов;
- проследить процесс формирования круга наиболее часто цитируемых произведений;
- обозначить подходы к интерпретации классической музыки в традиционной коммерческой анимации;
- проанализировать авторские подходы к преобразованию музыкального текста в аудиовизуальное сообщение в экспериментальных мультфильмах;
- обозначить взаимосвязь музыкального материала с формой, драматургией, визуальным решением фильма.

Объект исследования — классическая музыка в анимационных фильмах, **предмет** — закономерности выбора, трансформации и интерпретации произведений концертного и оперного репертуара.

Материалом диссертации стали американские и европейские анимационные ленты первой половины XX века, включая работы голливудских киностудий Walt Disney Studio, Warner Brothers Animation, Metro-Goldwin-Mayer Cartoon Studio, а также режиссеров экспериментального направления Х. Рихтера, В. Рутмана, В. Эггелинга, О. Фишингера и А. Алексеева. При отборе материала использовался хронологический принцип, с опорой на периодизацию развития мировой анимации итальянского киноведа Д. Бендацци. Выбранный для рассмотрения период охватывает конец эпохи немого кино и «золотой век Голливуда»: для коммерческой анимации это время формирования типового анимационного саундтрека, а для авторской — этап поиска максимально разнообразных способов работы с музыкальным сопровождением. Их параллельное рассмотрение позволяет охватить основные тенденции интерпретации музыкальной классики в анимации, которые прослеживаются и в фильмах более позднего времени.

Степень разработанности темы исследования в зарубежном и отечественном музыкознании различна. В зарубежном музыковедении классическая музыка в голливудских мультфильмах рассматривается в работах Д. Голдмарка (2002, 2005, 2007), музыке и музыкальным закономерностям в структуре экспериментальных анимационных фильмов посвящена монография Э. Моллаган (2015), статьи У. Морица (1986, 1997), М. Реверди (2001), Й. Йевански (2011). В отечественном музыковедении проблема использования музыкальной классики в анимационных фильмах освещается в диссертации И. Бегизовой (1985) и диссертации Т. Шак (2010), посвященной музыке в медиатекстах. При этом комплексного исследования, рассматривающего особенности функционирования музыкальной классики в экспериментальной и традиционной анимации, нет ни в отечественной, ни в зарубежной литературе.

При работе над диссертацией был задействован широкий круг источников, которые можно условно разделить на несколько групп. Первая — исторические исследования, охватывающие эволюцию мировой анимации в целом, а также посвященные деятельности определенных киностудий и авторов (Д. Бендацци

(1995, 2016, 2017), У. Мориц (2004), М. Берриер (1999, 2007), Р. Аллан (1999), Л. Молтин (2018). Ко второй группе относятся работы, посвященные специфике анимационного медиа (С. Дэни (2011), Д. Виллуби (2009), П. Уэллс (1998), Н. Кривуля (2009), И. Иванов-Вано (1950, 1980), Ф. Хитрук (2007), Ю. Норштейн (2005)). Третья группа — исследования, посвященные киномузыке (З. Лисса (1970), Р. Прендергаст (1992), М. Кук (2008), Дж. Хубберт (2011)), а также непосредственно анимационному саунду и музыке в анимации (Р. Койл (2010), Д. Голдмарк (2005), Д. Тайтин (1990)). Важны также исследования, рассматривающие практику использования заимствованного музыкального материала и формирование музыкальных стереотипов в киномузыке (Р. Олтман (2007), К. Рычков (2013)).

Для понимания творческих методов и философии В. Рутмана, В. Эггелинга, Х. Рихтера, О. Фишингера мы обращались к исследованиям, посвященным кинематографическому авангарду и экспериментальной анимации (М. Кук (2011), М. ле Грис (1979), С. Старр (1988)). Помимо этого, сведения были почерпнуты из искусствоведческих работ, описывающих взаимовлияние живописи и музыки в авангардной живописи конца XIX – начала XX века (П. Верго (2010), Е. Локшпайзер (1973)). При рассмотрении творчества А. Алексева были изучены, в том числе, к неопубликованные документы и материалы из собраний архивов CNC (Франция) и Foundation ArtExEast (Швейцария)¹.

Методологической основой исследования стал комплексный подход, с использованием методов аналитического музыкознания, культурологии, истории, киноведения. Для анализа взаимодействия музыки и видеоряда в анимационных фильмах плодотворным оказалось использование понятий *аудиовизуального синкрета*, предложенного французским музыковедом М. Шионом (1994), *аудиовизуального контрапункта*, грани которого рассмотрены в работах С. Эйзенштейна (1964, 2000), М. Шиона (1994), Ю. Михеевой (2016), а также концепции *музыкального жеста*, разработанной

¹ Работа в зарубежных архивах стала возможна благодаря финансовой поддержке РГНФ в рамках научного проекта № 12-34-01336 «От авангарда к массовой культуре: классическая музыка в анимации».

американским музыковедом Р. Хаттенем (2004). Психологические предпосылки визуализации музыкального материала рассматриваются нами также через понятие *синестезии*, формы которой в экспериментальных анимационных фильмах обозначены в исследовании П. Таберхема (2018).

Научная новизна диссертации заключается в следующем:

1. Впервые особенности интерпретации музыкальной классики в традиционной и экспериментальной анимации были рассмотрены с позиций глубокой взаимосвязи между видеорядом и комплексными свойствами музыкального материала (музыкальным жестом);
2. Были выявлены исторические факторы, повлиявшие на формирование круга произведений, которые наиболее часто входят в анимационный саунд;
3. Уточнены методы работы с классическим музыкальным материалом в коммерческой анимации, направленные на достижение комического эффекта;
4. Прослежена стратегия визуализации, использованная У. Диснеем при работе над полнометражным фильмом-концертом «Фантазия»;
5. Проанализированы авторские концепции работы с музыкальной классикой В. Эггелинга, Х. Рихтера, В. Рутмана, О. Фишингера, А. Алексева.

Положения, выносимые на защиту:

1. В основе «перевода» музыкального материала на язык зрительных образов в анимации лежит интерпретация создателями мультфильмов *музыкального жеста*, который понимается как единица развертывания музыкального материала во времени и включает в себя *комплекс* выразительных средств: мелодический контур, ритм, артикуляцию, динамику, тембр.
2. Юмористический эффект использования классики в коммерческой анимации достигается с помощью оперирования аудиовизуальными стереотипами, комической трактовки музыкального жеста, пародии.
3. В анимации европейского авангарда обращение к классической музыке служит для углубления психологического воздействия фильма, а ее трактовка в работах разных режиссеров индивидуализируется: от использования традиционных музыкальных форм в качестве модели анимационного фильма и

опоры на кросс-модальные ассоциации при визуализации музыкального жеста до полностью независимого развертывания аудио и видеорядов.

4. «Фантазия» (Walt Disney Productions, 1940) занимает особое место в анимации рассматриваемого периода: У. Дисней создает *просветительский проект*, опираясь на знание тезауруса массового американского зрителя, хореографические приемы визуализации музыкального жеста, достижения авангардной анимации в работе с абстрактным видеорядом.

Степень достоверности и апробация результатов исследования.

Достоверность результатов работы обусловлена обращением к широкому кругу исследований и документальных источников, а также использованием устоявшейся методологии музыковедения и гуманитарных наук. Ее результаты прошли апробацию в ходе участия в международных научных конференциях «Музыкальная наука в XXI веке: пути и поиски» (РАМ имени Гнесиных, 2014), «Музыка в пространстве медиакультуры» (Краснодар, 2015), «Опера в музыкальном театре: история и современность» (РАМ имени Гнесиных, 2015, 2017), «Научные школы в музыковедении XXI века: к 125-летию учебных заведений имени Гнесиных» (РАМ имени Гнесиных, 2020), «Музыка в кинематографе: история и современность» (ГИИ, 2024) и др., проведения открытых лекций для студентов РАМ имени Гнесиных и Петрозаводской государственной консерватории им. А.К. Глазунова (2021). Основные положения диссертации освещены в семи публикациях, четыре из которых вышли в изданиях, рецензируемых ВАК.

Теоретическая значимость диссертации заключается в том, что она создает научную базу для дальнейших исследований функционирования музыкальной классики в анимационных фильмах, ее методы могут быть спроецированы на творчество разных режиссеров и анимационных школ.

Практическая значимость исследования связана с тем, что его материалы могут быть включены в вузовские курсы истории киномузыки, медиамузыки, массовой развлекательной культуры, а также использованы при

подготовке просветительских проектов, направленных на популяризацию классического музыкального наследия.

Структура диссертации. Диссертация состоит из Введения, двух глав, Заключения, списка литературы, фильмографии и пяти приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновывается тема, определяются цели, задачи и методология исследования.

Глава 1. Классическая музыка в коммерческой анимации

Первая глава состоит из трех параграфов, посвященных обзору и анализу особенностей функционирования классической музыки в коммерческой анимации на примере голливудских мультфильмов конца 1920-х –1950-х годов.

1.1. Саундтрек короткометражного голливудского мультфильма:

истоки и особенности

Выбор и интерпретация фрагментов произведений классического репертуара, которые встречаются в составе анимационного саундтрека, обусловлен рядом факторов:

1) в жанровой системе американского коммерческого кинематографа мультфильмы изначально относились к категории *комедий*, что оказало влияние на их музыкальное сопровождение. Начиная с эпохи «немого» кино, аккомпанемент к мультфильмам строился по принципу *попурри* из эстрадных хитов и тем популярной классики, которые можно интерпретировать в пародийном ключе, а роль сопровождения сводилась к *иллюстрации действия* и усилению *комического эффекта*;

2) саундтрек звукового голливудского мультфильма отличаются компактностью, дробностью, насыщенность стилистически разнообразным музыкальным материалом, частично унаследованные от эстетики «немого» периода. Звук в широком понимании оказывается в них основным организующим началом, помогая выстроить действие во времени, пространстве

и определяя его психологический эффект. При этом одной из важных функций музыкального сопровождения по-прежнему остается *комическая*: музыка готовит и усиливает визуальные шутки (гэги), а также служит объектом пародии.

1.2. Музыкальная классика в саундтреке короткометражного анимационного фильма

1.2.1. Cartoon canon

Круг классических музыкальных произведений, наиболее часто встречающихся в голливудских мультфильмах «золотой эры», ограничен набором авторов и сочинений, который американский исследователь Д. Голдмарк называет «*cartoon canon*» (мультиканный канон). В него входят произведения европейских композиторов XVIII – XIX веков, таких как В. А. Моцарт, Л. ван Бетховен, Дж. Россини, Ф. Мендельсон, Ф. Лист, Ф. Шопен, Р. Вагнер, И. Брамс, И. Штраус, Ф. Шуберт, Р. Шуман, Ф. фон Зуппе, П. И. Чайковский и др., представленные в виде коротких узнаваемых фрагментов.

Все музыкальные темы, звучащие в мультфильмах, относятся к категории «*популярной классики*», которая была хорошо знакома американской аудитории, что делало ее удобным объектом культурной *игры*. Обращаясь к знакомым музыкальным темам, создатели мультфильмов использовали их для достижения комического эффекта с помощью таких приемов, как *визуализация музыкального жеста*, *оперирование аудиовизуальными клише* и *пародия*.

1.2.2. Взаимодействие музыки и видеоряда: приемы достижения комического эффекта

Визуализация музыкального жеста. Одним из основных источников комического в голливудских мультфильмах оказывается телесный юмор, сила воздействия которого тесно связана со звуком. Впервые этот прием использовал У. Дисней в «Пароходике Вилли» (1928). Благодаря синхронизации музыки и видео, он добился аудиовизуального *синкреза* — слияния звука и изображения в единый гештальт, — что произвело очень сильное впечатление на аудиторию.

Важную роль при этом играла равная условность рисунка и музыки, благодаря которым их сочетание воспринималось естественно.

Работа со звуком в ранних диснеевских фильмах осуществляется по принципу визуализации *музыкального жеста*, включающего в себя такие элементы музыкального языка, как мелодический рисунок, гармония, ритм, артикуляция, тембр, регистр, динамика, темп исполнения и т.д. Вслед за Диснеем, визуализация музыкального жеста в голливудских мультфильмах становится отдельным комическим приемом, а ясная жестовая природа — одним из критериев отбора музыкальных тем.

В качестве примера можно привести Вторую Венгерскую рапсодию Ф. Листа, которая звучит в нескольких десятках голливудских короткометражек. Их аудиоряд составляют тематические фрагменты с ясными границами и мелодическим и ритмическим рисунком, которые становятся материалом для гэгов. Каждый из них может быть интерпретирован как *музыкальный жест*, и в каждом из фильмов сходные жесты получают сходное визуальное решение.

Принцип визуализации музыкального жеста работает и в обратном направлении. В ряде лент, когда герой пародирует движения музыканта-исполнителя, его случайные движения находят отражение в саундтреке.

Аудиовизуальные клише сформировались в киномузыке немого периода. Благодаря антологиям, руководствам для таперов, сборникам тем к фильмам (cue sheets) сложилась целая система, в которой одни и те же музыкальные фрагменты звучали в одних и тех же ситуациях, а в аккомпанементе к одному фильму могли сочетаться бродвейские «хиты» и музыкальная классика. Это привело к закреплению совершенно нового пласта ассоциаций за известными музыкальными сочинениями, которые затем становились объектом пародии в комедиях и мультфильмах.

Музыкальные клише распространены в мультфильмах всех студий. Например, в диснеевских лентах конца 1920-х – начала 1930-х вступление «Лесного царя» Ф. Шуберта сопровождает эпизоды, связанные с огнем и опасностью — что соответствует контексту, в котором эта музыка звучала в

немых фильмах, а сцены бракосочетания проиллюстрированы «Свадебным маршем» Ф. Мендельсона. Композитор Карл Столлинг, писавший музыку к короткометражным мультфильмам студии Warner Brothers, сделал использование музыкальных клише своей сознательной стратегией. Это можно проследить в мультфильмах, пародирующих определенные жанры: в «вестернах» появление злодея сопровождается вступлением к романсу «Лесной царь» Ф. Шуберта, а в сценах погони звучит увертюра к опере «Вильгельм Телль» Дж. Россини. При характеристике национальностей композитор прибегает к народной музыке или «национальным» темам: характеристикой русских служит романс «Очи черные», немцев — песенка «Ах, мой милый Августин», а также музыка Р. Вагнера или И. Штрауса.

Пародия. Во многих голливудских мультфильмах 1930-х – 1950-х годов обыгрывается ситуация противостояния классической и популярной музыкальной культуры. В таких лентах, как «Музыкальная страна» (Music Land) или «Мне нравится петь» (I Love to Singa) сюжет напрямую строится вокруг противостояния приверженцев джаза и классики. В первом цветном фильме студии Диснея с участием Микки-Мауса «Концерт» (The Band Concert) эта же тема раскрывается через конфликт Микки и Дональда, а в ленте «Длинноволосый кролик» (Long-Haired Hare) — через противостояние Багза Банни и оперного певца Джованни Джонса. В каждом из этих мультфильмов есть также скрытый подтекст. «Мне нравится петь» — пародия на знаменитый фильм «Певец джаза», «Концерт» — одна из ступеней «карьерной лестницы» Микки-Мауса, который сам когда-то исполнял популярную музыку, а теперь стал дирижером духового оркестра и яростным адептом классики, «Длинноволосый кролик» — ода популярной развлекательной культуре, которую олицетворяет Багз Банни.

Наиболее распространенная сюжетная схема мультфильмов, пародирующих академическую музыкальную культуру — концерт. В них представлены наиболее узнаваемые элементы академической музыкальной практики: концертное пространство, разные типы концерта, внешний вид и

поведение исполнителей-солистов, оркестра, дирижера — которые можно рассмотреть, как определенный набор формул.

В голливудских мультфильмах присутствуют *все виды концертных площадок*, знакомых американскому зрителю, от импровизированной сцены во дворе сельского дома до знаменитых Голливудской чаши и Карнеги-холла. По *типу* концерты делятся на две группы: шоу по образцу водевиля, где исполнение музыкальной классики является одним из номеров, и сольный концерт, в котором весь сюжет строится вокруг исполнения одного произведения. В первом случае объектом пародии становится не только конкретный музыкант, но и шоу в целом, во втором — сам процесс сольного или оркестрового исполнительства.

Представление музыкантов-исполнителей в голливудских мультфильмах тесно связано с традициями водевиля. Их образ создается с помощью узнаваемых штрихов, таких как длинные волосы, характерные элементы костюма (черный фрак, манишка, галстук-бабочка, белые перчатки), манера исполнения (слезы, сопровождающие грустные мелодии, преувеличенные дирижерские жесты, рояль, прогибающийся под весом пианиста), буквальная визуализация метафор (во время исполнения трелей у пианиста заплетаются пальцы) и т.д.

В изображении оркестрантов выделяются две противоположные тенденции. Первая — предельная индивидуализация, когда комический эффект достигается за счет необычного инструментария, несоответствия внешнего вида и комплекции музыканта инструменту, на котором он играет (например, упитанный поросенок, играющий на крошечной пикколо). Другая — обобщение, когда все музыканты оркестра выглядят одинаково (яркий пример — «Хочу быть дирижером», где все оркестранты — точная копия Тома).

Особое место в голливудских короткометражках занимает фигура *дирижера*. В «каноническом» варианте это обобщенный образ-маска, который примеряют на себя известные персонажи. Начиная со второй половины 1930-х он приобретает сходство с Леопольдом Стоковским, который, благодаря участию в съемках нескольких фильмов, становится для американского

кинозрителя олицетворением того, как должен выглядеть и вести себя дирижер. Сюжет таких мультфильмов, как правило, связан с темой личной значимости дирижера и власти, которую он имеет над музыкантами.

Еще одним привлекательным объектом пародии была опера. Внешность, поведение, комплектация певцов, язык оперного исполнительства высмеиваются в голливудских мультфильмах с начала 1930-х, однако наиболее интересный опыт оперной пародии можно наблюдать на примере мультфильма «Что за опера, док?» (What's Opera, Doc? 1957) — единственного голливудского мультфильма-оперы.

Сюжет мультфильма обыгрывает типичную схему погони с участием Багза Банни и Элмера Фадда, которая помещается в непривычный оперный контекст. В качестве модели режиссер опирается на оперы Рихарда Вагнера, поэтому декорации и костюмы соответствуют условной мифологической эпохе. Каждый сюжетный ход представлен, как один из оперных номеров: начало мультфильма соответствует увертюре, фирменные реплики героев превращаются в ариозо, эпизод с переодеванием становится балетной сценой с любовным дуэтом. Музыка мультфильма состоит из цитат из вагнеровских опер (звучат фрагменты увертюр к «Тангейзеру», «Летучему Голландцу», «Риенци», тема полета Валькирий и лейтмотив Зигфрида из «Кольца Нибелунгов»), критериями отбора которых были узнаваемость и яркая жестовая природа музыки.

1.3. Классическая музыка в полнометражном мультфильме:

«Фантазия» (1940)

На фоне многочисленных короткометражных лент, трактующих музыкальную классику в юмористическом ключе, выделяется полнометражный фильм студии Уолта Диснея «Фантазия», основной целью которого было, с одной стороны, приобщение массовой аудитории к «серьезной» академической музыке, а с другой — повышение статуса самой анимации, которая здесь выходит за рамки чисто развлекательного искусства.

Появление «Фантазии» было закономерным итогом развития студии на протяжении 1930-х годов, когда Дисней постепенно повышал как технический

уровень, так и художественную планку своей продукции. Непосредственными предшественниками этой картины были мультфильмы из серии «Наивные симфонии», в которых музыка служила отправной точкой для создания видеоряда.

«Фантазия» — полнометражный фильм-концерт из восьми номеров (Токката и фуга d-moll И.С. Баха, Сюита из балета «Щелкунчик» П.И. Чайковского, «Ученик чародея» П. Дюка, «Весна священная» И. Стравинского, Симфония №6 (Пасторальная) Л. ван Бетховена, «Танец часов» А. Понкьелли, «Ночь на Лысой горе» М. Мусоргского и «Аве Мария» Ф. Шуберта). Эта форма позволила создателям не только объединить разноплановые фрагменты, но и «объяснить» замысел с помощью комментариев ведущего Димса Тейлора. Произведения экранизированы целиком, с некоторыми изменениями, которые были сделаны Л. Стоковским, участвовавшим в подготовке проекта, съемках и записи музыки. Все выбранные произведения в сознании аудитории относились к категории *art music*², и обращение к ним автоматически повышало престиж продукции Диснея.

Выбор сюжета и визуального решения каждой из секций был обусловлен программой произведений и ожиданиями массового американского зрителя. Герои «Фантазии»: очеловеченные животные, динозавры, ожившие растения, призраки и монстры — традиционные персонажи американских мультфильмов и комиксов. Сюжет каждой из частей представляет собой понятную законченную историю, которую можно пересказать в одном-двух предложениях, а идеи сформулировать в виде рекламных слоганов (например, «Не боги горшки обжигают. Ученик Чародея»). Самым узнаваемым героем «Фантазии» был Микки-Маус, и его встреча в кадре с Л. Стоковским символизировала встречу высокого и низкого искусства, которая состоялась во вселенной Диснея.

Основным принципом, которым руководствовались аниматоры Диснея при интерпретации музыкального материала, была визуализация музыкального

² Art music — серьезная музыка, предназначенная для вдумчивого слушания, в отличие от популярной классики (middleground music).

жеста. Во всех эпизодах фильма можно проследить, как ритм, смены тембров, штриха, направления движения напрямую влияют на действие в кадре.

Несмотря очень изобретательное визуальное решение и значительные технические ресурсы, задействованные при производстве фильма, включая такие новшества, как многоканальная запись звука, «Фантазия» не имела успеха у зрителей. Причиной тому стала необычность замысла и слишком «вольное», по мнению критиков, обращение с известными музыкальными опусами. Сразу же после премьеры «Фантазия» сама стала объектом пародии в мультфильмах других голливудских студий, настоящее же признание эта работа получила только после повторных релизов в 1960-е годы, завоевав положение классического анимационного шедевра, повлиявшего на многих режиссеров вплоть до наших дней.

Глава 2. Классическая музыка

в европейской экспериментальной анимации

Вторая глава состоит из пяти параграфов и посвящена рассмотрению использования классической музыки в европейской экспериментальной анимации на примере фильмов В. Эггелинга, Х. Рихтера, В. Рутмана, О. Фишингера и А. Алексеева.

2.1. «Визуальная музыка»

в европейской авангардной живописи начала XX века

Творчество названных выше режиссеров нередко относят к направлению «*визуальная музыка*», подчеркивая не столько единую стратегию работы с музыкальным материалом, сколько его значимость. Особое отношение к музыке в их фильмах было продиктовано тесными связями с европейским художественным авангардом, что повлияло на задачи, которые они решали в своих фильмах, их визуальное решение и принципы взаимодействия с музыкой. Еще одним немаловажным фактором, объясняющим детальное следование партитуре или музыкальной композиционной схеме, было то, что все эти режиссеры имели хотя бы начальное музыкальное образование, а значит, знали теорию музыки и могли свободно ориентироваться в нотном тексте.

Существуют разные определения «визуальной музыки». У. Мориц описывает ее как музыку, «которая воздействует на зрение также, как звуки на слух», «визуальный эквивалент мелодии, ритма, полифонии». С. Кифер предлагает более формальное толкование: «перевод определенной музыкальной композиции (или звука) на язык зрительных образов, при котором ее оригинальный синтаксис получает новое, визуальное воплощение». Э. Моллаган говорит о ней, как о «репрезентации музыки в зрительной форме», «музыке для глаз».

Поиск закономерностей, которые помогли бы перевести музыку в зрительные образы, на рубеже XIX – XX веков становится одной из магистральных идей, так или иначе проявлявшейся во всех областях художественного творчества. Среди факторов, которые этому способствовали, были колоссальное влияние творчества Р. Вагнера и его концепции *Gesamtkunstwerk*, рождение авангардной живописи, требовавшей новых способов организации визуального материала, открытие психологического явления синестезии.

Опыт европейских художников по проецированию музыкальных закономерностей в область живописи условно можно разделить на два направления. Первое — установление прямых взаимосвязей «звук/цвет» по типу синестетических (В. Кандинский, Э.П. Тюдор-Харт, С. Макдональд-Райт, М. Рассел). Второе — использование формальных закономерностей музыкальной композиции в композиции картины (М. Чюрленис, Ф. Купка, П. Клее). Появление кинематографа дало художникам возможность преодоления статической природы живописи, которая была главным препятствием на пути создания настоящей «музыки для глаз». Первыми опытами в области движущейся живописи были фильмы итальянских авангардистов Б. Корра и А. Джинна, эскизы французского художника Л. Сюрважа. Их логическим продолжением можно считать творчество В. Рутмана, В. Эггелинга, Х. Рихтера, О. Фишингера и А. Алексева.

2.2. В. Эггелинг и Х. Рихтер. Музыкальная композиция как модель

Анимационные фильмы В. Эггелинга и Х. Рихтера — пример использования принципов музыкальной композиции в организации абстрактного видеоряда. При создании фильмов они руководствовались оригинальной теоретической концепцией, в которой использовались такие музыкальные понятия, как *генерал-бас*, *контрапункт*, *оркестровка*, а одним из ведущих организационных принципов назывались чередование *напряженности и разрешения* (по аналогии с разрешением диссонанса в консонанс), а также *полярность и взаимодействие контрастных элементов*, проявляющиеся в области «пропорции, ритма, чисел, интенсивности, положения в пространстве, звуке, длительности».

В «Диагональной симфонии» (1924) В. Эггелинга можно выявить музыкальные аналогии на нескольких уровнях. Самый поверхностный — уровень названия, в котором Эггелинг сознательно использует музыкальный термин. Следующий — уровень драматургии: фильм воспроизводит *сонатную форму с ложной репризой и кодой*. Развитие визуальных тем осуществляется с помощью приемов *мотивной разработки и комбинаторики*, кроме того, при преобразовании фигур важную роль играют принципы *зеркального контрапункта, уменьшения, увеличения*.

Х. Рихтер в фильме «Ритм 21» обращается исключительно к строгим геометрическим фигурам (прямоугольник, квадрат), активно использует пространственные возможности экрана (движение не только в вертикальной и горизонтальной плоскости, но и в глубину), выразительность контрастного сопоставления негативного и позитивного изображения. Приемы развития видеоряда этого фильма можно уподобить *контрапунктическим*: темы-фигуры перемещаются в *прямом и ракоходном движении*, накладываются друг на друга, даются в *увеличении и уменьшении* (приемы наезда и отъезда), в *обращении* (преобразование позитивного изображения в негативное и наоборот). Контрапунктические приемы работы с изображением можно найти также в

картинах Рихтера, в частности, в работе «Фуга» (1920), сконструированной по принципу *обратимого контрапункта*.

2.3. Синестетический фильм. В. Руттман. *Lichtspiel. Opus I*

«*Lichtspiel. Opus I*» (1920) В. Руттмана можно считать образцом *синестетического фильма*, так как режиссер здесь не просто воспроизводит закономерности музыкальной формы, но и стремится усилить психологическое воздействие видеоряда за счет выверенного сочетания движущихся геометрических форм, цвета и музыки. Хотя музыка была написана после окончания работы над изображением, для режиссера была очень важна ее точная синхронизация с видео во время показов, о чем свидетельствуют оставленные им подробные указания для музыкантов.

То, как Руттман подходит к соотношению абстрактных форм и цветов, вызывает ассоциации со световыми органами, где каждый «звук» был связан с определенным цветом. Для Руттмана цвет означал «тональность», одна и та же последовательность изображений, окрашенная по-разному — транспозицию мелодии, а несколько таких эпизодов подряд — прием секвенции. Музыкальные аналогии возникают также на уровне формы и драматургии фильма. *Opus 1* состоит из трех частей, подобно сонате или струнному квартету: в первой части можно найти признаки трехчастной формы со вступлением, вторая часть — трехчастная форма с трио, третья часть сделана по принципу формы рондо.

2.4. Анимационные фильмы О. Фишингера

Анимационные фильмы Оскара Фишингера — пример постоянного поиска оптимальных форм взаимодействия музыки и видеоряда внутри аудиовизуального целого. Его самыми коммерчески успешными работами были цикл черно-белых «Этюд» (1929–1933) и «Оптическая поэма» (1937). Немаловажную роль в этом сыграла музыка.

Эстетические взгляды Фишингера формировались под влиянием европейского художественного авангарда, и в стилистике видеоряда можно проследить отчетливое влияние живописи П. Клее и Л. Сюрважа. При этом, выбирая музыкальный материал для фильмов, режиссер обращается к

популярной музыке, делая таким образом сознательный шаг навстречу неподготовленной аудитории. Круг звучащих в его фильмах произведений включает в себя ряд эстрадных шлягеров и популярную классику, и во многом пересекается с голливудским «cartoon canon». В частности, Этюд №7 снят на «Венгерский танец» И. Брамса, Этюд №8 — «Ученик чародея» П. Дюка, «Оптическая поэма» — Венгерская рапсодия №2 Ф. Листа.

Принципы визуализации также во многом совпадают с теми, которые можно наблюдать в голливудских мультфильмах: взаимодействие аудио- и видеоряда строится по принципу *синкреза*, при этом огромное внимание уделяется синхронизации. В большинстве работ Фишингера музыка полностью диктует *тайминг* фильмов — продолжительность отдельных движений, эпизодов, сцен. Помимо тайминга, музыка определяет драматургию, уподобляясь «архитектурному плану», который помогает организовать развитие элементов во времени. Например, в Этюде № 7 Фишингер воспроизводит трехчастную репризную форму пьесы, допуская мелкие несоответствия на уровне небольших синтаксических единиц.

Современникам Фишингера его визуализации музыкальных произведений казались настолько убедительными, что они относили их к области синестетического искусства. Однако в основе его визуализаций лежит более распространенное явление кросс-модальности — способности связывать разные явления (в данном случае, звук и изображение), благодаря их общим свойствам, которые воспринимаются разными органами чувств. Кросс-модальные ассоциации Фишингера основаны на тонком восприятии и интерпретации *музыкального жеста*, о чем свидетельствуют партитуры, которые он создавал на подготовительном этапе работы, где зафиксированы тайминг и комплексные характеристики звучания. В разных работах Фишингер заостряет разные грани музыкального жеста. Если в черно-белом Этюде №7 это, в первую очередь, тембр, штрих, динамика, направление движения, то в цветной «Оптической поэме» комплекс ассоциаций становится более сложным и включает в себя три уровня: *анalogии на уровне движения* (восходящие/нисходящие

последовательности звуков —восходящее/нисходящее движение фигур; усиление/ослабление громкости звука—увеличение/уменьшение размера фигур; увеличение/уменьшение темпа—более быстрое или медленное движение фигур; постепенное затухание звука—фигура удаляется вглубь экрана, эффект 3D; звуковой акцент—быстро исчезающая яркая фигура; трель — мерцание фигур); *аналогии на уровне выбора фигур* (разные темы — разные фигуры; смена тембра — смена фигур; повторение музыкального материала — повторение фигур); *аналогии на уровне пространства* (высокая плотность звучания/единичные тоны — более/менее крупные визуальные элементы; длинные/короткие длительности — крупные/мелкие объекты).

«Движущаяся живопись №1» — последний фильм Фишингера, который был снят на музыку Бранденбургского концерта №3 И.С. Баха. Здесь режиссер прибегает к принципиально иному подходу к визуализации, продиктованному восточными мистическими практиками. Эту работу можно рассматривать как пример *аудиовизуального контрапункта* (термин М. Шиона): музыка и видеоряд развиваются независимо друг от друга, а зритель должен наблюдать за их параллельным разворачиванием. В отличие от более ранних фильмов, «Движущаяся живопись № 1» не имела успеха ни у массового, ни у искушенного зрителя, что позволяет говорить о том, что выбор традиционного («диснеевского», основанного на эффекте синкреза) или экспериментального принципа взаимодействия музыки и видеоряда является одним из ключевых факторов, влияющих на восприятие абстрактных фильмов аудиторией.

2.5. «Одушевленные гравюры» А. Алексеева

Анимационные фильмы Александра Алексеева — пример взаимно обогащающего взаимодействия музыки и видеоряда, когда режиссер с помощью изображения создает *дополнительный смысловой пласт* к музыкальному тексту.

На протяжении всей жизни Алексеев был востребован не только как режиссер, но и как книжный иллюстратор. Работа в области книжной графики сформировала эстетические принципы, которыми он руководствовался и при

создании фильмов (не случайно режиссер называл их «одушевленными гравюрами»). Кратко их можно сформулировать так:

- Иллюстрация не пересказывает текст, а выявляет и передает его скрытый смысл;
- При создании иллюстраций художник опирается на личный опыт, всякая иллюстрация — автобиографична;
- Элементы графического оформления книги имеют собственную линию развития и композицию, которая дополняет композицию текста.

Эти принципы можно проследить на примере трех лент на музыку М. Мусоргского — «Ночь на Лысой горе» (1933), «Картинки с выставки» (1972), «Три темы» (1980). Все они относятся к категории некоммерческих фильмов, которые режиссер создавал с помощью технологии *игольчатого экрана*, и в каждом из них он решал определенную художественную задачу, которая определяла и выбор музыки. Если в своем дебютном фильме «Ночь на Лысой горе» Алексеев обратился к симфонической поэме Мусоргского лишь потому, что искал подходящий фантастический сюжет, то в дальнейшем отношение к композитору приобретает более личный характер. «Картинки с выставки», в которых звучат первые три пьесы фортепианного цикла Мусоргского — фильм-биография, где фигура Мусоргского выступает в качестве *alter-ego* режиссера, а «Три темы», материалом которых стали следующие три пьесы цикла — своеобразный манифест, в котором Алексеев на практике претворяет размышления о сущности анимации и искусства в целом, озвученные им в поздних теоретических статьях.

При работе над фильмами Алексеев становится настоящим *соавтором* композитора. На уровне содержания это проявляется в *изменении программы сочинений*. В «Ночи на лысой горе» режиссер сохраняет лишь общие контуры сюжета. Видеоряд разворачивается как сюрреалистическое повествование, насыщенное автобиографическими деталями и отсылками к предыдущим работам Алексеева-книжного иллюстратора. «Картинки с выставки»

интерпретируются как серия «картинок из жизни Мусоргского»: «Гном» рисует его детские страхи, «Старый замок» — воспоминание о первом бале, «Тюильри» — жизнь в кадетском корпусе. В каждом эпизоде можно найти элементы, которые перекликаются с событиями и впечатлениями, описанными Алексеевым в собственных мемуарах. Таким образом рассказ о Мусоргском становится автобиографией режиссера.

«Три темы» продолжают «Картинки с выставки», на это указывают общие для двух циклов зрительные образы, однако последний фильм Алексева более философский по содержанию. Его кульминацией становится последняя часть («Два еврея, богатый и бедный»), в которой режиссер в аллегорической форме задает ключевой для него вопрос — вопрос о ценности искусства и назначении художника.

Выбор *технологии* также указывает на личный характер прочтения музыкального текста. Алексеев был очень изобретателен в поиске технологических решений для своих фильмов и иллюстраций, однако в фильмах на музыку Мусоргского он обращается лишь к одной технике — технике *игольчатого экрана*, которую он никогда не использовал в коммерческих проектах. В каждой из лент раскрываются ее разные возможности. В «Ночи на Лысой горе» это многообразие градаций серого цвета, непрерывное развертывание изображений, которые, трансформируясь, перетекают друг в друга. В «Картинках с выставки» — чередование изображений на двух игольчатых экранах, большом и малом, задающее особый ритм фильма, и техника многократной экспозиции, призванная придать мерцающий, призрачный характер движению фигур в самом поэтичном эпизоде фильма — сцене бала. В «Трех темах» Алексеев максимально замедляет движение в кадре в эпизоде «Быдло», а в «Двух евреях» использует «мигающее» изображение, которое было практическим применением его рассуждений о «другой половине» фильма и количестве фаз, необходимых для того, чтобы изображение на экране воспринималось связным.

Анализ взаимодействия музыки и видеоряда показывает, что Алексеев воспринимал их как *два контрапунктических пласта*. На подготовительном этапе он тщательно рассчитывал тайминг картин, хронометрируя записи произведений, которые он использовал. При работе над «Ночью на Лысой горе» он делал подобие графической нотации, фиксируя на миллиметровой бумаге все тематические элементы, для «Картинок с выставки» и «Трех тем» — оставлял пометки в нотах, указывая количество кадров, которые «звучит» каждый такт. Однако в дальнейшем он выстраивал собственную логику и ритм развертывания изображения. В «Ночи на Лысой горе», при общем следовании за музыкальной формой, режиссер вводит в фильм дополнительную систему образов-рефренов, продумывает драматургическое развитие в эпизодах, основанных на повторяющемся музыкальном материале, отказывается от точного следования музыкальному синтаксису. Эти приемы получают развитие в «Картинках с выставки», где Алексеев с помощью изобразительных повторов создает собственный ритм и драматургию видеоряда как бы «поверх» музыкальной формы — подобно тому, как он выстраивает визуальный ритм книги через чередование текста и остальных графических элементов.

Автобиографичность замысла, единство техники и эстетического подхода позволяют рассматривать фильмы Алексеева на музыку Мусоргского как *сверхцикл*, который создавался на протяжении всей жизни режиссера, а взаимодействие музыки и видеоряда в них — как образец контрапунктического диалога, в результате которого исходный материал обретает новый смысл.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать ряд выводов:

Классическая музыка является важным смысловым и организующим элементом всех рассмотренных нами фильмов.

Круг произведений, звучащих как в традиционной, так и в экспериментальной анимации, настолько стабилен, что его можно назвать *cartoon canon* («анимационный канон»). В него входят пьесы из области «популярной классики» с ярким тематическим материалом, который легко

запоминается, обладает понятным мелодическим и ритмическим рисунком, легко дробится на небольшие построения (мотивы, фразы). Все они обладают ясной *жестовой природой*, «подсказывающей» аниматору то или иное визуальное решение. Формирование *cartoon canon* было связано с двумя факторами. Первый — практика использования классической музыки в аккомпанементах к немым фильмам, благодаря которой в кинематограф вошел определенный набор классических музыкальных тем. Второй — природа анимационного медиа, позволяющая достичь полной синхронности музыки и действия в кадре и создать видеоряд, идеально соответствующий *музыкальному жесту*.

Визуализация музыкального жеста, основанная на психологической способности к выстраиванию кросс-модальных ассоциаций, становится ведущим принципом работы с музыкальной классикой как в экспериментальной, так и в традиционной анимации. Работая с музыкальным жестом, режиссеры и аниматоры обращают внимание на весь *комплекс* характеристик звучащего материала, включая метр, ритм, мотивное строение, направление движения мелодии, опорные ноты сопровождения, а также инструментальный тембр, штрих, смену характера звучания выдержанных нот, динамику, агогические отклонения и т.д. — и акцентируют наиболее важные для них *компоненты музыкального жеста*, которые становятся отправной точкой для создания *жеста анимационного*.

В традиционных короткометражных мультфильмах, развивавшихся в рамках жанра комедии, обращение к музыкальной классике служит *развлекательным* целям. Комплекс приемов, направленный на достижение комического эффекта, который сформировался в голливудских мультфильмах «золотой эры» включает в себя: *использование музыкальных клише, телесный юмор*, основанный на точной визуализации музыкального жеста, *пародию* на различные элементы концертной практики и академические музыкальные жанры. При очевидном «профанном» взгляде на музыкальную классику, мультфильмы, в которых она звучит, выполняют очень важную культурную

функцию, знакомя массового зрителя с популярной классикой и интегрируя ее в поле массовой культуры.

Особое место среди рассмотренных работ занимает «Фантазия», *просветительский* проект, целью которого было сделать европейскую классическую музыку понятной для неподготовленной аудитории. Диснеевский фильм-концерт объединяет европейскую классическую музыку разных эпох с видеорядом, синтезирующим все достижения анимационного медиа от традиционных образов до абстракции. Балансируя на стыке массовой и элитарной культур, Дисней компенсирует сложность музыкального материала тем, что в интерпретации музыки опирается на сюжеты и образы, хорошо знакомые американскому зрителю, вводит в фильм медийных персонажей (Микки-Маус, Л. Стоковский), объясняет замысел в текстовых комментариях Д. Тейлора, использует хореографические подходы в визуализации музыкального жеста.

Для европейских режиссеров, работавших в рамках парадигмы художественного авангарда, большее значение имели чисто *художественные* задачи: поиск новых *способов организации* визуального материала и перенос музыкальных композиционных закономерностей в область анимации (*сонатная форма* в «Диагональной симфонии» В. Эггелинга, *полифонические приемы* в «Ритме 21» Х. Рихтера), исследование возможностей «перевода» музыкальных образов в зрительные и наоборот (*усиление воздействия* абстрактного видеоряда с помощью музыки и цвета в «Lichtspiel. Opus 1» В. Руттмана, *визуализация музыкального жеста* в «Этюдах» и *параллельное разворачивание* аудио и видеорядов в «Оптической поэме» О. Фишингера), *контрапунктический подход* к визуализации и воплощение в иллюстрациях к музыке глубоко личных переживаний (фильмы А. Алексеева на музыку М. Мусоргского).

Все тенденции работы с музыкальным материалом, намеченные в анимационных фильмах первой половины XX столетия, получили развитие в более поздние периоды. Их можно проследить во многих мультфильмах, не вошедших в данное исследование – от работ Н. Мак-Ларена, Б. Боццетто,

Э. Луццатти, П. Рулена до современных голливудских мультфильмов и сериала «Смешарики».

**Публикации по теме диссертации в рецензируемых изданиях,
рекомендованных ВАК:**

1. Сапегина, Т. А. Иллюстрированная музыка: «Ночь на Лысой горе» Александра Алексеева / Т. А. Сапегина // Музыкаведение. — 2014. — №5. — С. 41–48. — 0,56 п.л.
2. Сапегина, Т. А. Звуковая эстетика голливудских мультфильмов «золотой эры»: аудиовизуальные клише и юмор / Т. А. Сапегина // Музыка и время. — 2014. — №10. — С. 35–40. — 0,77 п.л.
3. Сапегина, Т. А. Диалог через океан: сюита из балета П. И. Чайковского глазами У. Диснея / Т. А. Сапегина // Вестник Академии русского балета им. А. Я. Вагановой. — 2015. — №3 (38) — С. 147–153. — 0,5 п.л.
4. Сапегина, Т. А. Концерт в голливудских мультфильмах «золотой эры» [Электронный ресурс] / Т. А. Сапегина // Художественная культура. — 2023. — №4. — С. 694–717. — URL: https://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/438/83kdp0ee7cjfk49lo05tmbu1v3yr8438/hk_2023_4_692.pdf — 1 п.л.

Публикации по теме диссертации в других изданиях:

5. Сапегина, Т. А. Кот-виртуоз и поющий кролик: классическая музыка в голливудских мультфильмах «золотой эры» / Т. А. Сапегина // Музыкальная наука в XXI веке: пути и поиски. Материалы Международной научной конференции 14 — 17 октября 2014 года / ред. Т. И. Науменко. — М. : Пробел-2000, 2015. — С. 442–452. — 0,6 п.л.
6. Сапегина, Т. А. «Фантазия» (1940): образовательный медиапроект У. Диснея / Т. А. Сапегина // Музыка в пространстве медиакультуры: Сборник статей по материалам второй Международной научно-практической конференции 13 апреля 2015 года. — Краснодар, 2015. — С. 50–54. — 0,55 п.л.

7. Сапегина, Т. А. «Этюды» Оскара Фишингера: визуализация музыкального жеста / Т. А. Сапегина // Материалы Международной научной онлайн-конференции «Научные школы в музыковедении XXI века: к 125-летию учебных заведений имени Гнесиных» 24 — 27 ноября 2020 / ред.-сост. Т. И. Науменко / Рос. акад. музыки. — М. : Издательство «Российская академия музыки имени Гнесиных», 2020. — С. 684–695. — 0,54 п.л.