

Российская академия музыки имени Гнесиных

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)

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Научный руководитель:
доктор искусствоведения, профессор
Цареградская Т.В.

Москва — 2024

Оглавление

Введение	4
Глава 1. Классическая музыка в коммерческой анимации	18
1.1. Саундтрек короткометражного голливудского мультфильма: истоки и особенности	18
1.2. Музыкальная классика в саундтреке короткометражного анимационного фильма	25
1.2.1. Cartoon Canon.....	25
1.2.2. Взаимодействие музыки и видеоряда: приемы достижения комического эффекта.....	30
1.3. Классическая музыка в полнометражном мультфильме: «Фантазия» (1940)	79
Глава 2. Классическая музыка в европейской экспериментальной анимации	98
2.1. «Визуальная музыка» в европейской авангардной живописи начала XX века	98
2.2. В. Эггелинг и Х. Рихтер: музыкальная композиция как модель.....	107
2.3. Синестетический фильм: В. Руттман. Lichtspiel. Opus I.....	122
2.4. Анимационные фильмы О. Фишингера.....	126
2.5. «Одушевленные гравюры» А. Алексеева	143
Заключение.....	182
Список литературы.....	189
Приложение А. Мультфильмы и комедия слэп-стик.....	209
Приложение Б. Интервью с Карлом Столлингом	212
Приложение В. Список мультфильмов, в которых звучит Венгерская рапсодия № 2 Ф. Листа.....	237

Приложение Г. Диагональная симфония. Схема Л. О'Коннор	247
Приложение Д. Анимационные фильмы О. Фишингера.....	251

Введение¹

Актуальность темы исследования. Музыка — важнейшая часть анимационного фильма. Как замечает американский музыковед Д. Голдмарк, «музыка в мультфильмах не просто оживляет карикатуры — она делает их слишком живыми»². О важности звукового сопровождения говорит и определение анимации³, предложенное американской исследовательницей Р. Койл, согласно которому анимационный фильм — это «аудиовизуальная форма создания и постановки движения»⁴. В нем нельзя просто вычленить саундтрек, зафиксировать его отдельно от изображения, так как «звук — это постоянное движение»⁵.

Функции, которые музыка выполняет в мультфильме, исключительно многообразны: она иллюстрирует происходящее на экране, придавая «реалистичность» нарисованным предметам и определяя характер движения персонажей, служит фоном, создавая определенную эмоциональную атмосферу и подчеркивая выразительность видеоряда, придает объем искусственному плоскому пространству кадра⁶. При этом зачастую именно музыка выступает в роли главного

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 12-34-01336 «От авангарда к массовой культуре: классическая музыка в анимации».

² The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. XIV.

³ Существует ряд определений анимации. Официальным считается определение, зафиксированное в уставе Международной ассоциации анимационного кино (Association International du Film d'Animation или ASIFA): «В современном понимании анимация состоит в создании иллюзии движения путем последовательной съемки изображений — кадр за кадром — с использованием любых материалов и технических средств» (Цит. по: Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. Т. 2. М., 2007. С.155. Помимо этого, в современной литературе в качестве классического приводится определение канадского режиссера Н. Мак-Ларена: «Анимация — это не искусство создания рисунков, которые движутся, но искусство нарисованного движения. То, что происходит в пространстве между кадрами, гораздо важнее изображения внутри каждого кадра. Таким образом, анимация — искусство манипулирования невидимыми промежутками, лежащими между кадрами» (цит. по Sifanos G. Esthétique du cinéma d'animation. Paris, 2012. P. 15). Обзор ранних определений анимации, применявшихся в первой половине XX века, см.: Кривуля Н. Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дис. ... докт. иск. М., 2009. С. 5–6.

⁴ Coyle R. Introduction. Audio Motion: Animating (Film) Sound // Drawn to sound. Animation film music and sonicity / ed. by R. Coyle. London, 2010. P. 4.

⁵ Ibid.

⁶ Подробнее о функциях музыки в анимации см.: Бегизова И. С. Взаимодействие музыки и изображения в образной структуре анимационного фильма: дис. ... канд. иск. Тбилиси, 1985.

драматургического и формообразующего начала фильма. Ключевое для любого аниматора понятие — *тайминг*⁷ — неразрывно связано со звуком. Не случайно Ф. Хитрук говорит, что в работе для него важно «*визуализировать музыку, визуализировать время... в его звуковом выражении*»⁸. Как пишет режиссер, музыка в его фильмах тесно сопряжена с действием: она помогает задать ему правильный темп и ритм, расставить смысловые акценты в эпизодах, отделить одну сцену от другой, и, в конечном счете, добиться нужной реакции зрителя⁹.

Одной из особенностей музыкальной составляющей саундтреков к анимационным фильмам является их *разнообразие*: здесь можно обнаружить фрагменты всех возможных стилей и направлений, от джаза до додекафонии. При этом наиболее стабильным и узнаваемым компонентом анимационного саунда оказывается *классическая музыка*. В голливудских мультфильмах конца 1920-х — 1950-х годов звучат десятки фрагментов из произведений Р. Вагнера, Дж. Россини, В.А. Моцарта, Ф. Шопена и др. Если верить высказыванию американского музыковеда Д. Голдмарка, большинство его соотечественников впервые познакомилось с творчеством этих авторов во время субботних утренних телепрограмм, где показывали мультфильмы студии Warner Brothers¹⁰. Европейские аниматоры также охотно обращаются к музыкальной классике, используя ее как в виде цитат, так и пьес целиком. Однако несмотря на очевидную популярность обращения к классическому музыкальному репертуару среди создателей фильмов, роль и особенности функционирования классической музыки в анимации практически не рассматриваются в работах отечественных и зарубежных музыковедов. Это определяет *актуальность* выбранной темы исследования.

⁷ Тайминг — темпо-ритм фильма, хронометраж. Термин используется на разных уровнях: это может быть время, которое нужно персонажу для совершения отдельного движения (его скорость определяется как законами физики, так и психологическим состоянием героя), или продолжительность сцен и эпизодов внутри фильма.

⁸ Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. Т.1. М., 2007. С. 274.

⁹ Там же. С. 274–277.

¹⁰ Goldmark D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley: University of California Press, 2005. P. 107.

Попадая в пространство анимационного фильма, музыкальное произведение обретает ряд новых черт: меняется его форма, аудитория, для которой оно предназначено, видеоряд придает музыке дополнительный смысл. Если проследить закономерности, связанные с использованием музыкальной классики в мультфильмах, то можно не только выявить отдельные функции, которые она выполняет внутри аудиовизуального целого, но и понять, как смена канала коммуникации влияет на ее восприятие. Это определило **цель нашей работы**: выявить способы «перевода» музыкальных текстов 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 музыкальных произведений;
- обозначить подходы к интерпретации классической музыки в традиционной коммерческой анимации;
- проанализировать авторские подходы к преобразованию музыкального текста в аудиовизуальное сообщение в экспериментальной анимации;
- 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 мультфильмы первой половины XX века, в которых используется музыкальная классика, включая анимационные фильмы голливудских киностудий Walt Disney Studio, Warner Brothers Animation, Metro-Goldwin-Mayer Cartoon Studio, экспериментальные абстрактные мультфильмы Х. Рихтера, В. Рутмана, В. Эггелинга, О. Фишингера,

«одушевленные гравюры» А. Алексеева¹¹.

При отборе материала мы использовали *хронологический принцип*, опираясь на периодизацию развития мировой анимации, которая была предложена итальянским историком Д. Бендацци. Она включает в себя шесть периодов: 1) до 1908 года, анимация до «Фантасмагории» Э. Коля; 2) 1908 — 18 ноября 1928: анимация в эпоху немого кино; 3) 1928 — 1951: «Золотой век Голливуда», доминирование коммерческой развлекательной анимации и диснеевского стиля; 4) 1951 — 1960: начало поиска новых стилевых решений, границы периода определяются премьерой короткометражного фильма студии UPA «Джеральд Мак-Боинг-Боинг» (Gerald McBoing Boing, 1951, UPA, реж. R. Cannon) и проведением первого международного анимационного фестиваля в Анси; 5) 1960 — 1991: период, который характеризуется, с одной стороны, распространением телевизионных анимационных сериалов, с другой — расцветом авторской анимации; в то же время, в связи с политическими событиями, происходит разделение мировой аниматографии на две ветви: американскую и западно-европейскую, и анимацию СССР и стран социалистического блока; 6) 1991 — по настоящее время: эпоха глобализации, экспансии телевизионных анимационных сериалов, активное развитие анимации внеевропейских стран, таких как Япония, Корея, Китай, Индия, укрепление позиций авторской, элитарной анимации¹². Представление об историческом развитии анимации позволило установить, что особенности структуры и функционирования саундтрека к традиционным мультфильмам формировались в эпоху «золотой эры» Голливуда, и наиболее ярко проявились в американской коммерческой анимации, тогда как базовые принципы интерпретации музыки в авторской экспериментальной анимации формировались в работах европейских режиссеров, начиная с 1930-х годов. Предпосылки того или иного подхода к работе с саундтреком в целом и к использованию музыкальной

¹¹ А. Алексеев использовал термин «одушевленные гравюры» для определения жанра своих фильмов, чтобы подчеркнуть их связь с изобразительным искусством и его работами в области книжной иллюстрации.

¹² Bendazzi D. Animation: A World History. Vol. 1. Boca Raton, 2017. P. 1–2.

классики, в частности, можно найти в практике создания киномузыки немого периода, а их развитие, связанное с расширением аудитории, сфер применения и технических возможностей анимации как медиа, происходит в работах современных авторов.

Помимо хронологии, учитывалась *разность функций*, которые выполняет классическая музыка, и *подходов авторов к ее интерпретации*.

Степень изученности темы. Комплексного исследования, посвященного проблеме использования музыкальной классики в традиционной и экспериментальной анимации, в настоящий момент нет, хотя ее различные аспекты затрагиваются во многих работах. Среди зарубежных источников можно выделить: статью и монографию Д. Голдмарка¹³, в которых рассматривается практика использования классической музыки в голливудских мультфильмах «золотой эры»; работы, посвященные музыке в мультфильмах студии У. Диснея (статья Ч. Граната¹⁴, исследование Р. Аллана¹⁵ о влиянии европейского искусства на творчество У. Диснея, книга Д. Тайтина¹⁶ о музыкальном мире диснеевских фильмов); книгу Э. Моллаган¹⁷, в которой экспериментальные анимационные фильмы анализируются с музыковедческой точки зрения для выявления в их структуре музыкальных композиционных закономерностей; статью М. Реверди¹⁸, где описываются некоторые особенности работы с музыкальным материалом в фильмах А. Алексеева; исследования Й. Йевански¹⁹, посвященные методам

¹³ Goldmark D. Classical Music and Hollywood Cartoons: A Primer on the Cartoon Canon // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 103–114. Goldmark D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley: University of California Press, 2005.

¹⁴ Granata Ch. L. Disney, Stokowski, and the Genius of Fantasia // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 73–92.

¹⁵ Allan R. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt Disney. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999.

¹⁶ Tietjen D. The Musical World of Walt Disney. Milwaukee, Wisconsin, 1990. 1990.

¹⁷ Mollaghan A. The Visual Music Film. Palgrave Macmillan, 2015.

¹⁸ Reverdi M. De la Musique, d'Images, de la Musique d'Images // Alexeieff: Itinéraire d'un Maître — Itinerary of a Master / ed. G. Bendazzi. Annecy, Paris, 2001. P. 62–77.

¹⁹ Jewanski J. Motion in Music — Motion in Painting: The Use of Music in the Films of Oskar Fischinger // Journal of Film Music 4.2, 2011. P. 155–169.

визуализации музыки О. Фишингера.

В отечественных исследованиях проблема функционирования музыкальной классики в анимационных фильмах затрагивается в диссертации И. Бегизовой²⁰, посвященной взаимодействию музыки и изображения в мультфильмах, и диссертации Т. Шак²¹, где рассматриваются случаи использования музыкальных цитат в анимационных фильмах отечественных режиссеров.

Чтобы составить наиболее полную картину бытования классической музыки в анимации в историческом и технологическом контексте, был задействован широкий круг дополнительных 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. К этой категории относятся работы Д. Бендацци²², С. Кавалье и С. Шоме²³, Д. Виллуби²⁴, В. Кайла, Ж.-Б. Гарнеро, Ж. Кернабона²⁵, У. Морица²⁶, Л. О'Коннор²⁷, М. Бэрриера²⁸, Р. Аллана²⁹, Н. Кривули³⁰, Л. Молтина³¹, Л. Звонаревой и Л. Кудрявцевой³², сборник статей под редакцией А. Федоровича и

²⁰ Бегизова И. С. Взаимодействие музыки и изображения в образной структуре анимационного фильма: дис. ... канд. иск. Тбилиси, 1985.

²¹ Шак Т. Ф. Музыка в структуре медиатекста: на материале художественного и анимационного кино: дис. ... докт. иск.: 17.00.02. Ростов-на Дону, 2010.

²² Bendazzi G. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana University Press, 1995. Bendazzi G. *Animation: A World History*. Vol. 1.: Foundations — The Golden Age; Vol. 2: The Birth of a Style. The Three Markets; Vol. 3: Contemporary Times. Boca Raton, 2017. Bendazzi, G. (ed.) Alexeieff: *Itinéraire d'un Maître — Itinerary of a Master*. Annecy, Paris, 2001.

²³ Cavalier S., Chomet S. *The World History of Animation*. University of California Press, 2011.

²⁴ Willoughby D. *Le cinéma graphique: Une histoire des dessins animés: des jouets d'optique au cinéma numérique*. Paris, 2009.

²⁵ Cayla, V. (ed.), Garnero, J-B., Kermabon, J. (direction). *Du praxinoscope au cellulo: un demi-siècle de cinéma d'animation en France (1892 — 1948)*. Paris, 2007.

²⁶ Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004.

²⁷ O'Konor L. *Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work*. Stockholm, 1971.

²⁸ Barrier M. *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. Berkeley and Los Angeles, California, 2007. Barrier M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press, USA, 1999.

²⁹ Allan R. *Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt Disney*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999.

³⁰ Кривуля Н. Г. В зеркале времени: Анимация двух Америк (немой период). Краснодар, 2007.

³¹ Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма / Пер. с английского Ф. Хитрука. Издательство Дединского, 2018.

³² Звонарева Л. У., Кудрявцева Л. С. Серебряный век в Париже: Потерянный рай Александра

Б. Фридмана³³.

Ко второй группе можно отнести *теоретические работы*, осмысляющие специфику анимационного медиа, в частности, исследования С. Дэни³⁴, Ж. Сифаноса³⁵, П. Уэллса³⁶, Н. Кривули³⁷, сборники статей под редакцией К. Бекмана³⁸, А. Холоденко³⁹, книги-размышления режиссеров И. Иванова-Вано⁴⁰, Ф. Хитрука⁴¹, Ю. Норштейна⁴².

Третья группа — *исследования, посвященные непосредственно анимационному саунду и музыке в анимации*. Здесь стоит выделить диссертацию Гвон Гюн Гжи⁴³, сборники статей под редакцией Д. Голдмарка и Ю. Тэйлор⁴⁴, Р. Койл⁴⁵, интервью М. Бэрриера с композитором К. Столлингом⁴⁶, фрагменты монографии П. Уэллса⁴⁷, отдельные главы книг Р. Прендергаста⁴⁸ и М. Кука⁴⁹ по истории киномузыки.

Еще один пласт значимых работ — исследования, рассматривающие практику *использования заимствованного музыкального материала и*

Алексеева. М., 2020.

³³ Конструктор мерцающих форм: Книжная графика Александра Алексеева из собрания Бориса Фридмана. / Сост. А. Федорович, Б. Фридман. СПб., 2011.

³⁴ Denis S. Le cinéma d'animation. Paris, 2011.

³⁵ Sifanos G. Esthétique du cinéma d'animation. Paris, 2012.

³⁶ Wells P. Understanding Animation. London; New York, 1998.

³⁷ Кривуля Н. Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дис. ... докт. иск. М., 2009.

³⁸ Beckman K. (ed.). Animating Film Theory. Duke University Press Books, 2014.

³⁹ Cholodenko A. (ed.). The Illusion of Life: Essays on Animation. Power Institute of Fine Arts, 1993.

Cholodenko A. (ed.). The Illusion of Life II: More Essays on Animation. Power Publications, 2011.

⁴⁰ Иванов-Вано И. П. Рисованный фильм. М., 1950.

⁴¹ Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. Т.1, 2. М., 2007.

⁴² Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Фрагменты книги. М., 2005.

⁴³ Гвон Гюн Гжа. Художественно-эстетическая специфика звука в анимационном кино: дис. ... канд. иск. М., 2005.

⁴⁴ The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002.

⁴⁵ Drawn to sound. Animation film music and sonicity / ed. by R. Coyle. Series: Genre, Music and Sound. London: Equinox, 2010.

⁴⁶ Barrier M. An Interview with Carl Stalling // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 37–60.

⁴⁷ Wells P. Understanding Animation. London; New York, 1998.

⁴⁸ Prendergast R. Film Music: A Neglected Art. A Critical Study of Music in Films. New York; London, 1992.

⁴⁹ Cooke M. A History of Film Music. New York, 2008.

формирование музыкальных стереотипов в киномузыке и анимации. Этот аспект раскрывается в исследованиях Р. Олтмана⁵⁰, М. Кука⁵¹, Дж. Хубберт⁵², диссертации К. Рычкова⁵³.

Для понимания творческих методов и философии В. Руттмана, В. Эггелинга, Х. Рихтера, О. Фишингера были важны исследования, посвященные *кинематографическому авангарду и экспериментальному кинематографу*⁵⁴. Помимо этого, ряд сведений был почерпнут из искусствоведческих работ, описывающих взаимовлияние живописи и музыки в авангардной живописи конца XIX — начала XX века, таких как монография П. Верго⁵⁵, Э. Локшпайзера⁵⁶, К. Маур⁵⁷, Х. Дюхтинга⁵⁸.

При рассмотрении творчества А. Алексеева использовались неопубликованные документы и материалы из собраний архивов CNC (Франция) и Foundation ArtExEast (Швейцария).

Научная новизна диссертации заключается в следующем:

⁵⁰ Altman R. Early Film Themes. Roxu, Adorno and Problem of Cultural Capital // Beyond the Soundtrack. Representing music in Cinema / ed. by D. Goldmark, L. Kramer and R. Leppert. Berkeley; Los-Angeles; London, 2007. P. 205–224.

⁵¹ Cooke M. A History of Film Music. New York, 2008.

⁵² Celluloid Symphonies: Texts and Contexts in Film Music History / ed. by J. Hubbert. Berkeley; Los-Angeles; London, 2011.

⁵³ Рычков К. Музыка в современном коммерческом кинематографе США: проблемы истории и теории: дис. ... канд. иск. М.: 2013.

⁵⁴ Cook, M. Visual Music in Film, 1921-1924: Richter, Eggeling, Ruttman // Music and Modernism, c. 1849 — 1950 / ed. by Ch. de Mille. Cambridge, 2011. P. 206–228. Эл. ресурс: https://monoskop.org/images/5/51/Cook_Malcolm_2011_Visual_Music_in_Film_1921-1924_Richter_Eggeling_Ruttman.pdf (дата обращения 26.11.2016). Le Grice M. German Abstract Film in the Twenties // Film as Film: Formal Experiment in Film, 1910 — 1975. London, 1979. P. 31–36. Moritz W. Restoring the aesthetics of early abstract films // A Reader in Animation Studies / ed. by Jayne Pilling. London, 1997. P. 221–227. Rees A. L. Movements in Film. 1912 — 40 // Film and Video Art / ed. by S. Comer. London, 2009. P. 28–45. Russett R., Starr S. Experimental animation. Origins of a New Art. New York, 1988. Sexton J. Avant-Garde Film. Sound, Music and Avant-Garde Film Culture Before 1939 // Sound and Music in Film and Visual Media. An Overview / ed. by H. G. Doughty, R. J. Eisentraut. New-York; London, 2009. P. 574–587.

⁵⁵ Vergo P. Vergo P. The Music of Painting: Music, Modernism and Visual Arts from the Romantics to John Cage. London, 2010.

⁵⁶ Lockspeiser E. Music and Painting: A Study in Comparative Ideas from Turner to Schoenberg. Cassel & Company Ltd, 1973.

⁵⁷ Maur K.v. The Sound of Painting: Music in Modern Art. Prestel Verlag, 1999.

⁵⁸ Düchting H. Paul Klee. Painting Music. Prestel Verlag, 2004.

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 факторы, повлиявшие на формирование круга произведений классического музыкального репертуара, которые наиболее часто входят в анимационный саунд.

3. На примере голливудских мультфильмов «золотой эры» были рассмотрены методы работы с классическим музыкальным материалом в традиционной анимации, направленные на достижение комического эффекта;

4. Прослежена стратегия визуализации известных музыкальных произведений, использованная У. Диснеем при работе над полнометражным фильмом-концертом «Фантазия» с целью популяризации классической музыки для неподготовленного слушателя;

5. Проанализированы авторские концепции работы с музыкальной классикой В. Эггелинга, Х. Рихтера, В. Рутмана, О. Фишингера, А. Алексеева.

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 музыкальной классики в американской коммерческой анимации достигается с помощью таких приемов, как оперирование аудиовизуальными стереотипами, комическая трактовка музыкального жеста, пародия.

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» У. Диснея занимает особое место в анимации рассматриваемого периода: он создает *просветительский проект*, опираясь на знание тезауруса массового американского зрителя, хореографические приемы визуализации музыкального жеста, достижения авангардной анимации в работе с абстрактным видеорядом.

Методологической основой исследования стал комплексный подход, с использованием методов аналитического музыкознания, культурологии, истории, киноведения. В работе использовались:

- *исторический и культурологический подходы*, позволяющие проследить процесс формирования круга произведений классического репертуара, наиболее часто звучащих в мультфильмах;
- *методы структурного анализа*, наиболее продуктивные в выявлении базовых закономерностей визуализации музыкального материала;
- *музыкально-психологические подходы*, позволяющие выделить наиболее важные, с точки зрения восприятия, музыкальные элементы и проанализировать особенности их зрительного воплощения;
- *«метод обратного перевода»⁵⁹*, с помощью которого можно осознать смысловые нюансы, связанные с обращением к музыкальной классике, в работах разных режиссеров.

Из многочисленных вариантов классификации⁶⁰ анимационных фильмов в

⁵⁹ Выражение А.В. Михайлова, который писал о том, что, сталкиваясь с текстами разных эпох, историк культуры должен осмысливать их с учетом мироощущения и самоощущения личности в данный период и «переводить» их в категории мышления современности. См. Михайлов А.В. Надо учиться обратному переводу. // Михайлов А. В. Обратный перевод. М., 2000. С. 14–18.

⁶⁰ Подробный анализ существующих подходов к классификации мультфильмов приводит в своей диссертации Н. Кривуля. Исследователь предлагает следующие варианты деления: по технологическому признаку (двухмерная и трехмерная анимация); по принципу доминирования повествовательного или эмоционально-экспрессивного, изобразительного или неизобразительного начал (традиционная и экспериментальная анимация); по способу функционирования (коммерческая, или индустриальная, прикладная и некоммерческая, или независимая анимация); по принципу вид — род — жанр — поджанр. См.: Кривуля Н.Г.

данной работе используется разделение на *традиционную* и *экспериментальную* анимацию, варианты которого приводятся в исследованиях Н. Кривули⁶¹ и П. Уэллса⁶². К категории *традиционной* («прозаической») анимации эти исследователи относят рисованные ленты, которые опираются на принцип реализма, предельно четко выраженный в таких диснеевских работах, как «Белоснежка и семь гномов» или короткометражные мультфильмы про Микки-Мауса, а к *экспериментальной* — нелинейные, нефигуративные, абстрактные фильмы⁶³. Традиционная анимация, как правило, связана со студийным производством фильмов для массового зрителя, тогда как экспериментальная — с творчеством режиссеров-одиночек, создающих единичные произведения для элитарной публики, поэтому данная классификация пересекается с разделением на *коммерческую* и *некоммерческую* (*независимую, авторскую*) анимацию, мы использовали эти термины как синонимы. Как отмечает П. Уэллс, в фильмах каждой из этих категорий роль музыки различна: если в *традиционной анимации* она выполняет *иллюстративную функцию*, и ее значение второстепенно по

Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дис. ... докт. иск. М. 2009. С. 21–35.

⁶¹ Там же.

⁶² Wells P. Understanding Animation. London; New York, 1998.

⁶³ Н. Кривуля предлагает следующую схему различий между традиционной и экспериментальной анимацией: доминирование изобразительно-повествовательной логики / доминирование выразительно-архитектонической логики; приоритетность реалистичной формы и фигуративности / приоритетность абстракции, отказ от иллюстративности и объективности в пользу условно-стилизованного и схематичного; превалирование непрерывности / превалирование прерывности; ориентированность на повествовательное начало, линейное развитие сюжета / ориентированность на интерпретационность и ритмическое начало в организации экранного образа; развитие ситуаций / развитие материала, формы; внимание к характеру персонажа, его актерской игре / внимание к художественной структуре, форме организации материала, ритмико-интонационному строю; стилевое единство / полистилидность; нивелирование индивидуальной манеры художника, обезличивание / заострение авторского, индивидуального начала; движение диалогов, важность вербального слоя / движение музыкальных фраз, замена вербального плана музыкой или шумами; традиционные, устоявшиеся технологии (целлулоидная, компьютерная анимация и т.д.) / авторские, экспериментальные технологии (бескамерная анимация, игольчатый экран, живопись по стеклу, технология сыпучих материалов и т.д.); ориентация на массовое производство / ориентация на единичное произведение; отношение к фильму как к продукту производства (товару) / отношение к фильму как к произведению искусства; ориентация на массового зрителя / ориентация на элитарную публику. См. Кривуля Н. Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий. С. 23

отношению к диалогу и видеоряду, то в экспериментальной она становится *главным организующим началом*⁶⁴.

Для анализа взаимодействия музыки и видеоряда в анимационных фильмах плодотворным оказалось использование понятия *аудиовизуального синкреза*, предложенного французским музыковедом М. Шионом. Синкрез (термин, образованный от слияния двух слов — синхронизация и синтез) — это эффект слияния звука и изображения при одновременном воспроизведении, в результате которого они перестают восприниматься изолированно и образуют единый гештальт⁶⁵. Этот принцип неразрывной взаимосвязи музыки и видео в анимации является базовым, и оказывает непосредственное влияние на работу как с оригинальной, так и заимствованной музыкой, в том числе — музыкальной классикой.

Для рассмотрения особенностей визуализации готового музыкального материала мы прибегали к концепции *музыкального жеста*, разработанной американским музыковедом Р. Хаттеном. В самом общем смысле Хаттен определяет музыкальный жест как «энергетический импульс, изменяющийся во времени»⁶⁶. Жесты могут включать в себя любые музыкальные элементы, но не сводимы к ним — это не просто ритмо-интонационные формулы, а синтетические гештальты, наделенные смыслом. При этом музыкальный жест обладает рядом свойств, которые очень важны в контексте нашей темы: он вызывает прямые ассоциации с *физическими движениями*, а также передает определенный психологический *аффект*. Хаттен разрабатывал свою теорию на примерах из произведений Моцарта, Бетховена и Шуберта, и это позволяет нам рассмотреть классический музыкальный материал, используемый в мультфильмах, с точки зрения его жестовой природы и проследить, насколько она влияет на его визуализацию.

⁶⁴ Wells P. *Understanding Animation*. London; New York, 1998.

⁶⁵ Chion M. *Audio-vision: Sound on Screen*. Columbia University Press, 1994. P. 63.

⁶⁶ Hatten R. S. *Interpreting Musical Gestures, Topics and Tropes. Mozart, Beethoven, Schubert*. Indiana University Press, 2004. P. 109.

В экспериментальной анимации взаимодействие музыки и видеоряда не ограничивается указанными принципами. При изучении этого материала плодотворным оказалось его рассмотрение с позиций *синестезии*, различные формы которой в абстрактных фильмах были обозначены П. Таберхемом⁶⁷, а также использование понятия *аудиовизуального контрапункта*, который рассматривается в работах С. Эйзенштейна⁶⁸, М. Шiona⁶⁹, Ю. Михеевой⁷⁰.

Для наглядного сопоставления временного развертывания музыки и изображения в анимационных фильмах были составлены таблицы, в которых одновременно представлены процессы развития музыкального материала и видео.

Степень достоверности работы обусловлена обращением к широкому кругу исследований и документальных источников, а также использованием устоявшейся методологии музыковедения и гуманитарных наук. Ее результаты прошли *апробацию* в виде восьми публикаций, четыре из которых вышли в изданиях, рецензируемых ВАК РФ, а также в ходе участия в международных научных конференциях, в открытых лекциях для студентов РАМ имени Гнесиных, Петрозаводской государственной консерватории им. А.К. Глазунова, а также для широкой аудитории в рамках проекта «Университетские субботы» в РАМ имени Гнесиных.

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 университетские и консерваторские курсы по истории киномузыки, медиамузыки, массовой развлекательной культуры, а также

⁶⁷ Taberham P. Lessons in Perception: An Avant-Garde Filmmaker as Practical Psychologist. New York; Oxford, 2018.

⁶⁸ Эйзенштейн С. М. Монтаж. М., 2000.

⁶⁹ Chion M. Audio-vision: Sound on Screen. Columbia University Press, 1994.

⁷⁰ Михеева Ю. В. Эстетика звука в советском и постсоветском кинематографе. М., 2016.

использованы при подготовке просветительских проектов, направленных на популяризацию классического музыкального наследия.

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии и шести приложений. **Первая глава** посвящена классической музыке в мультфильмах голливудских киностудий, созданных с конца 1920-х по 1950-е годы: формированию круга стилей и произведений, которые входят в характерный анимационный саунд, функционированию фрагментов из музыкальной классики в короткометражных лентах и подробному анализу «Фантазии» У. Диснея. Для контекста привлекаются данные по истории американской киномузыки и музыки к мультфильмам немого периода.

Во **второй главе** проводится анализ опытов визуального воплощения музыкальных закономерностей в абстрактных анимационных лентах первой половины XX века, а также варианты авторской трактовки музыкальной классики в творчестве А. Алексеева и К. Паркер.

В **приложениях** приведены дополнительные материалы: выполненные автором в ходе работы над диссертацией перевод фрагмента из учебного пособия «Musical Accompaniment of Moving Pictures» Эдит Ланг и Джорджа Уэста, описывающий практику работы с аккомпанементом к мультфильмам эпохи немого кино (Приложение А); перевод интервью с композитором К. Столлингом (Приложение Б); список анимационных фильмов, в которых звучит Венгерская рапсодия № 2 Ф. Листа (Приложение В); схема «Диагональной симфонии» В. Эггелинга (Приложение Г); таблица, показывающая, какие музыкальные произведения использовал для сопровождения своих фильмов О. Фишингер (Приложение Д).

Глава 1. Классическая музыка в коммерческой анимации

1.1. Саундтрек короткометражного голливудского мультфильма: истоки и особенности⁷¹

Голливудские мультфильмы — наиболее яркое воплощение традиционной коммерческой анимации. В отличие от Европы, где она долгое время существовала как экспериментальное искусство, творимое мастерами-одиночками, в Америке анимация изначально была частью массовой культуры, развлечением, рассчитанным на самую широкую аудиторию.

Американская мультииндустрия активно развивалась, начиная с середины 1910-х годов, когда в Нью-Йорке открылись первые анимационные студии⁷². Ее расцвет приходится на конец 1920-х — 1950-е годы — так называемый «золотой век», начало которого историки анимации связывают с феноменальным успехом диснеевского «Пароходика Вилли», первого мультфильма, где была применена синхронизация звука и изображения. В этот период одновременно работали несколько крупнейших студий, таких как *Walt Disney Productions*⁷³, *Warner Brothers*

⁷¹ При написании параграфа использовался материал статьи: Сапегина Т. А. Звуковая эстетика голливудских мультфильмов «золотой эры»: аудиовизуальные клише и юмор // Музыка и время. №10, 2014. С. 35–40.

⁷² Первую коммерческую студию, которая специализировалась на производстве анимационных фильмов, создал в 1913 году Пауль Барре.

⁷³ *Walt Disney Productions* — анимационная студия Уолта Диснея. Она была основана в 1923 году как *Disney Brothers Cartoon Studio* и переименована в 1929 году. Дисней был одним из немногих, кто в студийную эру сохранил независимость, не примкнув ни к одной из крупнейших кинематографических студий. Дистрибьюцией его фильмов в разное время занимались *Columbia Pictures*, *United Artists*, *RKO Radio Pictures*.

*Cartoons*⁷⁴, *MGM Cartoon Studio*⁷⁵, *Fleisher Studios (Famous Studios)*⁷⁶, *Walter Lanz Productions*⁷⁷, *Terrytoons*⁷⁸, которыми с 1928 по 1966 год было снято несколько тысяч звуковых мультфильмов⁷⁹.

Музыка и шумовые эффекты выполняли в них исключительно важную роль. Об этом свидетельствует обилие «музыкальных» серий, появившихся в 1930-е годы, таких как *Silly Symphonies*, *Looney Tunes*, *Merry Melodies*, *Corny Concertos* и т.д., в которых все повествование нередко выстраивалось вокруг исполнения музыкального или танцевального номера. На каждой студии обязательно были один или несколько композиторов и аранжировщиков, в чьи обязанности входило написание музыки к мультфильмам. Например, у Диснея работали такие авторы,

⁷⁴ Warner Brothers Cartoons, Inc. — анимационное подразделение студии Warner Brothers. Было основана в 1933 году Леоном Шлезингером как самостоятельная студия в составе компании, которая называлась Leon Schlesinger Productions. В 1944 году Шлезингер продал ее Уорнерам, после чего она была переименована в Warner Brothers Cartoons, Inc. Продукция студии пользовалась огромным успехом в 1930-50-е годы, однако в 1963 году она была закрыта, ненадолго восстановлена в 1967 году и окончательно расформирована в 1969 году.

⁷⁵ Metro Goldwyn Mayer Cartoon Studio — анимационное подразделение студии Metro Goldwyn Mayer, годы работы — 1937 – 1957. Самым успешным проектом студии был сериал «Том и Джерри» (Tom and Jerry, 1942 – 1957, реж. W. Hanna, J. Barbera).

⁷⁶ Fleisher Studios — анимационная студия Макса и Дейва Флейшера, годы работы — 1929 – 1942. Макс Флейшер был автором одного из самых успешных анимационных сериалов 1920-х годов «Из чернильницы» с Клоуном Ко-Ко. В 1930-е годы, помимо Ко-Ко, героями мультфильмов студии были Бетти Буп, Бимбо и Морячок Попай.

⁷⁷ Walter Lanz Productions — американская анимационная студия, основанная в 1929 году Уолтером Ланцем и существовавшая до 1972 года. Самыми известными персонажами студии были Дятел Вудпикер, Энди Панда, Чилли Уилли и Счастливый Кролик Освальд (герой, созданный Уолтом Диснеем и Абом Айверксом в 1928 году, права на которого принадлежали студии Universal).

⁷⁸ Terrytoons — нью-йоркская анимационная студия, основанная Полом Терри, Френком Мозером и Джозефом Коффманом. Ближайшим предшественником Terrytoons была студия Fables Animation Studio, выпускавшая сериал Aesop's Film Fables.

⁷⁹ Barrier M. Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age. Oxford University Press, USA, 1999. P. xi.

как Фрэнк Черчилль⁸⁰, Ли Харлайн⁸¹, Пол Смит⁸² созданием саундтреков к мультфильмам Warner Brothers больше двадцати лет занимались композитор Карл Столлинг⁸³ и автор шумовых эффектов Трэг Браун⁸⁴, музыку к серии MGM про Тома и Джерри писал Скотт Брэдли⁸⁵. Технология производства мультфильмов была организована таким образом, что композитор подключался к съемочному процессу на самых ранних этапах, а в ряде случаев фонограмма полностью записывалась еще до начала съемки.

Функции, которые в мультфильме выполняют звуковые эффекты и музыка, кратко можно охарактеризовать так:

- Функция организации во времени. Тайминг фильма — продолжительность отдельных действий персонажей, эпизодов, сцен — напрямую связан с тем, сколько «звучит» то или иное движение;
- Функция организации в пространстве. Музыка и звуковые эффекты

⁸⁰ Фрэнк Эдвин Черчилль (Frank Edwin Churchill, 1901 – 1942) — американский кинокомпозитор, работал на студии У. Диснея с 1930 года. Автор музыки к мультфильмам «Белоснежка и семь гномов», «Три поросенка» (в том числе, песни «Нам не страшен серый волк»), «Бэмби», «Дамбо» и др. В 1942 году был награжден премией «Оскар» в номинации «Лучший мюзикл» за фильм «Дамбо».

⁸¹ Ли Харлайн (Leigh Harline, 1907 – 1969) — американский композитор и аранжировщик, в 1930-е – начале 1940-х работал на студии Уолта Диснея, для которого писал музыку к мультфильмам из серии «Наивные симфонии», делал аранжировки музыки к мультфильму «Белоснежка и семь гномов». Написал песню «When You Wish Upon a Star» для мультфильма «Пиноккио», за которую получил «Оскар» в номинации «Лучшая песня».

⁸² Пол Смит (Paul J. Smith, 1906 – 1985) — американский композитор, один из авторов музыки к полнометражным фильмам студии У. Диснея «Белоснежка и семь гномов», «Пиноккио» (премия «Оскар» за лучшую музыку, вместе с Ли Харлайном), «Песнь Юга», «Три кабальерос», «Золушка» и др. Был одним из оркестрантов на съемках фильма «Фантазия».

⁸³ Карл Столлинг (Carl William Stalling, 1891 – 1972) — американский композитор, автор музыки к ранним фильмам студии У. Диснея. С 1936 по 1958 год был музыкальным руководителем анимационного подразделения студии Warner Brothers, для которого написал музыку к более чем 600 эпизодам анимационных сериалов «Looney Tunes» и «Merry Melodies».

⁸⁴ Трэг Браун (Tregoweth Edmond “Treg” Brown, 1899 — 1984) — звукорежиссер, специалист по созданию звуковых эффектов. С 1936 года работал на студии Warner Bros., где занимался созданием звуковых эффектов для мультфильмов из серий «Looney Tunes» и «Merry Melodies». Обладатель премии «Оскар» за лучшие звуковые эффекты (1965, полнометражный фильм «Большие гонки» (The Great Race)).

⁸⁵ Скотт Брэдли (Scott Bradley, 1891 – 1977) — американский композитор, сочинял музыку к мультфильмам студии MGM с 1937 по 1957 год. Известен оригинальностью музыкального языка своих партитур, в которых можно проследить влияние крупнейших композиторов академического направления, таких как А. Шёнберг, Б. Барток, И. Стравинский и др.

позволяют «физически» ощутить вес нарисованных предметов, направление их движения;

- Функция передачи психологического состояния. Музыка определяет характер движения героя, через которое мы можем судить о его настроении, намерениях и т.д.

При этом музыка к короткометражным голливудским мультфильмам обладает рядом важных *особенностей*. Первая — *компактность*: продолжительность мультфильма, а, следовательно, и саундтрека к нему составляет всего 6 — 7 минут. Вторая — *дробность* и насыщенность разным музыкальным материалом. Это связано с тем, что история в мультфильме развивается очень стремительно, и отдельные музыкальные фразы, сопровождающие тот или иной эпизод, могут длиться всего несколько секунд. Третья — *стилистическое разнообразие*: классический саундтрек может включать в себя и оригинальную музыку, и фрагменты из популярных песен, и отрывки из классики, и различные звуковые эффекты. Всех их объединяет еще одна черта: музыка к мультфильму должна быть «смешной», так как основное ее назначение — готовить и усиливать визуальные шутки или «гэги».

Все эти особенности звуковой эстетики голливудских короткометражек прослеживаются уже в эпоху так называемого «немого кино»⁸⁶. Как и на другие черты художественного языка американской анимации, на музыку к мультфильмам оказывали влияние такие формы массовой развлекательной культуры как комиксы, водевиль, а также игровые комедии.

Появлению мультфильмов в Америке предшествовала другая популярная форма развлечения, объединяющая нарисованный видеоряд с музыкой, — «*иллюстрированные песни*» (*illustrated songs*), которые входили в программы

⁸⁶ Как замечает М. Кук, сам этот термин означал лишь, что до 1927 года — официальной даты появления звукового кинематографа — не было технологии, которая позволяла бы синхронизировать звук, но при этом кинопоказы всегда проходили в сопровождении музыки, звуковых эффектов и даже диалогов в исполнении актеров или чтеца. Cooke M. A History of Film Music. New York, 2008. P. 1.

водевилей. Во время этого номера аудитория вместе с профессиональными музыкантами исполняла различные песенные новинки, а на экране показывали слайды, иллюстрирующие текст. Впоследствии иллюстрированные песни перешли в ранние кинотеатры — никелодеоны — где сохранялись вплоть до 1910-1913 годов⁸⁷. Примерно тогда же в кинотеатрах начали постоянно показывать мультфильмы. Они тоже были нарисованы, и, возможно, воспринимались публикой как замена слайдам. Связь между анимацией и иллюстрированными песнями подтверждает и тот факт, что в 1920-е годы появились анимационные фильмы с «прыгающим мячом» - вариант караоке, когда на экране показывали текст, а нарисованный мяч ритмично приземлялся на слова, которые нужно было петь. В 1924 году студия «Из чернильницы Инкорпорейтед» (Out of the Inkwell, Incorporated)⁸⁸ запустила целую серию таких мультфильмов под названием «*Song Car-Tunes*», сделанных с использованием технологии записи синхронного звука фирмы Фонофильм (Phonofilm)⁸⁹. Согласно одной из версий, именно от слова *car-tunes* произошло обобщенное название мультфильмов — *cartoons*⁹⁰.

Как замечает американский музыковед Д. Голдмарк, музыка к мультфильмам изначально находилась в одном смысловом поле с эстрадными песнями и шоу типа варьете⁹¹. В песнях *Tin Pan Alley*⁹², мюзиклах и мультфильмах нередко фигурировали одни и те же персонажи, пришедшие из комиксов, такие как Безумный кот (Krazy Kat), Маленький Немо (Little Nemo), Клоун Ко-Ко (Koko the Clown). Так, серия комиксов про Маленького Немо У. МакКея (McCaу) начала

⁸⁷ Cooke M. A History of Film Music. New York, 2008. P.7.

⁸⁸ Out of the Inrwell, Inc. — студия Макса и Дейва Флейшерев, которая в 1920-е годы была одной из самых крупных в Нью-Йорке.

⁸⁹ Goldmark D. Before Willy. Reconsidering Music and Animated Catoon of the 1920s // Beyond the Soundtrack. Representing music in Cinema / ed. by D. Goldmark, L. Kramer and R. Leppert. Berkeley; Los-Angeles; London, 2007. P. 232.

⁹⁰ Каламбур, основанный на сходстве звучания слов *cartoons* и *car-tunes*. Cartoon (англ.) — карикатура, рисунок; tune (англ.) — мелодия. См.: Cooke M. A History of Film Music. New York, 2008. P. 288.

⁹¹ Goldmark D. Before Willy. Reconsidering Music and Animated Catoon of the 1920s. P. 227–228.

⁹² Tin Pan Alley (в переводе с английского — переулочек оловянных кастрюль) — обобщенное название американской коммерческой музыкальной индустрии, а также определение музыкального стиля, характерного для американских популярных песен начала XX века.

издаваться в 1905 году, в 1908 композитор В. Херберт (Herbert) написал мюзикл о его приключениях, а в 1911 году МакКей снял первый мультфильм с участием Немо. Похожая история произошла с Безумным котом Д. Херримана (Herriman), комиксы про которого выходили с 1913 года. В 1922 году чикагский композитор Д.О. Карпентер (Carpenter) сочинил джаз-пантомиму для оркестра «Krazy Kat», для которой Херриман написал либретто, а также сделал иллюстрации к партитуре и движущиеся декорации, использовавшиеся во время первых показов. Спустя три года Безумный кот стал героем мультфильмов одного из пионеров-аниматоров Б. Нолана (Nolan).

Первые упоминания об оригинальной музыке к мультфильмам также указывают на ее популярные корни. В журнале *Motion Picture News* от 2 июня 1923 года опубликована заметка о том, что компания Пате, производитель серии «Басни Эзопа» (*Aesop's Film Fables*), после многочисленных тестов пришла к выводу, что ее продукция лучше всего сочетается с джазовым аккомпанементом, и в ближайшее время начнет поставлять прокатчикам мультфильмы вместе с нотами⁹³.

Как пишет Голдмарк, в эпоху немого кино считалось, что аккомпанемент к мультфильмам должен быть таким же, как и для игровых комедий, только быстрее⁹⁴. Как правило, он представлял собой смесь «острых, веселых, безудержных мелодий, сопровождавших экранные приключения Арбакля или Игнаца⁹⁵». В пособии «*How to Play the Cinema Organ*» (1920) Ж. Тутелл (Tootell) рекомендует импровизировать сопровождение к мультфильмам⁹⁶, а авторы учебника «*Musical Accompaniment of Moving Pictures: A Practical Manual for Pianists and Organists*» Э. Ланг (Lang) и Дж. Уэст (West) советуют иметь в своем

⁹³ Goldmark D. *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P.5.

⁹⁴ Goldmark D. *Before Willy. Reconsidering Music and Animated Catoon of the 1920s*. P. 232.

⁹⁵ Роско Конклинг «Голстяк» Арбакль (Roscoe Conkling "Fatty" Arbuckle, 1887 — 1933) в 1910-е годы был самым популярным комическим актером в Голливуде, снимался с Ч. Чаплиным, Б. Китонем. Мышонок Игнац (Ignatz Mouse) — антагонист Безумного Кота, персонаж комиксов Д. Херримана и мультфильмов 1910-х — 20-х годов.

⁹⁶ Goldmark D. *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 4.

распоряжении некоторый запас известных песен, способных привлечь внимание зрителя⁹⁷. В их пособии содержится одно из самых подробных описаний навыков, которыми обязан владеть пианист, аккомпанирующий комедиям: хорошее чувство юмора, умение вовремя отреагировать на шутку, а также владение обширным репертуаром пьес с разным эмоциональным содержанием (полный текст — см. *Приложение А*). В качестве примеров Ланг и Уэст приводят *музыкальную классику*, показывая, что ее использование в комедиях тоже возможно, и демонстрируя основной метод работы с такими сочинениями: «вовсе недостаточно, как это думают многие киномузыканты, вооружиться всего лишь одной веселой мелодией для всех мультфильмов, комедий, шуток, и использовать ее всегда и без разбора. В мультфильмах и комедиях можно сыграть любые другие эмоции, кроме безоглядного веселья, будь это скорбь, сомнение, ужас или даже смерть — но они должны казаться ненастоящими, это «фальшивые» печаль и скорбь, «фальшивое» сомнение и смерть. ... Вот яркий пример: сравните траурный марш Ф. Шопена, высочайшее выражение трагедии и тяжелой утраты, и «Траурный марш марионетки» Ш. Гуно, где чувствуется легкая фривольность. Такой метод, применяющийся в самых серьезных эпизодах, естественно распространяется на любые эмоции, которые можно встретить в драмах, и которые в фарсах превращаются в карикатуры»⁹⁸.

Таким образом, типичный саундтрек к ранним голливудским мультфильмам строился по *принципу попурри*, где свободно сочетались отрывки из песен, музыкальная классика и импровизация пианиста. Такой подход оказался удивительно «живучим»: дробность, эклектичность, стремительное чередование музыкальных фрагментов разных стилей стали отличительными особенностями звукового сопровождения мультфильмов на протяжении всей «золотой эры». Кроме этого, уже в немой период закрепились одна из важнейших функций музыкального сопровождения в целом, распространявшаяся и на используемые в

⁹⁷ Lang E., West G. *Animated Cartoons and Slap-Stick Comedy // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P.18.*

⁹⁸ Ibid.

нем отрывки из классики, — *создание комического эффекта* с помощью таких приемов, как *пародия* и *карикатура*. Как будет показано в дальнейшем, традиции киномузыки дозвуковой эпохи во многом определили и круг произведений, которые были наиболее удобны для достижения этой цели.

1.2. Музыкальная классика в саундтреке короткометражного анимационного фильма

1.2.1. Cartoon Canon⁹⁹

Даже беглого знакомства с анимационной продукцией голливудских киностудий достаточно, чтобы заметить, что, хотя музыкальная классика занимает в них очень заметное место, круг цитируемых произведений довольно ограничен. Как пишет Д. Голдмарк, чаще всего авторы мультфильмов обращаются к музыке Р. Вагнера, за ним следуют Дж. Россини, Ф. Мендельсон, Ф. Лист, Ф. Шопен, Ф. фон Зуппе, И. Брамс, И. Штраус, Ф. Шуберт, Р. Шуман, Л. ван Бетховен и П. Чайковский. Часто музыкальное произведение звучит не целиком, а в виде короткого узнаваемого фрагмента, такого как первые четыре ноты из Траурного марша Шопена или тема судьбы из Пятой симфонии Бетховена. При этом место признанных шедевров знаменитых авторов в голливудских мультфильмах нередко занимают их менее известные опусы. Например, одним из наиболее востребованных вагнеровских отрывков оказывается тема из увертюры к опере «Риенци»¹⁰⁰.

⁹⁹ При написании раздела использовался материал статей: Сапегина Т. А. Концерт в голливудских мультфильмах «золотой эры» // Художественная культура. №4, 2023. С. 694–717. URL: https://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/438/83kdp0ee7cjk49lo05tmbu1v3yr8438/hk_2023_4_6_92.pdf (дата обращения: 1.09.2024). Сапегина Т. А. Звуковая эстетика голливудских мультфильмов «золотой эры»: аудиовизуальные клише и юмор // Музыка и время. №10, 2014. С. 35–40.

¹⁰⁰ Goldmark D. Tunes for ‘Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 108.

В целом круг тем, звучащих в голливудских мультфильмах, настолько стабилен, что Д. Голдмарк называет его «*cartoon canon*» - «мультяшный канон»¹⁰¹. Все пьесы, входящие в него, относятся к области *популярной классики*. Их появление в мультфильмах было напрямую связано с деятельностью композиторов и аккомпаниаторов эпохи немого кино, которые часто включали знакомые темы из произведений композиторов XIX века в свои партитуры¹⁰².

В сознании аудитории формирование категории популярной классики и связанных с ней культурных ассоциаций происходило еще раньше, в XIX веке, когда в американской культуре сложилась концепция «*art music*» или «серьезной музыки»¹⁰³, откуда затем выделилась категория более легкой «*middleground music*»¹⁰⁴ (синоним популярной классики).

«Серьезной» называли музыку, предназначенную не для развлечения, а для духовного совершенствования слушателей. Эта идея пришла из Европы, где уже в XVIII веке существовало близкое по смыслу понятие «классической музыки»: категории, в которую входили наиболее «совершенные» произведения концертного репертуара¹⁰⁵. В этом значении оно использовалось и на протяжении XIX и первой половины XX веков, когда само слово «классический» означало, прежде всего, уровень качества музыкального материала и его принадлежность к сфере высокого искусства. Из Европы была также заимствована иерархия композиторов и их опусов, на вершине которой находились Г.Ф. Гендель, Й. Гайдн, В.А. Моцарт, Л. ван Бетховен со следовавшими за ними композиторами-романтиками¹⁰⁶.

¹⁰¹ Ibid.

¹⁰² Ibid.

¹⁰³ Broyles M. Art music from 1860 to 1920 // The Cambridge History of American Music / ed. by D. Nicholls. Cambridge, 1998. P. 215.

¹⁰⁴ Дословно — «средняя музыка» (англ.)

¹⁰⁵ Classical // The Oxford Dictionary of Music. Edited by Tim Rutherford-Johnson, Michael Kennedy, and Joyce Bourne Kennedy. Oxford University Press, 2013. Эл. ресурс: <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199578108.001.0001/acref-9780199578108-e-1943?fromCrossSearch=true>

¹⁰⁶ Broyles M. Art music from 1860 to 1920 // The Cambridge History of American Music / ed. by D. Nicholls. Cambridge, 1998. P. 215.

Несмотря на элитарность *art music*, она была очень широко распространена в Америке начиная со второй половины XIX века. Как пишет историк М. Бройлс, «*art music* можно было встретить в каждом штате, городе, территории, и даже шахтерском поселении. Будучи далеко не только городским феноменом, ограничивающимся несколькими культурными центрами или большими городами на восточном побережье, к концу века *art music* сделалась знакомой, если не обыденной частью американской жизни по всей стране. Как только граница сдвигалась к Западу, она тут же следовала за ней. История *art music* в Америке XIX века — это история неутомимой, постоянно растущей голодной нации, подпитывавшейся такими же неутомимыми артистами и антрепренерами, жаждущими удовлетворить неясные, но остро ощущаемые потребности. Это история Америки в движении»¹⁰⁷.

Распространению серьезной музыки способствовало несколько факторов. Главный из них — бурное развитие сети железных дорог, благодаря которому по всей стране выступало огромное количество гастролирующих исполнителей. Среди них были знаменитые европейские виртуозы и певцы, такие как У. Булль, А. Вьетан, К. Тальберг, А. Рубинштейн, Г. фон Бюлов, А. Есипова, И. Падеревский, Д. Линд, К. Нильсон, а также местные оркестры, которые организовывали продолжительные турне. Например, Оркестр Теодора Томаса (Theodore Thomas Orchestra) в течение 1873 года выступил в 24 городах 8 штатов, включая Вашингтон¹⁰⁸. При этом качество исполнения оставалось неизменным, вне зависимости от того, проходил концерт в крупном городе или небольшом поселении. Пример Томаса показывает, насколько децентрализована была «серьезная музыка».

Во второй половине XIX века в Америке строится огромное количество

¹⁰⁷ Ibid. P. 217.

¹⁰⁸ Вот их маршрут: Troy, Syracuse, Utica, Rochester, Buffalo, штат New York; Toronto; Chicago, Jacksonville, Springfield, штат Illinois; Milwaukee, Wisconsin; Bloomington и Terre Haute, штат Indiana; St. Louis, штат Missouri; Kentucky; Cincinnati, Dayton, Toledo и Cleveland, штат Ohio; Detroit, штат Michigan; Pittsburgh, Harrisburg и Philadelphia, штат Pennsylvania; Washington, D.C.; Newark, штат New Jersey.

концертных залов и оперных театров, среди них — Метрополитен-опера (1883), нью-йоркский Карнеги холл (1891) и бостонский Симфони-холл (1900). Благодаря поддержке состоятельных спонсоров появляются симфонические оркестры: Нью-Йоркский симфонический оркестр, Бостонский, Чикагский, Филадельфийский, оркестр Сан-Франциско и др. Как отмечает О. Манулкина, оркестр становится настоящим символом *art music*¹⁰⁹.

Росту популярности музыкальной классики способствовало также введение обязательного музыкального образования в рамках школьной системы, которое активизировало музыкально-издательский бизнес, охватывавший выпуск учебников и пьес для домашнего исполнения. В первой половине XX века издание нот дополнилось развитием индустрии звукозаписи, а затем — появлением радио. Как пишет Р. Аллан, в 1920-е годы усовершенствование радиотехнологии способствовало формированию массового слушателя, причем классическая музыка занимала довольно внушительную часть эфира: к 1930 году ее доля составляла двадцать шесть процентов эфирного времени¹¹⁰.

Таким образом, можно сказать, что во второй половине XIX — начале XX века влияние европейской академической музыкальной традиции в формировании слухового опыта американской аудитории было очень значительным, при этом за ней прочно закрепился статус высокого искусства и определенный тип функционирования в рамках концертной культуры.

В тоже время, уже во второй половине XIX века в сознании американской публики существовало отчетливое *разделение на серьезную и популярную классику*. Это проявлялось в том, что организаторы концертов различали программы из произведений, которые пользовались успехом у слушателей, а значит, могли принести реальный доход, и те, которые включали эстетически более высокие образцы, такие как симфонии и концерты Бетховена или Шуберта. К первой группе относились вальсы Штрауса, Венгерские танцы Брамса, Венгерские рапсодии

¹⁰⁹ Манулкина О. От Айвза до Адамса: американская музыка XX века. М., 2010. С. 38.

¹¹⁰ Allan R. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt Disney. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999. P. 94.

Листа, Увертюра к «Тангейзеру» Вагнера, отдельные арии из опер Верди и т. д. Некоторые оркестры даже запускали серии «популярных концертов», составленные из подобных произведений¹¹¹. К этой же группе относились пьесы педагогического репертуара. Именно популярная классика позднее перешла в более «низкую» область массовой развлекательной культуры: представления варьете, кинематограф, а затем — в мультфильмы. В них она предстает уже в совершенно новом качестве, становясь объектом культурной *игры*. Обращаясь к популярным музыкальным темам, создатели мультфильмов используют их для достижения комического эффекта, при этом их основные приемы можно разделить на три категории:

- использование аудиовизуальных клише;
- визуализация музыкального жеста;
- пародирование различных аспектов традиционной концертной практики.

¹¹¹ Goldmark D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 109–110.

1.2.2. Взаимодействие музыки и видеоряда: приемы достижения комического эффекта

Визуализация музыкального жеста: от «Пароходика Вилли» к «кроличьим рапсодиям»¹¹²

Наступление эры звукового кино открыло новые возможности использования музыки в голливудской анимации, связанные с синхронизацией звука и изображения. Эксперименты в этой области начались в середине 1920-х годов. Первый мультфильм с синхронным звуком «Мой старый дом в Кентукки» (My Old Kentucky Home) выпустил в 1926 году Макс Флейшер. Следующим стал Пол Терри с лентой «Время ужина» (Dinner Time) из серии «Басни Эзопа» (Aesop's Fables), вышедшей в 1928¹¹³.

Однако начало эры звуковой анимации историки связывают с «Пароходиком Вилли» (*Steamboat Willy*), первым звуковым мультфильмом студии У. Диснея с участием Микки Мауса, премьера которого состоялась в ноябре 1928. Его огромный успех объяснялся тем, что Диснею удалось не просто объединить изображение и звуковой ряд, но сделать так, чтобы звук стал неотъемлемой частью экранной истории. Часть гэгов здесь еще напоминает немое кино. Например, в эпизоде с козой, проглотившей ноты, Микки крутит ее хвост, как ручку шарманки, а из пасти животного вылетают ноты — такой прием широко использовался в немых кинолентах, в этом случае изображение заменяло звучание. Однако у

¹¹² При написании раздела использовался материал статей: Сапегина Т. А. Кот-виртуоз и поющий кролик: классическая музыка в голливудских мультфильмах «золотой эры» // Музыкальная наука в XXI веке: пути и поиски. Материалы Международной научной конференции 14 — 17 октября 2014 года / ред. Т. И. Науменко. М., 2015. С. 442–452. Сапегина Т. А. Концерт в голливудских мультфильмах «золотой эры» // Художественная культура. №4, 2023. С. 694–717. URL: https://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/438/83kdp0ee7cjfk49lo05tmbu1v3yr8438/hk_2023_4_6_92.pdf (дата обращения: 1.09.2024). Сапегина Т. А. Диалог через океан: сюита из балета П. И. Чайковского глазами У. Диснея // Вестник Академии русского балета им. А.Я. Вагановой. №3 (38), 2015. С. 147–153.

¹¹³ Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма / Пер. с английского Ф. Хитрука. Издательство Дединского, 2018. С. 65.

Дисней каждое действие персонажа подкреплялось соответствующим звуком, и зритель получал дополнительное удовольствие, наблюдая, как Микки играет мелодию песенки «Индюшка в соломе» (*Turkey in the Straw*) на кастрюлях и коровьих зубах, и слушая, как при этом меняется ее тембр (рис. 1).

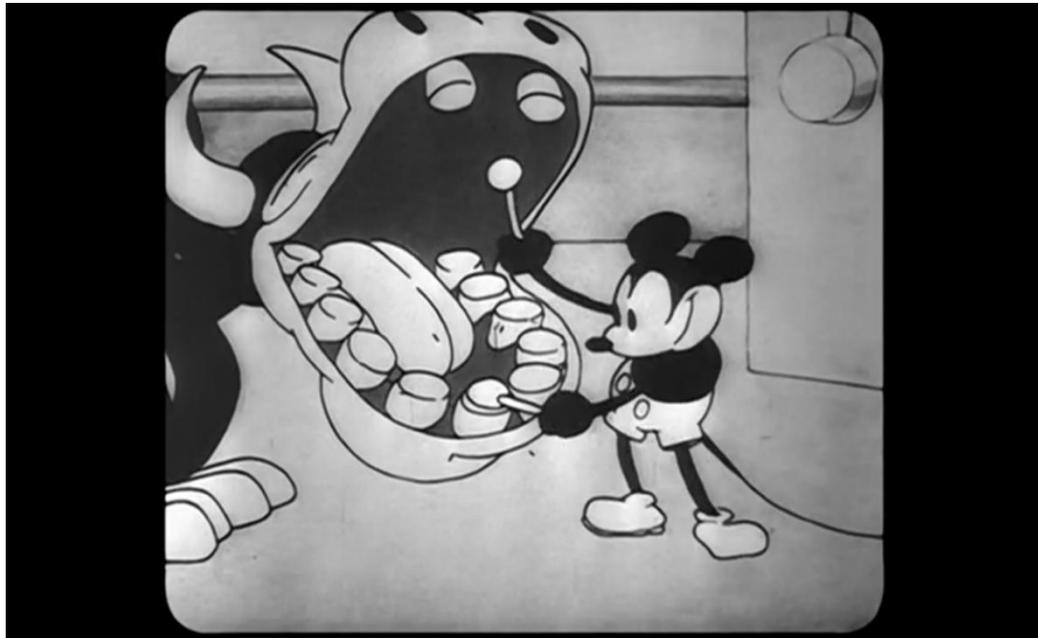


Рис. 1. Кадр из м/ф *Steamboat Willy*, Walt Disney Productions (1928)

Как вспоминал Дисней, еще на пробном показе «Пароходика», эффект от просмотра «был подобен электрическому шоку. На соединение звука и движения все среагировали почти инстинктивно»¹¹⁴. Нечто подобное произошло и на премьерных показах фильма. По словам историка анимации Леонарда Молтина, сама «мысль о том, что рисованные персонажи могут разговаривать, петь, играть на музыкальных инструментах и двигаться в такт музыке, казалась близкой к чуду»¹¹⁵.

«Магическое» воздействие «Пароходика Вилли» на зрителя объясняется тем, что взаимодействие звука и видеоряда здесь основано на принципе *синкреза*¹¹⁶.

¹¹⁴ Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма / Пер. с английского Ф. Хитрука. Издательство Дединского, 2018. С. 67.

¹¹⁵ Там же.

¹¹⁶ Напомним, что, в данном случае используется термин Мишеля Шюона, который говорит, что синкрез — это эффект слияния аудио и видео, возникающий при их одновременном воспроизведении, в результате чего они перестают восприниматься как отдельные явления, а образуют единый гештальт. Chion M. *Audio-vision: Sound on Screen*. Columbia University Press,

Синкрес — явление рефлекторное, благодаря ему зритель способен «поверить» в самые невероятные аудиовизуальные сочетания. В случае с «Пароходиком Вилли» эта особенность стала одной из причин успеха мультфильма: звуковые эффекты, сопровождавшие действие, были такими же условными, как и изображение, и потому воспринимались естественно. Это осознавали уже современники. Так, в 1932 году критик Гилберт Селдс отмечал, что в первых мультфильмах «звук так же ирреален, как и действие», благодаря чему «зрение и слух не конфликтуют между собой, что случилось бы, если бы глаз видел фантазию, а ухо слышало реальную жизнь»¹¹⁷.

Убедительность синкреса для зрителя зависит от точности синхронизации, и в этом заключается еще одна причина успеха «Пароходика Вилли». Во время работы над фильмом на студии Диснея был найден принцип, позволявший объединить музыку и изображение с точностью до одного кадра. Он заключался в том, чтобы сопоставить музыкальный темп и скорость движения киноплёнки (24 кадра в секунду). Автор идеи, Уилфред Джексон, вспоминал: «Я играл на губной гармошке, чтобы Уолт мог определить, в каком темпе должны звучать «Пароход Билл» и «Индюшка в соломе» (две песни, использованные в этой картине). Я запускал метроном и играл «Пароход», «Индюшку», или еще что-то, и когда он слышал, что мелодия звучит хорошо и подходит для действия, мы понимали, какой именно темп нам нужен. Уолт знал, как быстро движется плёнка, я знал про метроном. Объединив наши знания, мы смогли заранее, с помощью простой математики рассчитать, как музыка и анимация будут соотноситься при последующей записи»¹¹⁸.

Во время создания видеоряда к «Пароходике Вилли» аниматоры ориентировались по экспозиционным листам, где были отмечены сцены, содержание эпизодов, границы музыкальных тактов, акценты и темп (количество

1994. Р. 63.

¹¹⁷ Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма / Пер. с английского Ф. Хитрука. Издательство Дединского, 2018. С. 67.

¹¹⁸ Tietzen D. The Musical World of Walt Disney. Milwaukee, Wisconsin, 1990. P. 14.

кадров, приходящееся на каждую долю), дирижер же во время записи фонограммы должен был следить за движущейся на экране линией, имитировавшей метроном¹¹⁹.

При этом Дисней не синхронизировал звук и изображение механически. Так, в самом начале фильма, когда мышонок пританцовывает на фоне звучащей за кадром песенки «Пароход Билл», его животик раскачивается не совсем в такт музыке, что придает движениям естественность. Однако, как только Микки начинает насвистывать песенку, движение губ идеально совпадает со звучанием, так же, как и изображение гудящего парохода — с соответствующими звуковыми эффектами. Подобные эпизоды играют в фильме роль «точек синхронизации» - так Шион называет особенно яркие моменты действия, подкрепленные не менее ярким звуком, которые фокусируют внимание зрителя (в качестве примера он приводит удар кулака)¹²⁰.

Успех «Пароходика Вилли» побудил Диснея начать выпуск мультфильмов, в которых видеоряд был бы полностью подчинен музыке. Идея принадлежала его другу и тогдашнему музыкальному руководителю студии К. Столлингу¹²¹, который придумал и название нового сериала — «Наивные симфонии» (*Silly Symphonies*). Как вспоминал Столлинг, он «думал о неодушевленных предметах, таких, как скелеты, цветы, деревья и т.д., которые оживают и начинают танцевать или делать что-то, типичное для мультфильма и отвечающее характеру музыки, более-менее ритмично и смешно»¹²². В ранних «Наивных симфониях» нередко не было сюжета как такового, его заменяли танец или песня в исполнении скелетов, лесных животных, растений и т.д. При этом Дисней придерживался принципа жесткой синхронизация звука и изображения. Первый мультфильм из серии «Наивные симфонии» — «Танец скелетов» (*The Skeleton Dance*) — был снят в 1929 году (*рис.*

¹¹⁹ Впоследствии линия была заменена клик-треком — записанным на пленку звуковым сигналом, который отмечает пульс и подается в наушники дирижеру и музыкантам. Эта система используется при озвучивании мультфильмов до сих пор.

¹²⁰ Chion M. *Audio-vision: Sound on Screen*. Columbia University Press, 1994. P.22.

¹²¹ Интервью с Карлом Столлингом, в котором он рассказывает о своей работе над музыкой к мультфильмам Диснея и студии Warner Brothers, приводится в *Приложении Б*.

¹²² Barrier M. *An Interview with Carl Stalling // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor*. Chicago Review Press, 2002. P. 41. Полный перевод интервью – см. Приложение Б.

2). Его саундтрек включал в себя оригинальные фрагменты, сочиненные Столлингсом, и отрывок из «Шествия гномов» Э. Грига.

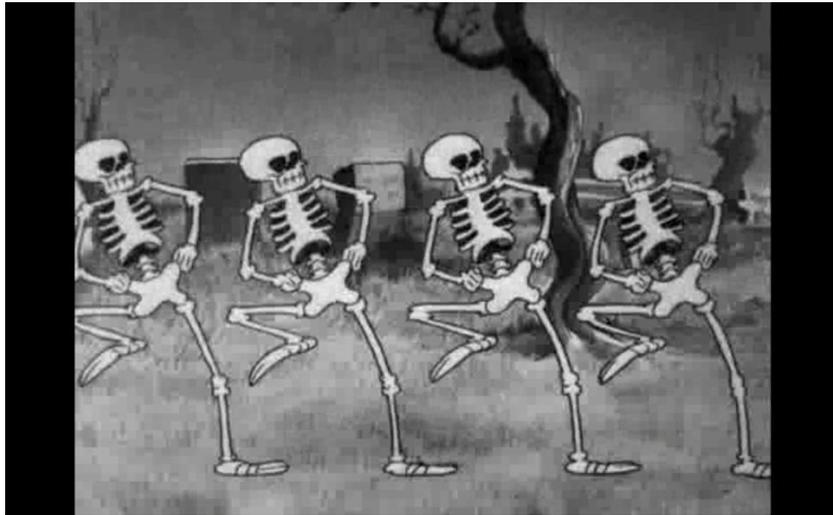


Рис. 2. Кадр из м/ф *The Skeleton Dance*, Walt Disney Productions (1929)

Значение «Пароходика Вилли» и «Наивных симфоний» для развития анимации трудно переоценить. Как писал Молтин, «звук спас анимацию от медленного умирания. ... Звук открыл новую перспективу и установил порядок там, где когда-то царил хаос»¹²³.

Точное совпадение звука и изображения, характерное для ранних диснеевских фильмов, получило название «микки-маусинг»¹²⁴. Хотя сам этот термин был не очень любим профессионалами-аниматорами, принцип, согласно которому музыка иллюстрирует движение, стал в анимации базовым, определяя и еще одну область применения музыкальной классики, и круг наиболее «удобных» для цитирования фрагментов. Как правило, это короткие, легко воспринимающиеся мелодии, обладающие ясной жестовой природой, которые аниматор мог связать с определенной визуальной идеей, что позволяло достичь ощущения завершенности движения, как в слуховом, так и в зрительном плане¹²⁵.

¹²³ Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма / Пер. с английского Ф. Хитрука. Издательство Дединского, 2018. С. 58.

¹²⁴ Goldmark D. Sounds Funny / Funny Sounds: Theorizing Cartoon Music // Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio-era Hollywood / ed. by D. Goldmark, C. Keil. Berkeley; Los-Angeles; London, 2011. P. 264.

¹²⁵ Goldmark D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley; Los-Angeles; London:

С этой точки зрения примером идеального опуса может считаться вторая Венгерская рапсодия Ф. Листа, которая, целиком или в виде фрагментов, звучит в нескольких десятках анимационных лент различных студий (полный список — см. Приложение В)¹²⁶.

Режиссер компании Уорнер Бразерс Фриц Фреленг (*Freleng*)¹²⁷ говорил, что листовская Венгерская рапсодия — одно из его любимых произведений: «Я знаю ее и знаю, как ею можно манипулировать. Как дирижер, я могу заставить ее остановиться. Я могу замедлить ее. В этом номере есть одна хитрость: вы можете использовать всего одну фразу, можете повторять ее, и она все равно будет работать!»¹²⁸. Фреленг использовал эту музыку во многих своих мультфильмах, включая «Рапсодию в заклепках» (*Rhapsody in Rivets*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1941) и «Кроличью рапсодию» (*Rhapsody Rabbit*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1946). Ни в одном из них пьеса не звучит полностью — в обеих лентах отобраны тематические фрагменты с ясными границами и мелодическим рисунком, которые становятся материалом для гэгов.

Каждый из этих фрагментов может быть интерпретирован как *музыкальный жест*. Согласно определению американского исследователя Роберта С. Хаттона,

University of California Press, 2005. P. 110.

¹²⁶ Статус «самой типичной музыки к мультфильмам», закрепившийся за Венгерской рапсодией № 2 Ф. Листа, подтверждает и эпизод в фильме Р. Земекиса «Кто подставил кролика Роджера?», в котором две знаменитые утки — Даффи и Дональд — играют ее на двух роялях в мультяшном баре.

¹²⁷ Izador (Fritz) Freleng (1905 — 1995) — американский режиссер-аниматор. В начале карьеры работал у У. Диснея и Ч. Минца (Charles Mintz), в 1933 году, по приглашению продюсера Леона Шлезингера стал режиссером анимационной студии Warner. Фреленг работал над мультфильмами из серий Loony Tunes и Merry Melodies практически с самого их появления, и именно благодаря ему обрели свой окончательный вид и характер такие герои, как Багз Банни, Йосемити Сэм, Даффи Дак, Спиди Гонзалес. Как указывает историк анимации Д. Бендацци, сильная сторона его режиссерского метода заключалась в уникальном владении таймингом: каждый гэг, каждая сцена в его фильмах были просчитаны вплоть до отдельного кадра, благодаря чему шутки действовали безотказно. Другая особенность его подхода заключалась в умении придать правдоподобие персонажам за счет сочетания приемов комедии слэпстик и элементов сентиментальности, что, по словам Бендацци, свидетельствовало о его приверженности «старой» комедийной школе. См.: Bendazzi G. Animation: A World History. Vol II. Boca Raton, 2017. P. 13.

¹²⁸ Goldmark D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 110.

музыкальным жестом можно назвать общее звучание темы или мотива, гештальт, который возникает в результате слияния всех элементов музыкального языка, таких как мелодический рисунок, гармония, ритм, артикуляция, тембр, регистр, динамика, темп исполнения и т.д.¹²⁹. Именно жест в его целостности вызывает определенный эмоциональный отклик при прослушивании произведения в живом исполнении или в записи, а также подсказывает определенные хореографические решения, например, при постановке балетного спектакля. Источником визуальных идей для аниматора, как правило, тоже является именно набор звуковых характеристик, включающий в себя ритм, метрические акценты, тип мелодического рисунка, тембр, штрих, то есть — музыкальный жест. Подробнее это можно проследить на примере визуального решения нескольких эпизодов «Рапсодии в заклепках» и «Кроличьей рапсодии», снятых на одну и ту же музыку.

Сюжет «Рапсодии в заклепках» — это строительство небоскреба. В музыкальном сопровождении использована оркестровая версия сочинения Листа, что обыгрывается в видеоряде: прораб на стройке становится дирижером, а все рабочие — исполнителями. Партитурой служит чертеж, в котором обозначены названия двух частей — «Первый этаж» и «Второй этаж».

Во вступлении (*Lento a capriccio*, тт. 1 — 8) можно заметить три жеста: продолжительные звуки с форшлагами в исполнении струнных, аккорды оркестра и небольшое соло виолончелей и контрабасов в восьмом такте. В мультфильме начальные реплики отданы «дирижеру», ответные удары аккордов — строителям, которые вбивают гвозди в конструкцию здания, а заключительная фраза — соло пилы и бруска, который строитель держит примерно так же, как держал бы настоящий контрабас. Тема медленного раздела (*Lassan*), имеющая маршевый характер за счет равномерного движения в нижних голосах фактуры, визуализируется через неторопливые жесты экскаватора и рабочих с лопатами. Их механическая ровность нарушается быстрым пассажем вне ритма с репетицией,

¹²⁹ Hatten R.S. *Toward a Characterization of Gesture in Music: An Introduction to the Issues*. Эл. ресурс: <http://projects.chass.utoronto.ca/semiotics/cyber/hat1.html> (дата обращения: 12.07.2018).

завершающим первое проведение темы (т. 24). Он решен, как отдельная сценка, в которой опоздавший рабочий прибегает на стройку, влетает на свое место и сразу же начинает стучать молотком.

В «Кроличьей рапсодии» тот же самый музыкальный фрагмент интерпретирован несколько иначе. Сюжет этого мультфильма — сольный концерт Багза Банни, поэтому весь видеоряд так или иначе обыгрывает поведение музыканта на сцене. Вступительный раздел снят в той же манере, в которой снимают «живые» концерты, с характерной сменой планов, съемкой исполнителя с верхней точки и т. д., а жесты Багза напоминают движения обычного пианиста. Тем не менее, некоторые идеи, продиктованные музыкальным материалом, оказываются сходными с предыдущим мультфильмом. Так, в окончании первого проведения темы медленной части (т. 24), Фреленг использует гэг, основанный на буквальном воплощении выражения «заплетаются пальцы». Во время исполнения быстрого пассажа пальцы Багза спутываются и застревают в клавише (звучит репетиция). Идея этого фрагмента та же, что и в эпизоде с опоздавшим рабочим — быстрое движение («бег» пальцев по клавиатуре или бег строителя) и вынужденная остановка (рис. 3).



Рис. 3. Кадр из м/ф *Rhapsody Rabbit*, Warner Brothers Cartoon Studio (1946)
С точки зрения зрительного воплощения характера движения наиболее

интересен тематический блок из двух элементов: цепочки коротких мотивов тридцатьвторых с паузами и «взлетающего пассажа» из быстрой части (т. 377). Первый элемент подразумевает несколько быстрых, отрывистых жестов, второй — всего один, достаточно протяженный и стремительный. В этом месте в мультфильме «Рапсодия в заклепках» Фереленг вводит образ осьминога-строителя, который кидает кирпичи на стену и затем проводит по ним мастерком с цементом. В соответствующем эпизоде «Кроличьей рапсодии» Багз сначала горстями хватается клавиши рояля, а затем возвращает их на место одним широким движением (рис. 4 и 5).



Рис. 4 и 5. Кадры из м/ф *Rhapsody Rabbit*, Warner Brothers Cartoon Studio (1946)

Вторая венгерская рапсодия звучит и в мультфильме студии Метро Голдвин Майер «Кошачий концерт» (*The Cat Concerto*, Metro-Goldwyn-Mayer Cartoon Studio, 1946). Он вышел практически одновременно с «Кроличьей рапсодией» и основан на аналогичной сюжетной линии: кот-виртуоз Том дает сольный концерт, а случайно оказавшийся в рояле Джерри активно ему мешает. Саундтрек мультфильма написан композитором Скоттом Брэдли, который опирался на версию рапсодии для фортепиано с оркестром. Визуальная трактовка основных тематических фрагментов, предложенная режиссерами У. Ханна (Hanna) и Дж. Барбера (Barbera), оказывается сходной с предыдущими мультфильмами. Например, в уже описанном фрагменте из быстрой части Джерри сначала подкакивает на молоточках рояля, а затем прокатывается по ним через весь диапазон инструмента.

Во всех приведенных примерах режиссер и композитор обращаются с

музыкальным материалом, как с неким конструктором, вычлняя из него удобные для визуализации фрагменты и повторяя их необходимое количество раз. Конкретное зрительное решение зависит от сюжета мультфильма, однако можно проследить общее сходство на уровне характера и направления движения: такой вариант взаимодействия можно считать попыткой *визуализации музыкального жеста*.

Помимо случаев, когда музыка диктует характер движения персонажа, в голливудских мультфильмах встречается и обратная ситуация, когда изобразительная идея, движение героя обыгрываются музыкально, превращаясь в шутку. Например, в мультфильме «Кролик дирижер» (*Baton Bunny*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1958) Багз Банни дает концерт в Голливудской чаше, где дирижирует The Warner Bros. Symphony Orchestra, исполняющим увертюру Ф. фон Зуппе «Утро, день и вечер в Вене». Его выступление трактовано в духе пародий на дирижера в театрах варьете, в которых сочетаются преувеличение и элементы аттракциона: показывая тутти, Багз делает настолько резкие и сильные движения, что подпрыгивает, переворачивается и падает за дирижерскую кафедру, дирижирует ушами, пальцами задних лап. Все его движения, в том числе случайные, трактуются как дирижерские жесты: если кролик трясет лапой, оркестр играет тремоло, а когда он отмахивается от назойливой мухи, звучит материал, напоминающий заключительное кадансирование.

Аудиовизуальные клише¹³⁰

Формирование музыкальных стереотипов в эпоху немого кино

Известно, что до начала 1930-х годов специально написанная партитура к фильму была редкостью. Звуковой ряд состоял из фрагментов произведений

¹³⁰ При написании раздела использовался материал статей: Сапегина Т. А. Звуковая эстетика голливудских мультфильмов «золотой эры»: аудиовизуальные клише и юмор // Музыка и время. №10, 2014. С. 35–40. Сапегина Т. А. Кот-виртуоз и поющий кролик: классическая музыка в голливудских мультфильмах «золотой эры» // Музыкальная наука в XXI веке: пути и поиски. Материалы Международной научной конференции 14 — 17 октября 2014 года / ред. Т. И. Науменко. М., 2015. С. 442–452.

разных стилей, подобранных в соответствии с жанром, продолжительностью эпизодов и их эмоциональным содержанием. В 1900-х фильмы показывали, в основном, в сопровождении популярной музыки. По мнению Д. Эйхерна (Ahern), автора учебника «*What and How to Play for Pictures*» (1913)¹³¹, типичный аккомпанемент представлял собой «парад хитов» из мелодий Tin Pan Alley, бродвейских песен, танцевальных номеров, регтаймов и народных песен¹³². Звучание той или иной песни во время киносеанса моментально увеличивало спрос на ее нотное издание, и в результате кинематограф довольно быстро стал мощным средством рекламы¹³³. Однако в начале 1910-х годов популярная музыка стала уступать место «классике», и уже к началу 1920-х доля «серьезной» музыки в кинематографе стала настолько заметной, что крупные кинотеатры можно было сравнивать с концертными залами¹³⁴.

В развитии киномузыки этого периода огромную роль сыграло появление *cue sheets* — приложений к фильмам с описанием сцен, подходящих музыкальных фрагментов и даже нотами. В 1909 году компания «Эдисон Пикчерз» (Edison Pictures) запустила новую рубрику под названием «*Incidental Music for Edison Pictures*» на страницах своего издания *Edison Kinetogram*. Ее целью было помочь музыкантам подобрать музыку для сопровождения эдисоновских фильмов¹³⁵. Издание *Kinetogram's Incidental Music Suggestions* существовало всего 11 месяцев, однако *cue sheets* и статьи, посвященные киномузыке, продолжили публиковать специализированные журналы, такие как *Film Index*, *Moving Picture World*, *Moving*

¹³¹ Здесь и далее названия учебных пособий даются без перевода, так как в некоторых случаях близкие по смыслу названия будут переводиться на русский язык одинаково. Кроме того, оригинальные названия, в случае необходимости, облегчают поиск этих изданий.

¹³² Hubbert J. *Celluloid Symphonies: Texts and Contexts in Film Music History*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2011. P. 9.

¹³³ Такая тенденция получила свое развитие уже в 1930-е годы. Так, в начале 1930-х владельцы студии Warner Brothers требовала от продюсера Леона Шлезингера, чтобы в каждом мультфильме серий Looney Tunes и Merry Melodies звучал как минимум один куплет из песни, права на которую принадлежали студии. Действие мультфильмов при этом выстраивалось вокруг сюжета песни либо пародировало его.

¹³⁴ Hubbert J. *Celluloid Symphonies: Texts and Contexts in Film Music History*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2011. P. 22.

¹³⁵ Cooke M. *A History of Film Music*. New York, 2008. P. 15.

*Picture News, Metronome, Musical Courier, Musical America, New York Dramatic Mirror*¹³⁶. Компания Витиграф выпускала собственную серию *Vitagraph Bulletin of Life Portrayals*¹³⁷.

Примерно в то же время в Америке начали выходить учебники для музыкантов, работающих в кино, например: «*Playing to Pictures*» У. Тайка Джорджа (Taucke George) (1912), «*How and What to Play for Motion Pictures*» Л. Тру (True) (1914). В них больше внимания уделялось теории и эстетике киномузыки, в то время как проблемы репертуара решались с помощью специализированных антологий. Одна из первых, «*Motion Picture Piano Music: Descriptive Music to Fit the Action, Character or Scene of Moving Pictures*» Г.А. Фрелинджера (Frelinger), вышла в 1909 году¹³⁸. Самыми известными сборниками были «*Sam Fox Moving Picture Music*» Д. Замечника (Zamecnik) (1913), «*Motion Picture Moods for Pianists and Organists*» (1924) и «*Encyclopaedia of Music for Pictures*» (1925) Э. Рапи (Rapee)¹³⁹. Как правило, темы в них были сгруппированы по темпу, характеру и кинематографическим жанрам.

Для музыки к немым фильмам было типично оперирование небольшими построениями, которые могли повторяться нужное количество раз. В 1916 году В. Саймон (Simon) придумал новый формат «*Phototune*», в котором одиннадцать различных восьми- или шестнадцатитактовых тем для фортепиано были напечатаны на одной странице, друг под другом, с общими тактовыми чертами и в близких тональностях, чтобы позволить музыканту свободно перескакивать с одного фрагмента на другой в тот момент, когда он сочтет нужным¹⁴⁰. Таким образом, пианист получал некое подобие конструктора и мог комбинировать тематический материал, исходя из настроения и продолжительности фрагмента,

¹³⁶ Hubbert J. Op. cit. P. 7.

¹³⁷ Altman R. Early Film Themes. Roxy, Adorno and Problem of Cultural Capital // Beyond the Soundtrack. Representing music in Cinema / ed. by D. Goldmark, L. Kramer and R. Leppert. Berkeley; Los-Angeles; London, 2007. P. 210.

¹³⁸ Hubbert J. Op. cit. P.10.

¹³⁹ Hubbert J. Op. cit. P. 16.

¹⁴⁰ Cooke M. A History of Film Music. New York, 2008. P. 16.

при этом опираясь на квадратные метроритмические структуры. Подобный метод мог применяться и по отношению к классической музыке, которая звучала в виде отрывков из произведений.

Ранние cue sheets описывают «компилятивный» подход к созданию киномузыки, когда фильм разбивался на отдельные сцены, затем пианист определял темп каждой из них, после чего выбирал наиболее подходящую музыку. Для динамичных эпизодов использовались жиги, аллегро и марши, а лирические сцены сопровождали печальные темы, анданте или адажио. При этом определяющее значение имел темп и ритм действия, и лишь потом — настроение и характер персонажей, так что сопровождение выполняло, в первую очередь, структурно-организующую функцию¹⁴¹.

Европейский подход к «омузыкаливанию» фильмов почти не отличался от американского. К 1910 году во Франции было опубликовано не менее 30 антологий¹⁴². Дирижеры крупных кинотеатров могли работать и не прибегая к помощи cue sheets, а пользуясь собственным багажом музыкальных тем и определенным алгоритмом для их отбора. Его описывает автор статьи в «*Courrier musical*» Г. Бернар: «В памяти дирижера, работающего в кино, уже заранее есть целая коллекция музыкальных произведений и их фрагментов, каждый из которых соответствует определенному кинематографическому эффекту. Он знает, что в аккомпанементе к идиллическим сценам можно воспользоваться в равной степени номером 1 или номером 2 из списка. Тем не менее преимущество номера 2 заключается в том, что его можно повторять бесчисленное множество раз ... так как идиллическая сцена весьма длинная, он выбирает номер 2!». Точно так же, в момент появления страшного персонажа, «память дирижера тут же рисует перед ним богатый набор номеров, полных загадочности, беспокойства и угрозы. Допустим, наш знакомый должен сделать нелегкий выбор, по меньшей мере, из пяти номеров. Однако персонаж, который вот-вот все испортит, всего лишь

¹⁴¹ Hubbert J. Hubbert J. Op. cit. P.7.

¹⁴² Cooke M. A History of Film Music. New York, 2008. P.15.

мелькает на экране. Дирижер выберет самый короткий их своих пяти номеров, олицетворяющих угрозу, беспокойство и неизвестность»¹⁴³.

Дальнейшее развитие киномузыки было связано с появлением «тематического аккомпанемента». Этот тип сопровождения представлял собой не просто попури из подходящих музыкальных фрагментов, а некоторое подобие вагнеровской лейтмотивной системы. Начало нового подхода к аккомпанементу связано с именами импресарио Сэмюэла Ротапфеля (Rothapfel), известного как Рокси (Roxy), и служащего нью-йоркского издательства Д. Ширмера С.М. Берга (Berg), который отвечал за подготовку нотных сборников к фильмам, а также вел колонку журнала *Moving Picture World* «*Music for Picture*». В ноябре 1913 года в *Music Picture World* была опубликована статья, в которой объяснялось, что «Рокси использует определенные «мотивы», чтобы возбуждать и усиливать эмоции зрителей ... идея, основанная на философии музыки Вагнера»¹⁴⁴. Благодаря Рокси в голливудской практике закрепился принцип, согласно которому во время показа фильма появление определенного персонажа или конкретная ситуация сопровождалась одной и той же «темой», которая повторялась 5 — 7 раз на протяжении фильма, при том, что вся партитура состояла примерно из 20 — 30 музыкальных фрагментов. Одним из первых фильмов, где применялся похожий принцип, стало «Рождение нации» Д.У. Гриффита.

Этот тип аккомпанемента существовал на протяжении 1920-х годов, несмотря на довольно острую критику (считалось, что без конца повторяющиеся мелодии утомляли, надоедали и т. д.). Как отмечает исследователь Р. Олтман (Altman), практика тематического аккомпанемента породила замкнутую систему, объединившую издателей, музыкантов и публику. Для издателей темы упрощали процесс формирования сборников, музыкантам было удобнее играть, так как можно было поделить оркестр, и, пока одни исполняют тему, другие — отдыхают и готовят следующую. Публика же получала удовольствие от узнавания знакомых

¹⁴³ Bernard G. La musique et le cinéma // *Courrier musical*, 1er janvier 1918. Перевод выполнен по изданию: Chion M. *La musique au cinéma*. Paris, 1995. P. 48–49.

¹⁴⁴ Altman R. *Early Film Themes*. Roxy, Adorno and Problem of Cultural Capital. P. 212.

мелодий¹⁴⁵.

Практика тематического аккомпанемента во многом способствовала расширению музыкального тезауруса аудитории. Хотя большинство произведений, которые попадали в «руководства» для музыкантов, были известны публике (в частности, в них встречалось очень много классических пьес из педагогического репертуара), периодически перед составителями вставала проблема расширения репертуара. Уже в середине 1910-х годов необходимость поддерживать спрос на новую музыку вызывала оживленные дискуссии о том, что классика (типа «Мелодии» Рубинштейна, «Вильгельма Телля» Россини, «Фауста» Гуно) — невыгодна в качестве материала для аккомпанемента к фильмам, слушатель не будет платить за то, чтобы слушать ее третий или четвертый раз. Результатом стало появление новых композиционных сценариев и увеличение числа избранных классических пьес, куда попали, в том числе, менее известные пьесы Л. Делиба, Ф. Листа, М. Мусоргского. Как считает Олтман, благодаря «тематическому аккомпанементу», они достаточно быстро попадали в «культурную память» аудитории: например, зритель впервые слышал тему любви в начале фильма (что воспринималось вполне естественно в начале повествования), затем фильм достигал напряженной кульминации, когда зрителю нужна была опора на что-то привычное, и в этот момент тема появлялась снова — теперь она уже входила в подсознание каждого сидящего в зале и могла служить «убежищем» для его эмоций. Таким образом происходило одновременно и формирование, и расширение зрительского музыкального капитала, а в область киномузыки включался самый широкий спектр музыкальных традиций¹⁴⁶.

Авторы cue sheets не делали специального различия между классической и популярной музыкой. Так, издания Витаграфа систематически включали в себя довольно широкий круг тем из произведений Ж. Массне, Ф. Мендельсона, М. Мошковского, Ж. Оффенбаха, Дж. Россини, А. Рубинштейна, Э. Шутта (Schutt), Ф.

¹⁴⁵ Altman R. Op. cit. P. 217.

¹⁴⁶ Altman R. Early Film Themes. Roxy, Adorno and Problem of Cultural Capital. P. 219

Томэ (Thomé), К. Вебера, Э. Грига, которые свободно смешивались с популярной музыкой¹⁴⁷. В качестве примера можно привести выдержку из *Vitagraph Bulletin*, октябрьский номер 1913 года:

ВОЕННЫЕ (THE WAR-MAKERS). Драма в двух частях (дипломатическая история). Начало со спокойного «When I Dream of You» (Только припев. Шапиро) — дальше звучит «Fernende» (Feist), в тот момент, когда появляется русский Посол — звучит более драматичное «Simple Aveu» (Naviland) — затем Увертюра из «Вильгельма Телля» в сцене похищения — до эпизода банкета — потом «Марш священников» (Naviland) или «Серенада» (Мошковский) (эффект напряжения), «Miserere» до конца первой части. Часть вторая. Длится напряжение, «Мелодия» (Рубинштейн, Century) — быстрый переход к «Румбе» (Штерн (Stern) в тот момент, когда появляется титр «Сотрудник секретной службы» — до книжной галереи Розы — затем (с ускорением) «Brazilian Dreams» (Penn) — продолжение «Over the Waves» (Feist) — до титра «Третья ночь» - потом (загадочно) «Баркарола» (Оффенбах) — до титра «Столкновение с отступником» - потом «Шторм» (Вебер, Century) — до титра «Ее туфли» - затем «Размышление из Таис» (Ширмер), в заключении «It Takes a Little Rain» (Шапиро) или «You're my Girl»¹⁴⁸.

Создатель музыкальных каталогов М. Уинклер (Winkler) был одним из первых, кто осознал практическую ценность «заимствований» классической музыки, сформулировал правила ее использования и вместе с тем заметил неизбежность «снижения жанра». Он писал: «В отчаянии мы пошли на преступление. Мы начали кромсать великих мастеров. Мы уничтожали произведения Бетховена, Моцарта, Грига, И.С. Баха, Верди, Бизе, Чайковского и Вагнера — все, что не было защищено копирайтом от нашего воровства». И далее: «Бессмертные хоралы И.С. Баха превратились в *Adagio Lamentoso* для грустных сцен. Фрагменты великих симфоний и опер были вырваны из целого, чтобы вновь явиться в качестве «зловещего *misterioso*» Бетховена и «таинственного *moderato*» Чайковского¹⁴⁹. Свадебные марши Вагнера и Мендельсона использовались для бракосочетаний, драк между супругами, а также сцен развода — мы лишь указывали, что их надо сыграть фальшиво... Если же конец был счастливым, мы

¹⁴⁷ Ibid. P. 209.

¹⁴⁸ Altman R. Early Film Themes. Roxу, Adorno and Problem of Cultural Capital. P. 209.

¹⁴⁹ Имеются в виду категории, в которые указанные темы попадали в пособиях для таперов.

беспощадно играли их в джазовой манере. Финалы знаменитых увертюр, с «Вильгельмом Теллем» и «Орфеем» во главе, превратились в галопы. Медленный и помпезный «Коронационный марш» Мейербера стал подходящим фоном для сцен казни смертников в тюрьме Синг Синг»¹⁵⁰.

Распространение cue sheets и справочных пособий неизбежно приводило к стандартизации музыкального аккомпанемента к фильмам, и к тому, что одни и те же произведения звучали примерно в одинаковых ситуациях. Например, тема побочной партии первой части «Патетической» симфонии П.И. Чайковского, как правило, появлялась в любовных сценах, а «Полет Валькирий» Р. Вагнера иллюстрировал эпизоды с кавалькадами. Считалось, что тема галопа из увертюры «Вильгельм Телль» идеально подходит для сцен погони, а «Кориолан» Бетховена хорош для «рубки леса или перекачивания бревен»¹⁵¹. Психологическим следствием этого стало закрепление *нового пласта ассоциаций* за известными музыкальными сочинениями, вытеснение их первоначального смыслового наполнения из сознания аудитории и формирование *аудиовизуальных клише*. Со временем они становились объектом пародии в комедиях и анимационных фильмах.

Музыкальные стереотипы в голливудских мультфильмах

Один из способов достижения комического эффекта в голливудских мультфильмах заключался в оперировании базовым набором сюжетных ходов или «гэгов», знание которых определяло зрительские ожидания от фильма и его правильное прочтение. Обстановка действия, роли персонажей, набор происшествий, осложняющих их жизнь, внезапные смены времени и места действия, шутки, переходящие из одного фильма в другой, охота героев друг на друга — все эти элементы были формульными, что позволяло аудитории быстро

¹⁵⁰ Перевод сделан по отрывку, процитированному в: Prendergast R.M. Film Music: A Neglected Art. A Critical Study of Music in Films. New York; London, 1992. P.10.

¹⁵¹ Cooke M. A History of Film Music. New York, 2008. P. 16.

ориентироваться в происходящем. Примерно так же работали артисты водевилей, которые создавали легко узнаваемые типажи, оперируя минимальным набором выразительных средств. Они акцентировали характерные элементы костюмов, черт лица, использовали ключевые фразы и акцент, выдававшие представителей определенного класса, региона, этнических и гендерных групп¹⁵².

Оперирование стандартными формулами было характерно и для Диснея, и, в еще большей степени, для конкурирующих студий, таких как Warner Brothers или MGM. Помимо обширного набора визуальных клише, таких как аист с узелком, символизирующий рождение ребенка или высунутый язык, означающий сильную жажду либо предельный шок, использовались звуковые стереотипы. Они могли быть связаны с конкретным жанром, условности которого становились объектом пародии, а также обозначать типичную ситуацию. Как замечает К. Горбман, в подобных случаях музыка «телеграфировала» зрителю то, как нужно понимать эпизод, указывая на «историческую и географическую принадлежность, атмосферу с помощью культурных кодов»¹⁵³.

Обращение к музыкальным стереотипам, в которых используются отрывки из музыкальной классики, особенно заметно в голливудских мультфильмах первой половины 1930-х годов. Отчасти это было связано с тем, что во время перехода от немого к звуковому кино, происходившего приблизительно с 1928 по 1933 год, композиторы при написании музыки к мультфильмам продолжали активно пользоваться отработанными ранее приемами, которые были привычны и понятны аудитории. Вторая причина заключалась в высокой скорости производства мультфильмов: новые серии выпускались примерно по одной в неделю, и написать полностью оригинальный саундтрек за это время не всегда было возможно. Классическая музыка в этой ситуации оказывалась удобным подспорьем, так как большинство тем не было защищено копирайтом, и за их использование не нужно было платить авторских отчислений.

¹⁵² Wells P. *Understanding Animation*. London; New York, 1998. P. 134–135.

¹⁵³ Goldmark D. *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 30.

В саундтреках мультфильмов с участием Микки-Мауса наряду с фрагментами народных песен и оригинальными музыкальными репликами встречаются короткие темы известных классических произведений, которые звучат в типовых ситуациях. Так, звуковой ряд мультфильма «Торговец на ярмарке» (*The Karnival Kid*, Walt Disney Productions, 1929)¹⁵⁴ включает в себя, наряду с мелодией шлягеров «The Streets of Cairo» и «Sweet Adeline», начальный фрагмент пьесы Э. Польдини «Танцующая кукла». Название выбранной пьесы напрямую связано с действием, которое она иллюстрирует: в этот момент хорошенькая танцовщица Минни, услышав выкрики продавца хот догов Микки Мауса, выходит из своего фургончика (рис. 6).

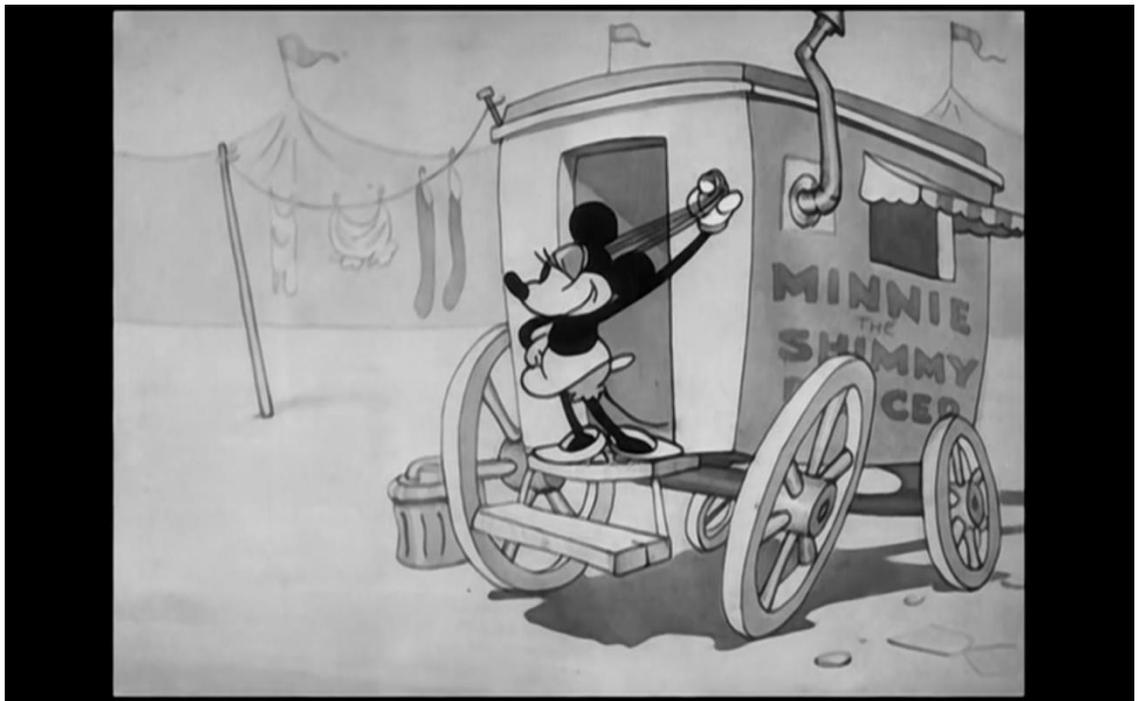


Рис. 6. Кадр из м/ф *The Karnival Kid*, Walt Disney Productions, 1929

Одним из основных лейтмотивов мультфильма «Пожарные» (*The Fire Fighters*, Walt Disney Productions, 1930) становится вступление и начало вокальной партии «Лесного царя» Ф. Шуберта. Согласно сюжету мультфильма, Микки Маус спасает Минни из горящего дома. Музыка Шуберта сопровождает сначала кадры

¹⁵⁴ Девятый мультфильм серии *The Mickey Mouse Cartoons* и первый, где Микки говорит голосом У. Диснея.

пожара вдалеке, затем — сцену, где перепуганные жильцы выпрыгивают из здания, и в третий раз — когда в одном из окон вдруг появляется Минни, зовущая на помощь. Таким образом, начало шубертовского романса становится «темой огня» и опасности. Именно в этом качестве данная тема фигурирует в пособиях Э. Рапи: в книге «Motion Picture Moods» он помещает ее в раздел *Misterioso*, а в своей энциклопедии относит ее к категории «Гроза» (*Storm*)¹⁵⁵.

В похожем контексте вступление из «Лесного царя» используется и в более поздних диснеевских лентах, например, в мультфильме «Цветы и деревья» (*Flowers and Trees*, Walt Disney Productions, 1932) из серии «Наивные симфонии». В нем обыгрываются еще несколько аудиовизуальных штампов: идиллическую сцену пробуждения цветов и деревьев в начале мультфильма сопровождает мелодия, напоминающая «Элегию» Ж. Массне, окончание эпизода грозы знаменует тема валторны из увертюры «Вильгельм Телль», а свадьба двух молодых деревьев проходит под торжественное звучание марша Ф. Мендельсона (рис. 7).



Рис. 7. Кадр из м/ф *Flowers and Trees*, Walt Disney Productions, 1932

¹⁵⁵ Goldmark D. *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 31.

Дольше всего гэги, связанные с использованием аудиовизуальных клише, сохранялись в мультфильмах студии Warner Brothers. Они стали характерной чертой их стиля благодаря композитору Карлу Столлингу, работавшему на студии с 1936 по 1957 год. В 1910-е годы он начинал органистом и руководителем оркестра в кинотеатре и использовал свой опыт эпохи немого кино на протяжении всей карьеры. Как замечает историк анимации М. Бэрриер (Barrier), чрезвычайно насыщенные саундтреки Столлинга сконструированы по принципу попури из мелодий всех возможных стилей (народные песни, песни Tin Pan Alley, свинг, классическая музыка) и небольших инструментальных реплик, написанных специально: такой метод позволял добиться ощущения непрерывного движения, идеально соответствующего внутреннему ритму мультфильма¹⁵⁶.

Столлинг постоянно использовал знакомые отрывки из популярных песен в ситуациях, которые перекликались либо с их названием, либо с текстом, создавая аудиовизуальные гэги¹⁵⁷. Тот же метод он применял и в отношении фрагментов из классики.

В ряде мультфильмов с участием Багза Банни (*Bugs Bunny*) и Йосемити Сэма (*Yosemite Sam*), пародирующих вестерны, Столлинг использует тематический «комплект», типичный для данного жанра. Первое появление Сэма в ленте «Меткий кролик» (*Hare Trigger*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1945) сопровождается фрагментом вступления из «Лесного царя» Шуберта, относящегося к разряду типичных «драматических» тем, а в некоторых вестернах звучавшего в качестве музыкальной характеристики злодея¹⁵⁸. В сцене погони, где Сэм верхом на лошади мчится за поездом, звучит отрывок из увертюры «Вильгельм Телль» Россини (рис. 8). В 1930-е годы эта тема стала ассоциироваться с Диким Западом благодаря популярному радиосериалу «Одинокий рейнджер» (*The Lone*

¹⁵⁶ Barrier M. An Interview with Carl Stalling // *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 37.

¹⁵⁷ Goldmark D. *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 20–29.

¹⁵⁸ Ibid. P. 31.

Ranger), в котором она использовалась в качестве заставки¹⁵⁹. Эти же темы Столлинг задействовал в мультфильме «Багз Банни снова в седле» (*Bugs Bunny Rides Again*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1948) и «Глубоко ныряющий кролик» (*High Diving Hare*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1949), которые также обыгрывают противостояние Багза и Сэма на Диком Западе.



Рис. 8. Кадр из м/ф *Hare Trigger*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1945

В мультфильме «Вода, вода кругом» (*Water, Water Every Hare*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1952) заимствованные темы буквально описывают каждый эпизод. Первые кадры — дождь, заливающий нору Багза — сопровождается начальная тема Прелюдии Des-dur Ф. Шопена («капли дождя»). Несмотря на потоп, кролик продолжает крепко спать под «Колыбельную» И. Брамса. Не открывая глаз, он подходит к умывальнику, набирает чашку воды, выпивает ее (звучит отрывок из песни «How Dry I Am»¹⁶⁰) и возвращается в кровать. Течение подхватывает его вместе с матрасом и несет наружу. Когда Багз подплывает к замку безумного ученого, появляется «драматическая музыка» начала среднего эпизода Прелюдии

¹⁵⁹ Ibid. P. 112.

¹⁶⁰ Вариант перевода: «Как я хочу выпить».

Шопена *Des-dur*. В сцене погони использована тема увертюры к «Вильгельму Теллю», однако, так как Багз случайно разбивает склянку с эфиром, и все его движения становятся медленными и парящими, музыка Россини тоже звучит в замедленном темпе и в оригинальной аранжировке Столлинга.

Для характеристики национальности Столлинг, как правило, пользуется фрагментами популярных песен, ассоциирующихся с данной страной¹⁶¹. Например, в мультфильме «Русская рапсодия» (*Russian Rhapsody*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1944) — пародии на борьбу Гитлера и русских во время Второй мировой войны — он использует темы «Ах, мой милый Августин», «Очи черные» и «Эй, ухнем». Однако в отдельных случаях ту же роль выполняют фрагменты из музыкальной классики. Например, в качестве музыкальной характеристики немцев у Столлинга так же звучат темы из произведений И. Штрауса и Р. Вагнера¹⁶². Они используются, в частности, в мультфильме «Герр встречает Кролика» (*Herr meets Hare*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1945). По сюжету Багз Банни, повернувший не в ту сторону от Альбукерка, оказывается в Черном лесу, где встречает Германа Геринга. Пытаясь обмануть немецкого генерала, Багз переодевается в костюм Валькирии (рис. 9). Сраженный ее красотой, Геринг перевоплощается в Зигфрида, и начинается балетная сцена. В этом эпизоде Столлинг цитирует тему хора пилигримов из увертюры к «Тангейзеру» Вагнера и двух вальсов Штрауса (из оперетты «Летучая мышь» и «Венская жизнь»).

¹⁶¹ Goldmark D. *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 32.

¹⁶² *Ibid.* P. 143.



Рис. 9. Кадр из м/ф *Herr meets Hare*, Warner Broth. Cartoon Studio, 1945

Таким образом, используя методы работы, распространенные в эпоху немого кино и опираясь на музыкальный тезаурус киноаудитории, композиторы голливудских киностудий могли сознательно включать темы популярных пьес классического репертуара в саундтрек для достижения комического эффекта. При этом их функционирование внутри типовых аудиовизуальных формул ничем не отличалось от других элементов компилятивного саундтрека: выбор музыкального материала был обусловлен сюжетом, а темп и продолжительность звучания регулировалась таймингом мультфильма.

Пародия¹⁶³

Классика vs джаз

В 1930-е годы в американской культуре сложилось заметное противостояние между популярной музыкой, которую олицетворял джаз, и более уважаемой музыкальной классикой. Их противопоставление прослеживается и в голливудских

¹⁶³ В раздел вошел материал статьи: Сапегина Т. А. Концерт в голливудских мультфильмах «золотой эры» // Художественная культура. №4, 2023. С. 694–717. URL: https://artculturestudies.sias.ru/upload/iblock/438/83kdp0ee7cjkf49lo05tmbu1v3yr8438/hk_2023_4_6_92.pdf (дата обращения: 1.09.2024).

мультфильмах 1930-х — 50-х годов. Многие ленты, такие, как «Музыкальная страна» (*Music Land*, Walt Disney Productions, 1935) или «Мне нравится петь» (*I Love to Singa*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1936) напрямую рассказывали о конфликте приверженцев джаза и классики. Сюжет «Музыкальной страны» напоминает историю Ромео и Джульетты. Из-за того, что принц с Острова Джаза Саксофон влюбляется в юную Скрипку, дочь королевы Страны Симфонии, между двумя государствами разгорается настоящая война. «Мне нравится петь» повторяет канву знаменитого фильма «Певец джаза»¹⁶⁴. Это душераздирающая история о том, как соенок Оул Джолсон, сын учителя музыки, уходит из дома, потому что не хочет играть классику, и становится знаменитым джазовым исполнителем.

В первом цветном мультфильме из серии про Микки-Мауса «Концерт» (*The Band Concert*, Walt Disney Productions, 1935) противопоставление массового и элитарного передано через антагонизм дирижера духового оркестра Микки и продавца мороженого Дональда. В то время как музыканты исполняют увертюру к опере «Вильгельм Телль» Д. Россини, Дональд достает флейту и начинает играть мелодию песни «Индюшка в соломе», которую вскоре подхватывает весь оркестр. Несмотря на ярость Микки, ломающего инструмент Дональда, утенок тут же извлекает из ниоткуда новую флейту, и история повторяется (рис. 10).

¹⁶⁴ Помимо общих сюжетных аналогий, можно отметить, что даже имя главного героя — Оул Джолсон (Owl Jolson, в переводе с английского - Сова Джолсон) — ассоциируется с именем исполнителя главной роли в фильме «Певец джаза» Эла Джолсона (Al Jolson).

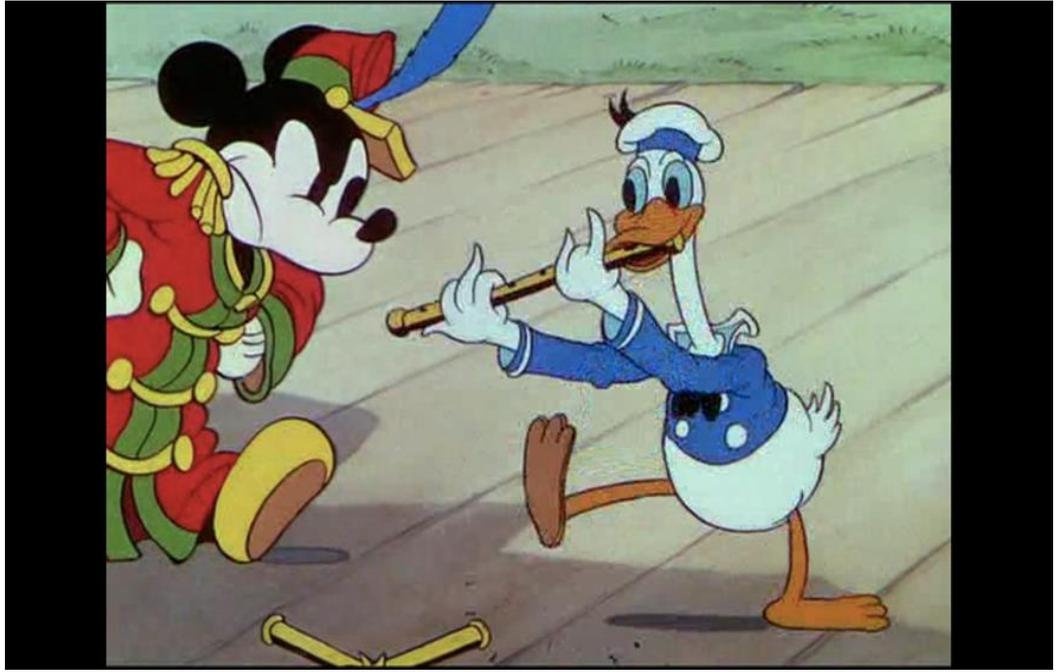


Рис. 10. Кадр из м/ф *The Band Concert*, Walt Disney Productions, 1935

Как указывает Д. Уандрич (Wondrich), в сопоставлении именно этих двух музыкальных фрагментов был скрытый смысл, понятный зрителю того времени. «Вильгельм Телль» был традиционной частью программы выступлений духовых оркестров на протяжении нескольких десятилетий, со времен Гражданской войны и до Первой мировой. Наряду с другими пьесами европейских классиков, он был одним из символов «белой», цивилизованной, северной части Америки, мира «белых воротничков» и владельцев магазинов, которые предпочитали серьезную (но не слишком интеллектуальную) музыку. «Индюшка в соломе» — музыка престолярства, один из известнейших номеров шоу менестрелей. Конфликт Микки и Дональда — типичная для менестрельного шоу ситуация, в которой один из героев олицетворяет высшее общество, а его противник — низшее сословие. Для Диснея такое музыкальное противостояние тем более символично, что в «Пароходике Вилли», мультфильме, с которого началась слава Микки, его герой сам играл «Индюшку». Таким способом Дисней будто бы делал попытку отказаться от чисто развлекательных корней своего персонажа и демонстрировал

новое отношение к классической музыке¹⁶⁵. Не случайно следующим знаковым появлением Микки будет один из эпизодов «Фантазии» (*Fantasia*, Walt Disney Studio, 1941).

В мультфильме «Длинноволосый кролик» (*Long-Haired Hare*, Warner Brothers Cartoon Studio, 1949)¹⁶⁶ похожая история происходит с Багзом Банни и оперным певцом Джованни Джонсом. Багз мешает Джованни репетировать, распевая популярные песни под аккомпанемент арфы, банджо и тубы рядом с его домом. Вместо того, чтобы разучивать арию из «Севильского цирюльника», Джонс постоянно сбивается и начинает петь вместе с кроликом. Это выводит его из себя, и он выбегает из дома и ломает инструменты Багза. В этой сцене можно уловить не только отголосок диснеевского фильма, но и скрытый месседж: популярная музыка оказывается жизнеспособнее и привлекательнее классики, так как она способна увлечь даже самого стойкого адепта последней.

Концерт в анимации

Начиная с 1930-х годов классическая музыка в мультфильмах становится постоянной мишенью для *пародии*. Наиболее распространенная сюжетная схема таких лент — концерт. Помимо знаменитых «Кроличьей рапсодии» (*Rhapsody Rabbit*, Warner Bros., 1946) и «Кошачьего концерта» (*The Cat Concerto*, MGM, 1947), ситуация концертного выступления обыгрывается в нескольких десятках работ, снятых крупнейшими студиями, такими как Walt Disney Productions, Metro-Goldwyn-Mayer, Warner Brothers или Universal Pictures. Мир классической музыки с его условностями, ритуалами, ценностями в них «выворачивается наизнанку»,

¹⁶⁵ Wondrich D. I Love to Hear a Minstrel Band: Walt Disney's The Band Concert // *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 68–71.

¹⁶⁶ В названии заложена игра слов: *long-haired* или *long-hair* в переводе с английского означает не только «длинноволосый», но и «эстет», «любитель серьезной музыки», а словосочетание *long-hair music* — разговорное выражение, которое переводится, как «классическая музыка».

заставляя вспомнить о «карнавальном мироощущении», описанном Бахтиным¹⁶⁷. Это взгляд на музыкальную классику глазами непосвященного, сотканный из множества стереотипов, которые становятся объектом осмеяния. Их можно рассмотреть как *определенный набор формул*, связанных с отдельными аспектами концертной практики, такими как концертное пространство, тип концерта, внешний вид и поведение исполнителей-солистов, оркестра, дирижера.

Концертное пространство. В голливудских мультфильмах «золотой эры» можно найти все типы концертных площадок, которые существовали в Америке в первой половине XX века, от скромной сцены под открытым небом до Карнеги-холла. Например, в мультфильме «Концерт во дворе» (*The Barnyard Concert*, Walt Disney Productions, 1930) Микки Маус репетирует с оркестром из домашних животных увертюру «Поэт и крестьянин» Ф. фон Зуппе прямо на заднем дворе фермы, а единственное указание на существование некоего сценического пространства — ящик из-под мыла, который служит ему подиумом (рис. 11).



Рис. 11. Кадр из м/ф *The Barnyard Concert*, Walt Disney Productions, 1930

В мультфильме «Ёперный театр» (*The Opry House*, Walt Disney Productions,

¹⁶⁷ Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990. С. 16.

1929) действие разворачивается в провинциальном оперном театре, которым оказывается деревянное здание с крошечным залом на пару десятков мест, и где, помимо исполнения классики, устраивают танцы и показывают кино (рис. 12). В знаменитом «Концерте» (*The Band Concert*, Walt Disney Productions, 1935) Микки Маус дирижирует духовым оркестром в парке.



Рис. 12. Кадр из м/ф *The Opry House*, Walt Disney Productions, 1929

Такое изображение концертных залов — не просто комический прием, но и отсылка к американской действительности начала XX века. В это время по стране существовало огромное количество залов, которые гордо назывались «оперный театр», однако, как пишут авторы «Кембриджской истории американской музыки», «это не означало, что здания были построены специально для оперы, или что там когда-либо ставили оперу. Словосочетание «оперный театр» в конце девятнадцатого века стало любимым названием для аудитории любого типа. В основном это были театры. Размер, комфортабельность и назначение этих строений сильно различались. Они варьировались от Метрополитен опера, где было 3615 мест, или Большого оперного театра Сан-Франциско, со сценой 100 на 122 фута, до Оперного театра Йерджера в штате Айова, где была сцена 16 на 18 футов и всего 250 мест. ... В оперных театрах проходили как театральные постановки, так и

выступления дрессированных животных, метателей ножей и спортивные состязания»¹⁶⁸. Образ маленького провинциального театра был отлично знаком как авторам мультфильмов, так и их современникам, жителям «одноэтажной» Америки.

Безымянные, но уже более «солидные» театры с большим зрительным залом, балконами, оркестровой ямой появляются в анимации середины 1930-х годов, причем от мультфильма к мультфильму они становятся все более и более роскошными. Так, «Концерт в пользу сирот» (*Orphan's Benefit*, Walt Disney Productions, 1934) проходит в зале, вход которого украшен святающимися вывесками, внутри кресла для зрителей обиты бархатом, а стены и балконы украшены лепниной (рис. 13). В зале, где происходит действие ленты «Безумный маэстро» (*The Mad Maestro*, Hugh Harman Productions, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1939), снятой пятью годами позже, балконы располагаются уже в несколько ярусов, а с потолка свисает огромная хрустальная люстра — символ настоящего оперного театра (рис. 14).



Рис. 13. Кадр из м/ф *Orphan's Benefit*, Walt Disney Productions, 1934

¹⁶⁸ Broyles M. Art music from 1860 to 1920 // *The Cambridge History of American Music* / ed. by D. Nicholls. Cambridge, 1998. P. 224.



Рис. 14. Кадр из м/ф *The Mad Maestro*, Hugh Harman Productions, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1939

Во второй половине 1940-х годов на смену безвестным площадкам приходят легко узнаваемые, культовые места, воспринимающиеся как олицетворение мира высокой культуры. Так, Голливудская чаша становится местом действия мультфильмов «Длинноволосый Кролик» (*Long-Haired Hare*, Warner Bros., 1949), «Хочу быть дирижером» (*Tom and Jerry in The Hollywood Bowl*, MGM, 1950) и «Кролик дирижер» (*Baton Bunny*, Warner Bros., 1959). В «Котоллегро мышикатто» (*Pizzicato Pussicat*, Warner Bros., 1955) единственный концерт кошки-виртуоза объявлен в Карнеги холле, а в мультфильме «Кармен получает его!» (*Carmen Get It!* MGM, 1962) Том и Джерри оказываются в театре Метрополитен.

Типы концертов. Концертные программы в голливудских мультфильмах бывают двух типов: собранные из разножанровых номеров или представляющие исполнение всего одного крупного произведения. Первая категория сделана по модели водевиля, представления, которое было очень популярно в Америке с 1881 по 1932 год, и которое исследователи называют единственной чисто американской формой развлекательного шоу. В него могли входить танцевальные и музыкальные

номера, чтение стихов, клоунада, эксцентрика, выступления фокусников и дрессированных животных, акробатика, показ фильмов и пение «иллюстрированных песен»¹⁶⁹. Прямые указания на водевиль можно найти как в названиях мультфильмов, так и в афишах, украшающих фасады театров, в которых происходит действие. Например, в мультфильме «Ёперный театр» над входом в зал висит плакат «Большое шоу-водевиль», а «Концерт в пользу сирот» объявлен как «Большое шоу Микки». В подобных мультфильмах исполнение классической музыки — всего лишь один из номеров. При этом симфонический оркестр, как правило, открывает концерт, а выступления солистов встраиваются в программу где-то между чтением стихов и чечеткой. Можно сказать, что они — часть аттракциона, который складывается из множества составляющих, включая комические эпизоды, показывающие реакцию публики.

В мультфильмах, построенных по модели сольного концерта, мишенью для пародии становится не шоу в общем, а сам процесс исполнения: внешний вид артиста, его поведение на сцене, то, как он играет на инструменте или дирижирует. Этому типу соответствуют такие ленты как «Просто Микки» (*Just Mickey*, Walt Disney productions, 1930), «Портрет мультяшек» (*A Car-tune Portrait*, Fleisher Studios, 1937), «Кошачий концерт», «Кроличья рапсодия», «Кролик-дирижер» и др.

Исполнители. Представление концертирующих музыкантов-исполнителей в голливудских мультфильмах тесно связано с традициями водевилей и клоунады. Их внешний образ создается с помощью узнаваемых штрихов, раскрывающих распространенные мифы. Например, в ранних черно-белых мультфильмах Микки-Маус, перевоплощаясь в пианиста или скрипача, обретает тонкие длинные волосы «а ля Паганини», которые он картинно откидывает назад (тем же жестом приглаживает свои длинные уши Багз Банни в «Кроличьей рапсодии»). Играя на рояле, он преувеличенно размахивает руками, берет аккорды так, что прогибается клавиатура (обыгрывание метафоры «играй

¹⁶⁹ Trav S.D. *No Applause-Just Throw Money: The Book That Made Vaudeville Famous*. Farrar, Straus and Giroux, 2006. P. 3–7.

всем весом») (рис. 15), плачет, исполняя на скрипке грустную мелодию «Грез» Р. Шумана, распиливает инструмент пополам смычком и т.д.



Рис. 15. Кадр из м/ф *The Opry House*, Walt Disney Productions, 1929

Другие характерные аксессуары солиста — черный фрак, галстук-бабочка, манишка и белые перчатки, причем с каждым из этих элементов костюма в мультфильмах связаны определенные гэги. Например, виртуоз Том в «Кошачьем концерте» выходит на сцену в таком длинном фраке, что он волочится по полу, а его туго накрахмаленная манишка во время игры внезапно вываливается из костюма вместе с воротничком и угрожающе нависает над клавиатурой¹⁷⁰ (рис. 16). Багз-пианист, выходя на сцену, снимает несколько слоев варежек и перчаток, одни из которых — боксерские. Таким образом, с одной стороны, доводится до абсурда идея заботы пианистов о своих руках, а с другой — возникает образ исполнительства как противоборства музыканта и инструмента¹⁷¹ (рис. 17).

¹⁷⁰ Существуют и другие версии этого гэга. Например, край манишки выскользывает из-за пояса брюк персонажа, пружинит и ударяет его по лицу, после чего непослушный предмет гардероба просто скручивается в трубочку.

¹⁷¹ Вариант этого гэга впервые встречается у Диснея в мультфильме «Ёперный театр» (1929), в эпизоде, где Микки-Маус боксирует с роялем.



Рис. 16. Кадр из м/ф The Cat Concerto, MGM, 1947



Рис. 17. Кадр из м/ф Rhapsody Rabbit, Warner Broth. Cartoon Studio, 1946

Еще целый пласт гэгов был связан с изображением оркестрантов. В этой области существовало две противоположные стратегии. Первая — детальная проработка характеров, когда все образы оркестровых музыкантов

индивидуализированы и обыгрывается их внешний вид, размеры инструментов и особенности техники игры на них.

Особенно изобретательны в этом отношении диснеевские мультфильмы начала 1930-х: традиционные оркестровые инструменты здесь нередко заменяются «доморощенными» аналогами. Например, «Варьете Микки» (*Mickey's Revue*, Walt Disney Productions, 1932) открывает выступление «симфонического оркестра» из шести музыкантов, в котором основные оркестровые группы представлены следующим образом: струнные — скрипки и контрабасы, деревянные духовые — кларнет, медные духовые — труба и тромбон, ударные — малый барабан и самодельная установка, собранная из домашней утвари, в которую входят тарелки (крышка от металлического ведра), литавры (перевернутые деревянные ведра), канарейка в клетке, колокольчики, висящие на дамском корсаже (рис. 18). Необычный инструментарий позволял использовать оригинальные звуковые эффекты, которые усиливали выразительность визуальных гэгов.



Рис. 18. Кадр из м/ф *Mickey's Revue*, Walt Disney Productions, 1932

Помимо этого, в 1930-е годы сформировался набор изобразительных клише,

основанных на сходстве или, наоборот, несоответствии размера инструмента и комплекции исполнителя: худые и длинные флейтисты и тромбонисты, тубист в образе упитанного поросенка, слоны и бегемоты, играющие на маленькой трубе или флейте пикколо и т.д. Подобные приемы, встречаются во многих лентах, выпущенных такими студиями как Walt Disney Productions, Walter Lanz Productions, Fleisher Studios, MGM.

Противоположная стратегия — это предельное обобщение и схематизация, когда оркестранты либо не показаны вовсе (вместо них действуют только инструменты), либо они нарисованы по одному шаблону. Например, в мультфильме «Хочу быть дирижером» все музыканты в оркестре Тома — его точные копии (*рис. 19*). Этот прием более экономичен с точки зрения технологии, так как не требует прорисовки каждого отдельного персонажа. В то же время, он является наглядным воплощением представлений об оркестре, как о едином механизме, где место индивидуальных исполнителей занимают группы инструментов — струнные, духовые, ударные.



Рис. 19. Кадр из м/ф *Tom and Jerry in The Hollywood Bowl*, MGM (1950)

Дирижер. Образ дирижера как одного из главных символов мира академической музыки в голливудских мультфильмах «золотой эры» занимает особое место. В «каноническом» варианте это, как правило, обобщенный образ-маска, который примеряют на себя известные персонажи. Его обязательными атрибутами являются дирижерская палочка, которой он непременно стучит по пюпитру, ноты и подиум. Именно так выглядит Микки в лентах «Концерт во дворе» (*The Barnyard Concert*, Walt Disney Productions, 1930) или «Варьете Микки» (*Mickey's Revue*, Walt Disney Productions, 1932). В более поздних работах дирижерский костюм включает в себя также фрак, бабочку, белые перчатки. Этот вариант встречается в мультфильмах «Оркестр», «Большая опера Микки», «Поэт и крестьянин» (*The Poet and the Peasant*, Universal Pictures, Walter Lanz Productions, 1945), «Увертюра Вильгельм Телль» (*The Overture to «William Tell»*, Universal Pictures, Walter Lanz Productions, 1947), «Хочу быть дирижером» (*Tom and Jerry in The Hollywood Bowl*, MGM, 1950) и других (рис. 20). Именно костюм становится ключом к перевоплощению: как замечает Д. Голдмарк, надевая униформу (в данном случае — вечерний наряд музыканта), герои мультфильмов вынуждены вести себя по правилам той организации, которой она принадлежит¹⁷².



Рис. 20. Кадр из м/ф *Tom and Jerry in The Hollywood Bowl*, MGM (1950)

¹⁷² Goldmark D. *Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon*. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 123.

Примерно с 1937 года образ дирижера персонифицируется и приобретает отчетливое сходство с Леопольдом Стоковским. Впервые это заметно в ленте «Портрет мультяшек» (*A Car-Tune Portrait*, Fleisher Studios, 1937), где оркестром руководит Лев¹⁷³. В картине «Безумный маэстро» (*The Mad Maestro*, Hugh Harman Productions, MGM, 1939) ассоциация усиливается за счет того, что Лев изображен с седой гривой. Пародии на Стоковского можно найти в ряде мультфильмов студии Warner Brothers. Самая ранняя из них — «Она была дочерью акробата» (*She Was an Acrobat's Daughter*, 1937), где Стоковский фигурирует как дирижер и органист Стикаутский (*Stikout-ski*)¹⁷⁴. В «Hollywood Steps Out» (1941) оркестр под управлением Стоковского исполняет танец конго в ночном клубе Сиро, а в «Голливудской собачьей столовой» (*Hollywood Canine Canteen*, Warner Bros., 1946) он появляется в облике собаки Боувоувски (*Bowowski*). Несколько раз под видом Стоковского выступает переодетый Багз Банни: спасаясь от Элмера в мультфильме «Служебный вход» (*Stage Door Cartoon*, 1944), стремясь отомстить певцу Джованни Джонсу в ленте «Длинноволосый кролик», наконец, выступая в качестве дирижера концерта в Голливудской чаше («Кролик-дирижер»).

Появление многочисленных пародий на Стоковского было далеко не случайным. Эта фигура принадлежала одновременно и миру классической музыки, и Голливуду. В 1937 году, когда на экраны вышел «Портрет мультяшек», Стоковский больше 20 лет возглавлял Филадельфийский оркестр, с которым он регулярно выступал и делал аудиозаписи. Помимо этого, он уже снялся в двух художественных фильмах, «Большое радиовещание в 1937 году» (*The Big Broadcast of 1937*, 1936) и «Сто мужчин и одна девушка» (*One Hundred Men and a Girl*, 1937), заняв нишу «голливудского дирижера». Это положение еще более

¹⁷³ Игра слов: Leo — сокращенный вариант имени Леопольд и «leo» - лев.

¹⁷⁴ Намек на то, что основная профессия Стоковского - органист. В мультфильме он становится органистом в кинотеатре, который аккомпанирует аудитории во время исполнения иллюстрированной песни. Таким образом, знаменитый дирижер, представитель элитарной музыкальной культуры, теряет свой высокий статус и начинает работать в рамках культуры развлекательной.

упрочилось после того, как Стоковский стал «приглашенной звездой» полнометражного мультфильма У. Диснея «Фантазия». Его востребованность в Голливуде была связана также с тем, что Стоковский обладал очень эффектной внешностью: он был высокого роста, с густой гривой седых волос, а его исполнительские жесты отличались подчеркнутой театральностью. Все это делало его образ запоминающимся и узнаваемым. По словам И. Менухина, «в первой половине XX века для большинства американцев Стоковский был воплощением того, как должен выглядеть и вести себя дирижер»¹⁷⁵.

В академической музыкальной культуре дирижер — это, прежде всего, воплощение власти. Философ Эллиас Канетти в книге «Масса и власть» писал, что «каждая деталь его публичного поведения, всякий его жест бросает свет на природу власти. <...> Он, как живое воплощение законов, управляет обеими сторонами морального мира. Мановением руки он разрешает то, что происходит, и запрещает то, что не должно произойти. Его ухо прощупывает воздух в поисках запретного. Он развертывает перед оркестром весь опус в его одновременности и последовательности, и, поскольку во время исполнения нет иного мира, кроме самого опуса, все это время он остается владыкой мира»¹⁷⁶. Т. Адорно, развивая эти идеи, писал, что дирижер — это «*imago, imago* власти, которую видимым образом олицетворяет и как персону, поставленную на пьедестал, и своей убедительной жестикуляцией»¹⁷⁷. Именно загадочная власть дирижера, чьим непонятным для непосвященного жестам беспрекословно повинуетя огромный оркестр, в мультфильмах подвергается сомнению и осмеянию: вместо того, чтобы контролировать и направлять исполнение музыкального произведения, дирижер становится силой, несущей хаос и разрушение.

Эта сюжетная линия возникает, в частности, в «Портрете мультяшек». В

¹⁷⁵ Granata Ch. Disney, Stokowski, and the Genius of Fantasia // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 79.

¹⁷⁶ Канетти Э. Масса и власть. М., 1997. Электронный ресурс: <https://fil.wikireading.ru/81020> (дата обращения: 20.07.2023).

¹⁷⁷ Адорно Т. Избранное: социология музыки. СПб., 1999. С. 95.

небольшом вступительном слове дирижер-Лев призывает аудиторию настроиться на вдумчивое слушание и обещает, что, вопреки своей природе, анимационные персонажи на этот раз откажутся от обычной клоунады и продемонстрируют настоящее музыкальное представление. В начале мультфильма всё, начиная от костюма персонажа, и заканчивая исключительно серьезным выражением лица и тоном его голоса, подчеркивает значительность происходящего и его соответствие канонам высокой культуры. Однако в процессе исполнения ситуация очень быстро выходит из-под контроля, превращаясь в череду эксцентричных гэгов, которая заканчивается всеобщей потасовкой. Аналогичная сюжетная линия выстраивается в таких лентах, как «Кролик-дирижер» или «Хочу быть дирижером». Все эти мультфильмы объединяет общая схема, согласно которой в начале мультфильма появляется какая-то деталь или персонаж, который нарушает нормальный ход концерта, что, в конечном счете, приводит к катастрофе¹⁷⁸. Так, дирижерскому триумфу Багза Банни мешает надоедливая муха, а успешному выступлению Тома — появление Джерри.

Практически весь комплекс стереотипов, связанных с взаимоотношениями дирижера, оркестрантов и солиста раскрывается в заключительном эпизоде мультфильма «Длинноволосый кролик», где Багз Банни появляется в Голливудской чаше под видом Леопольда Стоковского с единственной целью — еще больше унижить своего противника, певца Джованни Джонса. Он выходит через служебный вход, расположенный прямо в оркестровой яме, когда оркестр уже играет увертюру. Заметив его, музыканты благоговейно повторяют имя «Леопольд» и один за другим замолкают. Авторитет Стоковского настолько высок, что настоящий дирижер почтительно уступает Багзу место на подиуме и отдает ему дирижерскую палочку, которую кролик тут же разламывает (*рис. 21*). Хотя Багз не владеет традиционными дирижерскими жестами, он заставляет Джонса петь предельно высокие и низкие звуки, повинувшись отдельным движениям его лап,

¹⁷⁸ Goldmark D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 118.

пальцев и просто перчатки, повисшей в воздухе, пока реальный Багз убегает за кулисы за наушниками. Демонстрируя способность управлять не только музыкантами, но и публикой, в середине номера Багз начинает раскланиваться, вызывая бурные овации, а затем восстанавливает тишину одним взглядом в зал. В конце концов, он вынуждает певца взять верхний звук с такой силой, что от вибрации обрушиваются своды здания. Таким образом, надев на себя маску дирижера и соблюдая внешнюю сторону концертного ритуала, Багз Банни получает неограниченную власть над миром академической музыки, которую использует, чтобы разрушить его.



Рис. 21. Кадр из м/ф *Long-Haired Hare*, Warner Brothers Cartoon Studio (1949)

«What's Opera, Doc?»: мультфильм-опера

Еще одним привлекательным объектом пародии была *опера*. Оперные темы проникают в мультфильмы с самого начала звуковой эры. Самый ранний пример — «Страшный тореадор» (*El Terrible Toreador*, 1929) студии У. Диснея. Это один из первых фильмов серии «Наивные симфонии», снятый в 1929 году, и его

саундтрек построен в соответствии с эстетикой немого кино. Он представляет собой компиляцию из фрагментов оперы Ж. Бизе «Кармен» (звучат темы Увертюры, Хабанеры, Вступления ко второму акту, Куплетов Тореадора), при этом сюжет мультфильма и оперу связывают только общий испанский колорит и эпизод корриды (рис. 22 и 23).

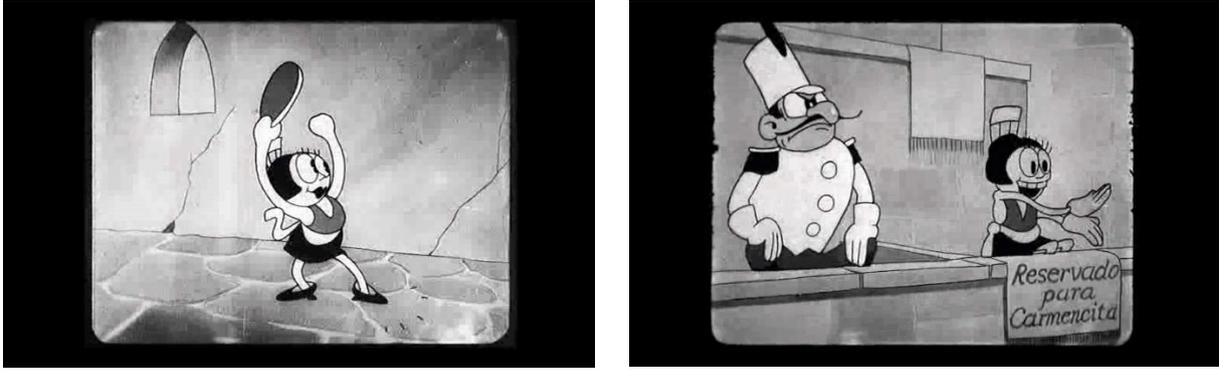


Рис. 22 и 23. Кадры из м/ф *El Terrible Toreador*, Walt Disney Productions (1929)

Однако уже в первой половине 1930-х годов отношение к опере изменилось, и в поле зрения аниматоров попадает опера, как явление, которое становится мишенью для пародии. Это было связано с несколькими факторами. Один из них — узнаваемость. Хотя большинство режиссеров, снимавших мультфильмы, так же, как и массовый зритель, не имели музыкального образования и не знали опер в деталях, наиболее яркие стереотипы, связанные с этим жанром, были им хорошо известны, а потому — удобны для высмеивания. Еще один фактор — наличие визуальных элементов, которые было легко изобразить в карикатурном ключе. На них указывали многие противники экранизаций опер (эта тема активно обсуждалась критиками 1930-х). Например, Курт Лондон писал, что те условности, с которыми зритель легко соглашается, сидя в зрительном зале, запечатленными на пленке будут выглядеть нелепо и смешно, и стоит только представить себе крупный план искаженного лица тенора, берущего верхнее до, чтобы понять, что «фильм-опера — вещь невозможная и невыносимая». Такие детали могли восприниматься как реальное препятствие для серьезных кинематографических прочтений оперы, но делали ее идеальным объектом пародии, как в игровом кино, так и в анимации.

Траектория развития голливудских «оперных» мультфильмов во многом дублирует то, как голливудские аниматоры трактовали академический концерт. В 1930-е годы большинство оперных пародий — это отдельные номера, которые входят в шоу типа водевиля в некоем условном концертном зале. Например, действие мультфильма «Концерт в пользу сирот» (*Orphan's Benefit*, 1934) происходит во время благотворительного концерта, где один из номеров — выступление оперной дивы Клары Клак, исполняющей арию «Chi Mi Frena In Tal Momento» из «Лючии де Ламмермур» (рис. 24). Эта пародия высмеивает типичную внешность и комплекцию оперного сопрано (Клара Клак — курица-наседка), язык оперы (итальянский), а также недостаточно хорошую дикцию певицы (курица не произносит текст, а кудахчет что-то непонятное). Эта же тема получает развитие в мультфильме «Большая опера Микки» (1935).



Рис. 24. Кадр из м/ф *Orphan's Benefit*, Walt Disney Productions (1934)

В работах студии Warner Brothers второй половины 1940-х и 1950-х взаимодействие жанров оперы и анимации становится более глубоким. Оперная тематика здесь встраивается в традиционные для мультфильмов сюжетные схемы, при этом заостряется момент противопоставления «высокого» искусства,

олицетворением которого была опера, и «низкого» жанра cartoons. В качестве примера можно привести проанализированный ранее мультфильм «Длинноволосый кролик», а также мультфильм «Севильский кролик». Его действие разворачивается на сцене оперного театра, куда Багз Банни случайно попадает, спасаясь от Элмера Фадда, и юмор здесь основан на буквальном прочтении названия спектакля («Севильский цирюльник») (рис. 25).



Рис. 25. Кадр из м/ф *Rabbit of Seville*, Warner Brothers Cartoons (1950)

В ряду оперных пародий особое место занимает мультфильм «Что за опера, док?» (*What's Opera, Doc?* Warner Brothers, 1957) — единственный голливудский мультфильм-опера. Его продолжительность составляет 6 минут 49 секунд, в которые режиссер Чак Джонс¹⁷⁹ постарался вместить все наиболее типичные

¹⁷⁹ Чак Джонс (Charles Martin «Chuck» Jones, 21 сентября 1912 — 22 февраля 2002) — американский аниматор, сценарист, режиссер и продюсер анимационных фильмов, четырежды лауреат премии Оскар (за ленты «For Scent-imental Reasons» (1949), «So Much for So Little» (1950), «The Dot and the Line» (1965) и за вклад в развитие анимационной индустрии (1996). Наиболее известен, как режиссер короткометражных анимационных фильмов из серий «Looney Tunes» и «Merrie Melodies» с участием таких персонажей, как Багз Банни, Даффи Дак, Дорожный Бегун, Порки Пиг и др., снятых для студии Warner Bros. Его короткометражная лента «What's Opera, Doc?» (1957) занимает первое место в рейтинге «50 величайших мультфильмов», составленном американским историком анимации Джерри Бекон в 1994 году.

представления об оперном жанре, укоренившиеся в сознании американской киноаудитории. В качестве образца он выбрал оперы Р. Вагнера, в частности, тетралогия «Кольцо нибелунгов».

Джонс считал, что главной ошибкой тех, кто пытался использовать классическую музыку в мультфильмах, было «недостаточное уважение» к ней¹⁸⁰. Переноса историю Багза и Элмера в оперный универсум Р. Вагнера, он был убежден, что его герои ставят оперу «правильно», и зритель будет смеяться не над музыкой, как таковой, а над тем, что ее исполняют герои мультфильма¹⁸¹. Поэтому при отборе и интерпретации материала, он руководствовался, с одной стороны, представлениями массового зрителя о наиболее типичных чертах опер Вагнера, с другой — законами жанра «cartoons», короткометражных анимационных комедий.

Почему именно Вагнер? В большинстве голливудских «оперных» мультфильмов звучит итальянская опера XIX века, это было обусловлено обилием красивых мелодий, которые, к тому же, было легко разбивать на фрагменты. Вагнеровская вокальная музыка, с этой точки зрения, была совершенно неудобной. Однако именно Вагнер в сознании американской массовой аудитории был «оперным композитором № 1», этот статус закрепился за ним еще в конце XIX столетия. При этом массовый зритель знал не оперы Вагнера, а их увертюры, которые звучали в многочисленных концертах духовых и симфонических оркестров. К середине XX века симфонические увертюры Вагнера по частоте исполнения занимали 6 место в оркестровом репертуаре, причем самой популярной была музыка из «Тангейзера». Кроме того, инструментальная музыка Вагнера широко использовалась в аккомпанементе к фильмам со времен «немого» кино, входила во многие антологии. В кульминационной сцене фильма «Нетерпимость» Д. У. Гриффита (1914), когда воины Куклукс-Клана мчатся на помощь главным героям, звучит тема «Полета Валькирий». Тем не менее, к концу 1920-х

¹⁸⁰ Jones Ch. Music and the Animated Cartoon // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P.94.

¹⁸¹ Goldmark D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P.133.

вагнеровские темы оказываются уже настолько «заезженными», что тот же самый «Полет валькирий» вызывает у зрителей смех, это открывает для них новую область применения: в комедии и анимации. В 1940-е годы имя композитора ассоциируется с Гитлером и нацистской Германией, и его музыка в мультфильмах используется для сатиры на немцев, однако в 1950-е политический контекст смягчается, и этот пласт ассоциаций оказывается практически забытым.

Сюжет «What's Opera, Doc?» обыгрывает одну из «архетипических» ситуаций погони с участием Багза Банни и Элмера Фадда. Этот же сюжет лежит в основе многих мультфильмов, начиная с первого совместного появления Багза и Элмера в «Диком кролике» (*Wild Hare*, 1941). В ленте «Старый серый кролик» (*The Old Grey Hare*, 1944) он представлен, как «вечный» - Элмер охотится за Багзом Банни с младенчества и до глубокой старости. Схематически его можно представить как набор «ходов»:

- А. Элмер выслеживает Багза Банни и находит вход в его нору.
- Б. Элмер вслепую пытается «убить кролика».
- В. Багз Банни выходит через запасной выход.
- Г. Диалог с охотником, в котором Багз задает свой обычный вопрос «В чем дело, док?»
- Д. Погоня.
- Е. Переодевание.
- Ж. Элмер влюбляется.
- З. Обман раскрыт.
- И. Элмеру удается поймать и убить кролика.
- К. Он раскаивается.
- Л. Финал с воскрешением Багза Банни.

«What's Opera, Doc?» воспроизводит сюжетную схему полностью, однако, в соответствии с законами оперного жанра, герои не проговаривают свой текст, а поют, и каждый сюжетный ход представлен как один из оперных номеров. Начало мультфильма соответствует увертюре, это эпизод грозы, где Элмер демонстрирует свое умение управлять силами природы. Его «фирменная реплика» (catch phrase)

«Ведите себя тихо, я выслеживаю кролика» представлена, как ариозо, а знаменитое «Kill the Wabbit!» можно отнести к категории «арий мести». Багз Банни обращается к своему преследователю еще одним ариозо, причем, в соответствии с традициями оперного жанра, партия героя-Багза написана для тенора, а его антагонист поет более низким голосом, по тесситуре близким к баритону (рис. 26 – 29).



Рис. 26



Рис. 27



Рис. 28



Рис. 29

Рис. 26 – 29. Кадры из м/ф What's Opera, Doc? Warner Brothers Cartoons (1957)

Эпизод с переодеванием и ухаживанием решен, как балетная сцена, предшествующая любовному дуэту. Изобразительный ряд воспроизводит основные черты вагнеровского антуража: костюмы героев относятся к мифологической эпохе; в качестве оружия Элмер использует не традиционное ружье, а магический шлем; в эпизоде с переодеванием Багз Банни выдает себя за Брунгильду (рис. 30).



Рис. 30. Кадр из м/ф *What's Opera, Doc?* Warner Brothers Cartoons (1957)

Самым интересным, с точки зрения жанровых соответствий, оказывается финал. В отличие от «не оперных» мультфильмов, «What's Opera, Doc?» заканчивается трагически — Элмер по-настоящему убивает кролика. Правда, неожиданная развязка тут же становится объектом иронии. В заключительном эпизоде Багз, которого безутешный Элмер уносит со сцены, вдруг обращается к зрителям с вопросом: «А чего же вы ждали от оперы? Счастливый конец?» (рис. 31). Такой тип работы с вагнеровским первоисточником близок литературному приему бурлеска: сюжет, подходящий для «низкого» жанра мультфильма, передается возвышенным оперным языком.



Рис. 31. Кадр из м/ф *What's Opera, Doc?* Warner Brothers Cartoons (1957)

Автором саундтрека к мультфильму был Милт Франклин, помощник и аранжировщик Карла Столлинга, композитора, который много лет создавал музыку ко всем мультфильмам Warner Brothers. Несмотря на то, что «What's Opera, Doc?» — явная пародия именно на «Кольцо» (об этом свидетельствуют и высказывания режиссера), Франклин использовал только два лейтмотива из цикла (тему полета Валькирий и лейтмотив Зигфрида). Всего же в нем звучат цитаты из шести разных опер, в том числе фрагменты увертюры к «Тангейзеру», «Летучему Голландцу», «Риенци». Все они уже неоднократно использовались в других короткометражках серий Loony Tunes и Merry Melodies. В частности, Д. Голдмарк приводит статистику, согласно которой Вагнер звучит в них 120 раз.

Франклин придерживается того же метода работы с музыкальным материалом, что и Карл Столлинг, который для достижения комического эффекта умело использовал аудиовизуальные стереотипы: одни и те же темы часто появляются у него в схожем контексте. В мультфильме «What's Opera, Doc?» этот принцип ярче всего проявляется в эпизоде, где Багз перевоплощается в валькирию под звуки увертюры к «Тангейзеру». Эта сцена почти буквально воспроизводит эпизод из мультфильма «Herr meets Nare» (1945). Видоизмененная тема «Полета

Валькирий», сопровождающая охоту Элмера, звучит в традиционном для нее контексте преследования (Элмер идет по кроличьему следу, пока не наткнется на нору).

Помимо богатого ассоциативного ряда, для Столлинга и Джонса была важна ярко выраженная «жестовость» отобранной музыки, когда ритм, мелодический контур, штрих сами подсказывают режиссеру и аниматорам, каким должны быть физические движения героев. Аудиоряд к этому мультфильму был полностью записан до начала работы над изображением — что делалось в тех случаях, когда музыке придавалось главенствующее значение — и изображение скоординировано с ним до мельчайших деталей¹⁸².

На примере мультфильма «What's Opera, Doc?» можно выявить некоторые механизмы включения оперы в поле массовой культуры: это снижение жанра, которое, в данном случае, выполнено с помощью приема бурлеска; отбор наиболее популярного музыкального материала; смена ассоциативного ряда в результате многократного использования в контексте, отличном от первоисточника; формирование аудиовизуальных «гештальтов» за счет точной координации музыки и изображения; возникновение комического эффекта благодаря подчеркиванию жестовой природы музыки.

1.3. Классическая музыка в полнометражном мультфильме: «Фантазия» (1940)¹⁸³

На фоне многочисленных мультфильмов, где европейская музыкальная классика становится мишенью для пародии, особенно выделяется «Фантазия» —

¹⁸² Goldmark D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon. Berkeley; Los-Angeles; London: University of California Press, 2005. P. 145–150.

¹⁸³ При написании параграфа использовался материал статей: Сапегина Т. А. Диалог через океан: сюита из балета П. И. Чайковского глазами У. Диснея // Вестник Академии русского балета им. А.Я. Вагановой. №3 (38), 2015. С. 147–153. 78. Сапегина Т. А. «Фантазия» (1940): образовательный медиапроект У. Диснея // Музыка в пространстве медиакультуры: Сборник статей по материалам второй Международной научно-практической конференции 13 апреля 2015 года. Краснодар, 2015. С. 50–54.

полнометражный мультфильм студии У. Диснея, снятый на музыку произведений классического концертного репертуара, премьера которого состоялась в 1940 году в Нью-Йорке. Дисней считал, что этот фильм - «не просто законченное воплощение нового союза цвета, музыки и действия. Это рождение нового подхода и технологии создания произведений для экрана, так же, как и показатель колоссальных достижений в записи и воспроизведении звука»¹⁸⁴. «Фантазия» до сих пор считается одним из самых дерзких проектов в истории анимации и примером того, как с помощью этого медиа можно переосмыслить известные музыкальные шедевры.

Появление «Фантазии» кажется закономерным итогом развития студии Диснея в 1930-е годы и изменения его взглядов на анимацию. Как пишет один из его биографов Майкл Берриер, в конце 1920-х мечтой Диснея было снимать мультфильмы не хуже, чем Easop's Fables (серия популярных в 1920-е годы мультфильмов, которую придумал Пол Терри)¹⁸⁵. Однако после «Пароходика Вилли» Дисней сам сделался «законодателем мод»: по словам того же Берриера, другие студии перенимали новшества Диснея, потому что его мультфильмы были более высокого качества и пользовались успехом¹⁸⁶. В начале 1930-х годов студия активно развивалась, совершенствовался как процесс производства, так и мастерство режиссеров и аниматоров. Показательно, что Дисней специально посылал их учиться живописи на вечерние курсы Художественного института Шуинард в Лос-Анджелесе, а позднее организовал занятия прямо на студии¹⁸⁷. Если вначале он переманивал аниматоров нью-йоркских студий, обращая внимание

¹⁸⁴ Granata Ch. Disney, Stokowski, and the Genius of Fantasia // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 73.

¹⁸⁵ Barrier M. The Animated Man: A Life of Walt Disney. P. 67.

¹⁸⁶ Ibid. P. 82.

¹⁸⁷ Соглашение с институтом было подписано в 1929 году и действовало до 1932. Дисней был настолько заинтересован в этих занятиях, что сам отвозил некоторых своих служащих в институт по пятницам после работы. Впоследствии он нанял преподавателя Шуинарда Дональда Грэйхема, который два раза в неделю приезжал на студию и давал уроки его аниматорам. Помимо этого, в 1933 году он пригласил профессора Университета Южной Калифорнии Бориса Морковина, который прочитал серию из 10 лекций, посвященных психологии юмора. Berrier M. The Animated Man: A Life of Walt Disney. P. 74, p. 97, p. 104.

только на их опыт, то в середине 1930-х он начал нанимать людей с университетским образованием¹⁸⁸. Таким образом повышалось качество фильмов, а вместе с ним — планка, которую ставил Дисней для себя и своих сотрудников.

В 1935 году он впервые посетил страны Европы (Англию, Францию, Бельгию, Нидерланды, Италию, Швейцарию), откуда привез около 300 разных книг с иллюстрациями¹⁸⁹ — так проявился его непосредственный интерес к европейской художественной культуре. К концу 1935 года Дисней сформулировал свое понимание идеального мультфильма: он должен нравиться как массовому, так и более утонченному зрителю¹⁹⁰.

В 1937 году Дисней закончил работу над самым амбициозным проектом за всю историю студии — полнометражным мультфильмом-мюзиклом «Белоснежка и семь гномов», который поставил его продукцию в один ряд с лучшими игровыми фильмами того времени. Воодушевленный успехом «Белоснежки», Дисней решил сделать нечто совершенно новое, и это желание, в конечном счете, реализовалось в «Фантазии».

Ее история началась со съемок специального выпуска мультфильма с участием Микки-Мауса, который планировалось закончить к десятилетию персонажа в 1938-м. В качестве музыкальной основы Дисней остановился на скерцо П. Дюка «Ученик чародея»: его привлекла яркая музыка и понятный сюжет. В июле 1937 года студия получила права на использование произведения, вскоре к работе подключился дирижер Леопольд Стоковский, который в январе записал саундтрек, и летом 1938 года фильм был практически готов. Его производство стоило 160 000\$ (съемки обычного короткометражного мультфильма обходились в 2-3 раза дешевле)¹⁹¹. Высокая стоимость была одной из причин, по которой Дисней

¹⁸⁸ Ibid. P. 103.

¹⁸⁹ 90 книг было заказано во Франции, 81 — в Англии, 149 в Германии, 15 в Италии. Allan R. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt Disney. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999. P. 31.

¹⁹⁰ Berrier M. The Animated Man: A Life of Walt Disney. P. 115.

¹⁹¹ Barrier M. Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age. Oxford University Press, USA, 2003. P. 242–244.

решил не выпускать «Ученика чародея» в прокат отдельно, а воспользоваться идеей, которую он уже обсуждал со Стоковским, и сделать полнометражный фильм, основанный на произведениях концертного репертуара¹⁹².

Работая над «Фантазией», Дисней хотел расширить возможности анимации как медиа и вывести ее за рамки чисто развлекательного искусства. К этому моменту он чувствовал себя уже достаточно уверенно в роли большого художника: он был обладателем почетных степеней Гарварда, Йеля и Университета Южной Калифорнии; рисунки к «Белоснежке и семи гномам» выставлялись в Музее искусств Метрополитен; фотографии Уолта с карандашом в руке расходились огромными тиражами. Все это активно использовалось в ходе пиар-кампании будущего фильма¹⁹³.

По данным Берриера, обсуждение музыкальных произведений, которые должны были войти в «Фильм-концерт»¹⁹⁴, заняло примерно месяц: в сентябре 1938 года Дисней, Стоковский, Д. Тейлор¹⁹⁵ и еще несколько сотрудников студии слушали разные аудиозаписи. В процессе Дисней либо делился ассоциациями, которые у него возникали при прослушивании — так было с Токкатой и фугой И.С.Баха, где он предложил использовать абстрактные образы — либо, напротив, озвучивал идеи, которые ему хотелось бы воплотить, и тогда Стоковский предлагал возможные варианты. В ходе одной из таких дискуссий в ответ на пожелание Диснея снять что-то на доисторическую тему дирижер показал ему «Весну священную»¹⁹⁶. Среди обсуждавшихся произведений были также «Жар-птица» и «Петрушка» И. Стравинского, «Лунный свет» К. Дебюсси, балет «Сидалис и Сатир» Г. Пьерне, Прелюдия g-moll С. Рахманинова и др.

В конечную версию «Фантазии» вошли Токката и fuga d-moll И.С. Баха,

¹⁹² Tietyen D. The Musical World of Walt Disney. Milwaukee, Wisconsin, 1990. P. 46.

¹⁹³ Allan R. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999. P. 96.

¹⁹⁴ Concert Feature — первое рабочее название «Фантазии».

¹⁹⁵ Deems Taylor (1885 — 1966) — известный американский композитор и музыкальный критик, которого Дисней пригласил на роль ведущего «Фантазии».

¹⁹⁶ Barrier M. Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age. Oxford University Press, USA, 1999. P. 246–247.

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. Все эти произведения (за исключением, быть может, «Весны священной», которая все еще воспринималась, как нечто скандальное) в сознании американской аудитории относились к категории «*art music*», и Дисней хотел воспользоваться ассоциациями с высоким искусством, которые они вызывали, чтобы повысить престиж своей продукции¹⁹⁷.

Специально для мультфильма Л. Стоковский сделал обработки выбранных пьес: переложения для оркестра, сокращения и перестановки. Масштабы вмешательства были различны: сравнительно небольшие произведения (Баха, Дюка, Мусоргского, Шуберта) прозвучали полностью; в сюите из «Щелкунчика» потребовалось отказаться от первых двух номеров и переставить остальные; «Весна священная» подверглась сокращениям, а музыкальный материал из вступления был повторен в конце, благодаря чему получилась арочная композиция; из текста «Пасторальной симфонии» Бетховена авторы «Фантазии» изъяли все повторы, более того, из первой части были использованы только экспозиция и кода.

«Фантазия» была масштабным просветительским проектом. По мнению исследователя творчества Диснея Р. Аллана, «в то время, когда проводниками классической музыки для массовой аудитории были только кинематограф, радио и довольно дорогие и громоздкие грампластинки на 78 оборотов, образовательная ценность «Фантазии» была очень значительной. Концертные залы были удалены друг от друга и доступны только городским жителям, кроме того, они считались чем-то элитарным и чуждым. Дисней рассматривал свой фильм как сознательное усилие, направленное на то, чтобы сделать классическую музыку доступной широкой аудитории»¹⁹⁸. Это во многом определило принципы

¹⁹⁷ Barrier M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press, USA, 1999. P. 246.

¹⁹⁸ Allan R. *Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt Disney*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999. P. 91.

соотношения музыкального и видеорядов, форму целого и использование определенного круга визуальных образов.

В отличие от большинства голливудских короткометражных мультфильмов (в том числе, и выпущенных студией Диснея), в которых концерт становится объектом пародии, в «Фантазии» эта форма играет роль организующего начала. Она помогает объединить разнохарактерные номера и открывает дополнительные возможности для общения со зрителем. В фильме был задействован профессиональный комментатор Д. Тейлор, который знакомил аудиторию с замыслом мультфильма, предлагал оригинальную классификацию музыкальных произведений, обосновывал закономерности интерпретации музыкальных фрагментов. Дисней использовал стандартную концертную модель, состоящую из двух отделений с антрактом, в котором он ввел дополнительную интермедию с персонажем-саундтреком, демонстрирующим зрителю, что такое звук и как могут быть связаны звуковые и зрительные образы.

Выбор сюжета и визуального решения каждой из секций был обусловлен, с одной стороны, программой произведений, а с другой — пристрастиями и ожиданиями массового американского зрителя конца 1930-х. Герои «Фантазии»: очеловеченные животные, динозавры, ожившие растения, призраки и монстры — традиционные персонажи американских мультфильмов и комиксов. Предшественником динозавров «Весны священной» была Гертти из мультфильмов У. Мак-Кея, завоевавшая популярность еще в начале 1920-х годов, и рисунки Д. Хьюмера (Huemer)¹⁹⁹. Танцующие цветы из «Щелкунчика» напоминают о первой цветной «Наивной симфонии» студии Диснея, «Цветы и деревья» (*Flowers and Trees*, 1932), а амурчики из «Пасторальной симфонии» — многочисленных малышей из мультфильма «Дети воды» (*Water Babies*, 1935).

Самым узнаваемым героем «Фантазии» был все тот же Микки-Маус — «мышь, породившая империю», культовый персонаж, популярность которого не

¹⁹⁹ Barrier M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press, USA, 1999. P. 251.

ослабевала с самого появления в 1920-е годы, и чей образ ассоциировался с самим Диснеем. Эпизод после «Ученика чародея», где Микки пожимал руку Стоковскому, можно считать высшим достижением в музыкальной карьере мышонка, который начинал с исполнения песенки из шоу менестрелей в «Пароходике Вилли», затем был дирижером духового оркестра («Концерт» (*Band Concert*), 1935) и оперного театра («Большая опера Микки» (*Mickey's Grand Opera*), 1936). Кроме того, встреча именитого дирижера и «звезды» мультфильмов олицетворяла встречу массового и элитарного искусства, которая стала возможной в картине Диснея.

В то же время на видеоряд «Фантазии» заметное влияние оказало европейское изобразительное искусство. Аллан выделяет несколько художественных направлений, воздействие которых было особенно явным: ар деко, абстракционизм, европейская книжная иллюстрация XIX века²⁰⁰. Отчасти, Дисней и художники его студии впитывали их через привезенные из Европы книги, однако еще до поездки Дисней был знаком с работами французских иллюстраторов О. Домье (*Honore Daumier*, 1808 - 1879), Г. Доре (*Gustave Doré*, 1832 — 1883), Ж. Гранвилля (*Jean Grandville*, 1803 — 1847, настоящее имя — Ж.И.И. Жерар, *Jean-Ignace-Isadore Gérard*), которые в Америке были не менее популярны, чем в Европе. Как показывает Аллан, они повлияли на формирование стиля ранних мультфильмов²⁰¹. Среди художников, которые работали у Диснея, было достаточно много эмигрантов, выросших в традициях европейского искусства. Над различными секциями «Фантазии» работали швейцарец А. Хертер, англичане С. Холланд и Д. Уолбридж, венгр Ж. Энджел, немец О. Фишингер. Последний принимал непосредственное участие в работе над абстрактным видеорядом начального эпизода фильма, Токката и фуга d-moll, однако влияние его эстетики можно ощутить и в эпизоде с саундтреком, где абстракция строится на кросс-модальных ассоциациях, вызываемых тембром и характером звукоизвлечения.

²⁰⁰ Allan R. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt Disney. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999. P. 91.

²⁰¹ Ibid. P. 20–23.

Кроме того, само обращение к абстрактным фигурам для визуализации музыки было навеяно предыдущими работами Фишингера, в частности, его фильмом «Оптическая поэма» (1937), который он снял по заказу студии MGM²⁰².

Обращаясь к программной музыке, Дисней достаточно вольно трактует ее сюжет, поступая с ним точно так же, как с сюжетами сказок для полнометражных мультфильмов: он расставляет свои акценты, вводит новых персонажей и, наоборот, убирает лишних, на его взгляд. Так, действие «Пасторальной» симфонии переносится в сказочные мифические времена, и действующими лицами становятся единороги, кентавры, амурчики, пегасы, Бахус с осленком.

В «Фантазии» можно проследить черты, характерные для произведений массовой культуры, такие как: ясность сюжета, занимательность, жесткое деление на жанры²⁰³. Любая из частей «Фантазии» может быть интерпретирована в виде самостоятельной истории, сюжет которой нетрудно пересказать в одном-двух предложениях. Например, Токката и фуга, по определению самих создателей мультфильма, — это картины, которые могут возникать перед слушателями в концертном зале: дирижер, оркестр, абстрактные образы, силы природы (дождь, облака). «Ученик чародея» — неумелое колдовство недоучки-мага-двоечника Микки-Мауса, оживляющего метлу и не знающего, как потом с ней совладать. Танец часов — балетная сцена, в которой участвуют примы-страусы, крокодилы и бегемотихи.

Идеи этих частей можно представить в виде рекламных слоганов, вроде: «Не боги горшки обжигают. Ученик чародея»; «Почувствуй власть над стихией. Токката и фуга d-moll», и т. д. Каждый из восьми фрагментов соответствует определенному жанру, признаки которого создаются за счет видеоряда: «Пасторальная симфония» представлена как балетная интермедия на тему античных мифов, «Танец часов» — пародия на классический балет, «Весна священная» — научно-популярный фильм о жизни на Земле в доисторические

²⁰² Разбору фильмов О. Фишингера посвящен параграф 2.4 второй главы настоящей диссертации.

²⁰³ Руднев В. Массовая культура // Лексикон неонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. М., 2003. С. 287–289.

времена, «Ночь на Лысой горе», объединенная с «Аве Мария» — фильм ужасов, который переходит в светлый идиллический финал и т. д.

Предполагалось, что «Фантазия», как и любой концерт, будет постоянно обновляться за счет добавления новых фрагментов вместо тех, что уже были показаны, поэтому части внутри мультфильма относительно самостоятельны. Это позволяет не останавливаться подробно на каждом из номеров, а рассмотреть стратегию интерпретации музыкального материала, которой придерживались Дисней и Стоковский, на примере сюиты из балета П. И. Чайковского «Щелкунчик».

Творчество П. И. Чайковского было широко известно в США еще при жизни композитора. Американский дирижер У. Дамрош, в 1891 году пригласивший его в Нью-Йорк на фестиваль, приуроченный к открытию Карнеги-холла, в воспоминаниях называет его «великим русским композитором» и говорит, что его приезд должен был придать «особое значение» мероприятию²⁰⁴. В эпоху немого кино отдельные темы из произведений Чайковского стали «добычей» таперов и составителей сборников тем для сопровождения фильмов.

Сюита из балета «Щелкунчик» была популярным концертным номером и одной из любимых пьес Л. Стоковского. В 1926 году он впервые в США сделал ее полную аудиозапись с Филадельфийским оркестром в компании «The Victor Talking Machine Company». Она была переиздана в 1928 году в серии «Музыкальные шедевры», и сохранялась в каталоге «Victor» вплоть до 1935 года, когда Стоковский записал еще одну версию, более совершенную с технической точки зрения²⁰⁵.

Точных сведений о том, кто именно предложил использовать Сюиту из

²⁰⁴ Дамрош У. Встречи с Чайковским в Америке и Англии // Воспоминания о Чайковском, изд. 1, с. 238—239; изд. 2, с. 316—317; изд. 3, с. 317—318. Перевод И. Г. Соколинской. URL: <http://www.tchaikov.ru/memuar173.html> (дата обращения 15.04.2015).

²⁰⁵ 1926 Recordings of Leopold Stokowski and the Philadelphia Orchestra. URL: http://www.stokowski.org/1926_Electrical_Recordings_Stokowski.htm (дата обращения 16.04.2015). Discography of American Historical Recordings. URL: <http://adp.library.ucsb.edu/index.php/matrix/index> (дата обращения 16.04.2015).

«Щелкунчика», не сохранилось, но можно предположить, чем эта музыка привлекла внимание Диснея. Одна из возможных цепочек — ассоциативная. Еще в октябре 1935 года на студии шла работа над мультфильмом из серии «Наивные симфонии», сюжетом которого был «балет цветов» на темы времен года. Как пишет Берриер, «несколько последующих месяцев сценаристы Диснея бились над этой идеей, самым большим препятствием казалась проблема с тем, чтобы оживить цветы, обладающие корнями, и заставить их танцевать настоящий балет»²⁰⁶. Название финальной части сюиты — «Вальс цветов» — могло воскресить у Диснея мысли о нереализованном проекте. На это указывает и тот факт, что все рабочие материалы к «балету цветов» в 1938 году достались команде, работавшей над «Щелкунчиком»²⁰⁷. Другим несомненным достоинством сюиты было то, что она создавалась в тесном взаимодействии композитора и хореографа, что делало ее очень удобной для аниматоров, которым предстояло «поставить» видеоряд мультфильма.

В «Фантазию» не вошли первые два номера сюиты, «Маленькая увертюра» и «Марш», прочие же изменения, внесенные в нотный текст, были минимальными: небольшим сокращениям подверглись «Танец флейт», «Арабский танец» и «Вальс цветов», в которых были вырезаны часть повторений в изложении тем и внутри разделов формы, а также был изменен порядок частей внутри цикла.

Дисней участвовал, по крайней мере, в начальных обсуждениях эпизода. Он решительно отказался от предложенного ему сценария на основе сюжета балета Чайковского²⁰⁸. Отчасти это можно объяснить тем, что в конце 1930-х годов, когда Дисней работал над «Фантазией», американская аудитория «Щелкунчика» еще не видела и не смогла бы оценить анимационную версию истории. В сокращенном виде «Щелкунчик» был поставлен в Нью-Йорке только в 1940 году труппой

²⁰⁶ Barrier M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press, USA, 1999. P. 242.

²⁰⁷ Ibid. P. 248.

²⁰⁸ Ibid.

«Русский балет Монте-Карло»²⁰⁹, а полный вариант американцы увидели спустя четыре года, в 1944-м (постановка У. Кристенсена для Балета Сан-Франциско)²¹⁰.

Дисней настоял на том, чтобы у сюиты вообще не было единого сюжета, сохранив ее номерную структуру²¹¹. В результате получился танцевальный мини-цикл внутри мультфильма. Его обрамляют две сцены с участием эльфов, «Танец феи драже» и «Вальс цветов», между которыми помещаются «Китайский танец» (его исполняют ожившие грибы, напоминающие китайцев в традиционных шляпах, с торчащими из-под полей косичками, и узких халатах), «Танец флейт» (стремительно кружащиеся девушки-колокольчики), «Арабский танец» (неспешно сменяющиеся фигуры обитателей подводного мира) и «Трепак» (темпераментные «русские» цветы чертополохи в высоких шапках и шароварах и мальвы с лепестками-кокошниками).

В выборе образов, стремлении обойтись без сюжета, соотношении музыки и видеоряда сюиты из «Щелкунчика» прослеживается влияние эстетики более ранних мультфильмов Диснея из серии «Наивные симфонии». В коротком эссе 1937 года Дисней писал, что ему хотелось бы снимать больше «Наивных симфоний», в которых «чистая фантазия раскрывает характер музыки <...> Действие, которое подчиняется музыкальной структуре, обладает огромным очарованием, заключенным в его неправдоподобии»²¹². Как считает Берриер, эта задача впервые была реализована в мультфильме «Старая мельница» (The Old Mill, 1937). Главный сценарист «Старой мельницы» Д. Рикард (Rickard) в интервью 1936 года и вовсе предвосхитил «Фантазию», заявив: «в этой картине мы пытаемся создать что-то похожее на те образы, которые вы можете мысленно представить

²⁰⁹ Ballet Russe de Monte Carlo records, 1935-1968: Guide. (MS Thr 463). Harvard University, Cambridge, 2004. URL: http://oasis.lib.harvard.edu/oasis/deliver/deepLink_collection=oasis&uniqueId=hou00231 (дата обращения 15.04.2015).

²¹⁰ Uncovered: Vintage Nutcracker / San-Francisco Ballet Official web site. URL: https://www.sfballet.org/tickets/nutcracker/nutcrackermeans/dance_vintage (дата обращения 15.04.2015).

²¹¹ Barrier M. Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age. Oxford University Press, USA, 1999. P. 248.

²¹² Ibid. P. 242.

себе, когда слушаете симфонию или концерт»²¹³. Эта фраза почти дословно совпадает с тем, что говорит Тейлор во вступительном слове к «Фантазии»: «То, что вы сейчас увидите — это образы, картины и истории, которые музыка породила в умах и воображении группы художников» - и далее, о Токкате и фуге d-moll: «То, что вы увидите на экране — различные абстрактные образы, которые могут проходить в вашем воображении, когда вы слушаете эту музыку в концертном зале».

В создании видеоряда к сюите из «Щелкунчика» ключевую роль так же играли ассоциации, которые вызывали как названия пьес («Вальс цветов» или «Китайский танец»), так и отдельные элементы звучания. Например, характерный хрустальный тембр челесты закономерно визуализировался в сверкающих капельках росы, которые взмахом волшебной палочки (опять же, светящейся), разбрасывают крошечные эльфы. Медленная, томная мелодия арабского танца воплотилась в замедленной пластике рыб,двигающихся под водой.

И сам Дисней, и большинство его аниматоров не имели музыкального образования, поэтому опора на ассоциации была их естественной стратегией восприятия музыки. При создании видеоряда здесь, как и в других анимационных лентах, ключевую роль играет музыкальный жест, складывающийся из таких элементов как ритм, темп, тембр, характер движения. Смена тембра, как правило, вызывает появление нового персонажа, плавная мелодическая линия — плавную траекторию движения и т.д.

При этом круг образов, использованных в сюите, перекликается со многими более ранними, и, напротив, поздними лентами Диснея. Помимо «Наивных симфоний», где появление оживших деревьев, фей и танцующих рыб было типичным, здесь можно проследить взаимосвязь и с полнометражными картинами. Так, эльфы из «Танца феи Драже» напоминают и тщательно прорисованный образ феи из «Пиноккио», работа над которым велась одновременно с «Фантазией», и

²¹³ Barrier M. Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age. Oxford University Press, USA, 1999. P. 250.

крошечную фею Динь из более позднего «Питера Пэна». Как замечает Р. Аллан, именно в образах миниатюрных фей проявляется косвенное влияние европейской книжной иллюстрации. Художники Диснея искали вдохновения в работах прерафаэлитов, У. Г. Ханта, Р. Дадда, Р. Дойла, Г. Доре. Тщательная проработка деталей, как самих персонажей, так и фонов, на которых они изображены, имеет те же истоки²¹⁴.

В самом начале работы над «Фантазией» Дисней говорил: «В наших обычных мультфильмах музыка всегда подчиняется действию, но здесь ... мы обязаны изображать именно *эту* музыку, а не музыку, подходящую к нашей истории»²¹⁵ (курсив М. Берриера — Т.С.). Тем не менее, создавая видеоряд к сюите из балета Чайковского, он подходит к ней как к абстрактному музыкальному материалу, принадлежащему к европейской традиции, и иллюстрирует его, прибегая к произвольному, на первый взгляд, кругу образов. Именно это больше всего шокировало музыкальных критиков, которые не приняли «Фантазию». Так, Р. Кейпел (R. Capell) из «Музыкального мнения» писал: «Фантазия умрет раньше, чем поменяется мода на женские шляпки этого лета. Однако то, что это явление в принципе оказалось возможным — пугающий симптом»²¹⁶. Но картина Диснея была рассчитана не на музыкально образованных слушателей, а на дилетантов, завсегдаев кинотеатров, психологию которых Дисней отлично знал. Иллюстрируя «Щелкунчика» и другие пьесы европейских классиков, он использовал образы и приемы, принадлежащие массовому искусству анимации, и закрепленные в сознании аудитории благодаря его предыдущим работам.

Создатели «Фантазии» полагали, что их детище станет началом нового вида искусства. Однако скорее ее можно рассматривать как попытку изобретения новой формы коммуникации, когда собственно музыкальное сообщение за счет

²¹⁴ Allan R. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt Disney. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999. P. 115–117.

²¹⁵ Barrier M. Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age. Oxford University Press, USA, 1999. P. 248.

²¹⁶ Allan R. Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt Disney. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999. P. 94.

присоединения видео, с одной стороны, приобретает дополнительные смыслы, возможно, и не предполагавшиеся композитором, с другой — ограничивается определенной областью толкований, заданной мультипликаторами. Создавая свой экспериментальный проект, Дисней опирался на формы и образы, уже закрепленные в сознании зрителей, но поместил их в непривычный контекст, чем и вызвал противоречивую реакцию аудитории.

Можно предположить, что «Фантазия» была рассчитана на тип «эмоционального слушателя». По определению Т. Адорно, к этому типу относятся люди, «у которых музыка, какова бы она ни была, вызывает образные представления и ассоциации», а слушание музыки становится «средством высвобождения эмоций». Как считает исследователь, этот тип «более характерен для англосаксонских стран, где более сильный гнет цивилизации принуждает искать спасения в неподконтрольных внутренних областях чувства»²¹⁷.

Еще одним адресатом мультфильма мог быть тип слушателя — потребителя культуры (по Т. Адорно), который «уважает музыку как культурное достояние», «потребляет в соответствии с общественной оценкой потребляемого товара», ценит технику исполнения, шоу, и «оказывает решающее влияние на официальную музыкальную жизнь»²¹⁸. Но в этом случае положительной оценке проекта могла повредить сама его необычность — из-за консервативности данного типа слушателя.

Для студии Дисней «Фантазия» обернулась полным коммерческим провалом: на ее производство ушло почти 2 300 000 \$, а доход от проката на территории США составил всего 325 183,91 \$²¹⁹. Студии пришлось отказаться от идеи постоянного обновления фильма за счет новых фрагментов и свернуть показы по городам США. Некоторые произведения, экранизация которых была уже начата (в частности, «Лунный свет» Дебюсси), вошли в мультфильм «Сыграй мою музыку» (*Make mine*

²¹⁷ Адорно Т. Избранное: Социология музыки. М. — СПб., 1999. С. 17.

²¹⁸ Там же. С. 15.

²¹⁹ Barrier M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press, USA, 1999. P. 279.

music, 1946), который, как и «Фантазия», состоял из отдельных номеров, но был снят преимущественно на популярную музыку.

Вскоре после выхода «Фантазия» стала объектом пародии для других голливудских анимационных студий, которые выпустили ряд короткометражных мультфильмов, сделанных по тому же принципу иллюстрации музыкального произведения. Самые известные из них принадлежат Warner Brothers — это уже упоминавшаяся «Рапсодия в заклепках» (*Rhapsody in Rivets*, 1941), «Старомодный концерт» (*A Corny Concerto*, 1943), «Полька поросят» (*Pigs in a Polka*, 1943). «Старомодный концерт» прямо отсылает к «Фантазии»: это концерт в Corny-Gie Hall²²⁰, который открывается вступительным словом Элмера Фадда. Одетый в смокинг и огромные очки в стиле Тейлора, Элмер предлагает зрителям вслушаться в «шепот деревянных духовых». Две части мультфильма — на музыку вальсов И. Штрауса «Сказки венского леса» и «На прекрасном голубом Дунае» - разыгрывают типичную историю, где Порки охотится на Багза Банни, и эпизод из детства «гадкого утенка» Даффи Дака²²¹. «Полька поросят» - короткий балет про трех поросят, поставленный на Венгерские танцы И. Брамса. Так же, как в предыдущем мультфильме, его предваряет небольшой комментарий Серого волка-Тайлора.

«Эффект» «Фантазии» сработал не сразу. Как пишет исследователь творчества Диснея Ч. Граната (*Granata*), по-настоящему популярной она стала только после релизов в 1963 и 1969 годах²²². В 1971 году, спустя тридцать лет после премьеры, Стоковский признавался, что ему часто пишут люди, чтобы сказать: «Спасибо, что вы сделали это («Фантазию»), потому что я всегда боялся пойти на концерт. Я не знаю, почему меня это пугало, но это было так. Когда я ходил на «Фантазию», я услышал произведения великих мастеров и понял, что это совсем не больно. Напротив, мне понравилось»²²³.

²²⁰ Corny-Gie Hall — искаженное название концертного зала Карнеги холл (Carnegie Hall).

²²¹ Goldmark D. *Classical Music and Hollywood Cartoons: A Primer on the Cartoon Canon* // *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 107.

²²² Granata Ch. *Disney, Stokowski, and the Genius of Fantasia* // *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 88.

²²³ Allan R. *Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Future Films of Walt*

В конце 1960-х направление, заданное фильмом Диснея, подхватили европейские режиссеры-аниматоры. Итальянский режиссер Э. Луццати (Luzzati) выпустил экранизации оперных увертюр Дж. Россини и «Волшебной флейты» В.А. Моцарта. Его соотечественник Б. Боццетто (Bozzetto) в 1972 году создал мультфильм «Allegro ma non troppo», который также базируется на произведениях классической музыки, имеет структуру концерта (точнее, пародии на концерт). Один из его номеров прямо перекликается с «Фантазией»: «Болеро» Равеля подано как гротескная история возникновения и развития жизни на Земле, согласно которой все началось в бутылке с остатками Кока-Колы, заброшенной к нам пришельцами.

Таким образом, тот факт, что американская анимация изначально развивалась как часть массовой развлекательной культуры, определил место классической музыки в ее художественном мире: она становится источником аудиовизуального юмора и мишенью для пародии. Для достижения этой цели авторы мультфильмов обращаются к ряду приемов, таких как *оперирование аудиовизуальными стереотипами, визуализация музыкального жеста, пародирование различных аспектов академической музыкальной культуры и концертной практики.*

Из всего многообразия классического концертного и оперного репертуара в голливудских мультфильмах «золотой эры» закрепился только определенный набор фрагментов из популярной классики, образующих так называемый «*cartoon canon*». Его формирование было обусловлено целым рядом культурологических, экономических, технологических факторов. Так, понятие *популярной классики* в американской культуре появилось еще в конце XIX века, обозначая пласт сочинений, принадлежащих к европейской музыкальной традиции, но при этом легких для восприятия и пользующихся успехом у широкой аудитории. Сюда входили известные оперные увертюры и арии, легкие фортепианные пьесы,

предназначенные для домашнего музицирования, танцы, марши, произведения педагогического репертуара и т.д.

Популярная классика стала типичным элементом музыкального сопровождения к мультфильмам еще в эпоху немого кино, и первоначально закономерности ее использования были продиктованы принципами создания аккомпанементов к игровым картинам с использованием заимствованного музыкального материала. Типичный для киномузыки этого периода компилятивный саундтрек строился по принципу попурри из различных тем, принадлежащих как к области популярной, так и классической музыки, а правила их использования регламентировались всевозможными антологиями, энциклопедиями, нотными приложениями к фильмам (cue sheets). Благодаря этому происходила постепенная унификация музыкального сопровождения, а также формирование музыкальных стереотипов, когда типичные ситуации сопровождали одни и те же или сходные по характеру темы.

Благодаря звуковым стереотипам, музыка в мультфильмах стала *элементом аудиовизуальных формул*, помогавших зрителю правильно воспринимать быстро развивающееся действие на экране. Музыкальные клише характеризовали как определенные ситуации (сон, погоня, опасность, бракосочетание и др.), так и жанр мультфильма (вестерн, исторический фильм), национальность, гендерную принадлежность героев и т.д. Особенно широко музыкальная классика как элемент компилятивного саундтрека использовалась в конце 1920-х — первой половине 1930-х годов, однако в творчестве некоторых авторов, в частности, Карла Столлинга, в 1930 —1950-е годы работавшего над большинством короткометражных лент Warner Bros., оперирование аудиовизуальными стереотипами как сознательный комический прием сохранялось на протяжении всей «золотой эры».

Еще один топос применения классической музыки в голливудских мультфильмах — *телесный юмор*, основанный на буквальном зрительном воплощении музыкального жеста. Выразительный эффект, который достигается благодаря детальной синхронизации музыки и видеоряда, открыл Уолт Дисней,

впервые объединивший звук и изображение в ранних мультфильмах про Микки-Мауса, а впоследствии продолживший эксперименты в этой области в серии «Наивные симфонии». Соотношение аудио и видео по принципу «микки-маусинга» стало базовым для всей голливудской анимации «золотой эры», и вслед за Диснеем, применялось многими режиссерами при визуализации фрагментов музыкальной классики. В этом случае видеоряд выстраивался в соответствии с особенностями музыкального материала, такими как темп, ритм, мелодический рисунок, артикуляция, тембр, что объясняет сходство изобразительных решений мультфильмов, снятых разными режиссерами на одну и ту же музыку.

Пародия на концерт или оперный спектакль в голливудской анимации выступает не только как способ внедрения классической музыки в саундтрек, но и как механизм, с помощью которого происходит ассимиляция художественного опыта элитарной культуры. В этом отношении короткометражные мультфильмы выполняют роль «музыкальной энциклопедии» для неграмотных, знакомя зрителя с некоторым набором концертных пьес и различными аспектами функционирования мира академической музыкальной культуры, и в то же время «снижая» их статус. То, как именно выглядят в мультфильмах концертное пространство, исполнители, дирижер на протяжении 1930-1940-х годов претерпевает некоторую эволюцию.

В ранних звуковых мультфильмах еще очень сильно влияние варьете. Это проявляется в выборе в качестве места действия небольших провинциальных концертных залов, афишах, указывающих на шоу-водевиль, структуре картин, которая представляет из себя последовательность номеров, не связанных сюжетом, где музыкальная классика представлена только как один из элементов представления, типичных гэгах, обыгрывающих внешний вид музыкантов, и характере взаимодействия исполнителей и публики, при котором аудитория активно и шумно выражает свои эмоции.

В конце 1930-х черты водевиля отходят на второй план, а исполнение классической музыки включается в типичные сюжетные схемы, основанные на ситуации погони. Действие мультфильмов перемещается в обстановку узнаваемых

топовых концертных пространств: культурная семантика таких залов, связанная с элитарностью и исполнением серьезной музыки, позволяет использовать их в качестве отправной точки для дальнейшей игры с элементами концертного ритуала.

Наиболее яркий пример «периформатирования» музыкальной классики в соответствии с эстетикой голливудских короткометражек — мультфильм «What's Opera, Doc?», действие которого разворачивается в оперном универсуме Р. Вагнера. В этой ленте типичные представления об опере накладываются на привычную схему cartoons: сюжет погони становится основой либретто, все действие разворачивается как спектакль на сцене оперного театра, герои поют, а не разговаривают, они одеты в «вагнеровские» костюмы и используют магические аксессуары. При этом саундтрек к мультфильму имеет компилятивную природу и сконструирован из стереотипных вагнеровских тем, входящих в «cartoon canon». Таким образом происходит снижение оперного жанра с помощью приема бурлеска, что помогает адаптировать его для восприятия массовой аудитории.

Новый тренд в работе с музыкальной классикой в американской анимации был намечен Уолтом Диснеем. Его полнометражная «Фантазия» стала уникальным примером просветительского проекта, целью которого было сделать европейскую музыку понятной для неподготовленной аудитории. Стратегия Диснея заключалась в том, чтобы соединить классический музыкальный материал с привычными для американского зрителя художественными образами, и, хотя в момент выхода фильма на экраны она себя не оправдала, со временем опыт Диснея был признан одним из самых совершенных в этом направлении.

Глава 2. Классическая музыка в европейской экспериментальной анимации

2.1. «Визуальная музыка» в европейской авангардной живописи начала XX века

Место классической музыки в *экспериментальной* анимации первой половины XX века уместно рассматривать на примере анимационных фильмов европейского авангарда. В отличие от США, анимационная индустрия в Европе начала формироваться поздно, и до середины XX века образ европейской анимации определялся работами режиссеров-одиночек. Ведущие мастера данного периода — В. Эггелинг, Х. Рихтер, В. Руттман, О. Фишингер, А. Алексеев — были тесно связаны с миром художественного авангарда, и это определило стилистику их фильмов и повышенное значение, которое они придавали их музыкальной составляющей.

Хотя названные выше режиссеры не принадлежали к одному направлению и придерживались разных стратегий в интерпретации музыкального материала, в современных исследованиях их фильмы часто рассматриваются как образцы «визуальной музыки» (*visual music*). Одним из первых об этом явлении заговорил американский киновед и историк экспериментальной анимации Уильям Мориц. В статье «Об эстетике визуальной музыки», опубликованной в 1986 году, описывал ее как «музыку, которая воздействует на зрение также, как звуки на слух», «визуальный эквивалент мелодии, ритма, полифонии»²²⁴. Другой исследователь, Синди Кифер (Keefe) предложил в качестве рабочего определения следующее: «перевод определенной музыкальной композиции (или звука) на язык зрительных образов, при котором ее оригинальный синтаксис получает новое, визуальное воплощение»²²⁵. Британский музыковед, автор монографии «Visual Music Film»,

²²⁴ Moritz W. Towards an Aesthetics of Visual Music. 1986. Эл. ресурс: <http://centerforvisualmusic.org/TAVM.htm> (дата обращения: 12.07.2024).

²²⁵ Keefe C. Optical Expression: Oskar Fischinger, William Moritz and Visual Music. An Edited Guide to the Key Concerns // Oskar Fischinger (1900 — 1967). Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefe, J. Guldmond. Amsterdam, Los-Angeles, 2013. P. 164.

Эйми Моллаган, говорит о визуальной музыке как «репрезентации музыки в зрительной форме», «музыке для глаз»²²⁶.

В таком широком понимании идея визуальной музыки в европейской культуре имеет очень долгую историю. Еще в античности греческие философы Пифагор и Аристотель утверждали, что между определенными цветами и звуками есть соответствия. В эпоху Возрождения эти идеи вдохновляли Леонардо да Винчи и создателя волшебного фонаря Атанасиуса Кирхнера. После открытия в XVIII веке Исааком Ньютоном цветового спектра они получили новое распространение. Так, приблизительно в 1730 году французский монах-иезуит, физик и математик Луи-Бертран Кастель, руководствуясь теорией Ньютона, сконструировал первый в мире «оптический клавесин», музыкальный инструмент, который, наряду со звуками, мог воспроизводить цвета²²⁷.

В начале XX века подобные искания вновь обрели актуальное звучание, с одной стороны, благодаря распространению идей Р. Вагнера, и, в частности, его представлений о *Gesamtkunstwerk*, а с другой — формированию абстрактной живописи²²⁸. Освободившись от «власти объекта», художники были вынуждены искать новые законы сочетания форм, цветов, построения композиции, и в качестве

²²⁶ Mollaghan A. *The Visual Music Film*. Palgrave Macmillan, 2015. P. 1.

²²⁷ Конструкция инструмента включала квадратную раму, закрепленную над обычным клавесином. В нее были встроены 60 окошечек с цветными стеклами, которые закрывали небольшие непрозрачные пластины, соединенные с клавишами. При нажатии клавиши пластины отодвигались, и слушатели могли видеть короткие вспышки того или иного цвета. В 1754 году Кастель сделал усовершенствованную модель, где для получения более яркого изображения использовались еще 500 свечей и система зеркал, что позволяло устраивать представления для большой аудитории. См.: Moritz W. *The Dream of Color Music, And Machines That Made it Possible* // *Animation World Magazine*, Issue 2.1, April 1997. URL: <https://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html> (дата обращения 12.07.2024).

²²⁸ Как замечает К. Маур, одной из причин, приведших к рождению абстрактного искусства, были фундаментальные научные открытия в физике и химии, которые изменили традиционные представления об устройстве вселенной, в частности, расщепление атома и открытие теории относительности. Исследователь приводит слова В. Кандинского о том, что открытие расщепления атома уничтожило последнее препятствие, отделявшее его от абстракции: «Самые толстые стены вдруг пали. Все стало зыбким... Я бы не удивился, если бы на моих глазах камень растворился в воздухе и стал невидимым <...> Область искусства для меня стала отдаляться все дальше от природы, пока я не осознал их как совершенно отдельные сферы». См. Maur K.v. *The Sound of Painting: Music in Modern Art*. Prestel Verlag, 1999. P. 8.

модели им служила музыка. Искусствовед П. Верго выделяет три причины, которые делали ее столь привлекательной:

- способность воздействовать непосредственно на эмоции слушателя;
- абстрактная природа, существование непрограммных произведений, которые никак не соотносятся ни с изображением явлений или предметов, ни с определенным повествованием;
- внутренняя упорядоченность музыки, наличие четких правил композиции²²⁹.

Еще одна причина была связана с открытием психологического явления *синестезии* — способности человека испытывать сразу несколько ощущений при воздействии лишь на один орган чувств. Один из примеров синестезии — цветной слух, которым обладали композиторы Н.А. Римский-Корсаков и А. Скрябин, однако, возможны и другие ее проявления. Например, писатель В. Набоков говорил о том, что для него каждая буква алфавита имеет определенный цвет²³⁰.

Одна из первых попыток научного осмысления синестезии была предпринята в 1880 году сэром Френсисом Гальтоном (Fransis Galton), а медицинское подтверждение это явление получило только в конце XX века, в ходе экспериментов с использованием техники для сканирования головного мозга²³¹. Современное определение синестезии, предложенное британскими учеными Саймоном Бароном-Козном и Джоном Харрисоном в 1987 году, говорит, что это — особенность работы психики конкретного индивида, при котором впечатления, получаемые одним органом чувств, вызывают ответную реакцию сразу в нескольких центрах головного мозга²³². Истинная синестезия является врожденной, при этом ассоциации, которые возникают между различными

²²⁹ Vergo P. *The Music of Painting: Music, Modernism and Visual Arts from the Romantics to John Cage*. London, 2010. P. 192.

²³⁰ Набоков В. *Другие берега* (1954). UEL: <https://opentextnn.ru/man/nabokov-vladimir-drugie-berega/?ysclid=lyie3arcm278309664> (дата обращения: 12.07.2024).

²³¹ Taberham P. *Lessons in Perception: An Avant-Garde Filmmaker as Practical Psychologist*. New York; Oxford, 2018. P. 152.

²³² *Ibid.* P. 151

явлениями, строго индивидуальны, неизменны и не зависят от воли воспринимающего.

Помимо врожденной синестезии, являющейся медицинским феноменом, исследователи выделяют ее культурно обусловленные формы. К ним можно отнести синестетический опыт, возникающий при использовании галлюциногенных веществ, и «приобретенную» синестезию, основанную на кросс-модальных ассоциациях между цветами и звуками, буквами, числами, которые способны выстраивать большинство людей²³³.

На рубеже XIX — XX веков идея синестезии была исключительно популярна и имела ярко выраженное философское и мистическое звучание. Например, В. Кандинский, бывший синестетом, считал ее признаком более совершенной духовной организации. Основой родства между живописью и музыкой для него было понятие «духовной вибрации», присущей и цветам, и звукам, и геометрическим формам, ощущать которую могут лишь тонко чувствующие люди. Эти люди «подобны обыгранным хорошим скрипкам, звучащим от всякого прикосновения смычком во всех своих частях и жилках»²³⁴. В своей знаменитой теоретической работе «О духовном в искусстве» Кандинский размышлял об эмоциональном воздействии красок и проводил прямые параллели между цветами и тембрами музыкальных инструментов: «в музыкальном изображении светло-синее подобно звуку флейты, темно-синее — виолончели. Все углубляясь и углубляясь, оно уподобляется удивительным звукам контрабаса. В глубокой торжественной форме звук синего равен звуку глубокого органа»²³⁵. Зеленый Кандинский сравнивал со «спокойными, растянутыми средними тонами скрипки», светло-красный — с фанфарами, более холодный оттенок красного цвета — с «высокими, ясными, певучими тонами скрипки», белый — с музыкальной паузой и т.д.²³⁶ Свой синестетический опыт художник использовал при создании картин-

²³³ Mollaghan A. The Visual Music Film. Palgrave Macmillan, 2015. P. 12.

²³⁴ Кандинский В. О. О духовном в искусстве. Ленинград, 1989. С. 23.

²³⁵ Там же. С. 41.

²³⁶ Там же.

импровизаций, которые, в некоторой степени, тоже можно отнести к категории визуальной музыки.

Одновременно с Кандинским психологическое воздействие цветов и звуков изучал канадский художник Э. П. Тюдор-Харт, который в начале 1910-х годов жил и преподавал в Париже. Он считал, что можно найти точные физические и математические соответствия между акустическими и визуальными явлениями, в частности, 12 тонами хроматической гаммы и 12 хроматическими цветами (три основных, три дополнительных, шесть промежуточных — цветовой круг), и даже изобразил соответствующую цветовую клавиатуру, предположив, что каждому звуку соответствует определенный тон. На основе получившейся шкалы можно было составлять гаммы, аккорды и т.д. Его идеи повлияли на творчество С. Макдональда-Райта и М. Рассела, которые сравнивали с аккордами сочетания цветов в своих картинах. Макдональд-Райт вспоминал, как они сидели на полу с партитурами Бетховена и «составляли цветовые созвучия, следуя бетховенским образцам», а Рассел даже написал комментарий - «гармонический анализ» - к своей картине «*Synchromie en bleu violacé*», выставившейся в Париже осенью 1913 года²³⁷. Основной цвет картины, сине-фиолетовый, он считал «тониной», оранжево-красный — «субдоминантой», желтый — «доминантой», а противопоставление сине-фиолетового и желтого - «основной тональностью» картины²³⁸.

Другие художники, такие как М. Чюрленис, Ф. Купка, П. Клее, не пытались буквально связать цвета и музыкальные звуки или «нарисовать» конкретное музыкальное произведение, искали возможность перенести в композицию картины приемы формообразования, которые использовались в музыке. Например, fuga из диптиха Чюрлениса «Прелюдия и fuga» (1908), по мнению Верго, является визуальным эквивалентом трехголосной fugи: пространство картины четко делится на верхнюю, среднюю и нижнюю линии, можно увидеть тему (три ели) и

²³⁷ Vergo P. *The Music of Painting: Music, Modernism and Visual Arts from the Romantics to John Cage*. London, 2010. P. 193.

²³⁸ Ibid.

противосложение (более темные, расплывчатые формы, напоминающие горы), тема дается в прямом движении и в обращении, в уменьшении и увеличении²³⁹ (рис. 32):



Рис. 32. М. Чюрленис. Фуга из диптиха Прелюдия и фуга (1908)

Анализируя картину «Аморфа. Фуга в двух цветах» Ф. Купки, тот же исследователь сравнивает переплетающиеся полосы красного и синего цвета с движением двух голосов фуги, которые развиваются параллельно, пересекаясь время от времени²⁴⁰ (рис. 33):

²³⁹ Vergo P. Op. cit. P. 208–210.

²⁴⁰ Ibid. P. 224–225.

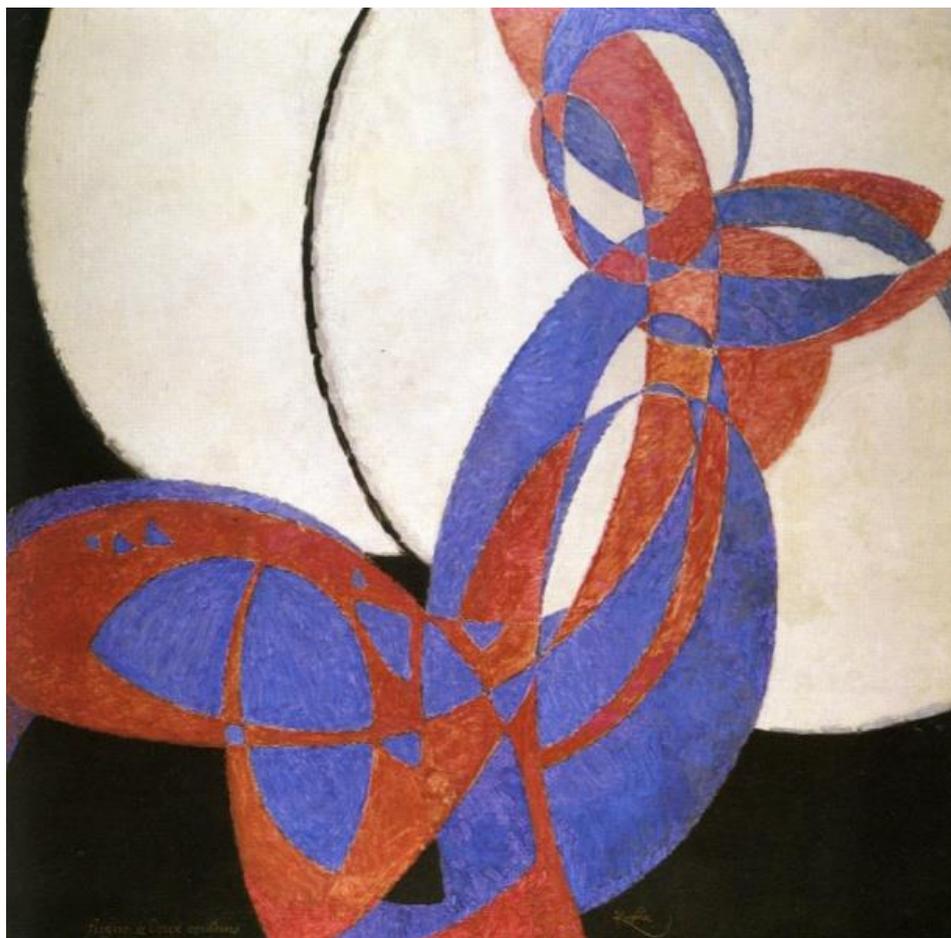


Рис. 33. Ф. Купка. Аморфа. Фуга в двух цветах (1912)

Знаменитая картина П. Клее «Фуга в красном» тоже построена по аналогии с формой фуги.

Главным препятствием, отделявшим музыку от живописи, была динамическая природа первой и статическая — второй. Преодолеть неподвижность изображения художники пытались по-разному: создавая картины необычных форматов, похожие на японские или китайские длинные полотна, группируя произведения в циклы, изображая движущиеся объекты в необычных ракурсах. Одним из ярких примеров может послужить работа итальянского художника-футуриста Д. Балла «Девочка, выбегающая на балкон» (1912). В ее статичной композиции зафиксированы отдельные фазы движения модели (*рис. 34*).

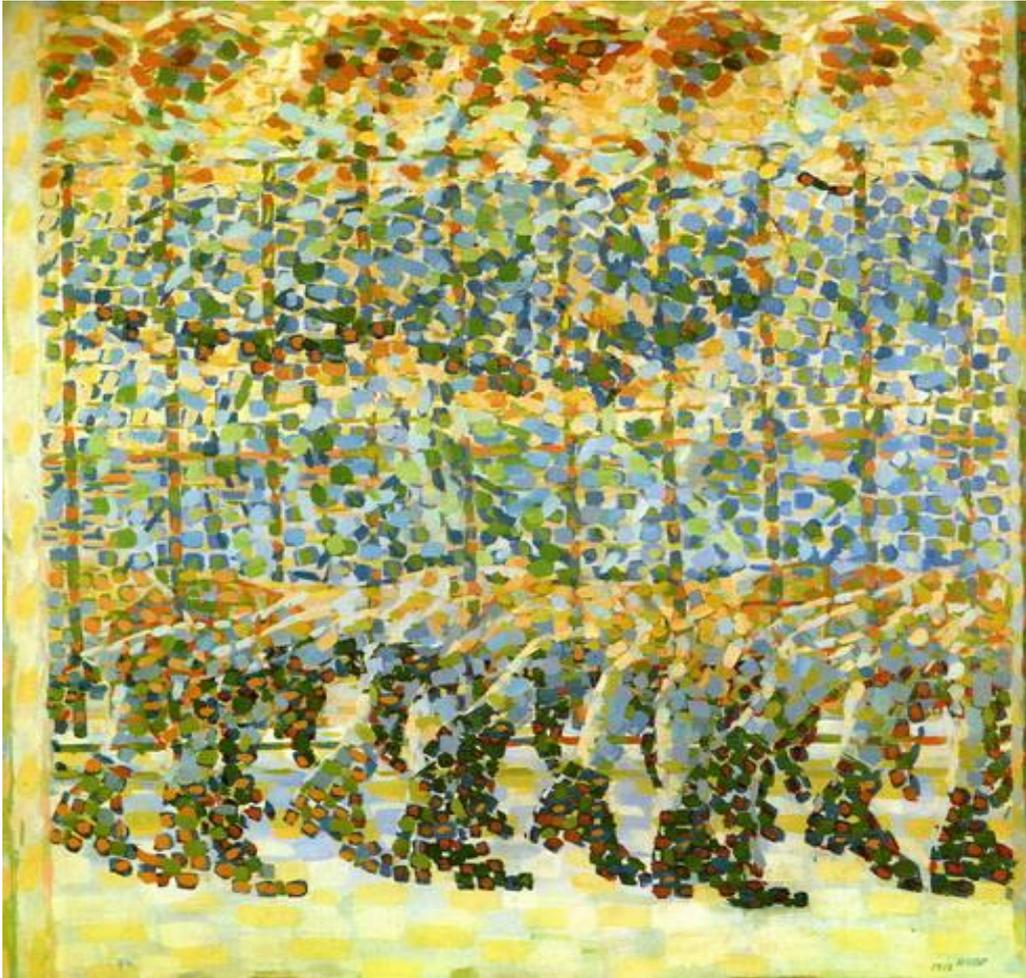


Рис. 34. Д. Балла. Девочка, выбегающая на балкон (1912)

Появление кинематографа дало возможность создать настоящую «движущуюся живопись» путем покадровой съемки нарисованных изображений. Первые шаги в этом направлении были предприняты в начале 1910-х годов итальянскими футуристами Бруно Корра (Bruno Corra) и Альберто Джинна (Alberto Ginna). Их фильмы не сохранились, однако существуют фрагменты описания, данного Корра. Он говорит о «простейших хроматических мотивах, продолжительностью около минуты каждый ... Первый, самый простой из того, что можно вообразить, из двух дополнительных цветов, красного и зеленого; вначале все полотно зеленое, потом в центре появляется маленькая шестиконечная красная звезда, которая вращается, заставляя вибрировать каждый из кончиков, подобно щупальцам, и растет, растет, пока не займет весь холст, теперь все красное; после этого, на освещенной поверхности неожиданно возникает нервная рябь из зеленых точек, растущих до того момента, пока они полностью поглотят красный; в конце

все полотно снова зеленое»²⁴¹. Как указывает М. Кук, фильмы Корра и Джинна были прямым продолжением их экспериментов со световым органом, с помощью которого они «перевели, осуществив необходимые преобразования, Венецианскую баркаролу Мендельсона, Рондо Шопена и Сонату Моцарта»²⁴².

В то же самое время французский художник Леопольд Сюрваж (Léopold Survage) разработал оригинальную концепцию «окрашенного ритма» (*rythme coloré*), под которым он понимал соответствие между цветами и определенными звуками (которые вовсе не обязательно должны реально звучать), при этом движение было необходимо для того, чтобы усилить воздействие цвета по сравнению с обычной, статичной живописью. За два года Сюрваж сделал около 200 абстрактных рисунков, которые затем предложил компании «Гомон» в качестве основы для будущего фильма, однако проект так и не был реализован²⁴³. В отличие от итальянских футуристов, Сюрваж подчеркивал, что «...окрашенный ритм не является иллюстрацией или интерпретацией музыкального произведения. Это самостоятельный вид искусства, который базируется на тех же психологических предпосылках, на которых основана и музыка»²⁴⁴. Такая позиция сближает его с Купкой и Клее.

Прямым продолжением поисков европейских художников начала XX века стали абстрактные анимационные фильмы В. Рутмана, В. Эггелинга, Х. Рихтера, снятые в первой половине 1920-х годов²⁴⁵, и работы О. Фишингера, активная

²⁴¹ Denis S. Le cinéma d'animation. Paris, 2011. P. 69.

²⁴² Cook M. Visual Music in Film, 1921-1924: Richter, Eggeling, Ruttman // Music and Modernism, c. 1849 — 1950 / ed. by Ch. de Mille. Cambridge, 2011. P. 23. URL: https://monoskop.org/images/5/51/Cook_Malcolm_2011_Visual_Music_in_Film_1921-1924_Richter_Eggeling_Ruttman.pdf (дата обращения 26.11.2016).

²⁴³ Russett R., Starr S. Experimental animation. Origins of a New Art. New-York, 1988. P. 35.

²⁴⁴ Denis S. Le cinéma d'animation. Paris, 2011. P. 94.

²⁴⁵ Первые ленты Рутмана, Эггелинга и Рихтера появились в первой половине 1920-х. Как пишет У. Мориц, «Lichtspiel — Opus I» Рутмана был завершен в 1921 году. Единственная картина Эггелинга «Диагональная симфония» была готова в начале 1925 года. Сложнее определить, когда были созданы Rhythm 21, 23, 25 и Film Study Рихтера. По словам самого художника, Rhythm 21 нужно датировать 1921 годом, следующие фильмы, Rhythm 23 и 25 — 1923 и 1925 годами соответственно, а Film Study был окончен в 1926. Однако, по данным Морица, в 1921 году Рихтер, с помощью аниматора со студии «UFA» сделал только 30 секунд фильма, называвшегося «Фильм — это ритм», к 1925 году он расширил его до 1 минуты, а полностью «Ритм 21» был закончен

творческая деятельность которого приходится уже на 1930-40-е годы.

2.2. В. Эггелинг и Х. Рихтер: музыкальная композиция как модель

Теоретические взгляды В. Эггелинга и Х. Рихтера: статья-манифест «Универсальный язык»

Творческий союз Викинга Эггелинга²⁴⁶ и Ханса Рихтера²⁴⁷ сложился в конце 1910-х годов. С помощью кинематографа эти художники пытались осмыслить и передать такие чисто музыкальные явления, как темп, ритм, гармония, композиция и контрапункт. При этом музыка оставалась в буквальном смысле «за кадром»: они считали, что их ленты — это «симфонии» для глаз, и любой аккомпанемент к ним будет излишним. Их работы сегодня считаются классикой немецкого кинематографического авангарда, и интересны для того, чтобы понять, как идеи, взятые из музыкального искусства в целом, влияют на структуру анимационного фильма.

Как отмечает большинство исследователей, на творчество Эггелинга и Рихтера повлияло то, что они имели и художественное, и музыкальное образование. Рихтер, не будучи профессиональным музыкантом, умел играть на

только в 1927-28 году, благодаря помощи Э. Нимайер (она же делала анимацию для «Диагональной симфонии»). Широкой публике эти работы были продемонстрированы в мае 1925 года во время кинопоказа «Абсолютный фильм», организованного студией UFA. См.: Moritz W. Restoring the aesthetics of early abstract films // *A Reader in Animation Studies* / ed. by Jayne Pilling. London, 1997. P. 221–227.

²⁴⁶ Викинг Эггелинг (Viking Eggeling, 1880 — 1925) — шведский художник, автор абстрактных анимационных фильмов «Горизонтально-вертикальный оркестр» (Horizontal-Vertical Orchestra) и «Диагональная симфония» (Diagonal Symphony).

²⁴⁷ Ханс Рихтер (Johannes Siegfried (Hans) Richter, 1888 — 1976) — немецкий художник и режиссер, автор абстрактных анимационных фильмов и экспериментальных лент. В 1940 году переехал в США, где преподавал, снимал фильмы, а с 1942 по 1957 год возглавлял Film Institute of the City College of New York, оказавшись у истоков американского кинематографического авангарда. Рихтер написал много теоретических статей, самая известная среди них — «Film as an Original Art Form» (1955) для американского журнала *Film Culture* — и книгу «Дада — искусство и антиискусство» (Dada: Art and Anti-Art. Thames & Hudson., 1965). См.: Russett R., Starr S. *Experimental animation. Origins of a New Art*. New-York, 1988. P. 49.

фортепиано, а среди его друзей был известный композитор Ф. Бузони²⁴⁸. В начале своей карьеры художника он был довольно тесно связан с экспрессионистами, в частности, с мюнхенской группой «Синий всадник», дрезденским объединением «Brücke», берлинскими журналом и галереей «Der Sturm», сотрудничал с экспрессионистским изданием «Die Aktion». В 1917 году он примкнул к цюрихскому движению дадаистов и начал создавать картины методом свободных ассоциаций: абстрактные композиции этого периода объединялись под общим названием «Visionary portraits». Следующий этап его творчества был связан с постепенным переходом от интуитивной живописи к поиску закономерностей, которые могли бы упорядочить процесс работы над абстрактными полотнами, и именно в это время он познакомился с Эггелингом²⁴⁹.

Музыкальный бэкграунд Викинга Эггелинга был более значительным. Его дед был известным в Швеции композитором, отец виртуозно играл на кларнете, давал уроки пения, руководил любительским хоровым обществом и был владельцем музыкального магазина на главной площади города Лунда. Сам Эггелинг умел играть на фортепиано²⁵⁰. Его художественное образование ограничивалось вечерними курсами Академии Брера в Милане²⁵¹. В начале 1910-х он несколько лет жил в Париже, где снимал студию на одном этаже с А. Модильяни, общался с Ж. Арпом и Т. Тцара²⁵².

Эггелинг и Рихтер изначально рассматривали музыку только как источник формальных аналогий для своих фильмов. Главным «идеологом» в их тандеме, по всей видимости, был Эггелинг: к моменту встречи с Рихтером он уже на протяжении нескольких лет размышлял о создании «*универсального языка*» абстрактных символов. Если верить воспоминаниям Жана Арпа, в 1910-е годы

²⁴⁸ Russett R., Starr S. Experimental animation. Origins of a New Art. New-York, 1988. P. 34.

²⁴⁹ См.: Elder B. R. Hans Richter and Viking Eggeling: The Dream of Universal Language // Avant-Garde Film / ed. by A. Graf, D. Scheunemann. Amsterdam; New York, 2007. Pp. 3–53.

²⁵⁰ O’Konor L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work. Stockholm, 1971. P. 25.

²⁵¹ Ibid. P. 35.

²⁵² Russett R., Starr S. Experimental animation. Origins of a New Art. New-York, 1988. P. 33.

Эггелинг вплотную занимался «изобретением нового *пластического языка* и *правил линейного контранункта*, рисовал и комбинирует простейшие элементы. <...> На свитках бумаги он создал род своеобразной иерархической письменности, состоявшей из фигур редкой красоты. Эти фигуры увеличивались, делились, множились, перемещались, переходили из одной группы в другую, появлялись и исчезали, образовывали сложные конструкции, напоминавшие архитектурные сооружения из растительных форм. Он называл их «*Симфониями*»²⁵³.

К своим исследованиям Эггелинг подходил со строгостью и систематичностью ученого: он коллекционировал всевозможные формальные элементы и группировал их по принципу сходства и различия, а также пытался выявить «синтаксические закономерности», которые управляли бы их взаимоотношениями²⁵⁴. В этом плане можно провести параллель между его работой и теориями Ф. де Соссюра, который примерно в то же самое время изучал знаки естественного языка и синтагматические и парадигматические связи между ними.

Большое влияние на концепцию Эггелинга оказали идеи французского философа А. Бергсона. В записных книжках Эггелинга законспектированы отрывки из его книг, в частности, из «Творческой эволюции». Бергсоновская идея развития, прогресса побудила Эггелинга к тому, чтобы попытаться внести элемент движения в статические композиции, и он начал рисовать отдельные «фазы» эволюции графических элементов на длинных полосах бумаги либо на отдельных страницах толстых альбомов, пролистывая которые, можно было наблюдать что-то похожее на «фильм»²⁵⁵.

В 1918 году, когда Эггелинг познакомился с Рихтером, последний тоже занимался поиском организующего принципа, который позволял бы создавать абстрактные полотна, и поэтому сразу оценил его идеи: «Эггелинг показал мне

²⁵³ Перевод цитаты выполнен по изданию: O’Konor L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work. Stockholm, 1971. P. 35. Курсив наш (Т.С.).

²⁵⁴ Elder B. R. Hans Richter and Viking Eggeling: The Dream of Universal Language // Avant-Garde Film / ed. by A. Graf, D. Scheunemann. Amsterdam; New York, 2007. P. 17–18.

²⁵⁵ O’Konor L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work. Stockholm, 1971. P. 79–80.

рисунок. Это было, как если бы кто-то вдруг раскрыл передо мной «Сивиллины книги». Я сразу «понял», что он хотел сказать. Я увидел визуальную организацию высочайшего уровня, сравнимую с контрапунктом в музыке: контролируемая свобода или освобожденная дисциплина, система, в которой случайность могла бы найти разумное объяснение. Это было как раз то, к чему я уже был готов»²⁵⁶. Совместная работа над теорией абстрактной живописи привела их сначала к созданию картин на длинных рулонах бумаги, где были зафиксированы различные этапы развития графических форм, а затем — к анимационным фильмам.

Определенное влияние на идеи Рихтера и Эггелинга оказал итальянский пианист и композитор Ферруччо Бузони. Рихтер познакомился с ним в Цюрихе, и тот обратил его внимание на пользу, которую художник может извлечь из произведений И.С. Баха. Бузони порекомендовал ему, в частности, проанализировать маленькие прелюдии и фуги из Нотной тетради Анны Магдалены Бах и поразмышлять над тем, что такое принцип контрапункта с технической и философской точки зрения. Впоследствии Рихтер признавал, что пристальное изучение баховской музыки помогло ему осознать, что взаимодействие форм и мотивов есть «род музыкальной и зрительной артикуляции», «порядок, где человеческий разум обрел свое место, и где он может парить свободно»²⁵⁷. Рихтер поделился этими идеями с Эггелингом, который, скорее всего, уже был знаком с воззрениями Бузони по его работе «Эскиз новой эстетики музыкального искусства» (1912), выписки из которой есть в его записных книжках²⁵⁸.

Идеи Бузони оказались более созвучны взглядам Рихтера: по крайней мере, только он, описывая их с Эггелингом формальные эксперименты, постоянно использует слово «контрапункт»:

²⁵⁶ Russett R., Starr S. Experimental animation. Origins of a New Art. New-York, 1988. P. 45.

²⁵⁷ Цит. по: Vergo P. The Music of Painting: Music, Modernism and Visual Arts from the Romantics to John Cage. London, 2010. P. 279.

²⁵⁸ O'Konor L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work. Stockholm, 1971. P. 80.

«...нас больше не интересовала «форма», а только принцип, управлявший взаимоотношениями. Форму можно поместить в некий контекст только с помощью ее противоположности, а оживить ее способно только выявление внутренних взаимосвязей между двумя противоположностями. Это был единственный способ создания единства, художественного целого.

В то время мы были уверены, что ступили на совершенно неизведанную территорию, и единственным аналогом того, что мы делали, был *музыкальный контрапункт*» (курсив мой — Т.С.)²⁵⁹.

В 1920 году Рихтер и Эггелинг написали манифест под названием «Универсальный язык». Неизвестно, был ли он опубликован, однако в 1921 году в журнале МА на венгерском языке вышла единственная статья Эггелинга «Основы искусства движения» («Fundamentals of Art of Movement»), где он кратко описал свою теорию. Как отмечает П. Верго, в ней Эггелинг использовал ряд аргументов, непосредственно связанных с музыкой. Так, ее первая часть, проиллюстрированная рисунками к фильму «Горизонтально-вертикальный оркестр», открывалась утверждением, что это — изображения форм в движении, которое в полной мере может быть реализовано только в кинематографе, «творческая эволюция и преобразование в области чистых художественных (абстрактных) форм», подобная потоку «своего рода *музыкальных явлений*, к которым привык наш слух». Эггелинг подчеркивал, что они имеют духовное значение, а их воздействие основано на смене «*напряженности и разрешения*» (подобно разрешению диссонанса в консонанс в музыке)²⁶⁰.

Вторая часть статьи называлась «*генерал-бас*». Сам термин Эггелинг, скорее всего, использовал вслед за В. Кандинским, который упоминал его в своей работе «О духовном в искусстве», и для которого понятие генерал-баса не означало поиска буквальных соответствий между правилами музыкальной гармонии и принципами создания абстрактных живописных композиций, а, скорее, было неким символом,

²⁵⁹ Цит. по: Russett R., Starr S. Experimental animation. Origins of a New Art. New-York, 1988. P. 46.

²⁶⁰ Vergo P. The Music of Painting: Music, Modernism and Visual Arts from the Romantics to John Cage. London, 2010. P. 269.

синонимом упорядоченности. Эггелинг трактует его сходным образом: как систему, основанную на фундаментальных законах искусства.

Эггелинг писал, что формы сами по себе ничего не значат. Любое искусство — это естественный язык общения людей, который должен быть лаконичным и свободным от двусмысленностей. Этот язык основан на «алфавите», и выявление его эстетических принципов — путь к созданию универсального произведения, *Gesamtkunstwerk* — так как они будут действовать не только в области живописи, но и в музыке, танце, архитектуре, театре. В качестве основополагающего организующего начала Эггелинг выдвинул идею *полярности и взаимодействия контрастных элементов*, которые проявляются в области «пропорции, ритма, чисел, интенсивности, положения в пространстве, звуке, длительности»²⁶¹.

В отличие от других художников-абстракционистов, Эггелинга совершенно не интересовал цвет, а только абстрактные графические формы и их взаимодействие в композиции картины. Хотя в статье Эггелинг почти ничего не говорит о том, как рождаются эти формы, по словам Рихтера, он считал простейшим графическим элементом *линию*, а создание комбинаций линий называл *оркестровкой*²⁶².

Реализация принципов сонатной формы в «Диагональной симфонии»

В. Эггелинга

Практическое воплощение идеи Эггелинга нашли в двух анимационных фильмах. Первый — «Горизонтально-вертикальный оркестр» - не сохранился. Он был снят в 1921 году, хотя не исключено, что его доработка продолжалась до 1923-го. Единственная доступная работа Эггелинга — «Диагональная симфония», которую он завершил в 1924-м с помощью Эрны Нимайер. Ее закрытая премьера

²⁶¹ O'Konor L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work. Stockholm, 1971. P. 76.

²⁶² Moritz W. Restoring the aesthetics of early abstract films // A Reader in Animation Studies / ed. by Jayne Pilling. London, 1997. P. 221.

состоялась в ноябре 1924 года, а 3 мая 1925 года картина была продемонстрирована в кинотеатре UFA Palast вместе с лентами Х. Рихтера, Ф. Леже, Р. Клера, В. Руттмана, объединенными в программу под названием «Абсолютный фильм»²⁶³.

Как замечает французский исследователь Д. Виллуби, «музыкальные аналогии, часто упоминающиеся по отношению к ранним авангардным фильмам, основаны скорее на ощущении времени и его изменчивости, чем на буквальном переносе музыкальных моделей в фильм или связях между музыкой и фильмом»²⁶⁴. Однако в случае Эггелинга это не совсем так. Музыкальные ассоциации возникают уже из названия фильма — «*Диагональная симфония*» — но они не ограничиваются только упоминанием симфонического жанра.

Так, исследователь творчества Эггелинга Луиза О'Коннор отмечает, что при многократном просмотре у зрителя возникает ощущение *ритма*, но не ровного чередования долей, которое можно было бы измерить метрономом, а ритма постоянного изменения, варьирования, трансформации определенных визуальных «тем». Изучение киноплёнки для нее становится подобным чтению *музыкальной партитуры*. В своем анализе она разбивает фильм на 40 эпизодов, каждый из которых состоит из ряда элементов, отражающих основные преобразования исходных тем (*Приложение Г*). Хотя О'Коннор и не выдвигает никаких аналогий с определенной музыкальной формой, утверждая, что наиболее важная черта фильма Эггелинга — это непрерывное движение и становление, она все-таки указывает на его трехчастность и наличие определенной логики развития: «В «Диагональной симфонии» движение встречает противодвижение. Этот диалектический метод композиции из конфликта рождает новые формы и новые движения, элементы, которые образуют единство. Если обобщить это как схему, получится: тезис — антитезис - синтез»²⁶⁵.

²⁶³ Andersson, L.G., Sundholm, J., Widding, A.S. A History of Swedish Experimental Film Culture: From Early Animation to Video Art. Stockholm; London, 2010. P. 38.

²⁶⁴ Willoughby, D. Le cinéma graphique: Une histoire des dessins animés: des jouets d'optique au cinéma numérique. Paris, 2009. P. 137.

²⁶⁵ O'Konor L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work. Stockholm, 1971. P. 133.

Продолжая размышления О'Коннор, ряд других исследователей, в том числе киновед Гёста Вернер, музыковед Бенгт Эдлунд, искусствовед Питер Верго, говорят о том, что структура фильма Эггелинга соответствует сонатной форме. Так, по мнению Вернера: «Диагональная симфония открывается «экспозицией», где в нескольких эпизодах демонстрируются различные визуальные темы или мотивы, и где диалектическое противопоставление решительной главной и более мягкой побочной партий, являющееся базовым для сонатной формы, воспроизводится с помощью прямоугольных и округлых форм. Затем следует «разработка», в которой сложные, состоящие из нескольких мотивов фигуры подвергаются одновременным преобразованиям, наподобие некой визуальной полифонии. Материал экспозиции в сжатом виде появляется в «репризе», за которой следует финальный раздел, где снова происходит преобразование сложных фигур, соответствующий «коде», дополнительной завершающей части сонатной формы»²⁶⁶.

Описывая соответствия между строением фильма и сонатной формой, П. Верго высказывает предположение, что моделью для Эггелинга могла послужить первая часть фортепианных сонат Шуберта или Бетховена. Признавая, что эту идею невозможно доказать, так как режиссер не оставил никаких заметок, отражающих его намерения в целом, Верго приводит любопытные факты, свидетельствующие о том, насколько важны для него были музыкальные ассоциации. На многих подготовительных набросках к «Диагональной симфонии» Эггелинг оставлял ремарки: «*Da Capo*», «*crescendo*», «*возвращение главной темы*» - совсем как композитор, работающий над партитурой. При этом фильм изначально не предполагал никакого музыкального сопровождения²⁶⁷.

Опираясь на формальную схему, предложенную О'Коннор, можно подробно проследить особенности работы художника с визуально-тематическим материалом и понять, как в «Диагональной симфонии» проявляется логика сонатной формы и

²⁶⁶ Цит. по: Andersson, L.G., Sundholm, J., Widding, A.S. A History of Swedish Experimental Film Culture: From Early Animation to Video Art. Stockholm; London, 2010. P. 38.

²⁶⁷ Vergo P. The Music of Painting: Music, Modernism and Visual Arts from the Romantics to John Cage. London, 2010. P. 274.

используются полифонические приемы²⁶⁸.

Первая часть «ДиAGONальной симфонии» состоит из четырех эпизодов, в каждом из которых демонстрируется новая фигура. Их можно сравнить с главной, связующей, побочной и заключительной партиями экспозиции сонатной формы. Первый элемент зрительно напоминает флейту Пана: это горизонтальная линия и ряд вертикальных линий разной высоты, пересекающих ее под прямым углом (рис. 35).

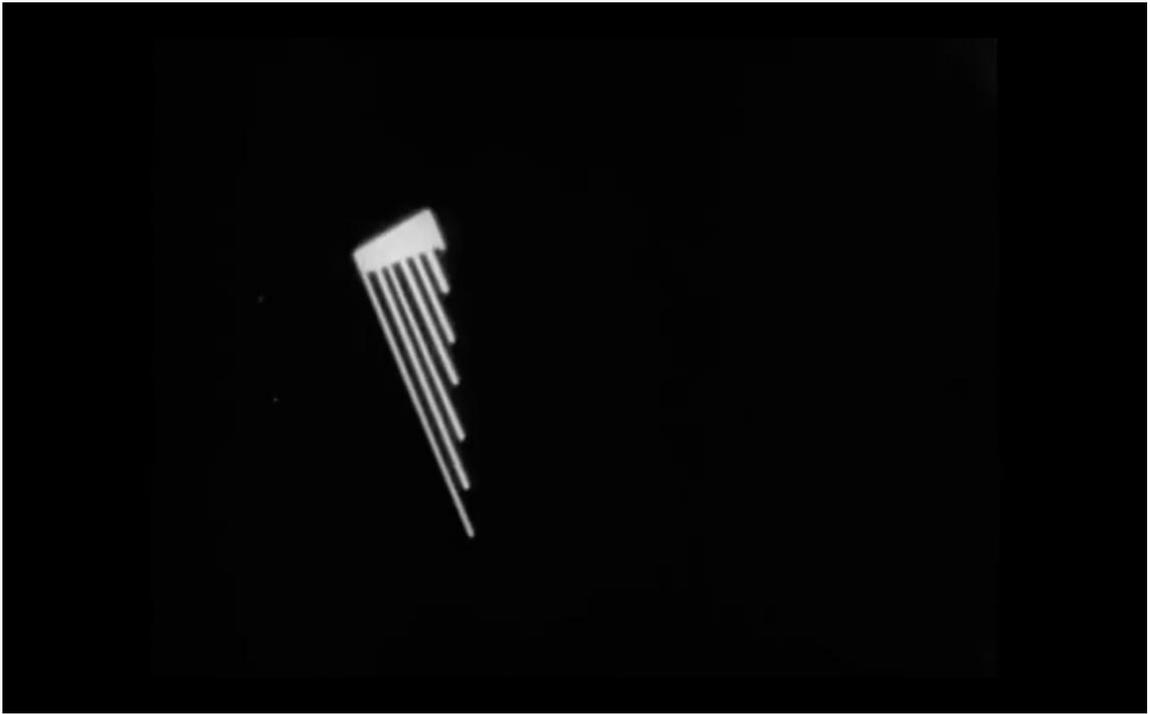


Рис. 35. Кадр из м/ф *Diagonal Symphony* (1924)

В пространстве экрана фигура расположена диагонально, оправдывая название фильма. В процессе развития этого элемента он увеличивается, уменьшается, поворачивается относительно диагональной оси, что вызывает ассоциации с основными приемами работы с полифонической темой: прямое движение, обращение, увеличение, уменьшение.

Вторая фигура — ряд небольших прямоугольников, которые напоминают иероглифы, или, как удачно замечает Верго, буквы еврейского алфавита (рис. 36).

²⁶⁸ В качестве визуального материала для анализа нами использовалась версия фильма, реставрированная Вернером в сотрудничестве со Шведским институтом кино в 1994 году.



Рис. 36. Кадр из м/ф *Diagonal Symphony* (1924)

Верго называет ее вторым элементом главной партии, однако можно предположить, что это — короткая связующая, она появится в следующий раз только в репризе, при этом если вначале она расположена на диагональной оси в правом верхнем углу экрана, то в конце художник дает ее в обращении и перемещает в правый нижний угол. Это можно сравнить с наличием или отсутствием модуляции в связующей партии сонатной формы²⁶⁹.

Третья фигура композиционно сложнее первых двух: она состоит из большего количества отдельных элементов (рис. 3). Она контрастна по отношению к главной и связующей партии, так как здесь впервые используются округлые и волнистые линии, однако можно заметить и черты сходства. Самый крупный элемент, напоминающий серп или косу с произрастающими из округлого основания параллельными прямыми линиями — очевидная трансформация

²⁶⁹ Вся композиция фильма выстроена относительно условной диагональной оси, проходящей через центр экрана. Если принять ее за «точку отсчета», «основную тональность», то перемещение фигуры относительно нее можно рассматривать как транспозицию, перенос в другую тональность.

начальной фигуры «флейты Пана». В левом верхнем углу можно также заметить фрагменты «иероглифов» из фигуры связующей партии (*рис. 37*).



Рис. 37. Кадр из м/ф *Diagonal Symphony* (1924)

Таким образом, побочная партия связана с главной по принципу производного контраста, подобного тому, который часто использовал в своих сонатах Бетховен. Ее развитие осуществляется за счет возникновения и исчезновения отдельных элементов, а также за счет вращения фигуры относительно вертикальной оси. Четвертая фигура, которая появляется в экспозиции — фрагмент круга, заштрихованного параллельными линиями — возникает в кадре всего на несколько секунд, и предваряет начало среднего, разработочного, раздела фильма (*рис. 38*).

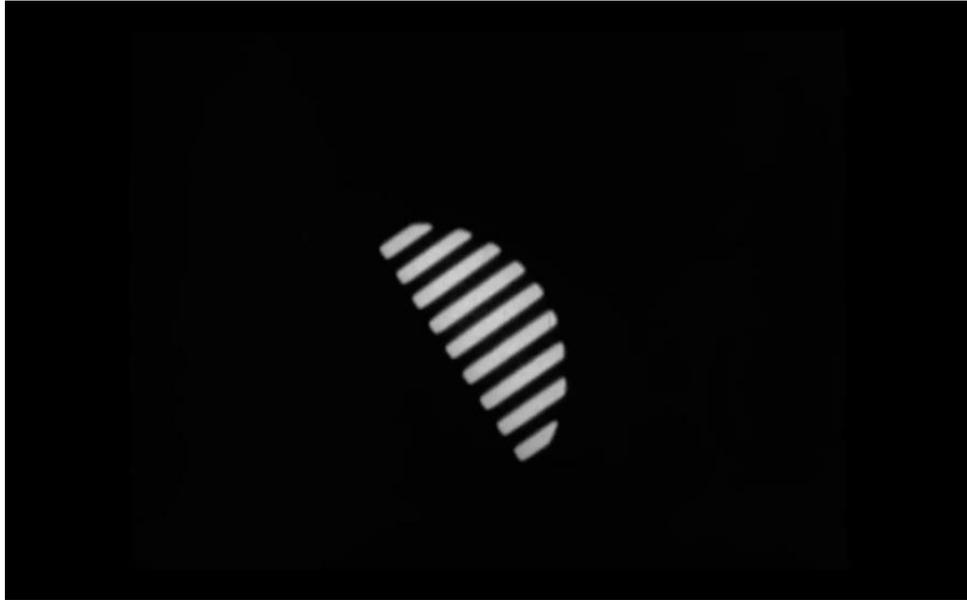


Рис. 38. Кадр из м/ф *Diagonal Symphony* (1924)

Характерная черта сонатной разработки — вычленение и развитие отдельных мотивов основных тем, наличие большого количества разделов, более дробная, по сравнению с экспозицией, структура. Все это можно наблюдать и в средней части «ДиAGONальной симфонии». Если в экспозиции было четыре основных раздела, то в разработке их — 25 (эпизоды с 1 по 4 и с 5 по 28 в схеме О'Коннор, см. Приложение Г ²⁷⁰), причем по мере развития эти разделы становятся все более короткими. В работе с материалом Эггелинг использует несколько приемов. *Мотивная разработка и принцип комбинаторики* проявляются в разнообразном сочетании визуальных элементов из основных тем-фигур. Так, в начальном эпизоде художник использует мотивы полукруга из заключительной партии, дугообразные элементы из побочной, прямые линии главной. Затем схема усложняется за счет появления волнистых линий, которые входили в фигуру побочной партии. Кульминацией разработки становится появление новой сложной формы, синтезирующей элементы всех тем экспозиции.

Другой важный принцип — принцип *симметрии*. Практически все последовательности графических форм проводятся дважды, при этом меняется их

²⁷⁰ O'Konor L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work. Stockholm, 1971. P. 137–141.

расположение по одну и по другую стороны воображаемой оси симметрии. Это можно сравнить с полифоническим приемом *зеркального контрапункта*. Помимо этого, из полифонии заимствованы приемы *уменьшения* и *увеличения*, которые проявляются как реальное изменение размеров объектов. В качестве примера можно привести яркий эпизод, основанный на визуальном материале заключительной партии, фигура полукруга из которой проходит в увеличении, а затем — отражается относительно вертикальной оси.

Эггелинг выстраивает сонатную форму с *ложной репризой* и *кодой*. Ложная реприза наступает почти сразу после кульминации разработки (эпизод 29), это повторение с небольшими изменениями первого эпизода фильма, за которым следует новое развитие фигуры из кульминации. Реприза формы оказывается короткой (эпизоды 31 – 33). В ней проводятся визуальные темы главной и связующей партий, однако вместо побочной темы сразу появляется полукруг из заключительной, который служит связкой к коде. Кода (эпизоды 34 – 40), полностью построенная на материале из кульминационной зоны разработки, еще раз подтверждает синтез главной и побочной партий.

Таким образом, несмотря на отсутствие сопровождения, преобразование и развитие исходных абстрактных мотивов в «Диагональной симфонии», действительно, воспроизводит структуру сонатной формы, позволяя рассматривать этот фильм как перенос закономерностей развертывания музыкальной ткани в область абстрактной живописи, выполненный с помощью анимации²⁷¹.

Контрапунктические приемы в работах Х. Рихтера

Первый абстрактный фильм Х. Рихтера «Ритм 21», предположительно снятый в 1921 году, стилистически заметно отличается от работы Эггелинга. Это

²⁷¹ Подобный подход получил довольно большое распространение в кинематографе второй половины 1920-х годов, об этом, в частности, пишут Ю. Михеева (Михеева Ю. В. Эстетика звука в советском и постсоветском кинематографе. М., 2016) и З. Лисса (Лисса З. Эстетика киномузыки. М., 1970).

проявляется в выборе графических форм, трактовке пространства, понимании возможностей медиа. Ленты Эггелинга — это прямое продолжение его картин. Сохранившиеся «свитки» воспринимаются, как раскадровки будущих фильмов, и кинематограф здесь всего лишь позволяет увидеть процесс преобразования абстрактных элементов, которые у Эггелинга имеют заметное сходство с органическими, природными формами. Фактически, это запечатленное явление «жизни», «развития», о котором писал Анри Бергсон. Движение фигур как таковое отсутствует: все события фильма происходят в одной плоскости и связаны с появлением или исчезновением отдельных элементов и их комбинаций, при этом важную структурирующую роль играют диагональные оси симметрии и смены расположения фигур относительно них. В отличие от Эггелинга, Рихтер обращается исключительно к строгим геометрическим фигурам (прямоугольник, квадрат), что заставляет вспомнить о супрематизме Малевича²⁷² и эстетике конструктивистов, с которыми художник был близок²⁷³. По словам Рихтера, после неудачной попытки экранизации своих живописных набросков, он снимал *Rhythm 21*, пользуясь поддержкой профессионального аниматора, и изначально мыслил его, как фильм²⁷⁴. Отсюда — свободное использование пространственных возможностей экрана: движение элементов не только в горизонтальной или вертикальной плоскостях, но и вглубь, удаляясь от зрителя или, наоборот, приближаясь к нему. Кроме этого, Рихтер пользуется контрастом негативного и позитивного изображения, пуская одну и ту же последовательность кадров в начале фильма, как позитив, а в конце — негатив. Все эти приемы можно уподобить *контрапунктическим*: темы-фигуры перемещаются в *прямом движении, ракоходном*, накладываются друг на друга, даются в *увеличении и уменьшении* (приемы наезда и отъезда), в *обращении* (преобразование позитивного

²⁷² Появление и приближение черного квадрата на белом фоне и белого на черном невольно заставляет вспомнить знаменитый «Черный квадрат» Малевича.

²⁷³ В 1921 и 1922 году Рихтер участвовал в конгрессах конструктивистов, где познакомился с Эль Лисицким, и даже опубликовал несколько конструктивистских манифестов.

²⁷⁴ Richter H. Easel — Scroll — Film // Russett R., Starr S. Experimental animation. Origins of a New Art. New-York, 1988. P. 53.

изображения в негативное и наоборот).

Однако более наглядное следование музыкальной модели можно найти не в анимационных фильмах Рихтера, а в его картинах-свитках, таких как «Фуга» (1920), сконструированная по принципу обратимого контрапункта. Если разглядывать ее слева направо, она состоит из пяти «мотивов» (групп абстрактных фигур), где четвертый и пятый — это ракоходное воспроизведение первого и второго, причем элементы, из которых состоят сами мотивы, тоже даны в обратном порядке. Первый визуальный мотив состоит из двух фигур: одна из них напоминает латинскую заглавную букву «F» белого цвета, вторая — латинскую «L», которая изображена в трех разных положениях, белого, черного и серого цвета. Во втором и третьем мотиве тема «F» дана в отраженном виде, а тему «L» заменяют другие фигуры. Таким образом, элемент «F» ведет себя, как тема фуги, которая проводится с разными противосложениями²⁷⁵.

Таким образом, Эггелинг и Рихтер выстраивают форму и драматургию своих абстрактных фильмов, опираясь на классические принципы музыкального формообразования и композиции, такие как следование закономерностям развития сонатной формы или формы фуги, использование приемов мотивной разработки, комбинаторики, различных видов визуального контрапункта, уменьшения и увеличения тематических элементов. Это позволяет им достичь ощущения упорядоченности, наличия внутренней логики развертывания абстрактного визуального материала, и, в соответствии с режиссерским замыслом, делает реальное музыкальное сопровождение излишним.

²⁷⁵ Vergo P. *The Music of Painting: Music, Modernism and Visual Arts from the Romantics to John Cage*. London, 2010. P. 278.

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

Вальтер Руттман²⁷⁶ - создатель первого цветного абстрактного мультфильма в истории европейской анимации. Он изучал архитектуру в Цюрихе, затем занимался живописью в Мюнхене, и к началу Первой мировой войны окончательно избрал изобразительное искусство своей профессией. Сохранился ряд его работ, выполненных в экспрессионистской манере. После Первой мировой войны он перешел к полностью абстрактным композициям, что, в итоге, привело его к созданию абстрактных анимационных фильмов²⁷⁷. В отличие от Эггелинга и Рихтера, которые делали только эскизы к своим лентам, а для создания анимации прибегали к помощи профессионалов, Руттман сам стал аниматором, и впоследствии работал и над картинами других режиссеров. В то же время Руттман был музыкантом и играл на альте и виолончели²⁷⁸.

Первый фильм Руттмана «*Lichtspiel. Opus I*» был снят в 1920 году. После окончания работы над видеорядом Руттман обратился к своему другу, композитору Максу Буттингу, который написал музыку к уже готовой ленте, учитывая продолжительность эпизодов мультфильма. В апреле 1921 года, после нескольких репетиций, фильм был показан в кинотеатре во Франкфурте, в сопровождении струнного квартета, где сам Руттман исполнял партию виолончели. Как замечает Мориц, для него была исключительно важна максимально точная синхронизация

²⁷⁶ Вальтер Руттман (Walter Ruttmann, 1887 — 1941) — немецкий художник, режиссер, аниматор. Премьера его первого фильма «*Lichtspiel Opus I*» состоялась в 1921 году во Франкфурте, за ним последовали *Opus II*, *Opus III*, *Opus IV*, которые были достаточно известны и демонстрировались не только в Германии, но и в Англии. Вместе с Л. Райнигер работал над созданием первого полнометражного анимационного фильма «*Приключения принца Ахмеда*» (1926), для которого делал спецэффекты, пользуясь изобретенной О. Фишингером «нарезающей воск машиной» (*Wax-slicing machine*). После этого он оставил анимацию и переключился на создание документальных фильмов, самый известный из которых — «*Берлин, симфония большого города*» (1927) — получил всемирное признание как авангардный документальный фильм. В 1936 году был монтажером фильма Лени Рифеншталь «*Олимпия*». Russett R., Starr S. *Experimental animation. Origins of a New Art*. New-York, 1988. P. 40–41.

²⁷⁷ Moritz W. *Restoring the aesthetics of early abstract films // A Reader in Animation Studies / ed. by Jayne Pilling*. London, 1997. P. 222.

²⁷⁸ Russett R., Starr S. *Experimental animation. Origins of a New Art*. New-York, 1988. P. 34.

музыки и изображения: специально для музыкантов он сделал многочисленные цветные изображения, на которые они должны были ориентироваться, а также выставил в партитуре точные указания темпа и времени звучания каждой музыкальной фразы²⁷⁹.

Именно выверенное сочетание в одном произведении движущихся абстрактных форм, цвета и музыки, по мнению М. Кука, указывает на то, «что Руттман был сторонником идеи синестезии и верил во внутреннюю взаимосвязь этих элементов, так же, как и органов чувств, на которые они воздействуют». При этом, как замечает исследователь, «Руттман не устанавливает точных соответствий между ними, предпочитая более импрессионистские взаимосвязи»²⁸⁰.

До конца понять логику, которой следовал режиссер, сегодня довольно сложно, хотя бы потому, что разные реконструкции его фильма предлагают разные варианты синхронизации музыки и изображения²⁸¹. В данной работе проанализирован вариант, сделанный сотрудниками Мюнхенского музея кино в 2006 году.

Учитывая, что музыка была написана к уже готовому фильму, имеет смысл сначала рассмотреть отдельно видеоряд. При его создании Руттман пользовался техникой живописи масляными красками по стеклу. Удобство этого метода, как пишет У. Мориц, заключалось в том, что влажное изображение можно было легко

²⁷⁹ Moritz W. Restoring the aesthetics of early abstract films // A Reader in Animation Studies / ed. by Jayne Pilling. London, 1997. P. 222–223.

²⁸⁰ Cook M. Visual Music in Film, 1921-1924: Richter, Eggeling, Ruttman // Music and Modernism, c. 1849 — 1950 / ed. by Ch. de Mille. Cambridge, 2011. P. 12. URL: https://monoskop.org/images/5/51/Cook_Malcolm_2011_Visual_Music_in_Film_1921-1924_Richter_Eggeling_Ruttman.pdf

²⁸¹ До 1976 года фильм считался утерянным, его единственная копия была обнаружена случайно в московском Госфильмофонде. Сегодня существует несколько вариантов реконструкции, где сохранившийся видеоряд объединен с оригинальной музыкой Буттинга, ноты которой хранятся в Музее кино в Стокгольме. Мориц упоминает реконструкции фильма, сделанные Лотаром Проксом (Lothar Prox), Берндтом Хеллером (Berndt Heller) и им самим (Moritz, Reader, p.223). Другие доступные версии: Berlin, Symphony of a Great City. Lichtspiel Opus 1, DVD Image Entertainment USA, 2012 (партитура Макса Буттинга звучит в редакции Тимоти Брока); реконструкция, выполненная Музеем кино Мюнхена в 2006 году (редакция Стефана Дресслера (Stefan Drössler), музыкальный редактор Титус Энгел (Titus Engel): <https://www.youtube.com/watch?v=aHZdDmYFZN0>

изменить или совсем стереть. При этом фильм не был полностью нарисован от руки: повторяющиеся эпизоды, которые в готовом виде имели разный цвет, были отпечатаны с одних и тех же негативов, и затем смонтированы. Как предполагает исследователь, окончательная версия фильма была «собрана» примерно из 50 таких фрагментов. При этом Руттман много работал над цветовым оформлением фильма, используя все доступные средства: тонировку и окрашивание пленки, раскрашивание вручную отдельных элементов изображения, так что в некоторых фрагментах на экране одновременно присутствуют три и даже четыре цвета²⁸².

То, как Руттман подходит к соотношению абстрактных форм и цветов, вызывает ассоциации со световыми органами, новый взлет популярности которых приходится на конец XIX века и продолжается в первой половине века XX²⁸³. Такие инструменты представляли собой соединение клавиатуры и набора лампочек разного цвета или проекторов с разными фильтрами, где каждый «звук» был связан с определенным цветом. В качестве примера можно привести световой орган Римингтона, где было 12 цветов, а также устройство, которое придумал Александр Скрябин для исполнения партии света в «Прометее». Можно предположить, что для Рутмана определенный цвет так же означал «тональность», и тогда одна и та же последовательность изображений, окрашенная по-разному, уподобляется транспозиции мелодии в другую тональность, а несколько таких эпизодов подряд — приему секвенции, который широко применяется в музыке.

Другие музыкальные аналогии могут возникать как на уровне структуры фильма в целом, так и ритма появления и чередования визуальных элементов. *Opus 1* состоит из трех частей, подобно сонате или струнному квартету, они отделены друг от друга черным полем. Строение каждой из частей тоже напоминает известные музыкальные формы: в первой части можно найти признаки трехчастности, а ее начало, где настойчиво повторяется полукруглый элемент,

²⁸² Moritz W. Restoring the aesthetics of early abstract films // *A Reader in Animation Studies* / ed. by Jayne Pilling. London, 1997. P. 223.

²⁸³ Herzogenrath W. *Light-Play and Kinetic Theater as Parallels to Absolute Film* // *Film as Film: Formal Experiments in Film (1910 — 1975)*. London, 1979. P. 22.

вырастающий из нижней части экрана, напоминает некое торжественное вступление; вторая часть — трехчастная форма с трио, крайние разделы выполнены в синих тонах и основаны на сочетании острых треугольных мотивов и гибких «мазков» кисти, мягко огибающих их, средний раздел выдержан в желто-зеленой цветовой гамме и его главное действующее лицо — округлая форма, перетекающая из одной точки экрана в другую; третья часть сделана по принципу формы рондо, где роль рефрена играет визуальный мотив, напоминающий маятник.

Так как музыка сочинялась уже к готовому фильму, можно предположить, что именно очертания, характер движения фигур и общая логика визуального развития нашли некоторое отражение в музыке. Например, движению «маятника» в финале соответствует равномерное чередование аккордов, явное ускорение в коде находит отражение в ускорении музыкального темпа и смене характера музыки на более решительный и т. д. Тем не менее Буттинг не стремился буквально следовать за видеорядом: например, в некоторых эпизодах, где присутствует визуальная «секвенция», музыка никак на это не реагирует.

В отличие от трех следующих абстрактных фильмов Рутмана, *Opus II*, *III* и *IV*, «*Lichtspiel. Opus 1*» после премьеры почти нигде не демонстрировался. Ряд исследователей объясняют это тем, что он был менее удачным, чем остальные «опусы». Другие, в частности, Мориц и Кук, указывают, что в начале 1920-х годов, при отсутствии технологий синхронизации звука, его было очень сложно показывать в кинотеатрах в надлежащем качестве²⁸⁴. Возможно, эти две причины дополняли друг друга: несмотря на явное стремление добиться аудиовизуального синтеза, музыка, написанная Буттингом, не всегда соответствовала видеоряду, а трудности с ее живым исполнением лишь усугубляли проблему.

²⁸⁴ См.: Moritz W. Restoring the aesthetics of early abstract films // *A Reader in Animation Studies* / ed. by Jayne Pilling. London, 1997. Cook M. *Visual Music in Film, 1921-1924: Richter, Eggeling, Ruttman* // *Music and Modernism, c. 1849 — 1950* / ed. by Ch. de Mille. Cambridge, 2011. P. 23. URL: https://monoskop.org/images/5/51/Cook_Malcolm_2011_Visual_Music_in_Film_1921-1924_Richter_Eggeling_Ruttman.pdf

2.4. Анимационные фильмы О. Фишингера²⁸⁵

Анимационные фильмы Оскара Фишингера²⁸⁶ — пример постоянного поиска оптимальных форм взаимодействия музыки и видеоряда внутри аудиовизуального целого. В 1930 - 1940-е годы им было создано более двух десятков абстрактных короткометражных лент с синхронным звуком. Самые известные из них — серия «Этюдов» (Studies, 1929-1933), «Круги» (Kreise, 1933-34), «Композиция в голубом» (Komposition In Blau, 1935), «Оптическая поэма» (An Optical Poem, 1937), «Движущаяся живопись №1» (Motion Painting №1, 1947).

Фильмы Фишингера были известны как в авангардных кругах, так и среди массовой аудитории. Так, черно-белые «Этюды», созданные с 1929 по 1933 год, демонстрировались не только в специализированных киноклубах, но и в обычных кинотеатрах по всей Европе и за ее пределами²⁸⁷. В первой половине 1930-х годов Фишингер был востребован как автор рекламных роликов, в которых он пользовался теми же приемами, что и в «независимых» работах: это можно видеть на примере фильма «Круги» (реклама сигаретной продукции компании «Толираг»). «Оптическая поэма» (1937) была создана по заказу американской студии MGM и снималась для массового американского зрителя.

²⁸⁵ В параграфе использован материал статьи: Сапегина Т. А. «Этюды» Оскара Фишингера: визуализация музыкального жеста // 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. М., 2020. С. 684–695.

²⁸⁶ Оскар Фишингер (Oskar Fischinger, 1900 – 1967) — режиссер, аниматор, изобретатель. Родился в Гельнхаузене (Германия). В юности изучал музыку, органостроение. В 1920-е годы работал автором спецэффектов на студии UFA (Берлин), где участвовал в создании фильма «Женщина на Луне» Ф. Ланга. С конца 1920-х полностью посвятил себя анимации. В 1936 году переехал в США по приглашению студии MGM, для которой снял цветной звуковой мультфильм «Оптическая поэма» (An Optical Poetry). Во время съемок «Оптической поэмы» ассистентом Фишингера был Дж. Кейдж, впоследствии признававший, что общение с режиссером оказало существенное влияние на его дальнейшее творчество. Был одним из авторов абстрактного видеоряда первой секции фильма «Фантазия», иллюстрирующего Токкату и фугу d-moll И.С. Баха, однако уволился со студии У. Диснея до завершения проекта и потребовал убрать свое имя из титров. Вплоть до 1947 года создавал авторские мультфильмы при поддержке Фонда Соломона Гуттенхайма, последние 20 лет жизни занимался живописью.

²⁸⁷ Moritz W. Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger. London, 2004. P. 37.

На визуальную эстетику Фишингера и стилистику видеоряда его фильмов во многом повлияло *творчество современных ему художников-авангардистов*. Наиболее значимой для него фигурой был Пауль Клее. Французский искусствовед Ж.-М. Буур (Bouhours) проводит непосредственные параллели между отдельными картинами художника и фильмами Фишингера, говоря, что он «перевел в кинематографическую форму те методы, которые Клее применял в области изобразительного искусства»²⁸⁸. В частности, он сравнивает динамику, которая создается движением простых прямоугольных геометрических форм в раннем черно-белом фильме «Staffs» (1923-27), с акварелью Клее «Separation in the Evening» (1922), фрагменты «Radio Dynamics», где пространство экрана заполнено цветными прямоугольными «лоскутами», и картину «Полифония» (1932), а наложения цветных фигур в таких лентах, как «Kreise», рассматривает в качестве аналога полифонии, примененной Клее в работе «Fugue in Red» (1921). Тот же исследователь называет Фишингера «прямым наследником» французского орфизма²⁸⁹. Он выявляет сходство между отдельными изобразительными элементами «Этюдов» (в частности, спиральными формами, напоминающими «движение лучей звезд вокруг некоего эпицентра»), и «Цветным ритмом» Л. Сюрважа, отмечает близость эстетике орфизма фильмов «Круги» и «Композиция в голубом», видеоряд которых строится из концентрических и пересекающихся кругов, а цветовое решение опирается на оперирование чистыми цветами спектра²⁹⁰.

Хотя эстетические взгляды Фишингера полностью соответствовали идеологии кинематографического авангарда, в качестве музыкального материала для своих фильмов он обращается к популярной музыке своего времени и легкой классике (список анимационных фильмов Фишингера с указанием музыкального

²⁸⁸ Bouhours J.-M. Oskar Fischinger and the European Artistic Context // Oskar Fischinger (1900 — 1967). Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldmond. EYE Filmmuseum, Center for Visual Music, 2012. P. 37

²⁸⁹ Ibid. P. 34.

²⁹⁰ Ibid. P. 33.

материала – см. *Приложение Д*). Так, первые «Этюды» сняты на музыку эстрадных хитов конца 1920-х годов. Их записи были предоставлены Фишингеру компанией Электрола (Electrola), при этом в конце ленты обязательно упоминалось название композиции и ее номер в каталоге²⁹¹. Начиная с «Этюда № 7», Фишингер, в основном, обращается к классической музыке. В его фильмах можно услышать такие популярные опусы, как Венгерские танцы № 5 и № 6 И. Брамса (Этюды №№ 7 и 9), «Ученик чародея» П. Дюка (Этюд № 8), фрагменты из оперы Д. Верди «Аида» (Этюд № 10), Маленькая ночная серенада В.А. Моцарта (Этюд № 11), фрагменты увертюры к «Тангейзеру» Р. Вагнера и марш из музыки к драме «Сигурд Йорсальфар» Э. Грига («Круги»), увертюра к опере «Виндзорские насмешницы» О. Николаи («Композиция в голубом»), Вторая венгерская рапсодия Ф. Листа («Оптическая поэма»), Бранденбургский концерт № 3 И.С. Баха («Движущаяся живопись № 1») ²⁹².

Можно заметить, что музыкальные фрагменты, которые использует Фишингер, нередко совпадают с голливудским «Cartoon canon». Отчасти это могло быть продиктовано проблемами с копирайтом, с которыми Фишингер впервые столкнулся, работая над Этюдом № 6 на песню Jacinto Guerrero Los Verderones, после чего он практически полностью отказался от использования популярной музыки²⁹³. Однако более существенным фактором был характер музыки. Й. Йевански отмечает, что большинство звучащих в фильмах Фишингера произведений обладают сходными чертами, такими как ясная структура, наличие контрастов, быстрый темп, четкий ритм, красочная оркестровка, легкость при восприятии на слух²⁹⁴. Именно эти особенности делают музыку удобной для визуализации, и выбор Фишингера в этом отношении мало отличается от стратегии голливудских режиссеров, рассмотренной в первой главе диссертации. Еще одна

²⁹¹ Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004. P. 27.

²⁹² Oskar Fischinger *Filmography // Oskar Fischinger (1900 — 1967). Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldmond*. Amsterdam; Los Angeles, 2013. P. 227.

²⁹³ Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004. P. 29.

²⁹⁴ Jewanski J. *Motion in Music — Motion in Painting: The Use of Music in the Films of Oskar Fischinger // Journal of Film Music*. 4.2, 2011. P. 156.

причина обращения к популярной классике — ее богатый коммуникативный потенциал. Большинство исследователей творчества Фишингера утверждают, что именно выбор музыки во многом способствовал зрительскому успеху фильмов режиссера. Так, биограф Фишингера У. Мориц писал, что использование популярной музыки было сознательным шагом навстречу неподготовленной аудитории: знакомые мелодии должны были облегчить восприятие непривычного абстрактного видеоряда²⁹⁵. Кроме того, при просмотре зрители могли испытывать дополнительное удовольствие от самого процесса узнавания звучащих фрагментов.

При конструировании саундтрека Фишингер пользуется несколькими приемами. В тех случаях, когда продолжительность пьес соответствует хронометражу фильма, они экранизированы целиком, в остальных же режиссер прибегает к купюрам и различным вариантам компиляций, составляя попури из произведений одного или нескольких авторов. Как замечает Й. Йевански, в ряде работ музыкальный материал выстраивается в соответствии с формой и драматургией будущего фильма. Например, адаптируя увертюру О. Николаи к опере «Виндзорские насмешницы» для мультфильма «Komposition in Blau», Фишингер сокращает ее почти вдвое. Он оставляет все медленное вступление (начальные 48 тактов), вырезает 250 тактов основной части увертюры и переходит сразу к ее репризе. В результате получается двухчастная форма, состоящая из двух одинаковых по времени звучания разделов, медленного и быстрого, благодаря чему контраст между ними становится еще более явным²⁹⁶.

Анализируя особенности взаимодействия музыки и видеоряда в анимационных фильмах Фишингера, можно заметить, что его подход во многом пересекается с принципами, которыми руководствовались его голливудские коллеги. В предисловии к сборнику статей «The Music and Sound of Experimental Film» Х. Роджерс пишет, что в лентах, которые используют временные

²⁹⁵ Moritz W. Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004. P. 38.

²⁹⁶ Jewanski, J. *Motion in Music — Motion in Painting: The Use of Music in the Films of Oskar Fischinger* / Jörg Jewanski // *Journal of Film Music*. № 4.2, 2011. P. 155–169.

возможности кинематографа для визуализации музыки (таких как фильмы Фишингера), взаимодействие аудио- и видеоряда строится по принципу *синкреза* — так же, как в ранних мультфильмах Диснея²⁹⁷. И, подобно Диснею, Фишингер огромное внимание уделяет вопросу синхронизации. В большинстве его работ, начиная с «Этюдов», музыка полностью диктует тайминг фильмов — продолжительность отдельных движений, эпизодов, сцен. Для его определения режиссер пользовался изобретенными им самим технологиями. Например, работая над «Этюдами», он проводил пересекающиеся крест-накрест линии на пластинке с записью произведения. Эти линии служили ему своеобразной точкой отсчета, отталкиваясь от которой, он затем измерял продолжительность каждого звука или фразы с помощью линейки, учитывая при этом меняющийся диаметр пластинки²⁹⁸. Во время работы над «Оптической поэмой» режиссер пользовался партитурой оркестровой версии Второй венгерской рапсодии Ф. Листа, где отмечал продолжительность каждого звука в кадрах, предварительно измеряя ее с помощью секундомера²⁹⁹.

Помимо тайминга, в фильмах Фишингера музыка определяет драматургию. Ее функцию можно сравнить с «архитектурным планом», который помогает организовать развитие элементов во времени. Этот принцип можно проследить на примере Этюда № 7, снятого на оркестровую версию Венгерского танца № 5 И. Брамса. Произведение здесь звучит полностью, определяя общий хронометраж «Этюда», при этом Фишингер воспроизводит трехчастную репризную музыкальную форму пьесы: повторяющиеся крупные разделы сопровождается абсолютно идентичный видеоряд. Однако, если на уровне формы в целом Фишингер послушно следует за музыкой, то на уровне более мелких синтаксических структур он не всегда стремится к детальной синхронизации звука и изображения. Например, в самом начале пьесы он никак не реагирует на наличие

²⁹⁷ Rogers H. Introduction // *The Music and Sound of Experimental Film* / ed. by G. Barham, H. Rogers H. New York, 2017. P. 5.

²⁹⁸ Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004. P. 36.

²⁹⁹ Ibid.

двух предложений в периоде повторного строения, объединяя их в один эпизод, но выделяет контрастные последние четыре такта с помощью нового варианта движения фигур, ритмически строго совпадающего с музыкой. Подобные моменты точного совпадения аудио и видео, особенно характерные для каденций, играют роль «точек синхронизации» (термин М. Шиона).

Хотя, как пишет Шион, аудиовизуальный синкрес — явление рефлекторное, не подчиняющееся рациональной логике, сочетание звук/изображение может казаться зрителю более или менее убедительным³⁰⁰. В фильмах Фишингера предложенное им визуальное решение воспринималось аудиторией настолько органично, что их считали образцом синестезии, буквального перевода музыкальных образов в зрительные. Действительно, соответствие между звучащими и зрительными формами, возможность усилить воздействие изображения с помощью звука — одна из ключевых идей, пронизывающих творчество Фишингера. Не случайно одним из его учителей был литературный критик Б. Дибольд, автор статьи «Экспрессионизм и кинематограф», призывавший художников стать «визуальными музыкантами» и «объединить возможности живописи, музыки, танца и кинематографа для создания нового синтетического искусства, абстрактного по своей природе, организованного в пространстве и времени»³⁰¹. Под влиянием Дибольда Фишингер впервые попытался передать содержание литературного произведения графическими средствами: готовясь к докладу, посвященному пьесе Шекспира «Двенадцатая ночь», он изобразил ее драматургию и эмоциональное развитие в виде абстрактных «волн» на горизонтальных листах бумаги³⁰² — опыт, который он впоследствии считал важным этапом на пути к абсолютному фильму³⁰³.

Следующим шагом в этом направлении было сотрудничество Фишингера с

³⁰⁰ Chion M. *Audiovision. Sound on Screen*. New York, 1994. P. 63.

³⁰¹ Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004. P. 4.

³⁰² *Ibid.* P.7.

³⁰³ Fischinger O. *My Statements are in My Work // Oskar Fischinger 1900—1967. Experiments in Cinematic Abstraction* / ed. by C. Keefer, J. Guldmond. Amsterdam; Los Angeles, 2013. P.112.

венгерским пианистом и композитором Александром Ласло (Alexander Laszlo), автором статьи о «свето-цвето-музыке» (Farblichtmusic). По заказу Ласло Фишингер снял около 20 минут видео, которое Ласло демонстрировал во время своих выступлений. Впоследствии Фишингер использовал часть видеоматериалов для собственных световых шоу Fieber I, II, III на музыку Э. Корнгольда и «Vakuum» на музыку неизвестного автора для ансамбля ударных инструментов³⁰⁴.

Фишингер был знаком с современными ему психологическими исследованиями феномена синестезии и даже принимал участие во Втором Конгрессе по светомузыкальным исследованиям, проходившем в Гамбурге. В программе конгресса была лекция Вальтера Бёма «Об абстрактном фильме Этюд № 5 Оскара Фишингера (синестетический фильм)», а сам Фишингер давал комментарии, предваряющие показы³⁰⁵. Помимо этого, в Конгрессе участвовали Ханс Столтенберг, автор книги «Искусство чистого цвета в пространстве и времени», еще в 1911 году пытавшийся создавать абстрактные изображения прямо на пленке, берлинский танцевальный критик Франц Бёме с лекцией «Единство музыки, света и танца на сцене», а также несколько исполнителей на световых органах, в числе которых был представитель «Баухауса» Людвиг Хиршфельд-Мак³⁰⁶.

Тем не менее не сохранилось никаких документальных свидетельств о том, что сам Фишингер был синестетом. Более того, как справедливо замечает П. Херц, в своих фильмах режиссер предлагает разные образы для визуализации одних и тех же музыкальных явлений, и поэтому их нельзя считать синестетическими в строгом определении этого термина³⁰⁷. Это заставляет искать секрет убедительности работ режиссера в другой плоскости.

Британский киновед П. Таберхэм в работе «Lessons in Perception: An Avant-

³⁰⁴ Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004. P. 11–12.

³⁰⁵ Ibid. P. 27.

³⁰⁶ Ibid. P. 28.

³⁰⁷ Herz P. *Fischinger Misconstrued. Visual Music Does Not Equal Synesthesia // Oskar Fischinger 1900—1967. Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldmond*. Amsterdam; Los Angeles, 2013. P. 161.

«Garde Filmmaker as Practical Psychologist» выдвигает гипотезу о том, что легкость восприятия абстрактных музыкальных фильмов Фишингера обусловлена тем, что, хотя они «не рассказывают традиционных историй, они задействуют более примитивные области человеческого сознания, обращаясь к базовым возможностям восприятия»³⁰⁸. Одной из таких возможностей является *кросс-модальность* — способность связывать разные явления (в данном случае, звук и изображение), благодаря их общим свойствам, которые воспринимаются разными органами чувств. В отличие от синестезии, такие ассоциативные связи способны выстраивать большинство людей. Более того, для большинства людей эти ассоциации будут общими. В качестве доказательства Таберхэм приводит эксперимент немецкого психолога Вольфганга Кёлера, проведенный в 1929 году. Он предложил испытуемым взглянуть на два изображения, угловатое и округлое, и ответить на вопрос, какое из них ассоциируется со словом «буба», а какое — «кики» (рис. 39). Участники без труда смогли объединить предложенные явления, причем ассоциативные связи совпали у 95% респондентов³⁰⁹.

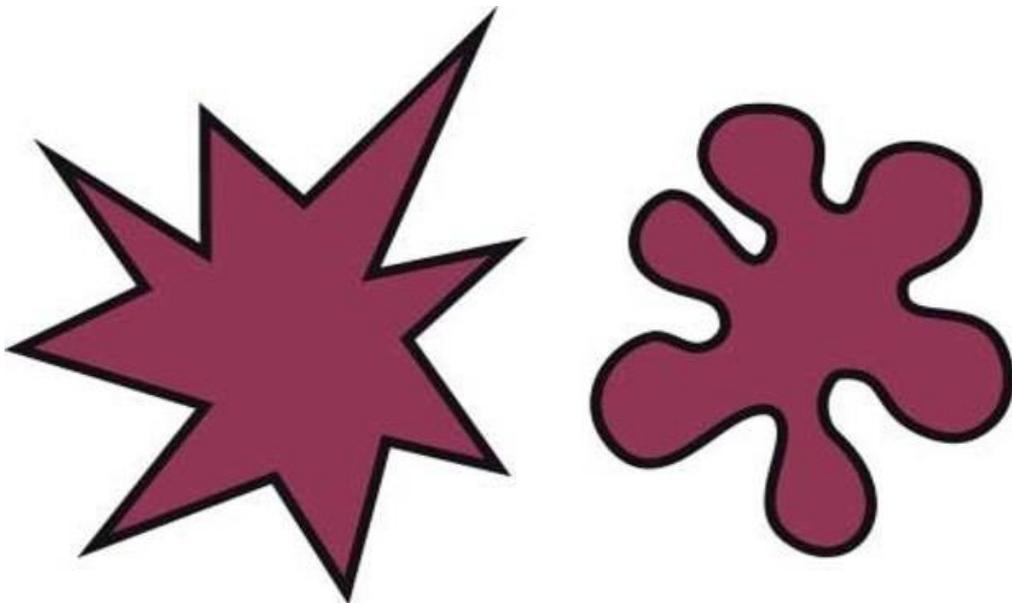


Рис. 39. В. Кёлер. Кики и буба

³⁰⁸ Taberham P. *Lessons in Perception: An Avant-Garde Filmmaker as Practical Psychologist*. New York; Oxford, 2018. P. 170.

³⁰⁹ *Ibid.* P. 158–159.

Создавая видеоряд к своим фильмам, Фишингер искал подобные кроссמודальные ассоциации. В статье-манифесте 1947 года «Мои принципы — в моих работах» (*My Statments are in My Work*), он писал следующее: «Поток ощущений, вызываемых музыкой, усиливал эмоции от воздействия графических кинематографических образов, помогая понять абсолютный фильм. Следование за музыкой, искусством, которое уже находилось на очень высокой ступени развития, стремительно открывало новые законы — возможность применить законы акустики к оптической выразительности. Как в танце, музыка подсказывала новые движения и ритмы, и ритм становился все более и более важен»³¹⁰. В другом интервью режиссер говорил об отдельных визуальных элементах, воздействие которых может совпадать с определенными музыкальными приемами: например, «ряд геометрических фигур, движущихся на экране *staccato*, вызывает у зрителя те же эмоциональные ощущения, что и звуки, исполняемые штрихом *staccato* на музыкальном инструменте»³¹¹.

Если в эксперименте Кёлера использовались условные слова, то ассоциативная работа Фишингера основана на тонком восприятии и интерпретации *музыкального жеста*. Режиссер детально разбирался в устройстве музыкальной ткани. Он имел музыкальное образование и при создании фильмов пользовался нотами, на основе которых делал свои рабочие партитуры. Помимо звуковысотности, в них фиксировались ритм в его временном выражении, с точным указанием количества кадров, которое длится тот или иной звук; артикуляция — интенсивность взятия звука и скорость его затухания; основные пласты фактуры — мелодия, аккомпанемент. Отдельная строка такой партитуры отражала визуальный ряд и то, как он соотносится с музыкой³¹².

³¹⁰ Fischinger O. *My Statements are in My Work* // Oskar Fischinger 1900—1967. *Experiments in Cinematic Abstraction* / ed. by C. Keefer, J. Guldemon. Amsterdam; Los Angeles, 2013. P. 112.

³¹¹ Keefer C. *Opical Expression: Oskar Fischinger, William Moritz and Visual Music. An Edited Guide to the Key Concerns* // Oskar Fischinger 1900—1967. *Experiments in Cinematic Abstraction* / ed. by C. Keefer, J. Guldemon. Amsterdam; Los Angeles, 2013. P. 165.

³¹² Hyde J. *Oskar Fischinger's Scores. New Perspectives on His Approach to Music* // Oskar Fischinger 1900—1967. *Experiments in Cinematic Abstraction* / ed. by C. Keefer, J. Guldemon. Amsterdam; Los Angeles, 2013. P. 148—151.

Комплексный характер записи указывает на то, что Фишингер воспринимал музыку именно как *поток звуковых «гештальтов», жестов*, характерные очертания которых определяются многими компонентами. При визуализации он откликается на их наиболее яркие, непосредственно схватываемые черты.

В качестве примера можно разобрать несколько фрагментов «Этюда № 7». Если представить начало пьесы Брамса как последовательность музыкальных жестов, то в первом предложении таких жестов будет три: широкая тема у струнных и деревянных духовых, с характерным витиеватым окончанием, напоминающим выписанный мордент, элемент с мордентом, выступающий в качестве самостоятельного жеста, и его вариант, завершающий предложение (рис. 40). Видеоряд фрагмента — летящие, вращающиеся гибкие прямоугольные фигуры, напоминающие листы бумаги — связан и с первым, и со вторым жестом: идея полета, скорее всего, была продиктована летящим и целеустремленным характером начальной темы, а элемент кружения — заложен в морденте (рис. 41 и 42).

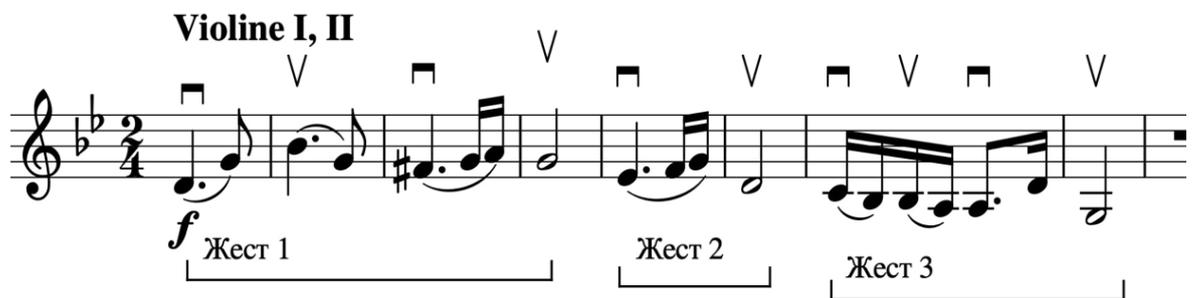


Рис. 40. И. Брамс. Венгерский танец №5.

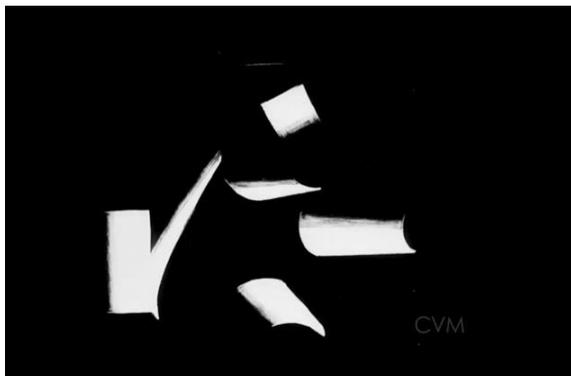


Рис. 41 и 42. Кадры из м/ф *Etude №7* (1931)

Начало второго предложения у Брамса воспроизводит первый жест, но с большей интенсивностью: при идентичном мелодическом контуре и динамике, ощущение нарастающей энергии достигается за счет охвата более высокого регистра (тема поднимается на октаву вверх) и смены штриха, *legato* в первом случае, *non legato* — во втором (рис. 43). Фишингер подчеркивает это появлением новых фигур - диагональных линий, буквально прорезающих экран (рис. 44).



Рис. 43. И. Брамс. Венгерский танец №5



Рис. 44. Кадр из м/ф *Etude №7* (1931)

Окончание периода (рис. 45) состоит из двух контрастных жестов: стаккато струнных и деревянных духовых и завершающий аккорд *sfz*. В визуальном плане это передано поступательным восходящим движением групп из мелких прямоугольников, действительно напоминающим «*staccato*», и внезапным

появлением на последнем аккорде объединяющей их фигуры, которая возникает на экране буквально долю секунды, создавая эффект вспышки (рис. 46 и 47).



Рис. 45. И. Брамс. Венгерский танец №5

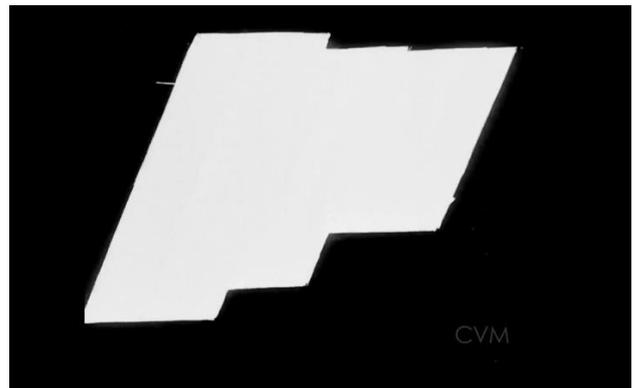


Рис. 46 и 47. Кадры из м/ф *Etude №7* (1931)

Второй период пьесы Брамса (тт. 33 — 48 партитуры) развивает тематические и жестовые идеи первого, усиливая динамический и фактурный контрасты между элементами и заостряя их жанровые черты: тт. 33-34 и 37-38 являются вариантом первого жеста, который энергетически становится еще более насыщенным за счет звучания *tutti* и штриха *marcato*, тт. 35 — 36 и 39 — 40 — жест с мордентом, тт. 41 — 43 — объединяют оба жеста в динамике *p*, движение здесь имеет более прихотливый характер за счет игры штрихов (сочетание портаменто на долгих звуках и практически стаккато на синкопах) и акцентов в партии струнных инструментов, наконец, тт. 45 — 48 — вариант завершающего четырехтакта первого периода, который здесь приобретает явные маршевые черты из-за пунктирного ритма и мощного звучания *tutti*.

Видеоряд в данном фрагменте также развивает визуальные идеи начального эпизода фильма, при этом динамический контраст между тт. 33 — 40 и 41 — 43 выражен в уменьшении количества элементов на экране, а изысканность тт. 41 —

43 передана через изменение характера движения фигур. Их траектория буквально следует за каждым интонационным изгибом партии струнных инструментов, включая легкие глиссандо, не выписанные в нотном тексте, но отчетливо слышные на записи и отвечающие стилистике музыки: восходящие ходы сопровождается плавное восходящее движение, длящиеся звуки на вибрато проиллюстрированы волнообразным жестом. Завершающий маршевый фрагмент тоже проиллюстрирован буквально и строго синхронно с музыкой: на смену вращению и плавному волнообразному движению приходят четкие, «марширующие» линии, которые на последней фигуре-украшении внезапно вновь обретают гибкость и превращаются в изящные завитки.

Следование за музыкальным штрихом и внимание к длящимся звукам особенно ярко проявляется в середине фильма (тт. 55 — 70 партитуры). Этот эпизод строится на противопоставлении двух музыкальных жестов. Первый — степенное движение четвертями с характерным крещендо на выдержанных звуках, которого можно добиться при игре на струнных инструментах. Именно физический жест — движение струн, прогибающихся и пружинящих под нарастающим давлением смычка, становится прообразом визуальной идеи (рис. 48). Второй — легкий танцевальный мотив стаккато, переданный «подпрыгивающими» движениями мелких прямоугольных фигур, аналогично более ранним эпизодам.

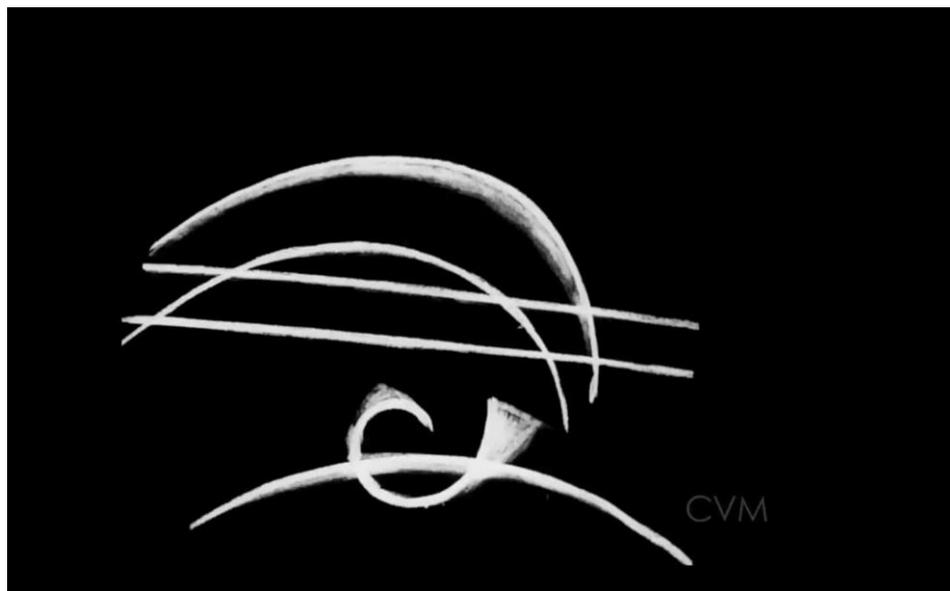


Рис. 48. Кадр из м/ф *Etude №7* (1931)

В Этюде № 8 на музыку «Ученика чародея» П. Дюка Фишингер придерживается сходной стратегии обращения с музыкальным материалом. В этом фильме используется только первая половина (с начала до 9 такта 33 цифры) и два последних такта произведения, причем их соединение выглядит довольно грубо: развитие начального фрагмента прерывается паузой продолжительностью в один такт, после которой звучит заключительный каданс. Это было связано с тем, что к началу работы Фишингер смог приобрести право на использование музыки, записанной только на одной стороне пластинки. В дальнейшем он планировал выкупить оставшуюся часть и доснять фильм, однако этот замысел так и остался неосуществленным³¹³.

В сравнении с предыдущим Этюдом видеоряд «Ученика чародея» выглядит более насыщенным: режиссер оперирует большим количеством фигур, геометрических форм, типов движения. При этом основной «конфликт» фильма — противопоставление округлых и прямоугольных элементов, прямолинейной и изогнутой траекторий движения — отражает тембровый конфликт, заложенный в партитуре и обусловленный программой произведения. Это намечено уже в эпизоде вступления: вьющаяся нисходящая хроматическая тема струнных на фоне выдержанного аккорда (тт. 1-2) решена через парящее, извилистое движение линий и округлых фигур, тогда как «пасторальный» жест деревянных духовых (широкий диатонический мотив с опорой на кварто-квинтовые отношения между тонами, тт. 3-6) сопровождается появлением прямоугольных элементов, движущихся прямолинейно. Оба эти элемента получают тематическое развитие в основном разделе произведения, со сходными визуальными образами.

Опора на распространенные аудиовизуальные ассоциации прослеживается и в «Оптической поэме». Это единственный фильм Фишингера, который был снят по заказу крупной голливудской киностудии, MGM, и можно предположить, что непосредственное воздействие на зрителя здесь было особенно важно для режиссера. Не случайно в качестве музыкальной основы Фишингер выбирает

³¹³ Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004. P. 36.

оркестровую версию Второй Венгерской рапсодии Ф. Листа.

В начальных титрах «Оптическая поэма» напрямую охарактеризована как «научный эксперимент», цель которого — перевести в зримую форму мысленные образы (формы и цвета), которые возникают в воображении при прослушивании музыкального произведения. Принципы, которыми руководствовался Фишингер при визуализации музыки Листа, подробно проанализированы в статье Й. Йевански «Motion in Music — Motion in Painting: the Use of Music in Films of Oskar Fischinger». Исследователь выделяет здесь три типа ассоциативных связей: *аналогии 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). Похожая система аудиовизуальных ассоциаций была описана австрийским музыкальным психологом Альбертом Веллеком в 1927 году в диссертации «Двойные ощущения и программная музыка». Прямых свидетельств, говорящих о том, что Фишингер был знаком с этим исследованием, нет, но он вполне мог слышать о нем: Веллек читал лекции на гамбургских конгрессах, посвященных светомузыке, в одном из которых Фишингер участвовал³¹⁴.

Таким образом, в своих фильмах Фишингер выстраивает очень гибкую стратегию взаимодействия музыкального и изобразительного пластов фильма. В самом общем плане оно основано на принципе аудиовизуального синкреза:

³¹⁴ Jewanski, J. Motion in Music — Motion in Painting: The Use of Music in the Films of Oskar Fischinger // Journal of Film Music. 4.2. 2011. P.167–168.

режиссер рассчитывает тайминг и выстраивает драматургию, отталкиваясь от музыкальной формы и времени звучания конкретной записи, и добивается идеального ритмического совпадения в точках синхронизации. При визуализации музыкальной ткани он находит зрительный эквивалент звучанию, отталкиваясь от музыкального жеста и реагируя на такие его параметры, как тембр, плотность фактуры, динамика, артикуляция, жанр, движение исполнителя. Благодаря универсальности музыкального жеста и вызываемых им кросс-модальных ассоциаций, движущиеся абстрактные образы, найденные Фишингером для иллюстрации музыки, воспринимались аудиторией как нечто оригинальное и в то же время естественное, что и определило зрительский успех его фильмов.

Принципиально другой подход Фишингер применяет в своей последней анимационной ленте «Motion Painting № 1», снятой в 1947 году. Это фильм — итог многолетнего увлечения Фишингера эзотерическими практиками и восточными мистическими учениями³¹⁵. Он был знаком с философией буддизма, индуизмом, занимался йогой, медитировал. Сохранились восемь заметок, в которых режиссер зафиксировал свои размышления-медитации, связанные с «Движущейся живописью». Две из них содержат цитаты из Бахгават-гиты. Первая - описание трех гун материальной природы: *sattvas* (благость), *rajas* (страсть) и *tamas* (невежество). Как предполагает Мориц, трехчастная структура фильма может восприниматься как воплощение этих элементов. Второй фрагмент рассказывает о пути постижения высшей духовной мудрости, и, по мнению Морица, показывает, что Фишингер воспринимал «Движущуюся живопись № 1» как некий итог своего творческого пути³¹⁶.

Видеоряд *Motion Painting № 1* строится по принципу непрерывной трансформации. Фишингер пользуется техникой живописи по стеклу, фиксируя

³¹⁵ Как предполагает Мориц, Фишингер мог познакомиться с азиатским мистицизмом примерно в 1923-24 году благодаря общению с В. Руттманом, который как раз в это время работал над спецэффектами к фильму Пауля Вегенера «Живые Будды» (*Lebende Buddhas*, 1926), повествующему об эзотерических практиках тибетских лам. См. Moritz W. *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. London, 2004. P.16.

³¹⁶ *Ibid.* P. 185.

камерой каждый новый мазок кисти, чтобы поймать неуловимое — сам творческий процесс создания картины. В качестве музыкального сопровождения он выбирает Бранденбургский концерт № 3 И. С. Баха, при этом отказываясь от его медленной второй части, чтобы не нарушать единый темп развития музыки и изображения³¹⁷.

Если в более ранних работах, таких как «Этюды» или «Оптическая поэма», режиссер находит достаточно близкие эквиваленты музыкальным приемам и тщательно синхронизирует звук и видео, то в «Движущейся живописи №1» он предлагает воспринимать их как явления, существующие параллельно, уподобляя музыку И.С. Баха реке, а изображение — прогулке по окружающему ландшафту, где зритель то удаляется от нее, то вновь приближается к ее берегам³¹⁸. Если воспользоваться терминологией М. Шиона, «Движущаяся живопись» является достаточно редким примером *аудиовизуального контрапункта*³¹⁹. Музыка задает лишь временные рамки фильма, внутри которых нет ни явных точек синхронизации, ни иллюстрации конкретных музыкальных жестов. Единственное, что объединяет звук и изображение – принцип «ядра и развертывания», который в музыке проявляется как развертывание цепочки секвенций, рождающихся из исходного мотива, а в видео — как развертывание изображения из простейших графических элементов (черточки, спирали).

«Движущаяся живопись» оказалась непонятной для большинства современников Фишингера, в том числе для непосредственного заказчика фильма — Хиблы Рибей, куратора Фонда Гуггенхайма, которая финансировала большинство работ режиссера, снятых в США. Отказавшись от следования за музыкальным жестом при визуализации музыки, Фишингер потерял и контакт со

³¹⁷ Jewanski J. Motion in Music — Motion in Painting: The Use of Music in the Films of Oskar // Journal of Film Music. 4.2, 2011. P. 155 — 169. P. 160.

³¹⁸ Fischinger O. My Statements are in My Work // Oskar Fischinger 1900—1967. Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldemon. Amsterdam; Los Angeles, 2013.

³¹⁹ М. Шион говорит, что термин контрапункт в отношении взаимодействия звука и изображения в кино не очень удачен, хотя само это явление существует. В качестве примера он приводит спортивные трансляции, во время которых кадры соревнований сочетаются с отвлеченным диалогом комментаторов в студии. См.: Chion M. Audiovision. Sound on Screen. New York, 1994. P. 37.

зрителем, даже весьма искушенным.

2.5. «Одушевленные гравюры» А. Алексеева³²⁰

Анимационные фильмы Александра Алексеева³²¹ интересны тем, что, будучи и режиссером, и художником-иллюстратором, он пытался «проиллюстрировать» музыку. Его работы — пример очень личного прочтения музыкального текста, и полностью расшифровать намерения автора можно только в контексте его творчества в целом. В этом разделе попытаемся выделить основные эстетические принципы, которых придерживался режиссер, и показать, как они проявились в его картинах на музыку М. Мусоргского - «Ночь на Лысой горе», «Картинки с выставки» и «Три темы».

Анимационный фильм как «ожившая иллюстрация»

Французский киновед Д. Виллуби сравнивает творчество Алексеева с созданием «искусства из искусства», когда «художник отталкивается от уже существующих музыкальных и литературных произведений, интерпретируя, трансформируя и продолжая их, делая исходными точками для новых творений. Эти творения заключают в себе увлекательные трансформации художественных регистров: поэзии, романов, музыкальных композиций, живописи, гравюры, анимации, кино, — переходы от XIX к XX веку, от России к Западу и наоборот, от

³²⁰ В параграф вошел материал статьи: Сапегина Т. А. Иллюстрированная музыка: «Ночь на Лысой горе» Александра Алексеева // Музыковедение. №5, 2014. С. 41–48.

³²¹ Александр Алексеев (1901 — 1981) — русско-французский художник, режиссер анимационных фильмов, изобретатель. Начинал как художник-оформитель спектаклей и автор книжных иллюстраций, выполненных в разных гравировальных техниках. В 1933 году вместе со своей женой Клер Паркер снял первый анимационный фильм «Ночь на лысой горе» на музыку М. Мусоргского, используя изобретенную им технику игольчатого экрана. Всего с помощью этой техники они сняли 6 короткометражных анимационных фильмов (три из них были поставлены на музыку М. Мусоргского), параллельно продолжая делать иллюстрации и снимать рекламные ролики, для каждого из которых Алексеев придумывал особую анимационную технологию.

гравюры к киноанимации, от книги к фильму и от кинематографа к литературе»³²². При этом, в каком бы жанре и технике ни работал художник, он исходил из одних и тех же эстетических установок. Их можно проследить, благодаря статьям Алексеева, посвященным различным аспектам художественного творчества.

Самые ранние теоретические работы Алексеева были посвящены книжной иллюстрации и опубликованы в 1929-1931 годах. Из них можно понять принципы, которыми он руководствовался при работе с авторским текстом, его концепцию иллюстрации, а также основные источники образов. Озвученные в статье идеи можно считать основополагающими для всех работ Алексеева, в том числе для его анимационных фильмов.

В статье «Об иллюстрации», опубликованной в 1931 году, Алексей описывает новую модель книжной иллюстрации. Ее назначение — дополнять литературный текст, выявлять его основные идеи и передавать в неожиданной, яркой форме. Изображение в книге подобно музыкальному сопровождению в пении, которое поддерживает текст, подчеркивает его достоинства и скрывает недостатки³²³.

Приступая к работе над иллюстрациями, художник должен понять замысел произведения и придумать, как воплотить его. В самом простом случае суть текста можно передать всего лишь одним изображением. В качестве примера Алексей приводит фронтиспис новеллы Э. Бова «Бегство»³²⁴: «Сущность этого текста сводится к желанию писателя держать читателя в состоянии беспокойного ожидания до конца новеллы. На фронтисписе книги я нарисовал обывателя с усами, зонтиком, в жакете; он потерял голову, которая улетела, и протягивает к ней руки. Этот образ можно воспринимать, как аллегория. На самом же деле, он нужен, чтобы сбить читателя с толку, настраивая его на что-то экстраординарное.

³²² Виллуби Д. От гравюры к анимированной гравюре, от книги к фильму // Конструктор мерцающих форм: Книжная графика Александра Алексева из собрания Бориса Фридмана / Сост. А. Федорович и Б. Фридман. СПб., 2011. С. 72.

³²³ Alexeïeff A. De l'illustration // Arts et métiers graphiques. No 23, quinze mai 1931. P. 253.

³²⁴ Bove E. Une Fugue. Paris: La Belle Page, 1928.

Оторванная голова сразу заставляет подумать о преступлении»³²⁵.

При большом количестве иллюстраций художник должен продумать собственную линию развития, которая будет объединять их. Если помимо полноразмерных изображений он делает еще виньетки и оформляет начало каждой главы, на протяжении книги эти элементы могут образовывать отдельные линии. Таким образом, композиция текста дополняется многоуровневой визуальной композицией. Иллюстрации образуют не только дополнительный смысловой пласт, но и усложняют структуру произведения, организуют его согласно внутреннему ритму, заданному художником.

Творчество иллюстратора всегда автобиографично. Он находит образы исключительно в своем воображении, из собственной памяти: «все, что мы представляем себе, читая книгу, мы черпаем из воспоминаний: герой похож на человека, которого вы когда-то любили, человека очень могущественного, вашего отца; Дмитрий Карамазов — на моего старшего брата. Когда я читаю «Записки Мальта Лауридса Бригге», я представляю на месте графа Брае своего дядю, который был самым богатым, независимым и темным членом моей семьи. Столовая графа Брае обставлена так же, как столовая в доме моего дяди, я лишь добавил туда дверь, через которую появится призрак. Маленькая собачка, которая удалась мне лучше всего — тоже из моего детства. Отец Карамазов похож на моего учителя живописи, он был циником и большим любителем наслаждений. Его квартира — это вновь квартира моего богатого дяди, потому что он жил в провинции, был богат, неприятен, беспорядочен и столь же галантен, как Карамазов»³²⁶.

Алексеев считал, что современная книжная иллюстрация по своей сущности ближе всего к кинематографу. Не случайно идеи, озвученные в статье об иллюстрации, в полной мере воплотились в его первом анимационном фильме «Ночь на Лысой горе», снятом в 1933 году, который режиссер назвал «одушевленными гравюрами».

³²⁵ Alexeïeff A. De l'illustration // Arts et métiers graphiques. No 23, quinze mai 1931. P. 253.

³²⁶ Ibid. P. 282.

При создании анимационных фильмов Алексеев действовал согласно тому же плану, который применял в работе над книжными иллюстрациями и который описал в своей статье «De l'illustration». Он включал в себя несколько этапов: 1) определение замысла литературного текста, 2) поиск идеи для иллюстраций, 3) выбор образов, через которые эти идеи будут переданы читателю, 4) поиск композиционного решения каждого изображения и структурной организации цикла иллюстраций внутри текста.

Выбор музыки

Анимационные фильмы Алексеева образуют две относительно самостоятельные группы - «программные» фильмы, снятые с использованием игольчатого экрана, и рекламные ролики, где он использует предметную анимацию, а также изобретенную им технологию тотализации иллюзорных тел.

Эти две области различаются, главным образом, степенью свободы, которую мог себе позволить режиссер. Очевидно, что в случае рекламы ему приходилось согласовывать концепцию фильма с заказчиком. В музыкальном сопровождении этих фильмов часто используется популярная классика — небольшие пьесы Шуберта, Шопена — а также музыка видных композиторов-современников Алексеева, таких как Пуленк, Орик, Мийо. В изготовлении роликов Алексеев каждый раз использовал различные технические новшества, создавая качественный и оригинальный продукт, и «проверенные временем» музыкальные фрагменты должны были придать его лентам дополнительный шарм и лоск.

В случае с художественными фильмами процесс выбора произведений был гораздо более личным. Вспоминая о начале работы над «Ночью на Лысой горе», Алексеев говорил, что искал программную пьесу с фантастическим сюжетом. В поздней автобиографической заметке «Альфеони глазами Алексеева» он с иронией признается, что в тот момент он ничего не знал о движении, и такой сюжет был

нужен, «чтобы он мог сказать критикам: "Не понимаете — тем хуже для вас"»³²⁷. Однако в том, что он остановился именно на пьесе Мусоргского, не последнюю роль сыграли его детские впечатления. В письме своему другу, историку анимации Д. Бендацци, он вспоминает, что впервые услышал ее «в Париже, улица Гассенди 42, исполненную на фортепиано русской дамой, которая была того же возраста, что и моя мать, и так же, как она, давала уроки фортепиано. Я тогда не думал ни об иллюстрации музыки, ни об анимационном фильме: очевидно, что я думал о маме»³²⁸. Когда в 1931 году он начал искать подходящую музыку, он вспомнил о произведении Мусоргского. Алексеев писал: «представление, которое я создал себе об анимационном кино в самом начале этих занятий, ... состояло в том, что я входил в некий феерический мир, почти божественный, где мне предстояло воплотить те видения, которые происходили из моего детства, когда я слушал музыку. По этой самой причине я избрал путь иллюстрации музыки, которая самым автором предназначалась быть иллюстрированной. Модест Мусоргский: "Ночь на Лысой горе"»³²⁹.

Еще раз Алексеев обратился к пьесам Мусоргского в начале 1970-х годов, на этот раз — к «Картинкам с выставки», создав два анимационных фильма «Картинки с выставки» (1972) и «Три темы» (1980). В статьях и интервью режиссер неоднократно отмечал автобиографический характер этих работ. Выбор фортепианного цикла Мусоргского в данном случае имел довольно долгую предысторию.

В 1958 году Алексеев прочитал роман Б. Пастернака «Доктор Живаго». Это произведение вызвало у него чрезвычайно сильный отклик, так как Пастернак описывал те же события времен русской революции, свидетелем и участником

³²⁷ Алексеев А. Альфеони глазами Алексеева // Александр Алексеев. Материалы к выставке графики и ретроспективе фильмов в рамках XIX Московского международного кинофестиваля. М.: Музей кино, 1995. С. 36.

³²⁸ Bendazzi D. La matière dont les rêves sont faits // Alexeïeff: Itinéraire d'un Maître — Itinerary of a Master / G. Bendazzi (ed.). Annecy ; Paris, 2001. P. 22.

³²⁹ Алексеев А. О Книжной иллюстрации и анимационном фильме // Александр Алексеев. Материалы к выставке графики и ретроспективе фильмов в рамках XIX Московского международного кинофестиваля. М.: Музей кино, 1995. С. 19.

которых был сам Алексеев. В неопубликованной заметке «Как и зачем я иллюстрировал "Доктора Живаго"» он сравнивал роман с «письмом от пропавшего старшего брата, длиной в 650 страниц»: «Моя судьба сложилась так, что я жил в годы гражданской войны в том же регионе, где и герой Пастернака, и моя визуальная память, чувствительная к малейшим деталям, подобно кинокамере запечатлела их в виде фильма, который теперь, более сорока лет спустя, можно воспроизвести»³³⁰.

В 1959 году Алексеев закончил работу над серией иллюстраций к изданию романа для широкой публики, выполненных на игольчатом экране, подобно его анимационным фильмам (Пастернак получил один из экземпляров). Этот проект был переломным в биографии художника. До «Доктора Живаго» он предпочитал не говорить о своем русском прошлом (из опасений, что ему не поверят или что это может повредить его матери, оставшейся в России): «Со времени моего приезда в Париж в 1920 году я научился молчать о том, чем была русская революция, так как никто из моих молодых парижских друзей не хотел знать о ней правды. Наоборот, мои новые друзья хотели верить в нее во что бы то ни стало, потому что им казалось, что она несет надежду на лучшее будущее, потом, после бойни первой войны. А мне были нужны друзья. Поэтому я должен был молчать до того дня, когда моя подруга Татьяна Толстая принесла мне книгу Пастернака»³³¹.

После выхода иллюстрированного издания романа Алексеев вновь и вновь возвращался к своим воспоминаниям. В 1960 году он рассказывал о себе в радиопрограмме «Бюро потерянных грез»³³², спустя год провел цикл из 18 передач «Перевернутые песочные часы» (*Le sablier renversé*), выходивших на радио France III по субботам³³³, начал работать над мемуарами «Oubli où Regret: les souvenirs d'un

³³⁰ Alexeïeff A. Why and how I illustrated Doctor Zhivago. Undated (1959?). Fondation ArtExEast, Geneva. AEE, AL-Ms-201.

³³¹ Alexeïeff A. Univers illustré. Interview d'Atelier. Thème de l'introduction au Docteur Jivago. // CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #16*Paris / Bois d'Arcy.

³³² Différents jeux annotés de retranscription de l'émission "Le bureau des rêves perdus". 5/10/1960. CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #12*Paris / Bois d'Arcy.

³³³ Le sablier renversé. France III, 18 émissions à partir de 25 février 1961, les samedis de 14h à 14.40.

cadet de Saint-Petersbourg»³³⁴. По окончании радиосериала Алексеев получил довольно много писем из разных частей Франции³³⁵. Их авторы выражали восхищение содержанием программ, манерой Алексеева-рассказчика, некоторые пытались через него разыскать своих русских знакомых, многие хотели бы видеть его рассказы опубликованными (по-французски и по-русски). Отзывы прессы были также весьма благосклонными. Критики отмечали живость самих историй, непосредственность подачи (порой Алексеев импровизировал прямо в студии у микрофона) и обаяние автора, ценность его высказываний, как живого свидетеля событий³³⁶.

Возможно, успех радиопередач заставил Алексеева задуматься над созданием иллюстрированной автобиографии «Фильм моей жизни» (*Le film de ma vie*). Предполагалось, что в ней будет 400 страниц, из которых большая часть (250) — иллюстрации, сделанные на игольчатом экране, а остальное — авторский текст. Алексеев следовал примеру писателей-классиков: «Руссо, Стендаль, Толстой, Аксаков, Де Куинси, Андерсен оставили свои детские воспоминания. Ни один художник, ни один гравёр еще не запечатлели своих воспоминаний в картинах. Теперь такой проект стал возможен: техника игольчатого экрана является

³³⁴ В полном виде они так и не были изданы, вариант рукописи хранится в архиве фонда ArtExEast в Женеве. См.: Alexeïeff A. Mémoires («Oubli où Regret: les souvenirs d'un cadet de Saint-Petersbourg»). Undated. Fondation ArtExEast, Geneva.AAE AL-MS-101. 255 p. Фрагменты воспоминаний на русском языке напечатаны в «Киноведческих записках»: Алексеев А. Забвение, или сожаление. Воспоминания петербургского кадета // Киноведческие записки. №52, 2001. Алексеев А. Забвение, или сожаление. Воспоминания петербургского кадета (продолжение) // Киноведческие записки., №55, 2001. Алексеев А. Забвение, или сожаление. Воспоминания петербургского кадета (продолжение) // Киноведческие записки. №56, 2002. Алексеев А. Забвение, или сожаление. Воспоминания петербургского кадета // Киноведческие записки. №60, 2002.

³³⁵ В архиве CNC сохранилось 36 писем. См.: #12* Le sablier renversé. Correspondance. Lettres d'admiration adressées à AA concernant la diffusion du "Sablier renversé" et sur sa publication éventuelle.

³³⁶ Подробнее см.: #12* Le sablier renversé. Revues de presse. Une chronique inédite de l'ancienne Russie // Figaro. 24.02.1961. "Le sablier renversé" ou les souvenirs d'Alexandre Alexeïeff // Le Monde. 28 février 1961. M.-J. Michel. De Constantinople... À l'Europe des familles // Combat. 4 mars 1961. M.-J. Michel. "Le sablier renversé" ou les rêves d'Alexandre Alexeïeff // Combat. 20 mars 1961. Marcelle J. Michel. La saison 1960-1961. Une radio bien tranquille // Le Monde. 29 juillet 1961. M.-J. Michel. Les bonnes séries de France III // Combat. 17 mai 1961.

идеальным средством для воссоздания зрительных впечатлений. Как мы уже могли убедиться, она позволяет придать им исключительную динамику в форме Книги-фильма»³³⁷.

Этот замысел так и не был реализован. Вместо книги в 1972 году Алексеев закончил работу над «Картинками с выставки», программным фильмом, где он иллюстрировал фортепианные пьесы Мусоргского «картинами из его детства»³³⁸. Показательно, что эпизоды биографии композитора, которые он выбрал, в тоже время были эпизодами его собственной биографии³³⁹. Если Пастернака художник отождествлял со своим старшим братом, то Мусоргский превратился в его alter ego. «Три темы», последний фильм Алексеева и Паркер, вышедший в 1980, продолжил «Картинки с выставки» - в него вошли следующие три пьесы цикла. Возможно, Алексеев планировал экранизировать его целиком, однако, не успел этого сделать.

Таким образом, при выборе музыки режиссер руководствовался прежде всего тем, какие возможности она давала для реализации его собственных идей. Как будет видно в дальнейшем, при интерпретации произведения он также только отталкивался от его программы, вступая с ним в диалог.

Алексеев как соавтор: содержание фильмов

В интервью, посвященных «Ночи на Лысой горе», Алексеев неоднократно замечал, что в эпоху работы над фильмом он практически ничего не знал о программе произведения. Все, чем он мог руководствоваться — это подобие либретто, которое складывалось из ремарок, оставленных композитором в

³³⁷ Alexeïeff A. Sablier renversé ou "Film de ma vie" Projet de livre. Correspondance. CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #12* Paris / Bois d'Arcy.

³³⁸ См. авторский текст, предваряющий мультфильм.

³³⁹ В подготовительных материалах к фильму и интервью Алексеев ссылается на книгу М. Марна «Мусоргский», как на источник сведений о композиторе. Выбор исполнителя, по всей видимости, тоже был продиктован текстом Марна, который отмечает двух пианистов, сумевших наиболее точно воспроизвести музыку — С. Рихтера и А. Бренделя. Алексеев остановился на интерпретации Бренделя, так как Рихтер показался ему «слишком театральным». См.: Arnault H. «Tableaux d'une exposition» d'A. Alexéïeff et C. Parker // Cinéma pratique. № 123. May — Juin 1973. P. 74 — 82, p.76.

партитуре, таких, как «слышно колокола в Киеве» или «пение в церкви»³⁴⁰. Кроме этого, он был знаком с планом, предваряющим нотный текст в издании Бесселя: «Шум из-под земли и неестественные голоса. - Появление духов тьмы и Сатаны вслед за ними. - Прославление Сатаны и Черная месса. - Шабаш. - В самый разгар шабаша звонит колокол деревенской церкви, который разгоняет темных духов. - Восход»³⁴¹. Размышляя над замыслом произведения, режиссер определил его, как «борьба ночной тьмы и божественного дневного света», «борьба добра со злом»³⁴².

В поисках более конкретного сюжетного решения Алексеев обратился к русской художественной литературе XIX века. По его словам, отдельные персонажи и линии будущего фильма были взяты из повестей Н. Гоголя «Ночь перед рождеством» (Черт, который, скользя, пытается приблизиться к месяцу) и «Вечер накануне Ивана Купала» (Басаврюк как воплощение дьявола, и мальчик Ивась), а также Сна Татьяны из «Евгения Онегина» А. Пушкина³⁴³. Тем не менее, ни один из названных сюжетов не прочитывается в фильме «дословно», они, скорее, дают художнику пищу для ассоциаций.

В «Ночи на Лысой горе» нет последовательного изложения истории, фильм строится, как цепочка отдельных сцен-иллюстраций, которые можно только описать, но не пересказать. Чтобы облегчить восприятие аналитического материала, приведём краткое содержание фильма (пересказ наш – Т.С.):

«Ночь на Лысой горе» открывается картиной пугала, которое треплет ветер, срывая с него шляпу, а затем и остальную одежду, так, что остается голый крест. По небу несутся облака, когда они немного развеиваются, видно очертания горы. Вновь пугало на ветру, на сей раз оно оживает и бросается вдогонку за унесенной шляпой, протягивает к ней руки-рукава, ловит и начинает неестественно кувыркаться. Вид сверху на землю, на маленькую церковь в лунном свете. По земле бегут чьи-то тени, они приближаются. Появляется скачущая лошадь. На миг все

³⁴⁰ Alexeïeff A. Une nuit sur le Mont Chauve // Solomon N., Just J. Entretien avec Alexandre Alexeïeff et Claire Parker. 1979.

³⁴¹ Mussorgski M. Eine Nacht auf dem Kanlen Berge (Une nuit sur le Mont Chauve). Vollendet und instrumentiert von N. Rimsky-Korsakow. Partitur-Ausgabe. Leipzig: Ernst Eulenburg, Paris: Verlag von Bessel & Co. CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #2*, Paris / Bois d'Arcy. 2 p.

³⁴² Bendazzi D. La matière dont les rêves sont faits // Alexeïeff: Itinéraire d'un Maître — Itinerary of a Master / G. Bendazzi (ed.). Annecy ; Paris, 2001. P. 22.

³⁴³ Ibid.

успокаивается, и из темноты вновь проступают очертания церкви. В кадре возникает демон, получеловек-полуживотное. Его голова превращается в голову птицы, демон прыгает по земле, наклоняется, так, что кончик клюва достает собственной тени, крутится. Опушка леса, на траве мелькают маленькие следы. Они убегают куда-то в поле, за изгородь. За ними появляются еще чьи-то, большие и черные. Маленькая белая фигура бежит через лес. Лицо ребенка крупным планом. Ребенок бежит через лес, на небе появляется множество черных теней, беспорядочные следы, ведьмы носятся на метлах. В цирке в горах луна появляется из-за склона и снова исчезает. Ветряная мельница крутится вокруг своей оси и вдруг рассыпается белыми брызгами. Они собираются и образуют лунный диск, который начинает метаться между горами. Морда гримасничающего демона и просящее лицо ребенка. Внутри цирка ведьмы водят хоровод. Все улетаются, остается одна мужская фигура, напоминающая пугало из первой сцены. По небу пролетают две ведьмы, одна белая, другая — черная. Они бьются друг с другом. Скачет белая лошадь, затем — черная, она падает и остается лежать на земле. Ведьмы смотрят издали, одна из них кланяется. Демоны скачут друг на друге верхом. Снова вид на землю сверху, из-под облаков. Баба-яга на метле, чьи-то тени. Земля сверху. Носятся призраки, один без головы. Он приближается, уже одетый в цилиндр, снимает шляпу в приветствии и швыряет ее, вместе с головой. Туман, из которого возникают привидения. Труп лошади пытается встать, поднимается, над ним кружатся вороны. Чьи-то рты клацают зубами. Очень быстро сменяются предыдущие образы: маски демонов, кружащихся вокруг лошадиного скелета, рассыпающаяся мельница, две ведьмы, скачущая белая лошадь, одиноко стоящий лошадиный скелет вновь падает. Церковь. Под удары колокола демоны исчезают. Рассвет, фигура пастуха, который входит в воду. Широкая река, лодка. Музыкант под деревом играет на дудочке.

Из этого описания видно, что для воплощения идеи «борьбы добра со злом», «дня с ночью» Алексеев сохранил общие контуры сюжета партитуры: разгул нечистой силы, который завершается с ударами колокола и наступлением утра. В поздних интервью Алексеев говорил, что выбранный интуитивно сюжет - «Вечер накануне Ивана Купала» - удивительным образом совпал с замыслом Мусоргского, о котором он узнал спустя много лет после создания «Ночи на Лысой горе».

В книге Джея Лейды о Мусоргском, он нашел упоминание о том, что композитор собирался назвать свое произведение «Иванова ночь». Из этого Алексеев делает вывод, что, работая над фильмом, он думал если и не совсем так, как Мусоргский, то в одном с ним направлении. При этом он признавался, что смысл некоторых эпизодов ему самому открылся лишь много лет спустя. Так,

мертвая лошадь, которая пытается встать — это прообраз его отца и несбывшихся надежд на то, что он остался жив; борющиеся ведьмы — старая и молодая — навеяны воспоминаниями о матери, которая очень сильно изменилась после исчезновения мужа; убегающий от дьявола мальчик в лесу — он сам в детстве, напуганный рассказами кухарки³⁴⁴.

Содержание «Картинок с выставки» еще меньше связано с программой фортепианного цикла Мусоргского. Алексеев хорошо знал историю создания этих пьес, видел картины Гартмана, вдохновившие композитора, однако отправной точкой для его собственной трактовки стала мысль французского музыковеда М. Марна о том, что «Картинки» описывают не выставку, а впечатления композитора от нее. В режиссерской разработке он цитирует Марна: «Мусоргский не покидает нас ни на минуту, появляясь с самого начала, в теме прогулки, композитор ... скорее говорит о своих эмоциях, чем о явлениях, их вызвавших»³⁴⁵. Продолжая эту идею, Алексеев предполагает, что, глядя на работы умершего друга, Мусоргский мог задуматься и о конечности своего собственного существования, и о том, что когда-нибудь от него тоже останется лишь «выставка» музыкальных картин³⁴⁶. Это становится главной темой мультфильма, который строится, как серия «картинок» из жизни Мусоргского.

Одним из основных источников сведений о композиторе Алексееву служила популярная монография французского музыковеда М. Марна «Мусоргский»³⁴⁷. Сравнивая описание жизни и творчества Мусоргского, в том виде, в котором она дана у Марна, и неизданные мемуары Алексеева, можно заметить много параллелей, которые наверняка не ускользнули от внимания режиссера. Так, они

³⁴⁴ Alexeïeff A. Une nuit sur le Mont Chauve // Solomon N., Just J. Entretien avec Alexandre Alexeïeff et Claire Parker. 1979.

³⁴⁵ Marnat M. Moussorgsky. Paris, 1962. P. 161. Alexeïeff A. Découpage technique d'un film d'animation sur deux ecrans d'épingles d'après la musique de Modest Moussorgsky. CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #3, Paris / Bois d'Arcy. P.1. Любопытно, что о том же пишут отечественные исследователи, в частности, Ю. Холопов и В. Бобровский.

³⁴⁶ Alexeïeff A. Découpage technique d'un film d'animation sur deux ecrans d'épingles d'après la musique de Modest Moussorgsky. CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #3, Paris / Bois d'Arcy. P. 2.

³⁴⁷ Marnat M. Moussorgsky. Paris, 1962.

оба происходили из не очень богатых семей, оба отличались хорошими способностями к языкам и прекрасно говорили по-французски, оба получили почти европейское образование (Мусоргский — в школе, которой «заправляли немцы», Алексеев — дома, сначала благодаря гувернанткам, потом - матери и ее подруге-француженке).

Как и у Мусоргского, первые музыкальные впечатления Алексеева были связаны с его матерью. В воспоминаниях он описывает эпизод, в котором она играла ему на ночь. Оба они рано потеряли отцов: отец Алексеева погиб, когда ему было всего четыре года, отец Мусоргского — когда ему исполнилось четырнадцать. Оба получили военное образование, но предпочли другую, творческую карьеру. При этом они были типичными автодидактами: не имея систематического музыкального образования, Мусоргский следовал примеру Балакирева и учился в процессе творчества, точно так же как Алексеев осваивал профессию театрального декоратора, гравера, режиссера-аниматора «на ходу», изобретая собственные техники и оттачивая индивидуальное видение. Марна пишет, что творчество «группы Пяти» (так во Франции называли Могучую кучку), а значит и Мусоргского, вписывалось в рамки «авангардных» течений в музыке³⁴⁸. То же самое можно сказать и об Алексееве, который, не причисляя себя ни к какому определенному направлению, все же указывал на близость своих взглядов к французским авангардистам «Парижской школы» (école de Paris).

Не ставя перед собой задачу проиллюстрировать биографию Мусоргского целиком, Алексеев выбрал те эпизоды, которые ему казались наиболее существенными — сцены из детства композитора. В фильм вошли только три пьесы - «Гном», «Старый замок», «Тюильри», которые чередуются с темой прогулки. У каждой из частей есть свой сюжет: «Гном» рисует детские страхи Мусоргского, «Старый замок» - воспоминание о его первом бале, «Тюильри» - его жизнь в кадетском корпусе. При этом в интервью, посвященном фильму, Алексеев

³⁴⁸ Marnat M. Moussorgsky. Paris, 1962. P.3.

признается, что он «идентифицировал себя с Мусоргским»³⁴⁹. В частности, в «Тюильри» он представлял себе «школу кадетов, которая была очень похожа на ту, которую я сам знал в Петербурге»³⁵⁰.

В других эпизодах можно также заметить сходство с отдельными фрагментами мемуаров режиссера. Так, черная кошка, с которой сражается Гном, была тем монстром, который когда-то страшно напугал маленького Сашу: засыпая, он увидел, как кошка сначала прыгнула на него, а потом ушла сквозь стену³⁵¹. Образ был настолько ярким, что Алексеев помнил его несколько десятков лет спустя. Кормилица, чье изображение рефреном проходит через всю картину, для Алексеева ассоциировалась с его няней, которая была неграмотной, и поэтому он читал ей сказки по вечерам³⁵².

Другой рефрен — образ матери, появляющейся то изображенной на портрете, то рядом с роялем, то в образе белой танцовщицы — подобен Прекрасной даме. Ее исчезновение в конце «Старого замка» совпадает с тем моментом, когда Мусоргский отправляется в кадетский корпус. В интервью Алексеев пояснял, что «в этом обществе [кадетов], исключительно мужском, ангельский образ Матери (в том числе, матерей мальчиков), был предметом публичного осмеяния, что доставило мне не мало горя в те времена, и я думаю, что чувствительный Мусоргский должен был испытать тот же шок отчуждения, который испытал и я, когда попал в мою военную школу»³⁵³. Сами кадеты — без лиц или с головами животных — достаточно красноречиво описывают отношение Алексеева к своим соученикам, ни с кем из которых у него не сложилось дружеских отношений.

«Три темы» продолжают образную линию «Картинок с выставки». Сюда вошли еще три пьесы из цикла Мусоргского - «Быдло», «Балет невылупившихся

³⁴⁹ Н. Arnault. «Tableaux d'une exposition» d'A. Alexéieff et C. Parker // *Cinéma pratique*. № 123. May — Juin 1973. P. 78.

³⁵⁰ Ibid.

³⁵¹ Alexéieff A. *Mémoires* («Oubli où Regret: les souvenirs d'un cadet de Saint-Petersbourg»). Undated. Fondation ArtExEast, Geneva. AAE AL-Ms-101. 255 p. P.60.

³⁵² Ibid. P. 80.

³⁵³ Н. Arnault. «Tableaux d'une exposition» d'A. Alexéieff et C. Parker // *Cinéma pratique*. № 123. May — Juin 1973. P. 74 — 82, P. 78-79.

птенцов» и «Два еврея: богатый и бедный». Видеоряд первой пьесы — русский деревенский пейзаж — сменяется панорамой из образов «Картинок с выставки», заключенных в отдельные рамки, как картины в галерее. Кульминация этого фильма — последняя часть, в которой Алексеев задает вопрос о ценности искусства: на двух чашах весов оказываются золотые монеты и ноты, символ прекрасного. Деньги перевешивают, и этот безрадостный финал, возможно, отражает настроение Алексеева последних лет жизни. В автобиографической сказке «Альфеони глазами Алексеева» он тоже говорит о герое, который продал душу Дьяволу, согласившись ради денег снимать рекламные ролики, и отказавшись от своего главного предназначения — делать фильмы на «доске, которая может явить все»³⁵⁴, на игольчатом экране.

Техника создания и визуальная эстетика фильмов

Алексеев признавался, что для него всегда имела огромное значение техника, с помощью которой он воплощал свои идеи. В статье «О важности приема» он сравнивает внутренний мир художника с хаосом, «оживленным беспорядочным движением», а производство искусства с «кристаллизацией отдельной части этого хаоса»³⁵⁵, которая требует огромных усилий. Техника — и есть та сила, которая подчиняет себе поток мыслей творца, она определяет скорость работы, необходимую степень концентрации, фактуру будущего произведения. Сознательный выбор техники, в большинстве случаев уникальной, был важнейшим этапом работы Алексеева при создании как иллюстраций, так и анимационных фильмов.

«Ночь на Лысой горе», «Картинки с выставки» и «Три темы» сняты с

³⁵⁴ Алексеев А. Альфеони глазами Алексеева // Александр Алексеев. Материалы к выставке графики и ретроспективе фильмов в рамках XIX Московского международного кинофестиваля. М., 1995. С. 38.

³⁵⁵ Там же. С. 16.

помощью игольчатого экрана, который Алексеев изобрел в 1932 году³⁵⁶. Он представлял собой раму с холстом, пронизанным несколькими тысячами иголок, при надавливании повторявших форму предмета. В качестве уплотнителя использовался воск. Сбоку располагался источник света таким образом, чтобы иглы отбрасывали тень. При максимальном давлении иглы полностью выступали с одной стороны экрана, а их тени находили друг на друга так, что получался насыщенный черный цвет. При уменьшении длины выступающей части иглы тени становились короче, между ними образовывались светлые участки, что давало различные оттенки серого. Регулируя длину тени, можно было получить любое изображение в цветовой гамме от насыщенного черного до чистого белого³⁵⁷. Такая тонкая нюансировка была не характерна для коммерческой анимации: необходимость рисовать тысячи картинок для одного фильма заставляла авторов делать их схематичными. Алексеев утверждал, что его принцип работы совсем иной — игольчатый экран дает одно изображение, но оно бесконечно изменчиво³⁵⁸.

Эта технология была очень трудоемкой, так как каждый кадр нужно было сначала «нарисовать», снять, потом внести необходимые изменения для создания следующего кадра и т.д. При таком способе работы были невозможны никакие исправления, а результат оставался невидимым по несколько недель. Другой особенностью метода являлось то, что он не оставлял никаких исходных материалов: все фазы движения сохранялись только на пленке. Возможно, поэтому работа с игольчатым экраном давала чувство исключительности происходящего, однократности действия, характерной для создания истинного произведения искусства, в противовес бесконечной «технической воспроизводимости» продукции массового кинематографа.

При том, что базовый инструмент, которым пользовался Алексеев во всех

³⁵⁶ Подробное описание экрана см.: Alexeïeff A. L'écran d'épingles // Le Technicien du film. № 27, 1957. P. 8–9. и Alexeïeff A. L'écran d'épingles // Le Technicien du film. № 28, 1957. P. 10–12.

³⁵⁷ Алексеев утверждал, что на игольчатом экран переход от черного к белому осуществляется через 22 оттенка серого цвета.

³⁵⁸ Alexeïeff A., Parker C. Révélation du dessin animé lyrique // Mouvement. No 2, 1933. P.8.

трех фильмах один, каждый из них раскрывает его новые возможности. Так, при создании «Ночи на Лысой горе» Алексеев стремился к тому, чтобы весь фильм состоял из последовательных метаморфоз одного изображения. В итоговом варианте картины поток превращений все же прерывается, в нем можно различить те моменты, когда режиссер начинает снимать с нового плана, однако в интервью Алексеев утверждает, что весь фильм был снят сразу начисто, без монтажных склеек, и в него не вошел только самый первый эпизод, оказавшийся неудачным, который пришлось переснять³⁵⁹.

При воспроизведении такая последовательная трансформация изображений оказывала на зрителя почти гипнотическое действие. Не случайно Алексеев отмечал, что после просмотра фильма, длившегося всего восемь минут, публике казалось, что прошло по крайней мере полчаса — настолько насыщенным был видеоряд, и настолько сильной концентрации внимания он требовал³⁶⁰.

Концепция фильма, как «единого изображения, изменчивого внутри самого себя», причудливые, сюрреалистические образы могли возникнуть как следствие общения Алексеева с писателями-модернистами. Известно, что его лучшим другом на протяжении многих лет был поэт Филипп Супо, один из основателей движения сюрреализма. Развертывание фильма можно сравнить с техникой «потока сознания» и «автоматического письма» (с той оговоркой, что, приступая к съемкам, Алексеев уже очень четко представлял фильм в своем воображении). Нечто похожее теоретик анимации П. Уэллс находит в «бессвязном кино» Э. Коля, где изображение складывается из линий, которые принимают форму того или иного персонажа или действия. Как замечает Уэллс, «подобные метаморфозы основаны на механизме, который выдвигает на передний план новые взаимосвязи, в буквальном смысле открывая конструкцию и деконструкцию, статику и эволюцию, изменчивость и взаимопроникновение. Такая образность действовала не как цепь визуальных трюков или шуток, но как кинетическая конструкция, полностью

³⁵⁹ Alexeïeff A. L'écran d'épingles // Le Technicien du film. № 28, 1957. P.10.

³⁶⁰ Ibid. P.12.

определяемая выбором аниматора, где взаимосвязь изображений была продиктована его личными особенностями, иногда исходя из очевидных ассоциаций, иногда подчиняясь чему-то из области его психологических или эмоциональных взаимодействий с данной визуальной системой»³⁶¹.

Конкретное изобразительное решение отдельных сцен из «Ночи на Лысой горе» вызывает ассоциации с более ранними гравюрами Алексеева. Например, идея человека с оторванной головой, который в фильме проходит несколько раз — из уже описанного «Бегства» Бова. Образ пугала в начале фильма напоминает фигуру человека с иллюстрации к роману «Адриен Мезюра». Лес, пытающийся схватить бегущего мальчика, нагромождения теней — мотивы из иллюстраций к «Братьям Карамазовым». Список визуальных аналогий можно продолжить. Алексеев нигде не говорит о том, что он осознанно прибежал к самоцитированию, однако признается, что время создания фильма было для него периодом, когда он «пытался осмыслить свои грезы»³⁶².

В «Картинках с выставки» Алексеев использовал два игольчатых экрана, большой и малый (в терминологии режиссера — VEC и NEC, старый экран и новый). Малый экран располагался между большим экраном и камерой на основании, позволявшем ему вращаться вокруг своей оси. Если NEC поворачивался фронтально к камере, он полностью закрывал VEC, а при повороте на 90 градусов становился невидимым в кадре, открывая его. Это давало возможность менять изображение на одном из экранов (либо полностью, либо частично при рисовании очередной фазы), пока другой находился в кадре. Кроме этого, вращающийся экран позволял использовать разные ракурсы. Используя эти особенности, Алексеев построил фильм как «диалог» двух экранов.

Самый изощренный с технической точки зрения эпизод «Картинок с выставки» — сцена бала, иллюстрирующая пьесу «Старый замок», которая была

³⁶¹ Wells P. *Understanding Animation*. London; New York, 1998. P.15.

³⁶² Alexeïeff A. *Bureau des rêves perdus / Jeu complet de retranscription* (30.10.1956) adressée à AA par Louis Mollion (22/02/1960). CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #12*Paris / Bois d'Arcy. P.15.

снята с использованием многократной экспозиции. Алексеев подробно анализирует этот фрагмент в статье, опубликованной в журнале *Cinéma pratique*³⁶³. Не останавливаясь на всех деталях съемки, отметим, что для того, чтобы получить конечную хореографическую композицию и эффект мерцающего, легкого движения танцовщиц, понадобилось наложение более 30 слоев изображения.

В отличие от «Ночи на лысой горе», «Картинки с выставки» обладают очень четкой внутренней структурой: она задается с самого начала благодаря чередованию изображений на двух экранах, относительной статичности изображения внутри одного кадра, использованию необычных ракурсов. Эффект, которого добивается режиссер, во многом противоположен «Ночи»: зритель не следит за метаморфозами объектов, а как будто разглядывает их с разных позиций, как картины в галерее.

Для «Трех тем» Алексеев также нашел особые технические приемы. Так, в первой пьесе («Быдло») он попытался максимально замедлить движение в кадре, взяв в качестве образца почти неуловимое движение теней от листьев, которое он наблюдал, глядя на стеклянный потолок своей студии. «Мигающее» изображение в «Двух евреях» было практическим применением его рассуждений о «другой половине» фильма и количестве фаз, необходимых для того, чтобы изображение воспринималось связным³⁶⁴.

Соотношение музыки и видеоряда

Как считает композитор Мишель Реверди, работа Алексеева с изображением близка композиторской: он использует приемы варьирования, обыгрывая метаморфозы разных элементов изображения, смены освещения и оттенков серого

³⁶³ H. Arnault. « Tableaux d'une exposition » d'A. Alexéïeff et C. Parker // *Cinéma pratique*. № 123. May — Juin 1973. P. 74–82, p. 78–79.

³⁶⁴ См. Alexeïeff A. L'autre moitié du film // *Le cinéma pratique*. №75, Mai-Juin 1975. P.114–121. Alexeïeff A. Pour et contre 24 phases par seconde // Original Tapuscrit avec références pour Bulletin de l'ASIFA, №№9–10, 1965. CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #15*Paris / Bois d'Arcy.

напоминают смены оркестровых тембров, ритмическое разнообразие музыки находит отражение в том, как картины переходят одна в другую, а также в наличии или отсутствии повторов³⁶⁵. При этом режиссер не стремится к буквальному зрительному воплощению всех особенностей музыки, а создает дополнительный пласт, который развивается параллельно звуковому. Как в случае книжной иллюстрации, картинка не пересказывает сюжет, а сжато передает ситуацию такой, какой ее увидел художник. Рассмотрим эти закономерности подробнее на примере фильмов «Ночь на Лысой горе» и «Картинки с выставки».

Говоря о форме *«Ночи на Лысой горе»*, исследователь творчества Мусоргского М. Сабинаина замечает, что это «лавина мотивов-вариантов, которые, кроме тональности, тембра и фактуры, непрерывно меняют свои контуры и ритм, порядок чередования, дробятся, то взаимно сближаясь, то отдаляясь»³⁶⁶. Общую схему произведения (в редакции Н. Римского-Корсакова, с которой работал Алексеев), можно представить как сложную трехчастную репризную с кодой. В каждом разделе развитие происходит за счет варьирования небольших тематических элементов, причем, помимо разного тембрового и фактурного решения, отмеченного Сабинаиной, нагнетание напряжения достигается за счет постоянного изменения метроритмической структуры с помощью приемов дробления и дробления с замыканием. Помимо принципов варьирования, Мусоргский прибегает к комбинаторике. Так, в кульминационном разделе «Ночи» он достигает очень большой плотности «событий», сочетая короткие тематические мотивы из всех предыдущих разделов.

Эти особенности музыки отчасти осознавались Алексеевым: «Мне показалось, что Мусоргский изобретал что-то вроде короткой фразы, которую он повторял, иногда усложняя, иногда добавляя к ней нечто, похожее на суффиксы

³⁶⁵ Reverdy M. De la Musique, des Images, de la Musique d'Images // Alexeïeff: Itinéraire d'un Maître — Itinerary of a Master / G. Bendazzi (ed.). Annecy ; Paris, 2001. P. 62–76.

³⁶⁶ Сабинаина М.Д. М.П. Мусоргский // Келдыш Ю.В., Корабельникова Л.З., Левашев Е.М., Сабинаина М.Д. История русской музыки в 10 томах. Том 7: 70-е–80-е годы XIX века. Часть первая. М.: Музыка, 1994. С. 247.

или приставки. Эта фраза повторялась то у медных духовых, то у деревянных, то у струнных. Затем я придумал систему рисунков — назовем ее «хореографикой» - которые я делал на миллиметровой бумаге. Слушая музыку и глядя на серию полос, прикрепленных кнопками к стене, я смог, с помощью Клер, определить продолжительность той или иной «фразы» (Я не знаю, насколько самого Мусоргского вдохновлял [вербальный] язык, возможно, эта закономерность — чистое совпадение)³⁶⁷. С помощью схем Алексеев смог измерить продолжительность звучания каждого элемента с точностью до 1/24 доли секунды (1 кадра)³⁶⁸.

Сохранилось всего несколько страниц алексеевской «партитуры», остальная часть сгорела во время пожара в его парижском ателье, который случился в начале 1940-х. Это листы кальки, с которой рисунок переносился на миллиметровку, на каждом помещается от пяти до семи строк, заполненных условными знаками. Так как количество строк не совпадает с количеством звучащих пластов, а также, потому что внутри одной строки может быть несколько разных типов линий, можно предположить, что эти схемы нужно читать не по вертикали, как партитуру, а по горизонтали.

Наиболее понятна первая страница (*рис. 49*). Волнистая линия карандашом наверху первой строки означает первые два такта партитуры, с движением триолями в верхнем регистре. Следующие восемь точек — угловатый ход струнных в низком регистре, восемь четвертей (тт. 3-4). За ними следуют две дуги неправильной формы — очевидно, это взлеты струнных и духовых (тт. 5-6). Затем вся фигура повторяется (тт. 7-11). Восьмые, на фоне которых появляется тема тромбонов и туб, вновь зафиксированы волнистой линией. Сама тема, изложенная крупными длительностями, представлена горизонтальными штрихами, длина и количество которых приблизительно отражают ритмический рисунок темы (тт. 12 — 25). Завершающие данное построение отрывистые аккорды и предшествующая

³⁶⁷ Bendazzi D. La matière dont les rêves sont faits // Alexeïeff: Itinéraire d'un Maître — Itinerary of a Master / G. Bendazzi (ed.). Annecy ; Paris, 2001. P. 24.

³⁶⁸ Alexeïeff A., Parker C. Révélation du dessin animé lyrique // Mouvement. No 2, 1933. P. 7-8. P. 8.

им триоль четвертями изображены в виде фигуры из трех коротких штрихов и двух длинных перечеркнутых (тт. 24-25).

Связующий элемент к повтору всего первого раздела передан волнистой линией (тема изложена восьмьюми), при этом запись отражает усиление динамики звучания к концу фразы: три аккорда с форшлагами, последний из которых заканчивается трелью, нарисованы более жирно, крупно, с помощью того же символа, что и тираты вначале, это три дуги неправильной формы, последнюю продолжает мелкая волнистая линия. Повтор первого построения зафиксирован с помощью тех же символов. «Долбящая» тема струнных, четвертями, зарисована короткими штрихами, по которым можно угадать и ее мелодический контур (тт. 61-67).

Новый двутактовый танцевальный тематический элемент, который повторяется у разных групп инструментов, изображен, как дуга, продолжающаяся волнистой линией. Видимо, таким образом Алексеев выделял его синкопированное начало и короткие мотивы мелкими длительностями в конце. Количество этих фигур совпадает с числом проведений мотива, *diminuendo* в конце построения выражается в уменьшении крупности фигур и более тонкой линии. Завершающий раздел аккорд, который выдерживается три такта, записан длинным отрезком, нанесенным с минимальным нажимом карандаша (тт. 68 — 81).

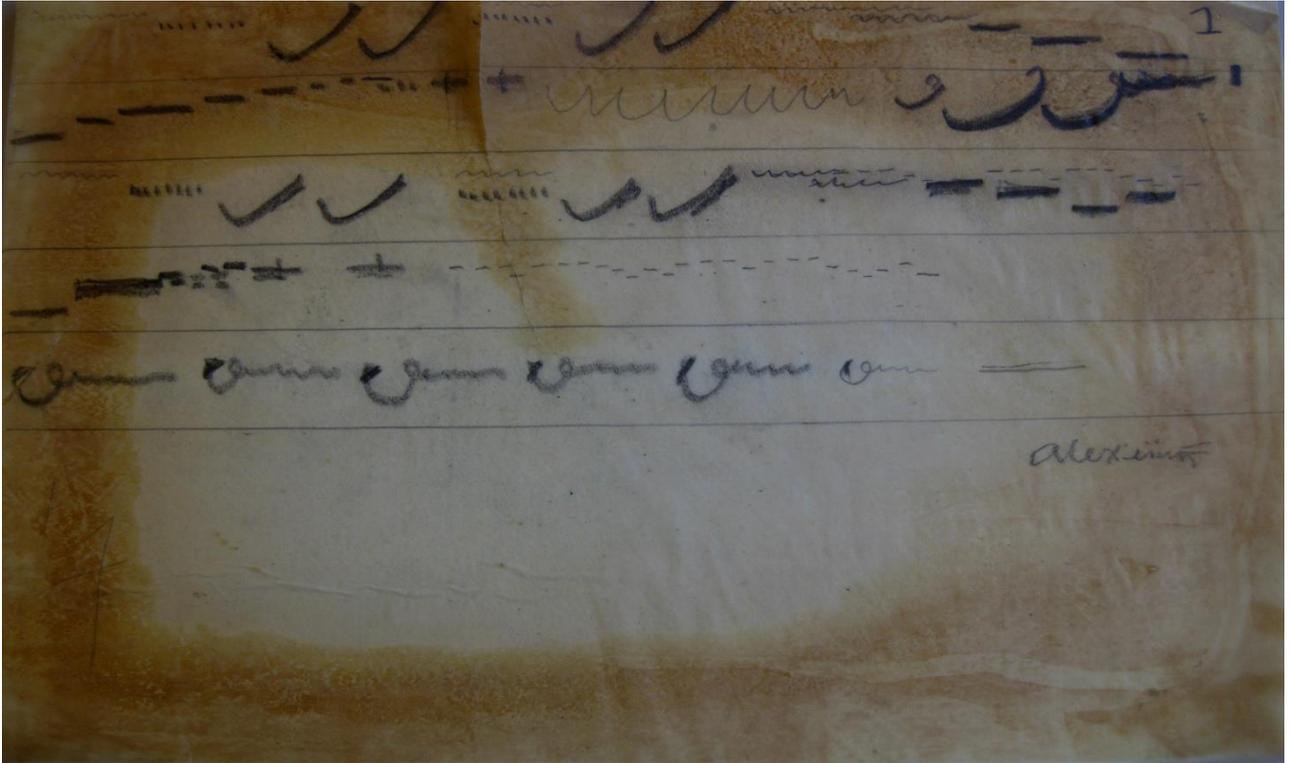


Рис. 49. Первая страница партитуры, созданной Алексеевым для экранизации «Ночи на Лысой горе»³⁶⁹

Таким образом, одна страница схемы вмещает тт. 1-81 партитуры. В ней зафиксированы все тематические элементы, количество проведений, приблизительное соотношение длительностей, динамика, наиболее яркие черты мелодического контура, окончание фраз. Из изображения можно понять, что этот эпизод включает в себя несколько элементов: два повторяющихся больших построения, которые имеют немного различное завершение; новый короткий тематический элемент, который повторяется несколько раз при затухающей динамике; завершающий аккорд, знаменующий собой состояние покоя.

То, как логика музыкального развития влияет на структуру видеоряда приведенного эпизода, можно наглядно представить с помощью таблицы (*таблица 1*). В четырех столбцах собрана информация о продолжительности фрагмента, его положении в партитуре, тематическом материале, сопровождающем его изображении. В колонке тематизма большими буквами обозначены крупные

³⁶⁹ CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #2*, Paris / Bois d'Arcy.

построения, маленькими — мотивы, цифрами — количество тактов. В графе видеоряд большие буквы означают эпизоды, снятые одним планом. Так как на игольчатом экране движение создается путем бесконечной трансформации предыдущего изображения, границы между планами здесь могут создаваться также за счет начала съемки «с чистого листа», то есть, с нового исходного изображения. Смена планов создает ритм фильма.

Таблица 1. Соотношение музыки и видеоряда в «Ночи на Лысой горе» (1933)

Такты	Тематический материал	Видеоряд
Без сопровождения		Титры
1 — 25	A aab 6+5+14	A Пугало, ветер треплет его одежду. Срывает и уносит шляпу, затем остальную одежду, оставляя голый крест. По небу несутся облака
26 — 35	B с 4+6	B Темное небо. Из тумана появляются очертания горы
36 — 60	A1 a1a1b1 6+5+14	A1 Пугало, ветер треплет его одежду. Срывает и уносит шляпу, затем остальную одежду. Костюм пугала устремляется за шляпой, протягивает руки-рукава, пытаясь поймать ее, хватает, надевает туда, где должна быть шея, неестественно изгибается и начинает крутиться колесом

61 - 67	С d 3+3	В1 Вид на землю сверху, облака, церковь
67 - 81	D e 2+2+2+2+2+2+3	С По земле бежит стая каких-то животных, план повторяется дважды С Та же стая, только ближе, теперь животные напоминают волков D Черная лошадь выскакивает из-за горизонта D Скачущая лошадь крупным планом, кадр повторяется трижды В2 Из темноты появляются очертания церкви

Как видно из таблицы, строение видеоряда соотносится с музыкальными структурами, но вносит в них дополнительные нюансы. Так повторяющийся эпизод, обозначенный буквами А и А1 в изобразительном плане имеет свое драматургическое развитие. Небольшие связки между повторениями и последним тематическим элементом образуют подобие визуального рефрена. Заключительный эпизод — самый дробный, как в партитуре, так и на видео. Быстрая смена планов, завершающаяся видом церкви, создает ощущение «дробления с замыканием». При этом последний план видео начинается еще во время повторений мотива из двух тактов и длится целых семь тактов, благодаря чему создается эффект длительной остановки, покоя, вечности, которую и символизирует храм.

На уровне формы в целом Алексеев выстраивает свою систему образов-рефренов, которые появляются как в сочетании с определенным тематизмом, так и образуя свою линию развития. Например, идея бегства, заданная в эпизоде со стаей и скачущей лошадью, в дальнейшем развивается в сцене, где маленький мальчик бежит через лес, и в эпизоде, где навстречу друг другу скачут белый и черный кони, в последнем случае — на фоне исходного двутактового мотива в сочетании с

тематическим элементом из среднего раздела (тт. 220 — 231). Реприза формы становится новым витком развития видеоряда: вместо одного пугала на экране проносятся уже толпы теней. Сам этот образ получает продолжение в виде демона, который отрывает собственную голову. Переход к коде осуществляется через статичный образ церкви, образуя арку к окончанию первого раздела.

Таким образом, взаимодействие музыки и видеоряда осуществляется по принципу *контрапункта*. При этом музыкальный материал помогает обнаружить закономерность в развертывании потока зрительных образов, объединяя их в тематические линии, а видеоряд в свою очередь скрадывает дробность музыкальной структуры, не нарушая ее внутреннюю логику.

«*Картинки с выставки*» М. Мусоргского — фортепианный цикл, где «пьесы-картины» чередуются с темой прогулки, которая выполняет роль рефрена, и сама варьируется на протяжении произведения, образуя отдельную сквозную линию развития. В анимационном фильме Алексева «*Картинки с выставки*» использована часть цикла от начала и до пьесы «Тюильри». Взаимодействие музыки и видеоряда здесь можно проследить на нескольких уровнях.

На уровне формы в целом режиссер сохраняет ясное разделение «Прогулки» и отдельных эпизодов, делая это не только сюжетно, но и с помощью исключительно кинематографических средств. С точки зрения содержания в «Прогулках» разворачивается главная линия мультфильма, связанная с взрослением Мусоргского и его расставанием с домом. Первое проведение можно сравнить с прологом, помимо титров здесь проходят основные темы-образы фильма: Дом, портреты Матери композитора и его Кормилицы, фольклорные мотивы в виде вращающихся виньеток. Вторая прогулка рисует сцену в гостиной, где мать Мусоргского должна играть на фортепиано перед гостями дома; третья — отъезд в Санкт-Петербург. Анимационное решение «Прогулки» всегда основано на «диалоге» двух игольчатых экранов, один из которых статичен, а другой подвижен. У каждого из них есть своя линия развития, а их взаимодействие Алексеев сравнивает с приемом параллельного монтажа. Видеоряд к трем пьесам образует три контрастных эпизода-воспоминания, в которые, однако, вкрапляются

отдельные реминисценции «Прогулок». Таким способом Алексеев, по-видимому, интерпретировал мысль Марна о том, что все «Картинки с выставки» представляют собой вариации на одну-единственную тему «Прогулки».

Если на этом самом общем уровне сопоставить музыку и изображение в одной таблице, то становится очевидным, что помимо чередования «Прогулки» и программных пьес, форму мультфильма определяют и другие закономерности (таблица 2).

Таблица 2. Драматургия «Картинок с выставки»

Музыка	Прогулка	Гном			Прогулка 2	Старый замок					Прогулка 3	Тюльри			
Видеоряд	Титры, образы-рефрены (Дом, Кормилица, портрет Матери, виньетки)	Сцена в избе	Виньетка из Прогулки	Сцена в избе (продолжение)	Сцена в гостиной	Танцовщица	Виньетка	Лес	Белая танцовщица	Виньетка	Сцена бала в сочетании с эпизодами в гостиной (Прогулка 2)	Отъезд	Калетский корпус	Окончание Прогулки 2	Виньетка

Появление изображений-виньеток как между частями, так и внутри них, заставляет подумать о различных графических элементах оформления книги (собственно иллюстрациях, виньетках, разделяющих главы, специальных шрифтах, отмечающих их начало и т. д.). Кроме того, сам режиссер сравнивал повторяющиеся изображения со словами-рефренами в поэзии или прозе, которые создают ее ритм.

Проблема ритмической организации произведения для Алексеева была одной из основных. При создании книжных иллюстраций он оставлял за собой право контроля за размещением изображений внутри текста. Так, перед началом работы на «Доктором Живаго» Алексеев в письме издателю предлагал разные ритмические комбинации текста и гравюр³⁷⁰:

texte texte image image image image texte

или

texte image texte texte texte image texte texte texte image

или

texte image texte image texte image texte texte texte

³⁷⁰ Alexeïeff A. Lettre à Monsieur Jean-Pierre Rosier. 12 janvier 1959. // Fondation ArtExEast, Geneva. AAE AL-MS-201.

При иллюстрировании музыкального произведения ритм фильма (смена планов разной продолжительности, визуальные повторы) соотносится с формой музыкального произведения: продолжительностью построений, цезурами, тематическими повторами. Как и в «Ночи на Лысой горе», Алексеев сознательно создает *контрапункт* к музыкальному развитию. Так, первая «Прогулка» написана в трехчастной форме: первая часть (тт. 1 — 8) — два проведения темы (одноголосный «запев» и аккордовый «припев»); середина (тт. 9 — 21) — мотивное развитие элементов темы; реприза (тт. 22 — 24) — заключительное аккордовое изложение материала темы. Форма видеоряда отличается от музыкальной формы, хотя и отражает ее некоторые черты. Характерное для начальных проведений темы чередование сольного и аккордового изложения проявляется в чередовании контрастных элементов изображения: титров, выполненных на большом экране, и вращающихся «виньеток» в виде люстр на малом. Однако их смены не совпадают с членением музыкальных фраз: на начальный четырехтакт приходится три смены изображения, на следующий — еще три. Чередование титров с виньетками продолжается в начале середины (тт. 9 — 12), однако ритм фильма становится быстрее: за время звучания двух тактов музыки изображение сменяется 4 раза, чтобы потом на целых два такта «застыть» на титре с фамилиями авторов.

Начиная с 13 такта, происходит развитие отдельных элементов темы прогулки. Видеоряд, по-прежнему построенный на чередовании двух экранов, также становится более динамичным. При этом вместо одинаковых «виньеток» на малом экране появляются дом Мусоргского в разное время года, портрет Кормилицы, он же в трехмерном варианте. На Большом экране изображен рояль и рамка на пюпитре, в которой последовательно проступают Дом, портрет Матери Мусоргского, Кормилица. Начиная с 18 такта и до конца пьесы, Алексеев вновь чередует вращающуюся «виньетку» на Малом экране со статичным изображением на Большом, где изображена сцена в гостиной. Наглядно соотношение музыки и видеоряда представлено в таблице 3:

Таблица 3. «Картинки с выставки» Прогулка 1

Такты партитуры	Тематический материал	Видеоряд
Закадровый текст, комментарий А. Алексеева		Стоп-кадры из мультфильма
1 — 2 (первые 2 доли)	Начало из тишины. а1а2 Тема прогулки (одноголосное проведение и с сопровождением)	Первый титр
2 — 3		Виньетка: Вращающаяся люстра (плоская, плоская, светлая на темном фоне), 4 поворота
3 (с последней доли) - 4		Второй титр
5 — 6 (первые 2 доли)	а3а4 Вариант темы прогулки (одноголосное и аккордовое проведения)	Третий титр
6 — 7 (первые 3 доли)		Вращающаяся люстра (плоская, темная на светлом фоне), 2 поворота
7 — 8		Четвертый титр
9 (три доли)	а5 Развитие темы прогулки (1-й двутакт)	Пятый титр
9 — 10 (1 доля)		Вращающаяся люстра (плоская, светлая на темном фоне), 2 поворота
10 (2-3 доли)		Шестой титр
10 — 11 (первая доля)		Люстра
11 — 12	Развитие темы прогулки (секвенция из двух звеньев на материале т.9)	Седьмой титр (Алексеев - Паркер)
13 (4 доли)	тт. 13 — 21 — развитие на основе вычленения отдельных мотивов темы, обыгрывание различной длины мотивов (4 доли, 2 доли...)	Дом (постепенно проступающая картина в раме)
13 (2 доли) — 14 (2 доли)		Дом на НЕС, вращающийся, зима
14 (3 и 4 доли)		Портрет Матери Мусоргского в раме
14 (5 и 6 доли) — 15 (1 и 2 доли)		Дом на НЕС, вращающийся, лето
15 (2-3 доли)		Портрет Кормилицы в раме

15 — 16 (4 доли)		NEC, вращающийся портрет Кормилицы
16 — 18		NEC, вращающийся портрет Кормилицы (трехмерный)
18 (последняя доля) — 24		Вращающийся NEC на фоне большого экрана. С каждым поворотом изображение Кормилицы на NEC постепенно трансформируется в люстру-виньетку, а на большом экране изображена сцена в гостиной.
тт.21 — 24 реприза		

Вторая «Прогулка» (таблица 4), разделяющая пьесы «Гном» и «Старый замок», продолжает первую. Действие на двух экранах развивается параллельно. На Большом изображении вновь представляет «картину в картине»: на пюпитре рояля появляется уже знакомая рамка, в которой нарисована сцена в гостиной. С каждым поворотом Малого экрана в ней появляются новые элементы: зажигается свет, открывают крышку рояля, приходят гости и т.д. На Малом экране видно, что происходит в это время снаружи: дом, засыпанный снегом, заглядывающие в окна звери из леса, окружающие его деревья. Ритм чередования экранов опять лишь частично совпадает с логикой музыкального развития. Первый четырехтакт сделан в том же соотношении два к трем, что и начало первой прогулки, в тт. 4 — 10 ритм фильма ускоряется, а в последнем он становится рекордно насыщенным за счет смены трех разных планов на Большом и Малом экранах (вид раскрытого рояля, общий план пианистки в белом, вероятно, Матери Мусоргского, и завершающий кадр с овальным портретом Матери на пюпитре).

Таблица 4. «Картинки с выставки». Прогулка 2

Такты	Тематический материал	Видеоряд
1	aa1 Тема прогулки сольно и	VEC. Картина с изображением гостиной на

	аккордами	рояле
2 — 3		НЕС. Дом Мусоргского, зима
4		ВЕС. В гостиной зажигают свет
5 — 11	A2a3a4+a5 (начало)	ВЕС. В гостиной зажигают свет
		НЕС. Дом Мусоргского, зима, окна освещены
		ВЕС. Гостиная, люди
		НЕС. Дом Мусоргского, зима, окна освещены, появляются животные из леса
		ВЕС. Гостиная, люди
		НЕС. Дом Мусоргского, зима, окна освещены, еще звери
		ВЕС. Гостиная, люди
		НЕС. Дом Мусоргского, зима, окна освещены, еще звери
		ВЕС. Гостиная, люди
		НЕС. Дом Мусоргского, зима, окна освещены, еще звери
		ВЕС. Гостиная, люди
		НЕС. Дом Мусоргского, зима, окна освещены, звери заглядывают в окна, лес
		ВЕС. Гостиная, люди
		НЕС. Дом Мусоргского, зима, окна освещены, звери заглядывают в окна, лес становится гуще
12	a5 (окончание)	ВЕС. Раскрытый рояль

		NEC: пианистка в белом перед роялем (общий план)
		VEC: овальный портрет Матери Мусоргского на пюпитре рояля, уход в черное

Третья «Прогулка» длится всего 8 тактов (период повторного строения, включающий два проведения темы), и изображения на двух экранах равномерно сменяются через каждые две четверти. Путешествие символизируют запряженная лошадьми телега, поезд, вагоны, виды Петербурга, помещенные на вращающийся Малый экран. Все элементы, связанные с домом, находятся в рамке на Большом экране: это ворота, удаляющаяся усадьба, баба в поле.

Взаимодействие музыки и движущихся иллюстраций Алексеева в каждом из эпизодов тоже имеет свои особенности. Пьеса «Гном» отличается ярким контрастом тематических элементов, достаточно определенным характером движения в каждом из них и ясностью границ между построениями. Ее форму можно определить, как сложную трехчастную репризную, появление в середине тематического элемента из начала пьесы заставляет воспринимать его, как некий рефрен, проходящий через все произведение.

Из *Таблицы 5* видно, что Алексеев при работе над монтажным планом четко следует границам внутри музыкальной формы, однако в плане содержания трактует ее по-своему. Так, кульминацией эпизода оказывается заключительная сцена, где Гном сражается с Черной кошкой, которая приходится на музыку репризы и коды. Здесь режиссер пользуется приемом параллельного монтажа, смены планов происходят вместе с нисходящими аккордами, к концу фильма ритм ускоряется.

Начальный изломанный мотив восьмьюми, оканчивающийся остановкой на выдержанном звуке, в тт. 1 — 18 и тт. 29 — 37 иллюстрируется одними и теми же образами Сирены, Птицы в клетке, Гнома и Черной Кошки (что совпадает с его функцией начального периода и репризы простой двухчастной формы), а в

середине пьесы сначала ассоциируется с Гномом (тт. 45 — 46), а потом иллюстрируется виньеткой с изображением Кормилицы, как в «Прогулке» (тт. 58 — 59). Контрастная середина выполнена с помощью двух экранов и сопровождается появлением нового персонажа, Кормилицы, и цепью загадочных превращений, которые происходят в избе. Следуя за равномерным движением октав, напоминающим тяжелые шаги (авторская ремарка — *rosso meno mosso, pesante*), Алексеев использует такие же резкие, прерывистые движения камеры при панорамировании, приближении и удалении изображения.

Таблица 5. «Картинки с выставки» Гном

Такты партитуры	Тематический материал	Видеоряд
1 — 6	A (aaa1)	Первое появление сирены
7 — 10	изломанный мотив восьмыми, оканчивающийся длинной нотой, повторяется дважды + тот же мотив со скачками в конце	Клетка с птицей, на фоне которой проступает черный кот
11 — 13	A1 (aa1)	Яйцо крупным планом
14 — 18		Из яйца появляется Гном
18 — 28	B нисходящее движение аккордами	Гном прыгает по клавиатуре рояля, падает в конце
18 — 28 (реприза)	B (в динамике <i>mp</i> , с <i>dim.</i> и замедлением)	Прыжки гнома, в конце зависает в воздухе
29 — 35	A1	Клетка с птицей
36 — 37	Окончание A1, секундовый нисходящий мотив из двух звуков, <i>sf</i>	Общий план: клетка с птицей на рояле, Гном лежит на клавиатуре, появляется черная кошка
38 — 44	C Замедление темпа, равномерное движение половинными и четвертями	НЕС с изображением Сирены постепенно закрывает большой экран; шаги совпадают с музыкальными длительностями, с каждым

		изображение на NEC трансформируется (сирена превращается в птицу, затем — в лошадку, которую оседлал гном)
45 — 46	a	NEC. Эпилептический припадок (Гном падает с лошади на стол к Кормилице и разбивается на части)
47 — 55	B1a	VEC. Гном пытается собраться, наложение сначала на фоновое изображение сирены, затем — Кормилицы в избе
56 — 57	в	Вращающаяся Кормилица на NEC
58 — 59	a	Вращающаяся Кормилица на NEC, трехмерная
60 — 72	C сс1 Нисходящее движение половинными и четвертями + захватывает начало B2 (трель в низком регистре)	VEC. Сцена в избе: Панорама на Кормилицу, наезд «рывками» с Кормилицы на печь Постепенный отъезд Появление Сирены из окна Сирена в клетке
73 — 77	B2	Общий план: Сирена в клетке и черный монстр на полу
78 — 81		Клетка с птицей крупным планом
82 — 83		Монстр около решетки клетки, крупно
84 — 85		Появляется Гном
86 — 87		Монстр
88 — 89		Гном атакует
90 — 91		Монстр превращается в

		черную кошку
92 — 94		Гном растет
95 — 99	D кода, стремительный восходящий пассаж восьмыми	Кошка убегает и исчезает. Пустая клетка на столе в пустой кухне

«Старый замок» - самый поэтический эпизод фильма. Его ритм определяет не столько смена планов, которая также не везде совпадает с границами построений внутри формы, что представлено в Таблице 6, а равномерное «вальсирование» фигур и предметов внутри кадра. Алексеев и Паркер выстраивают сложную хореографическую композицию, в которой несколько слоев изображения накладываются друг на друга. В качестве «единицы» движения они берут продолжительность звучания одного целого такта или его половины, которая в данном случае равняется 32 или 64 кадрам. Именно столько длится один цикл движения танцовщицы. В качестве исходного материала для работы были сняты 8 циклов с разными фигурами, каждая из которых имела свое условное обозначение. В дальнейшем их можно было комбинировать, сочетать наложение нескольких циклов с панорамированием, изменением крупности изображения и т. д., что легло в основу драматургического развития фильма. В заключении этого эпизода режиссер также использовал выразительные возможности чередования динамики и статики: в коде, когда мелодия прерывается паузами, движение в кадре тоже останавливается.

Таблица 6. «Картинки с выставки» Старый замок

Такты	Тематический материал	Видеоряд
1 — 18	A	«Море» (4 «волны»)
19 — 28	RaRa	Танцовщицы
29 — 31	B bb	НЕС Кормилица (трехмерная)
31 (последняя восьмая) — 40		Лес

41 — 44 (первая половина такта)		Монстр исчезает
44 — 46		Лес
47 — 49	R	Пустынный пейзаж
50		Дерево
51 — 54	A1	1-я танцовщица
55 — 65		1-я танцовщица + месяц
66 — 68		Люстра
69		Эпизод из прогулки VEC: гостиная — NEC: зимний дом и два зверя — VEC: гостиная
70 — 72	A1	Бал, наложение 3х групп танцовщиц
73		Эпизод из прогулки VEC: гостиная — NEC: зимний дом и три зверя — VEC: гостиная
74 — 77		Бал, танцовщицы с панорамой и наездом
78 — 79		Эпизод из прогулки VEC: гостиная — NEC: зимний дом и четыре зверя (два поворота NEC)
80 — 86		Бал: на фоне танцовщиц мужик с бубном, коза, обезьянка
87		Эпизод из прогулки: VEC: гостиная — NEC: зимний дом, звери, лес — VEC: гостиная
88 — 89	Кода	Крупные танцовщицы на первом плане + танцор (темный)
90		Все замирают
91 — 92		Танцовщицы, танцоры, мужик с бубном
93		Замирают

94		Снова кружатся
95		Эпизод из прогулки: VEC: гостиная — NEC: зимний дом, звери (взгляд из глубины леса) — VEC: раскрытый рояль
96 — 100		Крупные танцовщицы и танцоры, все кружатся
101		Замерли, проходит монстр
102		Начали кружение, замерли, монстр
103		Замерли, вновь закружились
104 — 105		Монстр встает на задние лапы, танцовщица на первом плане исчезает
106 — 107		Пустынный пейзаж, кружится месяц

В основе «Тюильри» лежит такое же чередование изображений на двух экранах, как и в «Прогулке», а смены эпизодов четко следуют за сменой разделов музыкальной формы. Маршевые элементы в основной теме отражены в движениях марширующих кадетов, а минорная окраска среднего эпизода находит воплощение в сюжете, согласно которому герою снится, что его дом сгорел.

Таким образом, как и в «Ночи на Лысой горе», видеоряд к «Картинкам с выставки» образует *дополнительный пласт (контрапункт)*, который отражает отдельные закономерности драматургического развития и музыкальной формы произведения, но вносит в него дополнительные элементы, благодаря сложной системе визуальных повторов и использованию двух игольчатых экранов.

Европейская экспериментальная анимация первой половины XX века развивалась в русле тех же эстетических и философских тенденций, которые определили облик авангардной живописи этого периода. Продолжая поиски таких

художников как В. Кандинский, П. Клее, М. Чюрленис, Л. Сюрваж, Б. Корра, А. Джинна и других, рассмотренные нами режиссеры, каждый по-своему, решали сложную эстетическую задачу создания *новаторского аудиовизуального произведения*, которое объединяло бы в себе достижения классической музыкальной культуры и новейшей живописи. Всех режиссеров, творчество которых было рассмотрено в диссертации, объединяют несколько фактов. Во-первых, все они начинали свой творческий путь под влиянием художников-авангардистов, будучи лично знакомы со многими из них. Во-вторых, все они имели, как минимум, начальное музыкальное образование. Знание основ музыкального языка и личный исполнительский и слушательский опыт дали им необходимый инструментарий, который они использовали при создании анимационных лент. При этом каждый автор опирался на собственную стратегию создания *«визуальной музыки»*.

Наиболее близки в своих исканиях были В. Эггелинг и Х. Рихтер. Их эстетическая концепция вырабатывалась ими совместно и основывалась на прямом переносе музыкальных композиционных приемов и формальных закономерностей в область анимации. В частности, в «*Диагональной симфонии*» Эггелинг воспроизвел *структуру сонатной формы* и использовал такие приемы развития как *мотивно-тематическая работа* и *контрапунктические преобразования* визуального материала. Рихтер в фильме «Ритм» также опирался на *полифонические приемы*, интерпретируя их с учетом возможностей экранного медиа, в частности, выразительного воздействия сопоставления позитивного и негативного изображения или 3D-эффекта, достигаемого с помощью движения фигур вглубь экрана.

В. Руттман был приверженцем *синестетического подхода* к созданию аудиовизуального произведения, о чем говорит его стремление обогатить абстрактный видеоряд музыкальным сопровождением. Несмотря на технические сложности, в своем дебютном фильме *Lichtspiel op. I* он пытался достичь единства звуковой и зрительной составляющих фильма с целью усилить его психологическое воздействие на слушателя, о чем говорит его индивидуальная

работа с композитором и исполнителями. При этом, как и в случае Эггелинга и Рихтера, можно заметить, что драматургия фильма Руттмана обусловлена музыкальными формальными закономерностями.

О. Фишингер исследовал возможности, которые открыла технология синхронной записи и воспроизведения звука. Будучи заинтересованным в установлении контакта с аудиторией и распространении его работ за пределами авангардного круга зрителей, Фишингер обращается к стратегии, которая во многом пересекается с опытом голливудской анимации: он использует тот же круг классических музыкальных фрагментов, а при подготовке видеоряда опирается на принципы аудиовизуального *синкреза* и *визуализации музыкального жеста*. Однако данный подход был не единственным: вершиной творческого пути режиссера можно считать анимационный фильм «Движущаяся живопись №1», где изображение и музыка развиваются параллельно, реализуя принцип *аудиовизуального контрапункта*. В отличие от ранних работ, «Движущаяся живопись» не имела успеха у массовой аудитории и не сразу была принята даже в авангардных кругах, что показывает непосредственную взаимосвязь между принципом соотношения музыки и видео и восприятием фильмов.

Принцип аудиовизуального контрапункта становится ведущим в работах А. Алексеева, для которого работа с классической музыкой была способом *диалога с прошлым*. Анимационные фильмы на музыку М. Мусоргского составляют отдельный смысловой пласт в творчестве режиссера. Выбирая фигуру композитора в качестве собственного альтер-эго, Алексеев через эпизоды его биографии говорит о себе. Тематическое единство замысла и единство техники исполнения (игольчатый экран) позволяет рассматривать «Ночь на Лысой горе», «Картинки с выставки» и «Три темы» как некий *сверхцикл*, создававшийся Алексеевым на протяжении всей жизни. При этом особенности его подхода к работе с музыкальным материалом определяются его опытом книжного иллюстратора. Точно так же, как при создании гравюр к тексту, Алексеев обогащает его дополнительными ассоциациями, предлагает собственное композиционное решение, расставляет новые ритмические акценты. Работая над видеорядом к

анимационным фильмам, режиссер усложняет музыкальную композицию. На смысловом уровне это происходит за счет автобиографических деталей, которые встраиваются в программу произведения, на уровне формы и драматургии — за счет несовпадения границ эпизодов фильмов и разделов музыкальной формы, а также использования визуальных рефренов, имеющих собственную линию развития. Таким образом, в лентах Алексева звуковая и визуальная составляющие фильма взаимно обогащают и усиливают друг друга.

Заключение

Классическая музыка является не просто узнаваемым элементом анимационного саунда, но и важным смысловым и организующим компонентом рассмотренных фильмов. При этом анализ особенностей выбора и интерпретации фрагментов из музыкальной классики в традиционной и экспериментальной анимации, позволяет сделать ряд выводов.

Развитие искусства анимации в первой половине XX века осуществлялось в рамках двух основных направлений — экспериментального и коммерческого. Первое было представлено, в основном, работами отдельных европейских авторов, таких как В. Эггелинг, Х. Рихтер, В. Рутгман, О. Фишингер, А. Алексеев. Второе — голливудской продукцией, в частности, анимационными сериалами студий Warner Brothers, MGM, Walt Disney Productions и др. Несмотря на то, что эти две области существовали независимо друг от друга, круг фрагментов, заимствованных из классических музыкальных произведений, к которому обращаются режиссеры, оказывается общим и настолько стабильным, что его можно назвать *cartoon canon*. В него входят пьесы из области «популярной классики», такие как миниатюры Ф. Листа, И. Брамса, Ф. Шопена, увертюры Р. Вагнера, Дж. Россини, Дж. Верди, популярные оперные арии и т.д. Это произведения с ярким тематическим материалом, который легко запоминается, обладает ясным мелодическим и ритмическим рисунком, легко дробится на небольшие построения (мотивы, фразы), будто бы «подсказывающие» аниматору то или иное визуальное решение.

Формирование *cartoon canon* можно связать с двумя факторами. Первый — тенденции развития киномузыки, сложившиеся еще в эпоху «немого» кино и связанные с использованием заимствованного музыкального материала при создании сопровождения к фильмам, которые были сходными и в Европе, и в Америке. Благодаря всевозможным учебникам, таким как «Playing to Pictures» У. Тайка Джорджа, «How and What to Play for Motion Pictures» Л. Тру, «How to Play the Cinema Organ» Дж. Тутелла, «Musical Accompaniment of Moving Pictures: A Practical Manual for Pianists and Organists» Э. Ланг и Дж. Уэста, антологиям, сие

sheets, в киномузыке постепенно закрепился определенный пласт классических музыкальных тем, из него выделились пьесы, использование которых считалось наиболее уместным в жанре комедии, в том числе, анимационной — и именно они стали основой *cartoon canon*.

Второй фактор связан с природой анимационного медиа. В отличие от игрового кино, в анимации и изображение, и музыка создаются искусственно, а их слияние происходит благодаря описанному М. Шионом явлению аудиовизуального *синкреза*. Силу воздействия синкреза в анимации открыл Уолт Дисней в мультфильме «Пароходик Вилли». Нарисованное условное изображение здесь было строго соотнесено с настолько же условным звучанием, и именно это парадоксальным образом придало реалистичность происходящему на экране, что стало причиной успеха диснеевского эксперимента. В «Пароходике Вилли» была впервые опробована технология, позволяющая синхронизировать музыку и изображение с точностью до одного кадра, которая стала базовой для анимации в целом. Ее суть заключалась в определении времени звучания музыкальных фрагментов (в секундах) и его переводе в тайминг фильма (в кадрах). Помимо этого, уже в «Пароходике Вилли» стало понятно, что музыка в мультфильме не просто задает темп, а определяет *характер движения* персонажей, что, в свою очередь, является главным инструментом аниматора. Эта способность музыки напрямую связана с ее *жестовой природой* — способностью вызывать *двигательные ассоциации*, и именно яркую *жестовость* можно считать главным критерием, окончательно сформировавшим круг произведений, входящих в *cartoon canon*.

Можно заметить, что *визуализация классической музыки* как в авторской, так и коммерческой анимации, связана с *визуализацией музыкального жеста*. При этом границы этого понятия выходят за рамки отдельных элементов музыкального языка. Анализ высказываний режиссеров, созданных в процессе работы над фильмами графических партитур, пометок в нотном тексте, показывает, что для них важны *комплексные свойства звучащего материала*. Как правило, режиссер работает не только с текстом, зафиксированным в нотах, но и с конкретной записью

произведения (в голливудской практике в таких случаях фонограмма записывается до начала работы над собственно анимацией, европейские режиссеры просто выбирают готовую, записанную на пластинку интерпретацию), и большое значение здесь приобретают не только метр, ритм, мотивное строение, направление движения мелодии, опорные ноты сопровождения, но и инструментальный тембр, штрих, смена характера звучания выдержанных нот, динамика, агогические отклонения и т.д. Это не значит, что все они имеют равное значение — как правило, режиссеры и аниматоры акцентируют наиболее важные для них компоненты музыкального жеста, которые становятся отправной точкой для создания жеста анимационного. С точки зрения психологии этот процесс объясняется способностью человеческой психики к выстраиванию кросс-модальных ассоциаций. Такие ассоциации имеют универсальный характер, и потому основанные на них визуализации кажутся убедительными большинству зрителей.

Однако помимо сходств, таких как обращение к cartoon canon и общие принципы работы с музыкальным жестом, в подходах к классической музыке в творчестве режиссеров экспериментального направления и коммерческой анимации существует ряд принципиальных *отличий*, которые касаются, в первую очередь, *интерпретации* классической музыки.

Американская коммерческая анимация формировалась как часть массовой развлекательной культуры, причем в голливудской жанровой системе мультфильмы всегда относились к категории комедий. Это определило особый подход к созданию анимационных фильмов, согласно которому каждый элемент в них должен был работать на создание комического эффекта. Использование музыкальной классики не было исключением: в голливудских короткометражных мультфильмах выработался целый спектр приемов, которые делали ее смешной. К ним можно отнести *телесный юмор*, основанный на визуализации музыкального жеста, оперирование *аудиовизуальными клише*, *пародирование* различных элементов академической концертной практики и музыкальных жанров в целом (например, жанра оперы).

Включение в саундтрек мультфильма фрагментов и даже целых пьес

академического музыкального репертуара оказалось действенным *средством приобщения массового американского кинозрителя к классической музыке*. Еще более существенный шаг в этом направлении был предпринят студией У. Диснея, выпустившей полнометражный мультфильм-концерт «Фантазия». Целью Диснея было сделать европейскую музыкальную классику понятной и близкой широкой киноаудитории. Для этого он сделал визуализации восьми произведений концертного репертуара и объединил их комментариями ведущего и небольшой интермедией, героем которой был «звук» как таковой. В их отборе заметно стремление создателей мультфильма охватить все музыкальные эпохи — от барокко до новейшей музыки, которой на тот момент была «Весна священная» - и задействовать нетипичный для анимации пласт *art music*, что придает фильму элитарное звучание. Видеоряд продолжает эту тенденцию к усложнению анимационного языка: он максимально разнообразен и помимо фигуративных эпизодов, в которых участвуют традиционные персонажи мультфильмов, включает абстракцию. Каждый из эпизодов «Фантазии» является *интерпретацией* музыкального сочинения. При этом отправной точкой для Диснея и его сотрудников служит не столько программа выбранных произведений, сколько *ассоциации*, которые вызывает звучание музыки. На уровне сюжета Дисней обращается к образам и ситуациям, которые были хорошо знакомы кинозрителю, не случайно главным героем одного из номеров «Фантазии» был Микки Маус. На уровне конкретного взаимодействия музыки и изображения, он использует принцип визуализации музыкального жеста, отработанный им в предыдущих работах, в особенности, серии «Наивные симфонии».

Европейская экспериментальная анимация формировалась и функционировала в рамках *парадигмы художественного авангарда*, поэтому принципиальной установкой режиссеров была не развлекательность, а исследование и расширение возможностей анимации. На этапе немого кино классическая музыка играла для них роль *образца, модели*, по которой можно организовать развитие абстрактного видеоматериала во времени. Крайним проявлением этой тенденции можно считать анимационные фильмы В. Эггелинга

и Х. Рихтера, которые, при детальном следовании конструктивной идее, заимствованной из области музыкального формообразования, полностью отказываются от какого бы то ни было звукового ряда. Другой подход демонстрирует анимационный фильм «Lichtspiel. Opus I» В. Рутмана, который с помощью музыки и цвета добивался более сильного воздействия абстрактного видеоряда на зрителя, руководствуясь представлениями о синестезии.

Появление синхронного звука открыло перед аниматорами экспериментального направления новые возможности, связанные с взаимодействием звука и изображения, которые разные режиссеры реализовали по-разному. Так, О. Фишингер, в попытке создать «зрительские» абстрактные фильмы, опирался на те же принципы визуализации музыкального жеста, что и голливудские аниматоры. В противовес этому, в поздней работе «Motion Painting № 1», которая создавалась как индивидуальный творческий проект, не предназначенный для широкой аудитории, режиссер обратился к приему *аудиовизуального контрапункта*. Музыка и видеоряд здесь развиваются во времени параллельно, и единственная идея, которая их объединяет — идея «ядра и развертывания». В музыке Баха это основной прием мотивного развития, у Фишингера она проявляется в постепенном усложнении элементов (из точек закручиваются спирали, отдельные штрихи складываются в геометрические фигуры и постепенно заполняют пространство экрана и т.д.).

Принцип аудиовизуального контрапункта становится ведущим в анимационных фильмах А. Алексева, который с помощью изображения создает дополнительный смысловой пласт к музыке. Его «одушевленные гравюры», иллюстрирующие произведения М. Мусоргского, — пример взаимообогащающего диалога музыки и видеоряда. На уровне сюжетных линий это проявляется во введении автобиографических деталей, благодаря которым фильмы становятся «исповедью» режиссера и документом своей эпохи. На уровне драматургии — в выстраивании собственной формальной логики видеоряда, которая накладывается на музыкальную форму.

Все тенденции работы с музыкальным материалом, намеченные в

анимационных фильмах первой половины XX столетия, получили развитие в более поздние периоды. Так, влияние «Фантазии» можно проследить в творчестве многих европейских аниматоров, в частности в ленте «Allegro ma non Troppo» итальянского режиссера Б. Боццетто, польском цикле «Волшебная флейта», в образовательных музыкальных мультфильмах эпохи постмодерна: «Воображаемой опере» (L'Opéra imaginaire) французского режиссера П. Рулена (P. Roulin), фильме для самых маленьких «Classical Baby. The Music Show» американской компании HBO Studios. Кроме того, в 2000 году студия Диснея сама выпустила продолжение этого проекта — «Фантазию 2000». Жанр оперы продолжил существование в анимации как в форме пародий («Opera» Б. Боццетто, «Раз, два, три, четыре, пять» Г. Бардина), так и в форме адаптации оперного спектакля («Волшебная флейта» Э. Луццатти, оперный мультсериал «Оперный голос» (OperaVOX), снятый по заказу английской компании BBC студией «Christmas Films»). Темы из cartoon canon, встречающиеся в голливудских мультфильмах «золотой эры», и связанные с ними клише, встречаются во многих современных фильмах и анимационных сериалах. Например, в ленте «Кто подставил Кролика Роджера» Р. Земекиса Дональд Дак и Даффи играют на двух роялях Венгерскую рапсодию № 2 Ф. Листа, подтверждая ее статус «самой мультяшной партитуры в истории». В эпизоде «Ля» российского мультсериала «Смешарики» Бараш учится петь у Кар-Карыча и исполняет арию Фигаро — любимый музыкальный номер героев мультсериала Луни Тьюнз. Эксперименты в области визуальной музыки также получили свое развитие, правда, в несколько иной плоскости: соединения абстрактного видеоряда с экспериментальной авангардной музыкой, а также создания видеоряда с использованием компьютерных технологий, позволяющих «буквально» перевести звуки в графические символы. Фильмы Фишингера повлияли на многих других режиссеров авторской анимации, в числе которых канадский аниматор Н. Мак-Ларен, Жюль Энгель, Джеймс Уитни и др. Близость своей эстетики и идей А. Алексеева отмечал Ю. Норштейн.

Можно сказать, что анимационные фильмы с музыкальной классикой сегодня образуют отдельный слой кинокультуры. Взаимодействие анимации и

академической музыки оказывается плодотворным для обоих медиа, расширяя их возможности, становясь источником новых идей и привлекая новых зрителей.

Список литературы

1. Адорно, Т. Избранное: Социология музыки / Т. Адорно. — М. ; СПб. : Университетская книга, 1999. — 445 с.
2. Акопян, К. З. Массовая культура : учебное пособие / К. З. Акопян, А. В. Захаров, С. Я. Кагарлицкая. — М. : Альфа-М, 2004. — 304 с.
3. Алексеев, А.А. О Книжной иллюстрации и анимационном фильме / А. А. Алексеев // Александр Алексеев. Материалы к выставке графики и ретроспективе фильмов в рамках XIX Московского международного кинофестиваля. — М. : Музей кино, 1995. — С. 19 – 21.
4. Алексеев, А. А. Альфеони глазами Алексеева / А. А. Алексеев // Александр Алексеев. Материалы к выставке графики и ретроспективе фильмов в рамках XIX Московского международного кинофестиваля. — М. : Музей кино, 1995. — С. 33 – 38.
5. Алексеев, А. А. Забвение, или сожаление. Воспоминания петербургского кадета / А. А. Алексеев; [публикация В. Г. Непевого] // Киноведческие записки. — 2001. — №52. — С. 271 – 294.
6. Алексеев, А. А. Забвение, или сожаление. Воспоминания петербургского кадета (продолжение) / А. А. Алексеев / Публикация В. Г. Непевого // Киноведческие записки. — 2001. — №55.
7. Алексеев, А. А. Забвение, или сожаление. Воспоминания петербургского кадета (продолжение) / А. А. Алексеев; [публикация В. Г. Непевого] // Киноведческие записки. — 2002. — №56.
8. Алексеев, А. А. Забвение, или сожаление. Воспоминания петербургского кадета (окончание) / А. А. Алексеев; [публикация В. Г. Непевого] // Киноведческие записки. — 2002. — №60. — С. 345 – 371.
9. Арановский, М. Г. Музыкальный текст: структура и свойства / М. Г. Арановский. — М. : Композитор, 1998. — 343 с.
10. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. — М. :

Прогресс, 1974. — 392 с.

11. Асенин, С. В. Уолт Дисней : Тайны рисованного киномира / С. В. Асенин. — М. : Искусство, 1995. — 312 с.

12. Балаш, Б. Кино : становление и сущность нового искусства / Б. Балаш. — М. : Прогресс, 1968. — 344 с.

13. Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. — М. : Художественная литература, 1990. — 543 с.

14. Бегизова, И. С. Взаимодействие музыки и изображения в образной структуре мультипликационного фильма : дис. ... канд. иск. : 17.00.02 — 17.00.03 / Бегизова Ирина Сергеевна. — Тбилиси, 1985. — 176 с.

15. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Беньямин. — М. : Медиум, 1996. — 240 с.

16. Берриер, М. Я всем обязан Уолту Диснею. Он дал мне первый шанс в Голливуде. Интервью с Карлом Столлингом / М. Берриер, М. Грей, Б. Спайсер; [пер. с англ. Т. А. Сапегинной] // Киноведческие записки. — 2015. — № 110. — С. 267 – 282.

17. Бонфельд, М. Ш. Музыка : Язык. Речь. Мышление. Опыт системного исследования музыкального искусства / М. Ш. Бонфельд. — СПб.: Композитор, 2004. — 648 с.

18. Брайант, Дж., Томпсон, С. Основы воздействия СМИ / Дж. Брайант, С. Томпсон. — М. : Издательский дом «Вильяме», 2004. — 432 с.

19. Виллуби, Д. От гравюры к анимированной гравюре, от книги к фильму / Д. Виллуби // Конструктор мерцающих форм : Книжная графика Александра Алексеева из собрания Бориса Фридмана [сост. А. Федорович и Б. Фридман]. — СПб. : Вита Нова, 2011. — С. 72 – 81.

20. Гаспаров, М. Л. Историзм, массовая культура и наш завтрашний день / М. Л. Гаспаров // Вестник истории, литературы, искусства. Отд-ние ист.-филол. наук РАН. — М. : Собрание; Наука. — 2005. — Т. 1. — С. 26 – 29.

21. Гончаренко, С. С. Оперный театр в свете музыкальной семиотики / С. С. Гончаренко // Музыкальное искусство сегодня: новые взгляды и наблюдения. По материалам научной конференции «Музыкознание на рубеже веков: проблемы, функции, перспективы». — Новосибирск, 2001. — С. 117 –130.
22. Горбман, К. Слушая киномузыку / К. Горбман // 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. 453 – 466.
23. Грановская, О. В. Новые аудиовизуальные технологии : учебное пособие / О. В. Грановская, Е. В. Дуков, Я. Б. Иоскевич [и др.] / отв. ред. К. Э. Разлогов. — М. : Едиториал УРСС, 2005. — 488 с.
24. Дамрош, У. Встречи с Чайковским в Америке и Англии [электронный ресурс] / У. Дамрош // Воспоминания о Чайковском / сост. Бортникова, Е., Давыдова, К., Прибегина, Г. — М. : Музыка, 1973. — С. 316 –317. — Режим доступа: <http://www.tchaikov.ru/memuar173.html> (дата обращения 27.08.2024).
25. Дмитриевский, В. Н. Социология искусства : учебник для студентов вузов обучающихся по специальности 050400 Театроведение / В. Н. Дмитриевский, Е. В. Дуков, М. И. Жабский. — СПб. : Искусство, 2005. — 477 с.
26. Дуков, Е. В. Концерт в истории западноевропейской культуры / Е. В. Дуков. — М. : Классика-XXI, 2003. — 256 с.
27. Дуков, Е. В. Введение в социологию искусства / Е. В. Дуков, В. С. Жидков, Ю. В. Осокин [и др.]. — СПб. : Алетейя, 2001. — 255 с.
28. Егорова, Т. К. Музыка советского фильма : дис. ... докт. иск. : 17.00.02 / Егорова Татьяна Константиновна. — Москва, 1998. — 462 с.
29. Жаринов, Е. В. Историко-литературные корни массовой беллетристики / Е. В. Жаринов. — М. : Флинта, 2018. — 184 с.
30. Журкова, Д. А. Классическая музыка в современной массовой культуре России : дис. ... канд. культ. : 24.00.01 / Журкова Дарья Александровна. — Москва, 2012. — 225 с.

31. Журкова, Д. А. Испытание прекрасным : классическая музыка в современной массовой культуре / Д. А. Журкова. — М. : НЛЮ, 2016. — 320 с.
32. Звонарева, Л. У., Кудрявцева, Л. С. Серебряный век в Париже : Потерянный рай Александра Алексеева / Л. У. Звонарева, Л. С. Кудрявцева / пред. М. Сеславинского. — М.: АСТ : Белония М., 2020. — 448 с.
33. Иванов-Вано, И. П. Кадр за кадром / И. П. Иванов-Вано. — М. : Искусство, 1980. — 240 с.
34. Иванов-Вано, И. П. Рисованный фильм / И. П. Иванов-Вано. — М. : Госкиноиздат, 1950. — 87 с.
35. Калашникова, И. В. Интерпретация музыкального произведения : академическая музыка на отечественном телевидении 80-90 годов XX века : дис. ... канд. иск. : 17.00.02 / Калашникова Ирина Витальевна. — Москва, 2006. — 177 с.
36. Кандинский, В. В. О духовном в искусстве. Точка и линия на плоскости / В. В. Кандинский. — М. : АСТ, 2022. — 352 с.
37. Канетти, Э. Масса и власть / Э. Канетти. — М. : Издательская фирма «Ad Marginem», 1997. — 528 с.
38. Кириллина, Л. В. Классический стиль в музыке XVIII — начала XIX веков. Самосознание эпохи и музыкальная практика / Л. В. Кириллина. — М. : Московская консерватория НТЦ «Консерватория», 1996. — 192 с.
39. Кирнарская, Д. К. Психология музыкальной деятельности. Теория и практика : учебное пособие для вузов / Д. К. Кирнарская, Н. И. Киященко, Н. И. Тарасова [и др.] / под ред. Г. М. Цыпина. — М. : Академия, 2003. — 368 с.
40. Конструктор мерцающих форм : Книжная графика Александра Алексеева из собрания Бориса Фридмана / Сост. А. Федорович, Б. Фридман. — СПб. : Вита Нова, 2011. — 252 с.
41. Кривуля, Н. Г. В зеркале времени : анимация двух Америк (немой период) / Н.Г. Кривуля. — Краснодар : Аметист, 2007. — 620 с.
42. Кривуля, Н. Г. Эволюция художественных моделей в процессе

развития мировых аниматографий : дис. ... д-ра иск. : 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. — М., 2009. — 494 с.

43. Лейборн, К. Анимационная книга / К. Лейборн // Киноведческие записки. — 2005. — №73. — С. 137 – 204.

44. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под общ. ред. В. В. Бычкова. — М. ; СПб. : Центр гуманитарных инициатив, 2003. — 608 с.

45. Лисса, З. Эстетика киномузыки / З. Лисса. — М. : Музыка, 1970. — 445 с.

46. Литература и язык. Современная иллюстрированная энциклопедия / под ред. проф. А. П. Горкина. — М. : Росмэн-Пресс, 2006. — 584 с.

47. Лотман, Ю. М. Семиосфера / Ю. М. Лотман. — СПб. : Искусство, 2000. — 704 с.

48. Лотман, Ю. М. Об искусстве. Структура художественного текста. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Статьи. Заметки. Выступления (1963 — 1992) / Ю. М. Лотман. — СПб. : Искусство, 2005. — 702 с.

49. Луцкер, П. В., Сусидко, И. П. Итальянская опера XVIII века / П. В. Луцкер, И. П. Сусидко. — М. : Классика XXI, 2004. — Часть 2. Эпоха Метастазиио. — 768 с.

50. Луцкер, П. В., Сусидко, И. П. Моцарт и его время / П. В. Луцкер, И. П. Сусидко. — М. : Классика XXI, 2015. — 624 с.

51. Маклюэн, Г. М. Понимание медиа : Внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн [пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова]. — М. ; Жуковский : КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. — 464 с.

52. Манулкина, О. Б. От Айвза до Адамса: американская музыка XX века / О. Б. Манулкина. — М. : Издательство Ивана Лимбаха, 2010. — 784 с.

53. Массовая культура: современные западные исследования / пер. с англ., отв. ред. и предисл. В. В. Зверевой; послесл. В. А. Подороги — М. : Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. — 339 с.

54. Михайлов А. В. Обратный перевод. Русская и западноевропейская культура: проблемы взаимосвязей / А. В. Михайлов. — М. : Языки русской культуры, 2000. — 848 с.
55. Михеева, Ю. В. Эстетика звука в советском и постсоветском кинематографе / Ю. В. Михеева. — М. : ВГИК, 2016. — 272 с.
56. Молтин, Л. О мышцах и магии: история американского рисованного фильма / Л. Молтин [пер. с англ. Ф. С. Хитрука, отв. ред. С. Дединский]. — Издательство Дединского, 2018. — 638 с.
57. Моль, А. Теория информации и эстетическое восприятие / А. Моль. — М. : Мир, 1966. — 351 с.
58. Набоков, В. В. Другие берега (1954) [эл. ресурс] / В. В. Набоков. — Режим доступа: <https://opentextnn.ru/man/nabokov-vladimir-drugie-berega/?ysclid=lyie3arcm278309664> (дата обращения: 12.07.2024).
59. Назайкинский, Е. В. Стиль и жанр в музыке / Е. В. Назайкинский. — М. : Владос, 2012. — 248 с.
60. Назайкинский, Е. В. Звуковой мир музыки / Е. В. Назайкинский. — М. : Музыка, 1988. — 254 с.
61. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. Фрагменты книги: лекции по искусству анимации : учебное пособие для студентов ВУЗов, обучающихся по специальности «Режиссура кино и телевидения» / Ю. Б. Норштейн. — М. : ВГИК : Искусство кино, 2005. — 247 с.
62. Норштейн, Ю. Б. Режиссер глазами режиссера / Ю. Б. Норштейн // Конструктор мерцающих форм : Книжная графика Александра Алексеева из собрания Бориса Фридмана / Сост. А. Федорович, Б. Фридман. — СПб. : Вита Нова, 2011. — С. 126 — 139.
63. Нусинова, Н. И. Когда мы в Россию вернемся... Русское кинематографическое зарубежье. 1918 — 1939. / Н. И. Нусинова. — М. : НИИК : Эйзенштейн-центр, 2003. — 464 с.
64. Александрова, Е. Я. Основы культурологии : учебное пособие / Е. Я.

Александрова, И. М. Быховская, О. И. Горяинова [и др.] / отв. ред. И. М. Быховская. — М. : Едиториал УРСС, 2005. — 496 с.

65. Паркинсон, Д. Кино / Д. Паркинсон [пер. с англ. Е. В. Комиссарова]. — М. : Росмэн. — 162 с.

66. Пропп, В. Я. Морфология волшебной сказки / В. Я. Пропп. — М. : Лабиринт, 2003. — 143 с.

67. Райт, Дж. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя / Дж. Райт [пер. с англ. М. Л. Теракопьян]. — М. : ГИТР, 2006. — 351 с.

68. Рычков, К. Н. Музыка в современном коммерческом кинематографе США : проблемы истории и теории : дис. ... канд. иск. : 17.00.02 / Рычков Константин Николаевич. — Москва, 2013. — 375 с.

69. Сабина, М. Д. М.П. Мусоргский / М. Д. Сабина // История русской музыки в 10 томах. — М. : Музыка, 1994. — Том 7 : 70-е — 80-е годы XIX века. — Часть первая. — С. 211 – 287.

70. Савельева, И. Г. Массовая и популярная культура в современном обществе: коммуникативный аспект : автореферат дис. ... канд. социологических наук : 22.00.04 / Савельева Ирина Геннадьевна. — Казань, 2000. — 23 с.

71. Сапегина, Т. А. Иллюстрированная музыка: «Ночь на Лысой горе» Александра Алексеева / Т. А. Сапегина // Музыковедение. — 2014. — №5. — С. 41 – 48.

72. Сапегина, Т. А. Звуковая эстетика голливудских мультфильмов «золотой эры»: аудиовизуальные клише и юмор / Т. А. Сапегина // Музыка и время. — 2014. — № 10. — С. 35 – 40.

73. Сапегина, Т. А. Диалог через океан: сюита из балета П. И. Чайковского глазами У. Диснея [электронный ресурс] / Т. А. Сапегина // Вестник Академии русского балета им. А.Я. Вагановой. — 2015. — №3 (38) — С. 147 – 153. — Режим доступа: <https://vaganov.elpub.ru/jour/article/view/97> (дата обращения 17.12.2024)

74. 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 (дата обращения: 1.09.2024).

75. 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. Наumenко. — М. : Пробел-2000, 2015. — С. 442 — 452.

76. 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. Наumenко / Рос. акад. музыки. — М. : Издательство «Российская академия музыки имени Гнесиных», 2020. — С. 684 — 695.

77. 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.

78. Сеславинский, М. В. Фейерверк имен / М. В. Сеславинский // Конструктор мерцающих форм: Книжная графика Александра Алексеева из собрания Бориса Фридмана. / Сост. А. Федорович, Б. Фридман. — СПб. : Вита Нова, 2011. — С. 20 — 35.

79. Таюшев, С. С. Тенденции массовизации классической музыкальной культуры на рубеже XX — XXI вв. : автореферат дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Таюшев Сергей Сергеевич. — Москва, 2010. — 26 с.

80. Тынянов, Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино. / Ю. Н. Тынянов. — М. : Наука, 1977. — 574 с.

81. Уайтекер, Г., Халас, Дж. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Дж. Халас [пер. с англ. Ф. С. Хитрука]. — М. : Магазин искусств, 2000. — 142 с.

82. Хитрук, Ф. С. Профессия — аниматор. Т. 1. / Ф. С. Хитрук. — М.: Гаятри, 2007. — 304 с.
83. Хитрук, Ф. С. Профессия — аниматор. Т. 2. / Ф. С. Хитрук. — М.: Гаятри, 2007. — 304 с.
84. Холопова, В. Н. Формы музыкальных произведений : учебное пособие / В. Н. Холопова. — СПб : Лань, 2001. — 496 с.
85. Шак, Т. Ф. Музыка в структуре медиатекста : на материале художественного и анимационного кино: дис. ... докт. иск. : 17.00.02 / Шак Татьяна Федоровна. — Ростов-на Дону, 2010. — 461 с.
86. Эйзенштейн, С.М. Дисней / С.М. Эйзенштейн. — М. : Ad Marginem, 2014. — 124 с.
87. Эйзенштейн, С. М. Избранные произведения в шести томах / С. М. Эйзенштейн. — Т. 2. — М. : Искусство, 1964. — 568 с.
88. Эйзенштейн, С. М. Монтаж / С.М. Эйзенштейн. — М. : Музей кино, 2000. — 590 с.
89. Эко, У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко / пер. с ит. В. Резник, А. Погоняйло. — СПб. : Симпозиум, 2006. — 544 с.
90. Юнг, К. Архетип и символ / К. Юнг. — М. : Renaissance, 1991. — 304 с.
91. Янгиров, Р. М. Хроника кинематографической жизни русского зарубежья. Т. II: 1930 — 1980 / Р. М. Янгиров. — М. : Русский путь, 2010. — 640 с.
92. Ямпольский, М. Б. Язык — тело — случай / М. Б. Ямпольский. — М. : Новое литературное обозрение, 2004. — 376 с.
93. Ясперс, К. Смысл и назначение истории / К. Ясперс. — М. : Издательство политической литературы, 1991. — 527 с.
94. Alexeïeff, A. Bureau des rêves perdus / Jeu complet de retranscription (30.10.1956) adressée à AA par Louis Mollion (22/02/1960) / A. Alexeïeff. — CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #12*Paris / Bois d'Arcy. — 16 p.
95. Alexeïeff, A. De l'illustration / A. Alexeïeff // Arts et Métiers Graphique. — No 23, quinze mai 1931. — P. 253 – 254, 282 – 283.

96. Alexeïeff, A. Découpage technique d'un film d'animation sur deux écrans d'épingles d'après la musique de Modest Moussorgsky / A. Alexeïeff. — CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #3, Paris / Bois d'Arcy. — 6 p.
97. Alexeïeff, A. Différents jeux annotés de retranscription de l'émission "Le bureau des rêves perdus". 5/10/1960. / A. Alexeïeff. — CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #12*Paris / Bois d'Arcy.
98. Alexeïeff, A. L'autre moitié du film / A. Alexeïeff // Le cinéma pratique. — Mai-Juin 1975. — № 75. — P. 114 – 121.
99. Alexeïeff, A. L'écran d'épingles / A. Alexeïeff // Le Technicien du film. — № 27. — 1957. — P. 8 – 9.
100. Alexeïeff, A. L'écran d'épingles (cont.) / A. Alexeïeff // Le Technicien du film. — № 28. — 1957. — P. 10 – 12.
101. Alexeïeff, A. Lettre à Monsieur Jean-Pierre Rosier. 12 janvier 1959 / A. Alexeïeff. — Fondation ArtExEast, Geneva. AAE AL-Ms-201. — 1 p.
102. Alexeïeff, A. Le sablier renversé. France III, 18 émissions à partir de 25 février 1961, les samedis de 14h à 14.40 / A. Alexeïeff. — CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #12*Paris / Bois d'Arcy.
103. Alexeïeff, A. Mémoires («Oubli où Regret: les souvenirs d'un cadet de Saint-Petersbourg») / A. Alexeïeff. — Undated. — Fondation ArtExEast, Geneva. AAE AL-Ms-101. — 255 p.
104. Alexeïeff, A. Pour et contre 24 phases par seconde. Original Tapuscrit avec références pour Bulletin de l'ASIFA, №№9 — 10, 1965 / A. Alexeïeff // CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #15*Paris / Bois d'Arcy. — 19 p.
105. Alexeïeff, A. Une nuit sur le Mont Chauve // Solomon N., Just J. Entretien avec Alexandre Alexeïeff et Claire Parker. — 1979.
106. Alexeïeff, A. Eloge du film d'animation [электронный ресурс] / A. Alexeïeff. — URL : <http://www.anima-studio.com/blog/eloge-du-film-danimation-illustre-et-commente/> (дата обращения: 11.09.2024).
107. Alexeïeff, A. Sablier renversé ou "Film de ma vie" Projet de livre.

Correspondance / A. Alexeïeff. — CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #12* Paris / Bois d'Arcy.

108. Alexeïeff, A. Univers illustré. Interview d'Atelier. Thème de l'introduction au Docteur Jivago / A. Alexeïeff. — CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #16*Paris / Bois d'Arcy.

109. Alexeïeff, A. Why and how I illustrated Doctor Zhivago / A. Alexeïeff. — Undated (1959?). — Fondation ArtExEast, Geneva. AEE, AL-Ms-201.

110. Alexeïeff, A., Parker, C. Révélation du dessin animé lyrique / A. Alexeïeff, C. Parker // Mouvement. — 1933. — №2. — P. 7 – 8.

111. Alexeïeff : Itinéraire d'un Maître : Itinerary of a Master / Bendazzi, G. (ed.). — Annecy : Cica, Paris : Dreamland, Paris : Cinémathèque Française, 2001. — 320 p.

112. Allan, R. Walt Disney and Europe / R. Allan. — Indiana University Press, 1999. — 304 p.

113. Altman, R. Early Film Themes. Roxy, Adorno and Problem of Cultural Capital / R. Altman // Beyond the Soundtrack. Representing music in Cinema / ed. by Daniel Goldmark, Lawrence Kramer and Richard Leppert. — Berkeley ; Los-Angeles ; London : University of California Press, 2007. — P. 205 – 224.

114. Andersson, L.G., Sundholm, J., Widding, A.S. A History of Swedish Experimental Film Culture: From Early Animation to Video Art / Lars Gustaf Andersson, John Sundholm, Astrid Soderbergh Widding. — Stockholm : National Library of Sweden; London : JL [John Libbey Pub.], 2010. — 248 p.

115. Andrieu, M. Réinvestir la musique. Autour de la reprise musicale et de ses effets au cinéma / M. Andrieu. — Paris : L'Harmattan, 2011. — 230 p.

116. Animating Film Theory / ed. by K. Beckman. — Duke University Press Books, 2014. — 376 p.

117. Arnault, H. «Tableaux d'une exposition» d'A. Alexéïeff et C. Parker // H. Arnault. — Cinéma pratique. May — Juin 1973. — № 123. — P. 74 – 82.

118. Ballet Russe de Monte Carlo records, 1935-1968 : Guide. (MS Thr 463) [website]. — Harvard University, Cambridge, 2004. — URL:

http://oasis.lib.harvard.edu//oasis/deliver/deepLink_collection=oasis&uniqueId=hou00231 (accessed 15.04.2015).

119. Barrier, M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age* / M. Barrier. — Oxford University Press, USA, 1999. — 648 p.

120. Barrier, M. *The Animated Man: A Life of Walt Disney* / Michael Barrier. — Berkeley and Los Angeles, California : University of California Press. — 2007. — 416 p.

121. Barrier, M. *An Interview with Carl Stalling* / M. Barrier // *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. — Chicago Review Press, 2002. — P. 37 – 60.

122. Bendazzi, G. *Animation : A World History. Volume 1: Foundations — The Golden Age* / Giannalberto Bendazzi. — CRC Press, Taylor & Francis Group, 2016. — New York : Routledge, 2017. — 238 p.

123. Bendazzi, G. *Animation : A World History. Volume II: The Birth of a Style — The Three Markets* / Giannalberto Bendazzi. — CRC Press, Taylor & Francis Group, 2016. — New York : Routledge, 2016. — 476 p.

124. Bendazzi, G. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* / Giannalberto Bendazzi. — Indiana University Press, 1995. — 514 p.

125. Bendazzi, G. *La matière dont les rêves sont faits* / Giannalberto Bendazzi // Alexeïeff : *Itinéraire d'un Maître — Itinerary of a Master*. Sous la direction de Giannalberto Bendazzi. — Cica, Annecy : Dreamland, Paris : Cinématèque Française, Paris, 2001. — P. 14 – 31.

126. Bendazzi, G. *Le film d'animation: du dessin animé à l'image de synthèse*. — Grenoble, 1985. — 190 p.

127. Bertolomieu, P. *La musique de film : 50 questions*. — Paris : Klincksieck, 2004. — 218 p.

128. *Beyond the Soundtrack. Representing music in Cinema* / Edited by Daniel Goldmark, Lawrence Kramer and Richard Leppert. — Berkeley ; Los-Angeles ; London : University of California Press, 2007. — 334 p.

129. Broyles, M. Art music from 1860 to 1920 / M. Broyles // The Cambridge History of American Music / D. Nicholls (ed.). — Cambridge [etc.] : Cambridge univ. press, 1998. — P. 214 – 254.

130. Bove, E. Une Fugue / E. Bove, A. Alexeïeff (illustrations). — Paris : La Belle Page, 1928.

131. Bouhours, J.-M. Oskar Fischinger and the European Artistic Context / J.-M. Bouhours // Oskar Fischinger. 1900 — 1967: Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldemon. — Amsterdam — Los Angeles : EYE Filmmuseum, Center for Visual Music, 2013. — P. 33 – 39.

132. Brown, R. H. The Spirit inside Each Object: John Cage, Oskar Fischinger, and “The Future of Music” / Richard H. Brown // Journal of the Society for American Music. — 2012. — 6. — pp. 83 – 113.

133. Burlingame, J. Sound and Vision: Sixty Years of Motion Picture Sound Tracks. An authoritative history & reference guide to movie music, composers & song compilations / J. Burlingame. — New-York : Billboard books, 2000. — 288 p.

134. Cavalier, S. The World History of Animation / S. Cavalier. — University of California Press, 2011. — 416 p.

135. Chion, M. Audio-vision: Sound on Screen / M. Chion. — Columbia University Press, 1994. — 239 p.

136. Chion, M. La musique au cinéma / M. Chion. — Paris : Fayard, 1995. — 475 p.

137. Cooke, M. A History of Film Music / M. Cooke. — New-York : Cambridge University Press, 2008. — 562 p.

138. Cook, M. Visual Music in Film, 1921-1924 : Richter, Eggeling, Ruttman [website] / M. Cook // Music and Modernism / Charlotte de Mille (ed.). — Cambridge : Cambridge Scholars Publishing, 2011. — P. 206 – 228. — URL: https://monoskop.org/images/5/51/Cook_Malcolm_2011_Visual_Music_in_Film_1921-1924_Richter_Eggeling_Ruttman.pdf (accessed 11.09.2024).

139. Denis, S. Le cinéma d’animation / Sébastien Denis. — Paris : Armand Colin,

2011. — 279 p.

140. Drawn to sound. Animation film music and sonicity / ed. by Coyle, R. — London : Equinox, 2010. — 264 p.

141. Du praxinoscope au cellulo: un demi-siècle de cinéma d'animation en France (1892 — 1948) / Véronique Cayla (ed.), Jean-Baptiste Garnero, Jaques Kermabon (direction). — Paris : CNC, 2007. — 351 p.

142. Düchting, H. Paul Klee. Painting Music / H. Düchting. — Prestel Verlag, 2004. — 111 p.

143. Elder, B. R. Hans Richter and Viking Eggeling: The Dream of Universal Language [website] / B. R. Elder // Avant-Garde Film / Alexander Graf, Dietrich Scheunemann (ed.). — Amsterdam — New York NY : Editions Rodopi B.V., 2007. — pp. 3 — 53. — URL:

https://monoskop.org/images/6/6a/Elder_R_Bruce_2007_Hans_Richter_and_Viking_Eggeling_The_Dream_of_Universal_Language_and_the_Birth_of_The_Absolute_Film.pdf (дата обращения: 26.11.2016).

144. Film as Film: Formal Experiment in Film, 1910 — 1975. Catalogue of exhibition. Hayward Gallery South Bank, London SE1, 3 May - 17 June 1979. — Art Council of Great Britain, 1979. — 152 p.

145. Fischinger, O. My Statements are in My Work / Oskar Fischinger // Oskar Fischinger. 1900 — 1967: Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldmond. — Amsterdam — Los Angeles : EYE Filmmuseum, Center for Visual Music, 2013. — P. 112 – 113.

146. Funny Pictures : Animation and Comedy in Studio-era Hollywood / ed. by D. Goldmark, C. Keil. — Berkeley ; Los-Angeles ; London : University of California Press, 2011. — 344 p.

147. Furniss, M. Art animation. Music in Art Animation / M. Furniss // Sound and Music in Film and Visual Media. An Overview / Harper G. Doughty R. Eisentraut J. (Editors). — New-York ; London : Continuum, 2009. — P. 588 – 601.

148. Goldmark, D. Tunes for 'Toons: Music and the Hollywood Cartoon / D.

Goldmark. — Berkeley ; Los-Angeles ; London : University of California Press, 2005. — 243 p.

149. Goldmark, D. Before Willy. Reconsidering Music and Animated Cartoon of the 1920s / D. Goldmark // Beyond the Soundtrack. Representing music in Cinema / ed. by Goldmark D., Kramer L., Leppert R. — Berkeley ; Los-Angeles ; London : University of California Press, 2007. — P. 226 – 242.

150. Goldmark, D. Classical Music and Hollywood Cartoons: A Primer on the Cartoon Canon / D. Goldmark // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. — Chicago Review Press, 2002. — P. 103 – 114.

151. Goldmark, D. Sounds Funny / Funny Sounds: Theorizing Cartoon Music / D. Goldmark // Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio-era Hollywood / ed. by Goldmark D., Keil C. — Berkeley ; Los-Angeles ; London : University of California Press, 2011. — P. 257 – 271.

152. Granata, Ch. Disney, Stokowski, and the Genius of Fantasia / Ch. Granata // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. — Chicago Review Press, 2002. — P. 73 – 92.

153. Guiraud, B. Le film: Musique et Son / B. Guiraud. — Paris : Édition Dujarric, 2005. — 256 p.

154. Hatten, R. S. Interpreting Musical Gestures, Topics and Tropes. Mozart, Beethoven, Schubert / R. S. Hatten. — Indiana University Press, 2004. — 358 p.

155. Hatten, R. S. Toward a Characterization of Gesture in Music: An Introduction to the Issues [website] / R. S. Hatten. — URL: <http://projects.chass.utoronto.ca/semiotics/cyber/hat1.html> (accessed 12.09.2024).

156. Herz, P. Fischinger Misconstrued. Visual Music Does Not Equal Synesthesia / P. Herz // Oskar Fischinger. 1900 — 1967: Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldmond. — Amsterdam — Los Angeles : EYE Filmmuseum, Center for Visual Music, 2013. — P. 161 – 162.

157. Herzogenrath W. Light-Play and Kinetic Theater as Parallels to Absolute Film / W. Herzogenrath // Film as Film: Formal Experiment in Film, 1910 — 1975.

Catalogue of exhibition. Hayward Gallery South Bank, London SE1, 3 May - 17 June 1979. — Art Council of Great Britain, 1979. — P. 22 – 26.

158. Honegger, A. Extrait de Plans — Janvier 1931 / A. Honegger // *Mouvement*. — 1933. — №1. — P. 52 – 53.

159. Hubbert, J. *Celluloid Symphonies : Texts and Contexts in Film Music History* / J. Hubbert. — Berkeley ; Los-Angeles ; London : University of California Press, 2011. — 508 p.

160. Hyde, J. *Oskar Fischinger's Scores. New Perspectives on His Approach to Music* / J. Hyde // *Oskar Fischinger. 1900 — 1967: Experiments in Cinematic Abstraction* / ed. by C. Keefer, J. Guldemon. — Amsterdam — Los Angeles : EYE Filmmuseum, Center for Visual Music, 2013. — P. 148 – 151.

161. Jewanski, J. *Motion in Music — Motion in Painting: The Use of Music in the Films of Oskar Fischinger* / Jörg Jewanski // *Journal of Film Music*. — 2011. — 4.2. — P. 155 – 169.

162. Jones, Ch. *Music and the Animated Cartoon* / Ch. Jones // *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. — Chicago Review Press, 2002. — P. 93 – 102.

163. Juilliard school of music. Letter to Alexandre Alexeïeff. 19 January 1937. — CNC-collections AFF / Fonds Alexeïeff-Rockwell, #2*, Paris / Bois d'Arcy. — 1 p.

164. Keefer C. *Optical Expression: Oskar Fischinger, William Moritz and Visual Music. An Edited Guide to the Key Concerns* / C. Keefer // *Oskar Fischinger. 1900 — 1967: Experiments in Cinematic Abstraction* / ed. by C. Keefer, J. Guldemon. — Amsterdam — Los Angeles : EYE Filmmuseum, Center for Visual Music, 2013. — P. 164 – 167.

165. Lang, E., West, G. *Animated Cartoons and Slap-Stick Comedy* / E. Lang, G. West // *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. — Chicago Review Press, 2002. — P. 17 – 20.

166. Léger, F. *L'art est entré en cambrioleur* / F. Léger // *Mouvement*. — 1933. — №1. — P. 17 – 18.

167. Le Grice, M. German Abstract Film in the Twenties / Malcolm Le Grice // Catalogue of exhibition. Hayward Gallery South Bank, London SE1, 3 May - 17 June 1979. — Art Council of Great Britain, 1979. — P. 31 – 36.
168. Lindvall, T.R., Melton, J.M. Towards a post-modern animated discourse: Bakhtin, intertextuality and the cartoon carnival / Terrance R. Lindvall, J. Matthew Melton // A Reader in Animation Studies / Jayne Pilling (ed.). — London : John Libbey Publishing Ltd., 1997. — P. 203 – 220.
169. Lockspeiser, E. Music and Painting: A Study in Comparative Ideas from Turner to Schoenberg / E. Lockspeiser. — Cassel & Company Ltd, 1973. — 197 p.
170. Marnat, M. Moussorgsky / M. Marnat. — Paris : Editions du Seul, 1962. — 189 p.
171. Maur, K.v. The Sound of Painting: Music in Modern Art / K. v. Maur. — Prestel Verlag, 1999. — 127 p.
172. Mollaghan, A. The Visual Music Film / Aimee Mollaghan. — Palgrave Macmillan, 2015. — 216 p.
173. Moritz, W. Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger / W. Moritz. — London : John Libbey Publishing, 2004. — 246 p.
174. Moritz, W. Restoring the aesthetics of early abstract films / William Moritz // A Reader in Animation Studies / Jayne Pilling (ed.). — London : John Libbey Publishing Ltd., 1997. — P. 221 – 227.
175. Moritz, W. The Dream of Color Music, And Machines That Made it Possible [website] / William Moritz // Animation World Magazine. — April 1997. — Issue 2.1. — URL: <https://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html> (accessed 26.06.2024).
176. Moritz W. Towards an Aesthetics of Visual Music. 1986. [website] / William Moritz. — URL: <http://centerforvisualmusic.org/TAVM.htm> (accessed: 12.07.2024).
177. Nefti, P. Picasso et publicité / P. Nefti // Mouvement. — 1933. — №1. — P. 30 – 31.
178. O’Konor, L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and

Work / Louise O'Konor. — Stockholm : Almqvist & Wiksell, 1971. — 299 p.

179. Oskar Fischinger. 1900 — 1967: Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldemon. — Amsterdam — Los Angeles : EYE Filmmuseum, Center for Visual Music, 2013. — 240 p.

180. Prendergast, R. M. Film Music: A Neglected Art. A Critical Study of Music in Films / Roy M. Prendergast. — New York, London : W.W. Norton and Company, 1992. — 329 p.

181. Purves, B. Stop Motion : Passion, Process and Performance / Barry Purves. — Routledge, 2007. — 370 p.

182. Rees, A.L. Movements in Film. 1912 — 40 / A. L. Rees // Film and Video Art / Stuart Comer (ed.). — London : Tate Publishing, 2009. — P. 28 – 45.

183. Reverdy, M. De la Musique, des Images, de la Musique d'Images / M. Reverdy // Alexeïeff : Itinéraire d'un Maître : Itinerary of a Master / Bendazzi, G. (ed.). — Annecy : Cica, Paris : Dreamland, Paris : Cinémathèque Française, 2001. — P. 62 – 76.

184. Richter, H. Easel — Scroll — Film / Hans Richter // Russett, R., Starr, S. Experimental animation. Origins of a New Art. — New York : Da Capo Paperback, 1988. — P. 50 – 54.

185. The Music and Sound of Experimental Film / ed. by Barham G., Rogers H. — New York : Oxford University Press, 2017. — 336 p.

186. Russet, R., Starr, S. Experimental animation. Origins of a New Art / R. Russet, S. Starr. — New York : Da Capo Paperback, 1988. — 224 p.

187. Sexton, J. Avant-Garde Film. Sound, Music and Avant-Garde Film Culture Before 1939 / J. Sexton // Sound and Music in Film and Visual Media. An Overview / G. Harper, R. Doughty, J. Eisentraut (Editors). — New-York ; London : Continuum, 2009. — P. 574 – 587.

188. Sifanos, G. Esthétique du cinéma d'animation / Georges Sifanos. — Paris : Edition du Cerf ; Edition Corlet, 2012. — 310 p.

189. Stokowski, Leopold (Antoine) // The New Grove Dictionary of Music and

Musicians. CD-ROM. Oxford University Press, 2001.

190. Taberham, P. *Lessons in Perception: The Avant-garde Filmmaker as Practical Psychologist* / Paul Taberham. — New York ; Oxford : Berghahn Books, 2018. — 213 p.

191. Tietzen, D. *The Musical World of Walt Disney* / David Tietzen. — Milwaukee ; Wisconsin : Hal Leonard Publishing Corporation, 1990. — 158 p.

192. *The Cambridge History of American Music* / David Nicholls (Editor). — Cambridge: Cambridge univ. press, 1998.

193. *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. — Chicago Review Press, 2002. — 336 p.

194. *The Illusion of Life: Essays on Animation* / A. Cholodenko (Editor). — Power Publications, 1991. — 312 p.

195. *The Illusion of Life II: More Essays on Animation* / A. Cholodenko (Editor). — Power Publications, 2007. — 576 p.

196. Trav, S. D. *No Applause-Just Throw Money: The Book That Made Vaudeville Famous* / S. D. Trav. — Farrar, Straus and Giroux, 2006. — 344 p.

197. Vergo, P. *The Music of Painting: Music, Modernism and Visual Arts from the Romantics to John Cage* / Peter Vergo. — London : Phaidon Press Limited, 2010. — 367 p.

198. Wells, P. *Understanding Animation* / Paul Wells. — London ; New York : Routledge, Taylor & Francis Group, 1998. — 265 p.

199. Willoughby, D. *Le cinéma graphique : Une histoire des dessins animés: des jouets d'optique au cinéma numérique* / Dominique Willoughby. — Paris : Editions Textuels, 2009. — 286 p.

200. Willoughby, D. *La Synthèse Cinématographique, des Ombres aux Nombres* / Dominique Willoughby // Alexeïeff : *Itinéraire d'un Maître : Itinerary of a Master* / Bendazzi, G. (ed.). — Annecy : Cica, Paris : Dreamland, Paris : Cinémathèque Française, 2001. — P. 178 – 198.

201. Wondrich, D. *I Love to Hear a Minstrel Band: Walt Disney's The Band*

Concert / David Wondrich // ed. by Goldmark D. Taylor, Y. — Chicago Review Press, 2002. — P. 68 – 71.

202. 1926 Recordings of Leopold Stokowski and the Philadelphia Orchestra [website]. — URL: http://www.stokowski.org/1926_Electrical_Recordings_Stokowski.htm (дата обращения 16.04.2015).

203. Discography of American Historical Recordings [website]. — URL: <http://adp.library.ucsb.edu/index.php/matrix/index> (дата обращения 16.04.2015).

204. Ballet Russe de Monte Carlo records, 1935-1968 : Guide. (MS Thr 463) [website]. — Harvard University, Cambridge, 2004. — URL: http://oasis.lib.harvard.edu//oasis/deliver/deepLink_collection=oasis&uniqueId=h00231 (дата обращения 15.04.2015).

205. Uncovered: Vintage Nutcracker / San-Francisco Ballet Official web site. [website]. — URL: https://www.sfballet.org/tickets/nutcracker/nutcrackermeans/dance_vintage (дата обращения 15.04.2015)

Приложение А. Мультфильмы и комедия слэп-стик

*Эдит Ланг, Джордж Уэст*³⁷¹

В те дни, когда музыка и изображение еще не были физически соединены, в кинотеатрах были пианист, органист или группа музыкантов, которые играли перед, во время и после представления. Аккомпаниаторы в кино могли воспользоваться десятками учебников, объясняющих, как играть музыку к фильмам, а также массой подходящих музыкальных подборок. Существует очень мало конкретных сведений о том, каким мог бы быть аккомпанемент к мультфильмам — например, «Басням Эзопа», или «Коту Феликсу» - так как в подобных пособиях по аккомпанементу основное внимание уделяется полнометражным лентам.

Единственная книга, в которой упоминаются мультфильмы (внутри более обширной категории «комедий») - «Musical Accompaniment of Moving Pictures» Эдит Ланг и Джорджа Уэста, впервые опубликованная в 1920 году. Хотя мы не можем считать указания, которые будут приведены ниже, отражающими *все* типы музыкального сопровождения, в особенности, если учитывать сведения, что мультфильмы могли показывать и вообще без какой-либо музыки — рекомендации Ланг и Уэста дают некоторое представление о задачах, с которыми сталкивался аккомпаниатор, работающий в этой области, а также понимание того, как любые короткометражные комедии оценивались в более широком исполнительском контексте данного медиа.

Многие музыканты, которые в иных обстоятельствах прекрасно справляются с музыкальной интерпретацией кинофильмов, терпят неудачу в мультфильмах и бурлесках. Это происходит из-за отсутствия такого важнейшего качества, как чувство юмора, или «комический подход», которые в повседневной жизни так же необходимы, как и в отдельном роде кинематографического развлечения. Чувство

³⁷¹ Перевод выполнен по изданию: Lang E., West G. Animated Cartoons and Slap-Stick Comedy // The Cartoon Music Book / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 17–20.

юмора — дар богов, однако они не отказывают в нем тем, кто серьезно пытается овладеть им. Музыкант должен научиться распознавать комические ситуации, появляющиеся на экране, и быть способным наслаждаться ими. Нет ничего более губельного, чем видеть «Матта и Джеффа» с их неподражаемыми выходками, и слышать за органом «Братца Глума», изливающего вечное дурное настроение в ужасающе сентиментальных или траурных мелодиях.

Нужно замечать веселую сторону вещей и уметь посмеяться над миром и вместе с ним. Ни в какой другой части кинокартины внимание музыканта не должно быть настолько сильно приковано к экрану, как здесь. Если «момент» шуток упущен, если музыкант опоздал и не подчеркнул его — все будет потеряно, и публика лишится своей законной порции веселья. Вовсе не достаточно, как это думают многие кино-музыканты, вооружиться всего лишь одной веселой мелодией для всех мультфильмов, комедий, шуток, и использовать ее всегда и без разбора.

В мультфильмах и комедиях могут вступить в игру любые другие эмоции, кроме безоглядного веселья; здесь возможны скорбь, сомнение, ужас и даже смерть — однако они должны казаться ненастоящими, это «фальшивые» печаль и скорбь, «фальшивое» сомнение и смерть. Они совсем не похожи на реальность, и, следовательно, должны по-другому отражаться в музыке. Для примера, сравним траурный марш Шопена, с его величественной мелодией, выражающей трагедию и тяжесть утраты, и изящный «Траурный марш для марионетки» Ш. Гуно, внушающий чувство легкой фривольности. Этот метод, примененный по отношению к любой серьезной ситуации, может быть с легкостью применен ко всем эмоциям, которые музыкант может встретить в подлинных кинематографических драмах, и которые он будет должен «высмеивать» в фарсах.

Нигде более успех, «убедительность звучания» картины так не зависит от звуковых эффектов, как здесь. Можно открыто заявить, что многие из этих эффектов, в том числе, лучшие из них, не всегда чисто музыкальные. Как еще будет отмечено в главе о «Звуковых эффектах», чтобы подчеркнуть действие на экране в комическом ключе, необходим целый арсенал приспособлений и аксессуаров.

Очень часто, чтобы развеселить публику желательнее использовать шум, а не

музыку, к тому же этот шум может быть разным. Он должен быть откровенно имитирующим, сопровождая падение, удар, скольжение, кружение или полет в воздухе, драку, свисток паровоза, птичий крик, кошачье мяуканье или собачий лай. В конечном счете, чтобы рассмешить толпу, нужно совсем немного, достаточно всего одной живой искры, чтобы вызвать «взрыв» смеха. Здесь, как и во всем, опыт — лучший учитель, и в скором времени музыкант сам найдет эффекты, которые работают лучше всего и дают самые надежные результаты.

Эта часть шоу прекрасно подходит для того, чтобы ввести в нее любые популярные песни и танцы. Музыканту следует следить за публикациями популярных музыкальных издательств, он будет вознагражден за это прочной репутацией, и люди будут говорить: «Давай пойдем в кинотеатр Star Theatre — там всегда услышишь самую новую песню». Для более молодого поколения поклонников кинематографа это всегда будет верный гвоздь программы, и это, несомненно, принесет выгоду органисту, так как отразится и на кассовых сборах, и на его собственном доходе.

Так же полезно отслеживать ежемесячные объявления о последних вышедших пластинках. Как правило, эти записи уже завоевали успех, а людям нравится слушать любимые мелодии, как те, которые уже есть у них дома, так и новые, которые они, возможно, хотели бы добавить в свои коллекции. Репертуар музыканта всегда должен оживляться с помощью «вливаний» новейшего, модного репертуара.

Еще один важный фактор в таких кинематографических фарсах — скорость. Их суть - «энергия», переданная с помощью новейших «джазовых» мелодий. Если нужно ввести звуковой эффект, либо подчеркнуть или выставить в комическом свете какие-то эмоции, можно делать это в любой точке композиции, после чего пьеса сразу возобновляется. Самое главное, не останавливайте движение, как жонглер, который может манипулировать двумя или двадцатью шариками, и случайно уронить один, но должен не прекращая подбрасывать и ловить что-то³⁷².

³⁷² Полезный материал дадут такие пьесы, как «Бим-Бимс» Адама, «Лидия» Фомина, «Ослиная

Приложение Б. Интервью с Карлом Столлингем

Майк Берриер³⁷³

Карл Столлинг был тем самым человеком, благодаря которому изменились наши представления о том, сколько всего можно уместить в семиминутную партитуру к мультфильму. Столлинг родился в Лексингтоне, штат Миссури, 10 ноября 1891 года. Начиная с середины 1920-х, когда он работал вместе с Уолтом Диснеем в Канзас Сити, Миссури, Столлинг на протяжении трех десятилетий студийной эпохи оказывал огромное влияние на стиль музыки к мультфильмам. Хотя это не он написал музыку к «Пароходнику Вилли» (*Steamboat Willie*, 1928), он был автором партитур к первым 12 мультфильмам про Микки-Мауса, и в то же время вдохновил Диснея на создание еще одного мультипликационного сериала «Наивные симфонии» (*Silly Symphonies*)³⁷⁴, для которого он так же писал музыку в течение одного года. После того, как он провел некоторое время на студии Аба Айверкса (*Ub Iwerks*)³⁷⁵, параллельно продолжая делать аранжировки и

походка» Ледюка, «Глория» Десмора, «Под ксилофон с колоколами» и «Жонглер» Хертера, «На прогулке» Дюма, «Комическая полька» Лакомба, «Болтун» д'Амброзио. Музыканту следует иметь в своем распоряжении рефрены таких известных куплетов, как «Я не в силах совладать со своими глазами» (*I cannot make my eyes behave*), «Каждое движение что-то значит» (*Every little movement has a meaning all it's own*), «Где ты достал эту шляпу?» (*Where did you get this hat?*), «Всегда уходи вовремя» (*Always go while the going is good*), «Ожидание в церкви» (*Waiting at the Church*), «Что случилось с папой?» (*What's the matter with father?*), «Я решил жениться на Каролине» (*My mind's made up to marry Carolina*) и т. д., и т. п. Ассоциации этих мелодий с определенным текстом всегда вызовут быстрый отклик публики, если они будут использованы в нужной ситуации (прим. авторов).

³⁷³ Перевод выполнен по изданию: Barrier M. An Interview with Carl Stalling // *The Cartoon Music Book* / ed. by D. Goldmark, Y. Taylor. Chicago Review Press, 2002. P. 37—60. На русском языке текст был опубликован с примечаниями переводчика в журнале «Киноведческие записки»:

«Я всем обязан Уолту Диснею. Он дал мне первый шанс в Голливуде» Интервью с Карлом Столлингом ведут Майкл Берриер, Милтон Грей и Билл Спайсер. Переводчик Татьяна Сапегина // *Киноведческие записки*. № 110, 2015. С. 267—282.

³⁷⁴ Наивные симфонии (*Silly Symphonies*) — серия короткометражных мультфильмов студии Walt Disney Productions, выходившая с 1929 по 1939 год. Первым мультфильмом сериала стал «Танец скелетов» (*The Skeleton Dance*, 1929), последним — «Гадкий утенок» (*The Ugly Duckling*, 1939, премия «Оскар» за лучший короткометражный анимационный фильм), всего за десять лет было сделано 75 серий, семь из которых были удостоены премии «Оскар». В «Наивных симфониях» Дисней впервые применил технологию «Техниколор» для создания цветных фильмов, а также многоплановую камеру (прим. пер.).

³⁷⁵ Аб Айверкс (*Ub Iwerks*, 1901 — 1971) — американский художник, аниматор, создатель мультипликационных персонажей, автор спецэффектов. Айверкс был одним из старейших

инструментовки для Диснея, он нашел себя на Warner Brothers, где проработал музыкальным руководителем анимационного подразделения с 1936 по 1958 год.

В то время как внимание Диснея постепенно переключалось с короткометражных на полнометражные анимационные ленты, сделанные по образцу художественных фильмов, Warner Brothers и другие студии углублялись в специфику коротких «мультишек»³⁷⁶. Стиль Столлинга, уже сформировавшийся во время работы с Диснеем и Айверксом, стал еще более характерным в его партитурах для Warner Brothers. Он использовал компилятивный подход, сочетая мелодии всех возможных жанров (фолк, Tin Pen Alley, свинг, классика) с небольшими оригинальными музыкальными фразами, создавая ощущение постоянного движения и искусно подстраиваясь под внутреннюю пульсацию, присущую короткометражным мультфильмам Warner Bros. Благодаря неослабевающей популярности Багза, Даффи, Порки и их «коллег», мультфильмы из серии «Безумные мелодии» (Looney Tunes) и «Веселые мелодии» (Merry Melodies)³⁷⁷ продержались на телеэкране сорок лет без перерыва, прочно поместив столлинговский анимационный саунд в сознание любого начинающего

друзей Уолта Диснея. Они познакомились в 1919 году в Канзас Сити, где вместе работали сначала в компании Pesmen-Rubin Art Studio, а затем делали рекламные фильмы для The Kansas City Film Ad Company. Когда Дисней решил серьезно заняться анимацией и основал собственную студию, Айверкс присоединился к нему. Он был автором самых известных диснеевских персонажей — счастливого кролика Освальда (Oswald the Lucky Rabbit) и Микки Мауса. В 1930 году Айверкс основал собственную студию, которая просуществовала до 1933 года. Одним из аниматоров, работавших на ней, был будущий режиссер Warner Brothers Чак Джонс. В 1937 году продюсер Леон Шлезингер пригласил Айверкса на студию Warner Brother, где он работал над несколькими мультфильмами из серии Looney Tunes. В 1940 году Айверкс вернулся к Диснею, у которого стал заниматься, в основном, спецэффектами. Помимо этого, он выполнял заказы вне студии, в том числе, спецэффекты к фильму А. Хичкока «Птицы», за которые был номинирован на премию «Оскар» (прим. пер.).

³⁷⁶ В 1937 году студия Уолта Диснея выпустила свой первый полнометражный анимационный фильм «Белоснежка и семь гномов», который построен по образцу фильма-мюзикла. При жизни Диснея на студии было снято 18 полнометражных анимационных фильмов, которые постепенно вытеснили короткометражные сериалы. «Наивные симфонии» перестали выпускать в 1939 году, Микки-Маус продержался до 1953. В тоже время именно в 1940-е годы набирают популярность короткометражные мультфильмы Warner Brothers и MGM (прим. пер.).

³⁷⁷ Безумные мелодии (Looney Tunes) и Веселые мелодии (Merry Melodies) — мультипликационные сериалы, выпускавшиеся анимационным подразделением студии Warner Brothers с 1930 по 1969 год (прим. пер.).

композитора, как работающего в анимации, так и вне ее.

При жизни ему не досталось композиторской славы, и его смерть 25 ноября 1971 года ничего не изменила; только после выхода двух дисков «Carl Stalling Project» (1990 и 1995 год, соответственно)³⁷⁸, любители начали по достоинству оценивать музыку, которая определила стиль не только сотен мультфильмов Warner Brothers, но и бесчисленного множества других мультфильмов, созданных за последние 70 лет. Важность этого интервью не только в том, насколько полно Столлинг описывает свой подход к работе — это единственное эксклюзивное интервью, когда-либо записанное с ним, которое было опубликовано всего однажды, в 1971 году, за много лет до того, как его популярность достигла теперешних высот.

Очень полезно послушать саундтрек к мультфильмам Warner Brothers, особенно в эпизодах без диалога, не глядя на изображение. Музыка и звуковые эффекты зеркально отражают действие, и настолько хорошо встроены в целое, что для многих из нас музыка Карла Столлинга и звуковые эффекты Трега Брауна — та связующая нить, которая объединяет мультфильмы Warner Bros. Музыка Столлинга всегда столь же стремительна, забавна и изобретательна, как и анимация. Он создал партитуры более чем к 600 мультфильмам Warner Brothers.

Милотон Грей и я записали интервью с Карлом Столлингом 4 июня 1969 года у него дома на Голливудских холмах. Милт и Билл Спайсер записали второе интервью 25 ноября 1969 года. С тех пор оба эти интервью были дополнены многочисленными письмами. Весь материал объединен в интервью, приведенном здесь.

Майк Берриер

³⁷⁸ The Carl Stalling Project: Music From Warner Bros. Cartoons, 1936-1958. Audio CD (March 27, 2012). Original Release Date: September 21, 1990. The Carl Stalling Project, Volume 2: More Music From Warner Bros. Cartoons 1939-1957. Audio CD (October 28, 2011). Original Release Date: February 28, 1995. (прим. пер.)

Милтон Грей: Как вы стали писать музыку к мультфильмам?

Карл Столлинг: Насколько я помню, я впервые встретился с Уолтом Диснеем в начале 1920-х годов. Он приходил в кинотеатр Isis Theater, где я играл на органе, и где у меня был свой оркестр. Мы играли музыку, сопровождавшую немые киноленты, и я работал после обеда и весь вечер. Если я не играл на органе, я дирижировал, или играл на фортепиано и дирижировал. Несколько лет у меня был пианист, и тогда я только дирижировал. В то время Уолт снимал рекламные ролики, и их показывали в кинотеатре с нашим аккомпанементом³⁷⁹. Мы познакомились, и он сделал для меня несколько фильмов-иллюстраций к песням. «Конец прекрасного дня» (*The End of a Perfect Day*), изображавший закат... «Поцелуй в темноте» (*A Kiss in the Dark*) Виктора Херберта³⁸⁰. Слова появлялись одно за другим, под музыку³⁸¹. Конечно, это было в дозвуковую эпоху.

Вскоре после этого Уолт уехал в Голливуд, и я не видел его до 1928 года³⁸². Я начал писать ему, когда появились звуковые фильмы, и в нашей переписке мы всего лишь условились, что на его студии будет должность музыкального директора. Он заглянул в Канзас Сити по пути в Нью-Йорк, где записывали музыку к «Пароходике Вилли» (*Steamboat Willie*, 1928). Я не поехал с ним, так как для этого фильма все уже было организовано. Мне нечего было там делать³⁸³.

³⁷⁹ Скорее всего, это было в 1921 году, когда Уолт Дисней снимал рекламные ролики для Kansas City Film Ad Company в технике силуэтной анимации. Именно тогда Дисней всерьез заинтересовался анимацией. В 1922 году он создал собственную студию Kaysee Studios, которая выпускала короткометражные мультфильмы «Laugh-O-gram Films». Помимо самого Диснея, на студии работали аниматоры Фред (Fred) и Хью Харман (Hugh Harman), Рудольф Айзинг (Rudolf Ising), Аб Айверкс (прим. пер.).

³⁸⁰ Виктор Херберт (Victor Herbert, 1 февраля 1859 — 26 мая 1924) — американский композитор, виолончелист и дирижер, один из основателей Американского общества композиторов, авторов и издателей (American Society of Composers, Authors, and Publishers, ASCAP). Автор двух опер, кантаты, многочисленных произведений для оркестра, фортепиано, виолончели соло. Наибольшую популярность ему принесли оперетты, которые он писал для Бродвея (самые известные — *Babes in Toyland* (1903), *Mlle. Modiste* (1905), *The Red Mill* (1906), *Naughty Marietta* (1910), *Sweethearts* (1913), *Eileen* (1917), и песни в стиле *Tin Pan Alley* (прим. пер.).

³⁸¹ Вероятно, речь идет о разновидности «иллюстрированных песен» (*illustrated songs*) (прим. пер.).

³⁸² Компания Диснея в Канзас Сити обанкротилась в 1923 году, после чего он решил попытаться счастья в Голливуде (прим. пер.).

³⁸³ Уилфред Джексон так описывал подготовку музыкальной дорожки «Пароходика Вилли»: «Я

Уолт взял такси до моего дома, и мы разговаривали в основном о том, что звуковые картины вызвали революцию в Голливуде. У него уже были сняты две немые ленты - «Галопом на страусе» (*Galopin' Gaucho*) и «Безумный аэроплан» (*Plane Crazy*) — которые он оставил мне. Большую часть музыки к ним я написал дома, в Канзас Сити. Мы встретились с Уолтом в Нью-Йорке на записи и жили в одной комнате в гостинице, мы стирали наши носки в одной раковине. Я был с Уолтом на предпросмотре «Пароходика Вилли» на нижнем Бродвее, и мы наблюдали за реакцией зрителей. Она была очень хорошей. Мы сидели практически на последнем ряду и слышали хохот отовсюду³⁸⁴.

Майк Берриер: Я читал, что еще в то время, когда Вы были в Канзас Сити,

играл на губной гармошке, чтобы Уолт мог сказать, какой темп ему нужен для песни «Пароход Билл» (*Steamboat Bill*) или «Индюшка в соломе» (*Turkey in the Straw*) [две мелодии, находящиеся в публичном доступе, которые использовались в партитуре к картине]. Я запускал метроном и играл «Пароход Билл» или «Индюшку», или еще что-нибудь, и когда Уолт слышал, что мелодия звучит хорошо и сама по себе, и в сочетании с действием, мы знали, какой темп ему нужен. Уолт знал, с какой скоростью движется пленка, а я — про метроном. Объединив их, мы могли предварительно скоординировать во времени музыку и анимацию (так как музыка записывалась позднее) просто с помощью математики.

Уолт сделал экспозиционные листы для «Вилли». Я работал над монтажными листами, где были отмечены музыкальные такты. Это была не совсем партитура, так как там не было пяти нотных линеек. Вместо этого были изображены небольшие прямоугольники для каждой доли каждого такта и указание темпа — двенадцать кадров, шестнадцать кадров или еще сколько-то на одну долю. Внутри прямоугольника обозначались основные действия и номер сцены, кроме того, монтажный лист показывал, что каждая сцена начиналась за столько-то кадров до определенного такта. Так мы могли синхронизировать сцены, которые, конечно же, снимались отдельно. Каждая сцена снималась по экспозиционным листам, но из монтажных листов можно было понять, в каком месте музыкального трека она находится, стоило лишь найти первую долю. Мой вклад в звуковые мультфильмы состоял в том, что я знал, что такое метроном, и разработал то, что потом назвали монтажными листами».

Впоследствии Уолт рассказывал Джексону, что, когда он остановился в Канзас Сити и показал его «партитуру» Карлу Столлингу, Столлинг сказал: «Этот человек — не музыкант». Джексон говорит, что Уолту нравилось поддразнивать его, напоминая об этом, и добавляет: «Карл был прав» (прим. Майкла Берриера).

³⁸⁴ По словам Дэвида Смита, сотрудника Архивов Диснея, в телеграмме Уолта Диснея его брату Рою от 24 октября 1928 года говорится: «Карл приезжает в пятницу». Это должно было быть 26 октября 1928. Премьера «Пароходика Вилли» состоялась 18 октября 1928 года (дата в сентябре, которую иногда упоминают, является ошибочной).

Уолт и Карл вернулись из Нью-Йорка в декабре 1928 года, и в письме Уолт упоминает, что они пробыли там три месяца и синхронизировали четыре мультфильма («Вилли», «Гаучо», «Безумие с самолетом» и «Танец в амбаре» (*Barn Dance*)). Карл Столлинг вспоминает, что они ездили в Нью-Йорк, по крайней мере, еще один раз в 1929 году для записи музыки к «Ёперный театр» (*The Opry House*) (прим. М.Б.).

Уолт написал Вам из Голливуда и попросил в долг 250 долларов. Это правда?

К.С.: Да, и когда я приехал в Голливуд, я дал ему еще две тысячи долларов. Он вернул мне все до 1933 года, но я не помню, когда именно.

Билл Спайсер: Занимались ли Вы композицией до первого мультфильма для Уолта?

К.С.: Нет. Я импровизировал в кинотеатрах, это тоже род композиции, но она не записывается.

Б.С.: Не могли бы Вы рассказать нам о музыке к «Танцу скелетов» (1929), первой из «Наивных симфоний»?

К.С.: В основном, это была оригинальная музыка. Это было сорок лет назад, и я не помню, использовал ли я там что-то еще или нет. Во всяком случае, там нет «Пляски смерти» К. Сен-Санса, хотя некоторые авторы утверждали обратное.

М.Г.: Я читал, что Уолт хотел использовать эту музыку, но не смог уладить проблемы с копирайтом и попросил Вас написать что-нибудь похожее.

К.С.: Именно так он обычно поступал, если что-то было защищено авторским правом, но моя музыка была совершенно не похожа на «Пляску смерти». В основном, это был фокстрот, в миноре.

М.Б.: Мне говорили, что в «Танце скелетов» Вы использовали фрагменты из сюиты Грига «Пер Гюнт». Помните ли Вы об этом?

К.С.: Нет. Как правило, когда мы работали над сценарием для «Наивных симфоний», я время от времени играл какую-нибудь пьесу в качестве образца, дающего представление о стиле и характере. Я играл это на фортепиано для режиссера, а потом сочинял что-то похожее, но свое, для записи³⁸⁵.

Уолт никогда не хотел платить за музыку, а хотел, чтобы я что-то «маскировал». В одной из картин он собирался использовать песню «Школьные дни», но за нее пришлось бы заплатить. И тогда он сказал: «Карл, не мог бы ты написать что-нибудь, что звучало бы, как «Школьные дни», но не было бы ими?»

³⁸⁵ Согласно Дэвиду Смигу из Архивов Диснея, студия получила разрешение на использование «Шествия гномов» из «Лирической сюиты» Э. Грига в «Танце Скелетов». Остальную часть партитуры составила оригинальная музыка Карла Столлинга (прим. М.Б.).

«Танец скелетов» пришел из моего детства. Когда мне было девять или десять лет, я увидел в журнале «Американский мальчик» рекламу танцующих скелетов, и уговорил отца дать мне четвертак, чтобы заказать их. Это оказался вырезанный из картона гибкий скелет, руки которого были привязаны к шестифутовым веревочкам. Он «танцевал», когда дети дергали концы ниток.

М.Г.: Таким образом, идея «Танца скелетов» на самом деле принадлежала Вам. А сценарий тоже?

К.С.: Если это можно назвать сценарием. Мы собирались вместе на «гэг-встречах» (gag meeting), так они называли совещания, где обсуждались гэги.

М.Г.: Что сказал Уолт, когда Вы пришли к нему с идеей «Танца скелетов»? Она ему сразу понравилась?

К.С.: Он сразу же заинтересовался ею. После того, как два или три мультфильма с Микки были окончены и шли в кинотеатрах, Уолт заговорил со мной о том, чтобы начать делать музыкальную серию, о которой я думал. Ему казалось, что я имел в виду иллюстрированные песни, однако, я представлял себе совсем не их. Когда я сказал ему, что думал о неодушевленных предметах, таких, как скелеты, цветы, деревья и т. д., которые оживают и начинают танцевать или делать что-то, типичное для мультфильма и отвечающее характеру музыки, более-менее ритмично и смешно, он очень заинтересовался. Я предложил ему в качестве сюжета четыре времени года, и он сделал мультфильм о каждом из них. Я написал музыку к одному [Весна, 1930]³⁸⁶ перед тем, как уйти со студии.

В названии серии я предложил не использовать слово «музыка» или «музыкальный», которые звучали бы слишком банально, а взять слово «симфония» вместе с каким-нибудь смешным определением. Не знаю, кто предложил это, но на следующем совещании Уолт спросил меня: «Карл, как бы тебе понравились «Наивные симфонии»?» Я сказал: «Отлично!» Затем я предложил первый сюжет - «Танец скелетов», потому что с самого детства я хотел *увидеть*, как танцуют

³⁸⁶ В большинстве источников этот фильм датируется 1929 годом, но Бэрриер пишет 1930 (прим. пер.).

настоящие скелеты, и мне всегда нравился номер с танцующими скелетами в водевилях. Я думаю, все мы, как дети, любим страшные картинки и истории.

Так начались «Наивные симфонии». Конечно, все знают, что, если бы не Уолт Дисней, скорее всего, Микки Мауса никогда бы не было. Это заставляет меня задуматься, появились бы «Наивные симфонии», и кто бы предложил «Танец скелетов», если бы...³⁸⁷ ?

В.С.: Что Вы помните о премьере «Танца скелетов»?

К.С.: Это был вечерний сеанс в Vista Theatre, небольшом кинотеатре к низу от Хилхарст и Сансет в Голливуде. Уолта он разочаровал. Было совсем мало зрителей, пустой зал. Мы смотрели «Пароходик Вилли» в Нью-Йорке в восемь или девять вечера, и зал был полон. А в Голливуде, в одиннадцать часов, здесь были только несколько бродяг. Реакции не было никакой, и Уолт думал, что это провал. Он сказал: «Черт возьми, что не так с этой проклятой вещью?» Однако я думаю, что этой же ночью фильм отправили экспресс самолетом в Нью-Йорк. После мы услышали, что он шел в кинотеатре «Рокси» две недели и настолько понравился, что его «крутили» еще две недели, возобновив договор³⁸⁸.

³⁸⁷ Уилфред Джексон дополняет это своими воспоминаниями о начале работы над «Наивными симфониями»: «Уолт и Карл хронометрировали картины в кабинете Уолта. Работа над таймингом в то время заключалась в том, чтобы придумать, какой будет музыка и каким—действие. (После того, как вопросы с таймингом были решены, режиссер—в данном случае, Уолт—готовил экспозиционные листы. Позднее у режиссеров студии Диснея появились ассистенты, которые переносили тайминг на листы). Часто Уолту хотелось, чтобы сцена была быстрее или медленнее, чем это допускала музыкальная фраза. Тогда там происходил жаркий спор. Мы сидели здесь, в соседней комнате, и это нас веселило. В споре Уолт бывал очень жестким, и мы радовались, что не оказались его противниками. Но, в конце концов, Уолт придумал такую штуку для Карла. Он сказал: «Послушай, давай решим это так. Мы сделаем две серии. В мультфильмах про Микки Мауса ты сочинишь музыку, которая лучше всего подходит к моему действию. Но у нас будет еще одна серия, музыкальные мультфильмы. Здесь музыка будет главной, и мы подстроим действие под музыку, которая тебе понравится, так точно, как только сможем». Речь шла о «Наивных симфониях», и это была возможность делать что-то, вместо того, чтобы постоянно собачиться.

В какие-то моменты они оба становились очень упрямы. Карл был способен противостоять Уолту и мог даже задать ему жару, а если вы начинали слишком давить на него, когда дело касалось музыки, он упирался и стоял насмерть» (Прим. М.Б.).

³⁸⁸ В двух книгах опубликованы разные версии того, как прошла премьера «Танца скелетов». Диана Дисней Миллер в книге «История Уолта Диснея» описывает две премьеры: одну — утром, для небольшой аудитории, другую — в крупном, известном кинотеатре — и оба раза реакция была положительной. Боб Томас в «Искусстве анимации» пишет, что «во время премьеры театр

М.Г.: Каким руководителем был Уолт? Был ли он требовательным, или с ним было легко работать?

К.С.: Ну, временами он не мог точно объяснить, чего он хочет. Мы сходили с ума, пытаюсь представить, что ему нужно. Но так он вдохновлял нас. Мы хотели помочь ему, мы хотели сделать так, чтобы ему понравилось, и мы все к этому стремились. Я думаю, в этом заключался его гений: вдохновлять людей, с которыми он работал, на поиск новых идей.

М.Б.: Говорил ли Вам Уолт, что ему нужно от музыки?

К.С.: Иногда у него были очень ясные идеи, а иногда совсем наоборот.

М.Г.: У Диснея Вы работали в одной комнате с аниматорами?

К.С.: Да, все работали в одной большой комнате.

М.Б.: Это была та самая «музыкальная комната»?

К.С.: Я помню только одну большую комнату, отдельную от двух кабинетов³⁸⁹.

М.Б.: Это ведь Вы изобрели «тик»-метод записи музыки к мультфильмам? Помните ли Вы обстоятельства, которые привели к этому?

К.С.: «Тик»-метод не был настоящим изобретением, потому что его нельзя было запатентовать. Точная синхронизация музыки в мультфильмах была проблемой, так в них все быстро меняется, там много действий, которым должна соответствовать музыка. Мне пришла в голову мысль, что, если бы каждый оркестрант слышал постоянный пульс, передающийся по телефонным проводам через наушник, это бы решило проблему. У меня были экспозиционные листы, что-

сотрясался от хохота». Г-жа Миллер в мельчайших деталях описывает злоключения мультфильма от премьеры до успешных показов в кинотеатре Рокси, говоря, что прокатчики поначалу отказывались брать его (прим. М.Б.).

³⁸⁹ Уилфред Джексон вспоминает, что, когда Столлинг и Уолт Дисней работали над таймингом для картин, они передвигали пианино в кабинет Уолта, и он стал первой «музыкальной комнатой» - комнатой, которую делили режиссер и музыкальный директор. Позднее, когда процесс производства стал более специализированным, и появился сценарный отдел, сценаристы работали над своими сценариями до определенного момента, а затем несли раскадровки в «музыкальную комнату» (их было уже несколько), где над ними работали режиссер и композитор. По словам Джексона, «большая комната», которую помнит Столлинг, была разделена перегородками, не доходившими до потолка (прим. М.Б.).

то вроде сценария, где вся картина была расписана кадр за кадром, и за половину секунды через проектор проходили 12 кадров. По ним мы определяли доли.

М.Г.: В том случае, когда вы ориентировались на 12 кадров. Но ведь были и другие длительности.

К.С.: Шесть, восемь, десять и т. д., в зависимости от того, какая музыка использовалась. Мы сделали запись «тикающих» звуков для разных длительностей: «тик» каждые восемь кадров, или десять кадров, или двенадцать — и воспроизводили их на фонографе, который был соединен со звукозаписывающим аппаратом и наушниками. У каждого музыканта был один наушник, и через него он слушал «клики». Дирижер мог не показывать доли, но я показывал, потому что один или два музыканта не хотели пользоваться наушниками. На студии Warner у нас была одна виолончелистка, которой не нравилось играть в наушниках, потому что от этого у нее болела голова, или что-то в этом роде. Она была хорошей виолончелисткой, мы не могли чересчур к ней придираться, и она почти всегда попадала в сильные доли.

М.Г.: Вы записывали музыку, когда анимация уже была закончена, или раньше?

К.С.: По-разному, но обычно до. Аниматоры и я работали по одним и тем же экспозиционным листам, и я просто делал запись в указанном темпе, не видя картину. К тому времени, как фильм был закончен, у меня уже была записанная музыка³⁹⁰.

М.Б.: Часто ли, работая у Диснея, Вы сочиняли музыку заранее — это аниматоры подстраивали движения под Вашу музыку, или наоборот? Недавно я перечитывал книгу Боба Томаса о Диснее, которая называлась «Искусство

³⁹⁰ Уилфред Джексон вспоминает, что запись саундтрека к ранним мультфильмам Диснея обычно откладывалась до того момента, когда сам фильм уже был полностью готов или же производство достигало точки, когда можно было быть достаточно уверенным, что никаких изменений больше не будет. (Даже с готовыми экспозиционными листами аниматор мог предложить растянуть или сжать гэг или изменить что-то). Эта практика сохранялась даже после введения «тик»-метода. Джексон считает, что Столлинг «берет слишком широко» и говорит о своей работе не только у Диснея, но и на студии Warner (прим. М.Б.).

анимации», и наткнулся на следующее высказывание о том, как делались его ранние мультфильмы: «Музыкант соединял песни с музыкальными фрагментами и отдавал партитуру аниматору [Томас имеет в виду режиссера]. Аниматор хронометрировал музыку на желтых экспозиционных листах, а затем моделировал действие так, чтобы оно соответствовало музыке». Но это противоречит Вашему утверждению о том, что Вы писали музыку после того, как экспозиционные листы были готовы. Это действительно было так, или прав автор «Искусства анимации»?

К.С.: Оба утверждения верны. Иногда режиссер подстраивал действие под определенную музыку, а иногда я писал музыку под определенные сцены. Чаще всего режиссеры и аниматоры могли делать все, что они считали нужным, чтобы эпизод был более выигрышным.

М.Б.: Значит ли это, что даже музыка к «Танцу скелетов» и другим «Наивным симфониям» не была написана заранее?

К.С.: Нет. Я записывал музыку заранее только в тех случаях, когда без этого невозможно было работать над анимацией. У Айверкса и Уорнеров я почти всегда работал по экспозиционным листам³⁹¹.

М.Б.: Если Вы написали большую часть музыки для мультфильмов студии Диснея после того, как были готовы экспозиционные листы, обсуждали ли Вы с Уолтом пульсацию *заранее*, до того, как они были сделаны?

К.С.: Как правило, да, чтобы избежать монотонности. Смена пульса означала бы изменение темпа или ритма, или и того, и другого.

М.Г.: Когда Вы впервые применили «тик»-метод?

К.С.: Должно быть, в 1929 году, у Диснея, в «Танце скелетов».

М.Б.: А как Вы записывали музыку к мультфильмам до этого?

³⁹¹ Боб Клампетт [режиссер «Безумных мелодий» - прим. пер.] рассказывал, что в первой из «Безумных мелодий» музыка и действие синхронизировались следующим образом: Хью Харман и Руди Айзинг обсуждали темп с музыкантом, затем расписывали тайминг прямо в нотах, указывая количество тактов для каждого движения. Действие было скоординировано с тактами музыки. Из нотной записи тайминг переносился на экспозиционные листы, и затем музыку записывали с помощью наушников с «тиками». Хью Харман подтвердил, что это описание верно (прим. М.Б.).

К.С.: На копиях мультфильмов, которые я использовал для записи, были нарисованы линии. Эти линии показывали на большом экране, так, чтобы весь оркестр их видел, и по ним я задавал пульс, когда дирижировал.

Когда я сочинял музыку к двум неммым мультфильмам, «Галопом на страусе» и «Безумный аэроплан», я еще работал в кинотеатре Isis Theater. Я мог посмотреть их в кинозале и решить, какая музыка больше подходит. Тогда я плохо представлял себе, как синхронизировать музыку и изображение. Потом мне пришла в голову идея нарисовать на пленке линии в виде полумесяцев, которые появлялись бы по левую сторону кадра, через последующие кадры смещались вправо и снова возвращались влево, так, чтобы начало доли совпадало с тем моментом, когда линия возвращалась к левому краю экрана. Таким образом, во время записи смена долей не заставляла музыкантов врасплох. Мы так же использовали эти линии, записывая музыку к «Танцу в сарае» (Barn Danse) [1928] в Нью-Йорке.

М.Б.: Я читал, что Уолт рисовал метки на пленочной копии «Пароходика Вилли», по которой они записывали музыку в Нью-Йорке, чтобы дирижер видел, как эти отметки мелькают на экране и держал темп.

К.С.: Я думаю, он этого не делал, потому что временами музыка и изображение расходятся³⁹².

М.Б.: Уилфред Джексон³⁹³ говорил, что существовал еще один «линейный»

³⁹² Диана Дисней Миллер в биографии «История Уолта Диснея» (1956) цитирует слова своего отца: «Мы сделали на пленке метки тушью через каждые двенадцать кадров. Проходя через проектор, такая метка превращалась на экране в белую вспышку и, следя за вспышками и используя их вместо «тик-так» старого доброго метронома, человек, дирижировавший нашим оркестром, мог попадать в сильные доли».

Боб Клампетт заметил, что метки черной тушью не давали белых вспышек при просмотре, скорее, это должны были быть черные вспышки, если только для проекции не использовался негатив, что крайне маловероятно.

Уилфред Джексон считает, что какие-то метки все-таки могли использоваться во время записи: «Возможно, они должны были немного поработать над этим тогда в Нью-Йорке, учитывая тот факт, что у них не было партитуры, по которой ориентироваться». Джексон полагает, что с синхронизацией здесь все в порядке (прим. М.Б.).

³⁹³ Уилфред Джексон (Wilfred Jackson, 24 января 1906 — 7 августа 1988) — американский аниматор, аранжировщик, композитор и режиссер. Работал на студии У. Диснея, принимал участие в создании мультфильмов из серий «Mickey Mouse» и «Silly Symphonies», а также двух эпизодов «Фантазии» (Fantasia, 1940) — «Ночь на Лысой горе» и «Ave Maria» (прим. пер.).

метод, основанный на Вашем, который разработал Аб Айверкс. Он рассказывал, что Аб придумал движущуюся горизонтальную линию, которая поднималась и опускалась, и снимал ее с разной скоростью, так что полный цикл «вверх-вниз» длился восемь, двенадцать кадров или любое другое время. По его словам, эти циклы затем проецировались на экран, чтобы оркестр мог видеть их во время записи музыки.

К.С.: Да, мы делали так некоторое время. Мы использовали линию, движущуюся вверх и вниз, на пятом и шестом мультфильмах про Микки Мауса, «Ёперный театр» (*The Op'ry House*)³⁹⁴ и «Когда коты нет дома» (*When the Cat's Away*) [оба 1929], и потом, на «Танце скелетов», мы перешли на «тик»-метод.

М.Г.: Как долго сохранялась практика, когда Вам приходилось записывать все — голоса, музыку, звуковые эффекты — за один дубль?

К.С.: Так было, пока я работал у Диснея и еще некоторое время у Айверкса. Но прошло всего два или три года, и появилась машина, которая записывала на контрольный негатив сразу три или четыре дорожки. Это называлось сведенной фонограммой.

М.Г.: У Диснея Вы и дирижировали, и делали аранжировки.

К.С.: Нет, у меня был аранжировщик, но я сам дирижировал³⁹⁵.

³⁹⁴ *Op'ry House* — искаженное английское словосочетание *opera house*, которое переводится, как «оперный театр» (прим. пер.).

³⁹⁵ Будучи музыкальным директором студии Диснея, Карл Столлинг написал музыку к первым девятнадцати или двадцати звуковым мультфильмам Диснея. Ниже дан их список в хронологическом порядке; все это — мультфильмы про Микки Мауса, за исключением нескольких «Наивных симфоний», отмеченных буквой Н.

Галопом на страусе (*Gallopin' Gaucho*)
 Безумный аэроплан (*Plane Crazy*)
 Танец в сарае (*The Barn Dance*)
 Ёперный театр (*The Op'ry House*)
 Когда коты нет дома (*When the Cat's Away*)
 Танец скелетов (*The Skeleton Dance*) (Н)
 Битва на скотном дворе (*The Barnyard Battle*)
 Деревенский парень (*The Plowboy*)
 Продавец с ярмарки (*The Carnival Kid*)
 Кабаре Микки (*Mickey's Follies*)
 Страшный тореадор (*El Terrible Toreador*) (Н)
 Микки и паровозик Чух-Чух (*Mickey's Choo Choo*)

М.Г.: Вы мне говорили, что были первым «голосом Микки Мауса». Сколько мультфильмов было сделано, прежде чем он заговорил?

К.С.: Не так много. Они никак не могли решить, нужно ли, чтобы Микки говорил, или нет. Он говорил моим голосом только в одном фильме. Я не помню названия [вероятно, это «Бурные волны» (Wild Waves), 1930], но Микки был спасателем на пляже и спас жизнь Минни. Она ему: «Мой герой», - а Микки отвечает фальцетом: «О, ерунда, ничего особенного». Одна девушка, из цеха прорисовки, озвучила Минни. Вскоре после этого я ушел и не знаю, что стало с голосом Микки впоследствии³⁹⁶.

М.Г.: Как получилось, что Вы должны были озвучивать Микки?

К.С.: Наверное, Уолт сам попросил меня попробовать. Все аниматоры, которые хотели, тоже пытались. Нужен был именно фальцет.

М.Б.: Озвучивали ли Вы еще каких-нибудь персонажей мультфильмов?

К.С.: Да, я изображал моржа [тоже в «Бурных волнах»]. Я пел «Уснувший в

Весна (Springtime) (H)
 Джазовое безумие (The Jazz Fool)
 Адские колокола (Hell's Bells) (H)
 Ритм джунглей (Jungle Rhythm)
 Веселые гномы (Merry Dwarfs) (H)
 Дом с привидениями (The Haunted House)
 Бурные волны (Wild Waves)

Вторая серия мультфильмов Диснея началась двумя «Наивными симфониями», «Лето» и «Осень», которые продолжили мини-цикл Столлинга, посвященный временам года, однако Столлинг полагает, что не писал к ним музыку (прим. М.Б.).

³⁹⁶ Почти все годы существования Минни ее озвучивала Марселлит Гарнер (в замужестве — г-жа Ричард Уолл, ст.). Однако г-жа Уолл вспоминает, что впервые озвучила Минни, спев для саундтрека к мультфильму «Кактус Кид» (The Cactus Kid, 1930), который был снят уже после ухода Столлинга со студии. Уилфред Джексон полагает, что «Кактус Кид» был первым мультфильмом, где диалоги писались заранее, чтобы можно было подогнать под них анимацию. До этого голоса записывались после музыки, и диалог приходилось записывать по долям, чтобы синхронизировать его с действием.

До середины 1930-х годов Микки чаще всего озвучивал сам Уолт Дисней, потом это делал Джим Макдональд, старейший работник студии, мастер звуковых эффектов. Макдональд также озвучивал Гаса и Жака в «Золушке». Однажды, когда Уолт еще озвучивал Микки, его подменил Кларенс Нэш, больше известный, как голос Дональда Дака, — Уолт в это время был в Европе. Микки разговаривал еще до «Бурных волн», хотя число его реплик было весьма ограничено, и (согласно Марку Кауслеру, который недавно смотрел этот мультфильм), по крайней мере в одной из ранних серий, «Продавец с ярмарки», Микки говорит голосом, который «больше похож на мышинный» (прим. М.Б.).

океанской колыбели» (*Rocked in the Cradle of the Deep*), но вместо слов песни я пропевал только слог «уа» (*wa*) на каждую ноту. Это было очень смешно, особенно на последнем звуке, низком-низком до.

Б.С.: Почему Вы, в конечном счете, решили уйти от Уолта?

К.С.: У нас были разные предложения от других студий. Все говорили, что Уолта ждет провал, но позднее я понял, что это была всего лишь уловка, они просто хотели ослабить его. Я ушел на Aesop's Fables Studio, но скоро полностью разорвал контракт. Аб Айверкс и я покинули Диснея практически одновременно, но каждый пошел своим путем. Дело было в том, что я не собирался увольняться, пока Аб оставался там. Когда он все-таки ушел со студии, я подумал, что что-то не так. Узнав от Роя Диснея³⁹⁷, что Аб больше не будет работать с Уолтом, я ответил: «Хорошо, думаю, что мне тоже придется уйти». Об этом не очень приятно вспоминать, ведь мы все были хорошими друзьями. Но мы начинали тревожиться. Уолт на протяжении года или двух платил нам только половину зарплаты, а мне нужно было содержать семью. Aesop's Fables предложили мне в три раза больше денег³⁹⁸.

Б.С.: Как долго Вы работали у Aesop's Fables?

К.С.: Несколько месяцев. Я не работал над мультфильмами, мне нечего было у них делать, там уже был музыкальный директор. Это оказалось уловкой, чтобы разорить Уолта. Во всяком случае, я не мог жить в Нью-Йорке. Так, проработав фрилансером около года или больше, я пришел на студию Аба на Вестерн-авеню и работал там в то время, когда они переехали на Беверли-Хиллз.

М.Б.: Уолт огорчился, когда Вы решили уйти?

К.С.: Да, но он не был так расстроен, как Рой, его брат. Это было очень

³⁹⁷ Рой Дисней (Roy Oliver Disney, 24 июня 1893 — 20 декабря 1971) — старший брат Уолта Диснея, с которым он в 1923 году основал анимационную студию Disney Brothers Cartoon Studio (с 1926 - The Walt Disney Studio, с 1929 — Walt Disney Productions, Ltd, с 1986 — The Walt Disney Company). С 1929 по 1971 годы Рой Дисней был генеральным директором компании, а с 1945 по 1971 — еще и председателем правления. Именно благодаря Рою студия Диснея обрела финансовую стабильность (прим. пер.).

³⁹⁸ Согласно данным Дэвида Смита из «Архивов Диснея», Айверкс ушел со студии Диснея 25 января 1930 года и Столлинг уволился на этой же неделе (прим. М.Б.).

тяжело. Мы все были очень дружны: Уолт, и Рой, и Аб, и я. Конечно, я всем обязан Уолту Диснею, он дал мне первый шанс в Голливуде.

Насколько я помню, Уолт предложил мне треть прибыли от проката «Наивных симфоний» задолго до того, как мы с Абом ушли. У меня никогда не было доли в компании Диснея, но я имел право на третью часть доходов от «Наивных симфоний» до тех пор, пока работал на студии. Я согласился. После ухода от Уолта это соглашение лишилось силы.

Я работал с Абом шесть месяцев или около того, до 1932 года. Уже вне штата я делал разные аранжировки и играл на фортепиано для Уолта. Я работал над «Тремя поросятами» [1933] и еще десятком мультфильмов. Для каждого из этих фильмов я аранжировал и играл на фортепиано во время записи. Когда один из поросят в «Трех поросятах» играет на пианино, вы слышите меня.

Это был мой последний фильм для Диснея. Летом 1933-го я присоединился к Абу на Беверли-Хиллз и оставался с ним до тех пор, пока не перешел на Warner Brothers в 1936 году³⁹⁹.

М.Б.: Мне всегда говорили, что Уолт обижался на людей, которые оставляли его. Замечали ли Вы что-то, что могло бы это подтвердить, когда работали над его «Тремя поросятами»?

К.С.: Вовсе нет.

М.Б.: Встречались ли Вы с Уолтом в последующие годы?

К.С.: Да, и он всегда был очень любезен. Один раз я позвонил ему, когда в 1953 году Warner Bros. закрылись на шесть месяцев, и спросил, нет ли у него какой-нибудь работы, он сказал, что нет, и спросил, есть ли у меня седые волосы. Я ответил: «Да, те, что остались».

³⁹⁹ С момента ухода со студии Диснея в январе 1930 Столлинг в течение нескольких лет постоянно переходил с одного места на другое. В самом начале он несколько месяцев работал на студии Aesop's Fables, потом был фрилансером около года. Во второй половине 1931 года его пригласил к себе Аб Айверкс, у которого он проработал всего 6 месяцев (до начала 1932 года). В 1932 - 1933 году он опять был фрилансером и работал над музыкой к разным мультфильмам, в том числе, для Диснея. В 1933 он вернулся к Айверксу и оставался с ним до закрытия студии в 1936 году, после чего перешел к Уорнерам (прим. пер.).

М.Г.: Вы когда-нибудь жалели о том, что ушли от Уолта?

К.С.: Нет, мне было жаль только приятных воспоминаний. Все, что мы тогда делали, было очень новым и захватывающим. Мой уход оказался благом для Уолта и благом для меня. На студии Warner Brothers я мог использовать больше популярных песен, они были согласны платить за это, и там было собственное музыкальное издательство.

М.Б.: Сколько человек было в оркестре на студии Диснея и у Айверкса?

К.С.: От восьми до двенадцати музыкантов. На Warner Bros. их было около пятидесяти, это был главный оркестр студии. Изредка присутствовал еще вокальный ансамбль. Музыку для них писал хормейстер.

М.Б.: Когда Вы впервые пришли на Warner Bros., там ведь был кто-то, кто писал музыку [к мультфильмам], не так ли?

К.С.: У них был парень, который не ладил с Леоном Шлезингером (Leon Schlesinger)⁴⁰⁰, снимавшим мультфильмы в то время. Меня наняли, чтобы заменить его в 1936 году. Я не знаю, в чем было дело, но стол в музыкальной комнате был весь забит пустыми бутылками из-под виски.

М.Б.: Шлезингер уже знал Ваши работы?

К.С.: О, да. У Шлезингера работал режиссер, сценарист и автор гэгов по имени Бен Хардвей — все звали его Багз. Раньше он был газетным карикатуристом в Канзас-Сити, я знал его оттуда. Он тоже работал с Абом, как и я, а потом перешел к Шлезингеру. Он был там, когда уволили моего предшественника, и это он порекомендовал меня Шлезингеру.

М.Б.: С тех пор, как Вы начали работать у Шлезингера, Вы оставались единственным композитором Warner Bros., пока не вышли на пенсию?

К.С.: Для мультфильмов, да, двадцать два года. Я вышел на пенсию в 1958 году.

⁴⁰⁰Леон Шлезингер (Leon Schlesinger, 20 мая 1884 — 25 декабря 1949) — американский кинопродюсер, основатель компании Leon Schlesinger Studios, которая впоследствии была преобразована в Warner Bros. Cartoons Studio. В 1933 года был продюсером серий анимационных фильмов «Looney Tunes» и «Merrie Melodies» (прим. пер.).

М.Б.: Отличается ли музыка, которую Вы писали для Warner Brothers, от музыки для Диснея или Айверкса?

К.С.: Да, потому что у Warner Bros. я мог использовать популярную музыку. Это открывало новые горизонты, настолько, насколько эта музыка могла их открыть. У Диснея приходилось возвращаться назад в девятнадцатый век, к классике, к «Моему старому дому в Кентукки» (My Old Kentucky Home).

Когда я пришел, еще не было закона, по которому музыка к мультфильмам попадала бы под действие копирайта. Он начал действовать только в конце сороковых. Тогда мне стали платить авторские отчисления ретроспективно с того дня, когда я начал работать на Warner Brothers. Их все еще выплачивают, с телевизионных повторов. Авторские получают и композиторы, чью музыку я использовал, и я за оригинальную музыку.

М.Г.: Помимо того, что Вы стали использовать больше популярных песен, считаете ли Вы, что за те годы, пока Вы сочиняли музыку, ее стиль сильно изменился?

К.С.: Это зависело от фильма. Когда мы делали очень современную картину, я использовал музыку в современном стиле, какой я себе ее представлял — увеличенные интервалы, и т.д. Но в остальном мой стиль мало изменился.

М.Б.: Какова в Вашей музыке к мультфильмам доля музыки других композиторов, переработанной Вами, и какова — Вашей собственной?

К.С.: На восемьдесят-девяносто процентов музыка была моей. Так и должно было быть, ведь необходимо было связать музыку с действием, кроме тех случаев, когда там было пение или что-то подобное.

М.Б.: Были ли случаи, когда Вы болели, и на некоторые мультфильмы приглашали кого-то еще?

К.С.: Да, один раз. В 1950 году у меня была операция на мозге. Я ударился головой, и у меня образовался сгусток размером с кулак между черепом и мозгом. Я был болен четыре или пять недель. Меня заменяли Милт Франклин (Milt Franklyn) и Джин Подани (Gene Poddany), композитор, который сейчас работает с Чаком Джонсом (Chuck Jones).

М.Г.: В сороковые годы студия «Уорнер» выпускала по четыре мультфильма каждые пять недель, таким образом, Вам приходилось делать практически по одной законченной партитуре в неделю. Как Вы справлялись с таким количеством работы?

К.С.: Конечно, у меня был аранжировщик. Я писал партию фортепиано — основу, скелет, можно сказать — и набрасывал все музыкальные фрагменты, а затем отправлял это аранжировщику, который работал дома. Он оркестровал музыку, но всякий раз, когда я хотел взять тот или иной инструмент или группу инструментов оркестра, я делал соответствующие ремарки. На подготовку каждой партитуры у меня уходило около недели, может быть, восемь дней.

М.Б.: Бывало ли так, что Вам не хватало времени?

К.С.: Нет, у меня было расписание, и я придерживался графика, хотя иногда мне приходилось брать «домашнее задание» на вечер.

М.Б.: Попадались ли такие мультфильмы, к которым Вам было бы трудно писать музыку, где она не напрашивалась сама собой?

К.С.: Нет. Знаете, до прихода звука я двадцать лет играл в кинотеатрах. Мы все время импровизировали на органе. Мне приходилось тратить силы на музыку для оркестра, сопровождавшую полнометражные фильмы, а в комедиях и новостях мы просто импровизировали. Так что я привык писать музыку к фильмам еще до того, как стал сочинять ее для мультфильмов. Я просто представлял себе, что импровизирую музыку к мультфильму в кинотеатре, и все становилось проще.

М.Б.: Были ли какие-нибудь инструменты, которые Вам нравилось применять в своих партитурах к мультфильмам больше других?

К.С.: Фагот... тромбон, глиссандо на тромбоне... скрипка, глиссандо для создания комического эффекта. Альт был очень хорош для придания таинственности.

М.Г.: Работая на Warner Bros., Вы когда-нибудь записывали музыку к мультфильму до того, как были готовы экспозиционные листы, так, чтобы мультфильм подгоняли под музыку?

К.С.: Да, если была какая-нибудь песня, как правило, из тех, что пел Мел

Бланк (Mel Blanc)⁴⁰¹. Тогда на экспозиционных листах указывали количество кадров на каждое слово⁴⁰².

Б.С.: Это Вы написали музыку к заставке мультфильмов Warner, со щитом и плакатом?

К.С.: Нет, я только нашел ее, но это была мелодия, принадлежавшая Warner Bros., «Мы весело слоняемся» (*Merrily We Roll Along*).

Б.С.: Что за инструмент играет первый звук, «боиннннн»?

К.С.: Это электрогитара.

Б.С.: Он как-то обработан с помощью электроники?

К.С.: Нет, аккорд просто взяли, ударив по струнам и отпустив их.

М.Б.: Правда ли, что многим музыкантам было сложно привыкнуть играть музыку к мультфильмам?

К.С.: Музыканты говорили, что мультфильмы им нравились больше, чем что бы то ни было. Они с нетерпением ждали начала записи музыки. Это было здорово.

Обычно партитура к мультфильму состояла примерно из десяти секций. Мы проходили секцию раз или два — чаще только один раз — и записывали ее. На студии Warner Bros. был потрясающий оркестр. На запись партитуры к мультфильму требовалось около трех часов⁴⁰³.

⁴⁰¹ Мел Бланк (Melvin Jerome «Mel» Blanc, 30 мая 1908 — 10 июля 1989) — американский комический и радио актер, которого современники называли «человеком с тысячей голосов». Бланк озвучивал многих персонажей короткометражных мультфильмов студии Warner Bros. из серий «Looney Tunes» и «Merrie Melodies». Его голосом «говорят» Багз Банни, Даффи Дак, Поросянок Порки, Птенец Твити, Кот Сильвестр, Йосемити Сэм, Мышонок Спиди Гонсалес, Вилли Койот и др. (прим. пер.).

⁴⁰² Боб Клампетт рассказывал, как происходила предварительная запись песен для мультфильмов студии Warner: заранее записывалось пение Мела Бланка, без аккомпанемента. Бланк пел под запись «тикающих» звуков, которые он слышал через наушники. Трег Браун расшифровывал запись голоса Бланка для экспозиционных листов и отдавал их режиссеру мультфильма. Затем Столлинг писал по экспозиционным листам музыку, включая аккомпанемент к песне Бланка. Версию Клампетта подтвердил и сам Столлинг (прим. М.Б.).

⁴⁰³ Боб Клампетт поделился собственными воспоминаниями о сеансах звукозаписи: «Часто Карл, Трег [Браун] и я ждали, пока пятьдесят человек оркестра студии Warner закончат запись музыки к фильму с Богартом или Бетт Дэвис, чтобы затем слепить один из моих мультфильмов с Багзом Банни или Порки. Когда Лео Форбшейн [директор оркестра] просил их поставить на пюпитры партитуры к мультфильму, по всему оркестру прокатывался вздох облегчения. Вдруг вскакивали два скрипача и начинали биться смычками, как на дуэли, или затевали еще какую-нибудь игру,

М.Г.: Режиссеры показывали Вам сценарий, и Вы решали, какая музыка лучше всего подойдет?

К.С.: Именно так.

М.Б.: Говорили ли Вам режиссеры, какая музыка им нужна? Требовалась ли музыка определенного стиля для отдельных сцен?

К.С.: Как правило, нет. Иногда они хотели что-то на двенадцать долей в одном эпизоде, а потом что-нибудь на восемь долей в следующем, и т.д. Иногда вся картина выстраивалась вокруг одной песни, как в мультфильме «В чем дело, док» (What's Up, Doc). Эту песню написал я, но точно так же поступали и со многими другими популярными песнями, когда название песни становилось и названием мультфильма.

Я бы сказал, что с режиссерами Чаком Джонсом и Фрицем Фреленгом было очень легко работать, в них было что-то особенное. Текс Авери (Tex Avery) тоже был замечательным, а Боб Клампетт (Bob Clampett) мог по-настоящему вдохновить своими идеями. Это был удивительный парень. Я ненавижу момент, когда он заканчивал работу и уходил.

М.Б.: Были среди персонажей такие, писать музыку для которых Вам особенно нравилось?

К.С.: Все персонажи испытывали разные чувства, приятные, и, конечно, очень индивидуальные, однако в работе с ними не было ничего особенного, приносящего радость, если только это не был Багз Банни. Он выделялся из всех.

Б.С.: Вам когда-нибудь надоедало писать музыку к мультфильмам про «забавных зверюшек»?

К.С.: Нет, на Warner Bros. работали несколько режиссеров, и, как только вы заканчивали с одним, вас уже ждал следующий. Здесь царил разнообразие.

другие что-то громко кричали в шутку. Когда Карл поднимался на дирижерский подиум, поднимал палочку, и они начинали играть неестественно быструю мелодию заставки (“Мы весело слоняемся”), или субтитров [по всей видимости, Клампетт имеет в виду начальные титры, идущие сразу после заставки — прим. пер.], или чего угодно, они играли для Багза совсем с другим настроением, чем для Богги» (прим. М.Б.).

М.Г.: Музыка часто рассказывает у Вас историю. В «Лови, как кот» (*Catch as Cats Can*, 1947) кот Сильвестр проглотил кусок мыла и икал мыльными пузырями, и в этот момент звучало «Я вечно пускаю пузыри» (*I'm Forever Blowing Bubbles*). Вы сами придумывали такие гэги или Вам подсказывали режиссеры?

К.С.: Бывало и так, и так.

М.Б.: Вы ведь тесно сотрудничали с человеком, который отвечал за звуковые эффекты, чтобы скоординировать их с музыкой?

К.С.: Да, всеми звуковыми эффектами заведовал Трег Браун⁴⁰⁴. У него были сотни звуков, записанных на пленку, и он составлял саундтрек из них, добавляя что-то новое в каждый мультфильм. Когда я пришел на Warner Bros., он уже работал там три или четыре года. Его комната была рядом с моей.

М.Б.: Вы когда-нибудь писали музыку так, чтобы шумы были ее частью?

К.С.: Да, иногда я убирал все, оставляя только звуковой эффект.

М.Б.: В некоторых мультфильмах Чака Джонса с Дорожным Бегуном (*Road Runner*) есть длинные сложные гэги, которые идут совсем без музыки, нет ничего, кроме шумов. Так захотел Чак, или это была Ваша идея?

К.С.: Я не помню. Но я помню, что, если звуковой эффект этого требовал, мы совсем выключали музыку. И, конечно же, во время диалогов мы часто останавливали ее или оставляли всего несколько струнных.

М.Г.: Вам казалось, что для мультфильма, в котором много диалогов, сочинять сложнее?

К.С.: Да, потому что нельзя заглушать голоса. Иногда на телевидении или в художественных фильмах музыка звучит слишком громко, и вы не можете услышать, что говорят. Проблема современных мультфильмов заключается в том, что там слишком много диалогов, и музыка почти ничего не значит.

М.Б.: Это Вы придумали использовать отрывок из «Фингаловой пещеры» Мендельсона как музыкальный аккомпанемент для походки птички Мины в

мультфильмах Чака Джонса про Инки?

К.С.: Да, она так хорошо подошла, что мы решили использовать ее постоянно.

М.Б.: Вы когда-нибудь предлагали режиссеру идею мультфильма, подразумевающую какую-то определенную музыку? Скажем, предлагали ли Вы Чаку Джонсу снять мультфильм на какую-нибудь классическую пьесу?

К.С.: Это было возможно, но, как правило, идеи исходили от него.

М.Б.: Вы когда-нибудь писали музыку к игровым художественным фильмам?

К.С.: Я сделал одну ленту для Джека Бенни (Jack Benny), «Звуки горна в полночь» (Horn Blows at Midnight), и музыка была такой же плохой, как и фильм, это был грандиозный провал. Я не собирался заниматься этим, но меня попросил Лео Форбштейн, он тогда был главным музыкальным директором студии и нанимал всех музыкантов. Мы были знакомы и работали вместе с незапамятных времен. Я играл с ним еще в кинотеатрах Канзас-Сити, в Королевком и театре Ньюмана. Иногда на утренних сеансах мы были только вдвоем, и в течение часа он играл на скрипке, я — на фортепиано, а потом я поднимался и шел играть на органе.

М.Б.: Когда Вы заканчивали сочинять музыку, и она была готова для записи, Вы ее показывали кому-то, кто должен был ее одобрить?

К.С.: Нет, никому.

М.Б.: Бывало ли так, что музыка была уже записана, и вдруг Вам говорили, что какой-то фрагмент нужно переделать?

К.С.: Да, однажды. Когда умер Лео Форбштейн, директор уорнеровского оркестра, его место занял Рэй Хейндорф. Он сказал, что один четырехтакт звучит, как мелодия «Чикаго». Мне казалось, что я знаю эту песню, и я совершенно не замечал сходства, но он заставил меня переделать этот фрагмент. Уорнеры не хотели ничего, что могло бы привести к суду за использование музыки, защищенной авторским правом.

М.Г.: Перед тем, как уйти на пенсию, Вы готовили композиторов себе на смену? Я знаю, что в титрах некоторых фильмов указаны Вы и другой композитор,

Милт Франклин.

К.С.: Он был моим аранжировщиком, и стал сочинять, когда я ушел. Он умер, кажется, в 1962 году. Это был превосходный музыкант.

М.Г.: Где Вы учились до того, как стали работать в кинотеатре?

К.С.: У меня был учитель. Я начал заниматься с шести лет. Мой отец был плотником, и он нашел сломанное игрушечное пианино, совсем разбитое. У него были маленькие металлические клавиши, как у ксилофона. Одной не хватало, и отцу пришлось ее заменить. Он сделал мне небольшую рамку, укрепил на ней клавиши, смастерил маленькие молоточки, и я начал подбирать мелодии. Так я стал учиться играть на фортепиано.

М.Б.: Значит, после этого Вы начали заниматься на фортепиано, Вам было шесть лет, и Вы научились на нем играть уже по-настоящему?

К.С.: Да. Когда я начал заниматься, я не доставал ногами до педалей, кто-то должен был нажимать на них за меня. Я не мог использовать педаль и на старых церковных органах. Я стал играть на них, когда мне было восемь или десять лет.

М.Б.: Сколько Вам было, когда Вы начали играть в кинотеатрах?

К.С.: Семнадцать или восемнадцать. Я не закончил школу, проходил туда всего два года. У меня были проблемы со слухом, я плохо слышал учителей, и мне пришлось уйти.

М.Г.: Вы плохо слышали, даже когда сочиняли всю эту музыку для Диснея и Warner Bros.?

К.С.: У меня были сложности, но не с музыкой, а только когда приходилось разговаривать с ребятами.

М.Г.: Какая была Ваша первая работа музыканта?

К.С.: Я играл на фортепиано в театре, примерно в одном квартале от бывшего дома Президента Трумана в Индипенденсе, Миссури, где-то в 1910 году. Это была моя первая работа в окрестностях Канзас Сити, но в 1904 году я играл на фортепиано в Лексингтоне, где я родился. Лексингтон находится в сорока милях к востоку от Индипенденса. В то время нужно было просто играть на фортепиано, пока механик менял пленки. В больших городах в кинотеатрах было по два

проектора, и вам не нужно было ждать следующую часть фильма, но в маленьких городках типа Лексингтона они еще так далеко не продвинулись.

М.Б.: Вы помните первый фильм, который Вы смотрели?

К.С.: Самым первым фильмом, который я посмотрел, было «Большое ограбление поезда». Я смотрел его в палатке на уличной ярмарке, где-то в 1903 году. Это произвело на меня такое сильное впечатление, что с тех пор я хотел в жизни только одного — быть как-то связанным с кинематографом.

Впервые опубликовано в *Funnyworld*, Volume 13 (Spring 1971), 21 — 27.

**Приложение В. Список мультфильмов, в которых звучит Венгерская
рапсодия № 2 Ф. Листа⁴⁰⁵**

№	Название	Год создания	Студия	Авторы	Краткое описание
1.	Bars and Stripes	1931	Samba Pictures Inc.	Many Gould (режиссер, сценарист), Ben Harrison (режиссер) George Herriman (автор комикса)	Мультфильм из серии «Krazy Kat», в котором Безумный Кот ссорится с музыкальными инструментами, и они объявляют ему войну. Фрагменты из «Венгерской рапсодии» звучат в эпизоде, когда инструменты осаждают дом Кота и бомбардируют его нотами.
2.	Wild Elephinks	1933	A Paramount Picture Fleischer Studios	Dave Fleischer (режиссер) Willard Bowsky, William Sturm (аниматоры)	Серия «Морячок Попай» (Popeye The Sailor Man) Попай с подружкой Оливией терпят кораблекрушение и попадают в Африку, где Попай сражается с дикими животными. Фрагмент из коды Венгерской рапсодии звучит в сцене, где Попай гонится за огромной гориллой, похитившей Оливию.
3.	Tune up and Sing	1934	Fleischer Studios NTA (National Telefilm	Dave Fleischer	Песня с «прыгающим мячом». Фрагменты Венгерской рапсодии звучат в первой

⁴⁰⁵ При составлении списка были использованы данные сайта IMDb.

			Associates, Inc.)		части мультфильма, предшествующей исполнению песни. Фильм строится по принципу «монтажа аттракционов», новый аттракцион сопровождается очередным фрагментом из Рапсодии.
4.	Betty in Blunderland	1934	Fleischer Studios Paramount Productions, Inc.	Dave Fleischer	Серия «Бетти Буп» (Betty Boop Cartoon) Бетти засыпает, собирая пазл по мотивам «Алисы в Стране чудес» Л. Кэролла. Ей снится, что она попадает в Страну Чудес, где встречает всех кэролловских персонажей. Фрагменты коды Рапсодии звучат в конце мультфильма, когда Бетти неожиданно похищает дракон, и все сказочные герои бросаются в погоню за ним.
5.	Betty Boop's Life Guard	1934	Fleischer Studios Paramount Productions, Inc.	Dave Fleischer	Betty Boop Cartoon Бетти слишком далеко заплывает в море и начинает тонуть. Ей кажется, что она русалка под водой, где ее внезапно начинает преследовать огромная рыба, похожая на дракона или морского змея.

					Кода из Рапсодии звучит в эпизоде, где Бетти пытается уплыть от преследователя.
6.	The Two-Alarm Fire	1934	Fleischer Studios Paramount Productions, Inc.	Dave Fleischer	Popye The Sailor Man Попай и Блутто работают пожарными. В доме Оливии Оул случается пожар, и они отправляются тушить его, однако, вместо того, чтобы спасти девушку, борются друг с другом. Рапсодия звучит, когда Попай пытается взобраться на крышу дома Оливии.
7.	A Little Soap and Water	1935	Fleischer Studios	Dave Fleischer	Betty Boop Cartoon Бетти пытается вымыть щенка Паджи, он от нее убегает. Рапсодия в джазовой обработке звучит в эпизоде погони.
8.	A Car-Tune Portrait	1937	Fleischer Studios Paramount Productions, Inc.	Dave Fleischer	Концерт оркестра зверей, которые пытаются доказать, что персонажи мультфильмов тоже не чужды высокому искусству. Рапсодия звучит, как законченное произведение. Исполнение предваряет вступительное слово Льва-дирижера;

					«серьезное» прочтение рапсодии постепенно превращается в череду гэгов.
9.	An Optical Poem	1937	MGM	Oskar Fischinger	Абстрактный мультфильм.
10.	Rhapsody in Rivets	1941	Leon Schlesinger Studios Warner Brothers	Friz Freleng	Строительство небоскреба под музыку Венгерской рапсодии.
11.	A Cartoon Travesty or The Raven by Edgar Allan Poe	1942	Fleischer Studios Paramount Productions, Inc.	Dave Fleischer	Ворон, который раньше был вором, а теперь исправился и продает пылесосы, случайно попадает к своему бывшему сообщнику Лису. Тот предлагает ему отправиться в замок, где живет Скотти и продать пылесос ему. Дальнейшее повествование разворачивается, как цепочка гэгов, иллюстрирующих, как Ворон пытается продемонстрировать Скотти достоинства своего товара, в то время как Лис взламывает сейф с деньгами. Рапсодия сопровождает начальные титры, потом звучит в качестве фоновой музыки. Яркий комический эффект достигается, когда Ворон говорит стихами, заканчивая

					одной и тот же фразой: «Больше никогда» (never more), и его речь сопровождает один и тот же фрагмент Рапсодии, заканчивающийся «театральной» репликой струнных речитативного характера с пунктирным ритмом.
12.	No Buddy Atoll	1945	Warner Brothers	Chuck Jones	<p>Серия «Рядовой Снафу» (Private Snafu) Мультифильм, сделанный по заказу вооруженных сил США. Рядовой Снафу попадает на необитаемый остров, где случайно оказывается рядовой японской армии. Снафу должен применить всю изобретательность, чтобы победить вооруженного мечом противника. Фрагмент Венгерской рапсодии звучит в эпизоде, где Снафу убегает от японского солдата через густые заросли. Помимо этого в мультифильме звучат фрагменты музыки И. Штрауса, С. Прокофьева, популярных песен.</p>

13.	The Eager Beaver	1946	Warner Brothers	Chuck Jones	<p>Серия «Веселые мелодии» (Merry Melodies)</p> <p>«Усердный бобер» мешает остальным бобрам строить плотину, и его отправляют рубить вековое дерево на вершине горы. Несмотря на возникающие сложности, бобер успевает со своим деревом как раз вовремя, чтобы закончить плотину и остановить наводнение.</p> <p>Фрагмент из Венгерской рапсодии звучит в маленьком эпизоде, когда большой бобер рубит ствол, а маленький — пытается ему помочь. Помимо этого, в мультфильме звучит увертюра из «Вильгельма Телля» Россини, которая сопровождает сцены, где маленький бобер «сражается» с вековой елью на горе.</p>
14.	Rhapsody Rabbit	1946	Warner Brothers	Friz Freleng	<p>Пианист Багз Банни исполняет Венгерскую рапсодию №2 Ф. Листа, но ему постоянно мешает мышонок.</p>
15.	The Cat	1947	MGM	William	Пианист Том

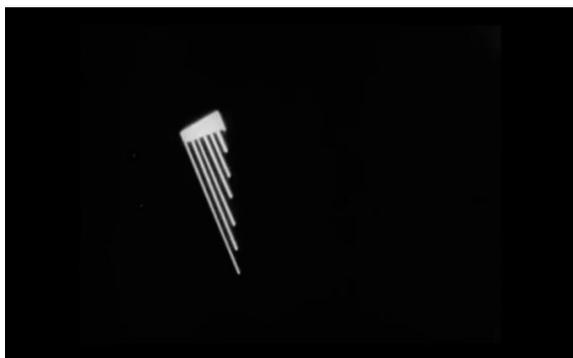
	Concerto			Hanna, Joseph Barbera	исполняет Венгерскую рапсодию №2 Ф. Листа на рояле, в котором живет Джерри.
16.	Back Alley Oproar	1948	Warner Brothers	Friz Freleng	Элмер Фадд пытается прогнать Кота Сильвестра, который своим пением мешает ему заснуть. Фрагмент из Венгерской рапсодии звучит в эпизоде, где Сильвестр с пением и громким топотом прыгает по ступенькам крыльца Элмера. Кроме этого в мультфильме использована Ария Фигаро из «Севильского цирюльника» Д. Россини.
17.	Color Rhapsody	1948		Mary Ellen Bute	Абстрактный мультфильм на музыку Ф. Листа. Название совпадает с названием серии мультфильмов Columbia Studio Color Rhapsodies.
18.	Wise Quackers	1949	Warner Brothers	Friz Freleng	Утенок Даффи случайно падает с неба на ферму Элмера Фадда. Он уговаривает Элмера не убивать его, а сделать своим рабом. Элмер соглашается, и Даффи начинает

					«служить» ему, изводя разными выходками. Фрагмент Венгерской рапсодии звучит в эпизоде где Даффи «пробует» еду Элмера, в итоге съедая весь его обед.
19.	What's Up, Doc?	1950	Warner Brothers	Robert McKimson	Багз Банни рассказывает историю своей жизни репортеру издания Disassociated Press. Когда Багз вспоминает о своем детстве и игрушечном пианино, которое ему подарили родители, он играет фрагмент Венгерской рапсодии.
20.	Ballot Box Bunny	1951	Warner Brothers	Friz Freleng (I. Freleng)	Йосемити Сэм баллотируется в мэры города и обещает избавить всех от кроликов. Багз Банни разворачивает ответную предвыборную кампанию, однако, в конечном итоге выборы выигрывает другой кандидат — темная лошадка. Фрагмент из Венгерской рапсодии звучит в сцене, где маленький муравей, подсланный Сэмом, тащит арбуз, предназначенный для

					пикника в честь Багза Банни. В этой же сцене, когда муравьи уносят еду, звучит тема Увертюры к Вильгельму Теллю, которая воспроизводится ускоренно.
21.	Wideo Wabbit	1956	Warner Brothers	Robert McKimson	Багз Банни хочет сделать карьеру на телевидении и случайно становится участником шоу Элмера Фадда про охоту на кроликов. Убегая от Элмера, Багз прячется в разных телевизионных студиях. Венгерская рапсодия звучит, когда Багз скрывается в музыкальной студии, где есть рояль. Эпизод воспроизводит начальную сцену из мультфильма «Rhapsody Rabbit», до момента, где у кролика заплетаются пальцы.
22.	Soup or Sonic	1980	Chuck Jones Enterprises, Warner Bros. Television	Chuck Jones	Хитрый Койот в очередной раз пытается поймать Дорожного Бегуна. Фрагмент рапсодии звучит в сцене, где Койот хочет перепрыгнуть через пропасть с помощью

					шеста.
23.	The Biskitts	1983	Hanna-Barbera Productions		Телевизионный мультсериал. Венгерская рапсодия сопровождает начальные и конечные титры.
24.	Кто подставил кролика Роджера	1988	Touchstone Pictures, Amblin Entertainment, Silver Screen Partners III	Robert Zemekis	Полнометражный фильм, действие которого частично разворачивается в Мульттауне — городе, где живут персонажи мультфильмов. Венгерская рапсодия звучит в эпизоде в мультяшном баре, где ее исполняют на двух роялях Даффи и Дональд Дак.
25.	Bugs Bunny's Overtures to Disaster	1991	Warner Brothers Animation		Ремейк самых известных мультфильмов с участием Багза Банни, Элмера Фадда, Поросенка Порки и Даффи, в которых они исполняют классику: Button Bunny, Rabbit of Seville, Back Alley Oproar, What's Opera, Doc?

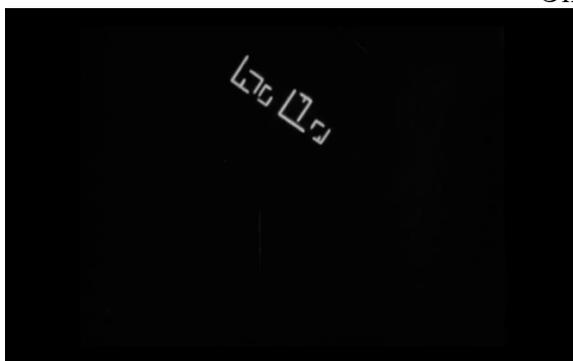
Приложение Г. Диагональная симфония. Схема Л. О'Коннор⁴⁰⁶



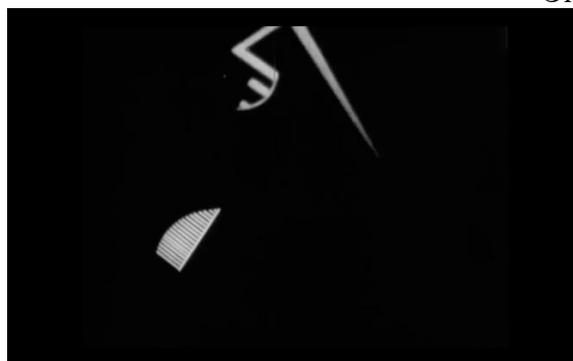
Эп.1



Эп.5



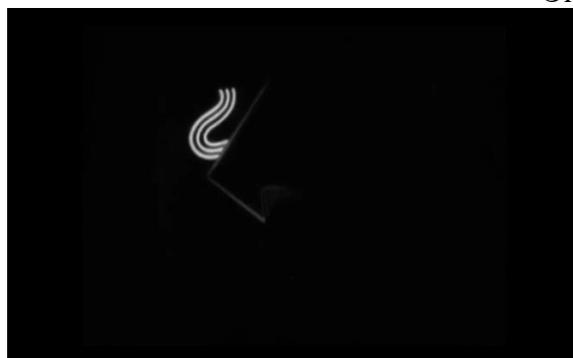
Эп.2



Эп.6

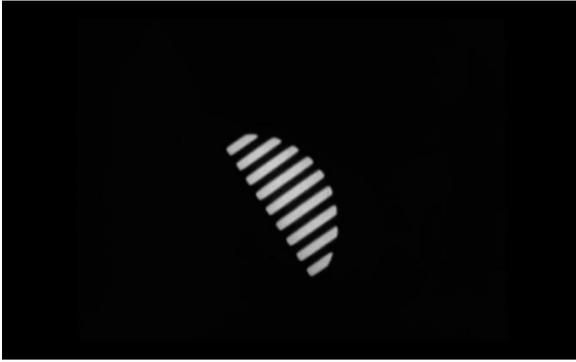


Эп.3

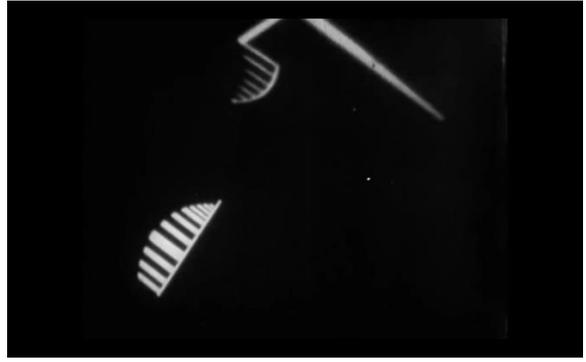


Эп.7

⁴⁰⁶ O'Konor L. Viking Eggeling 1880 — 1925. Artist and Filmmaker, Life and Work. Stockholm, 1971. P. 137 — 141.



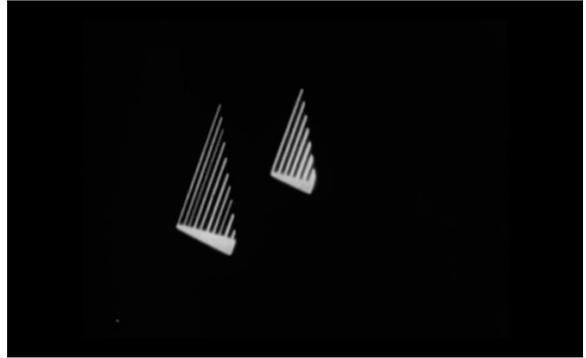
Эп.4



Эп.8



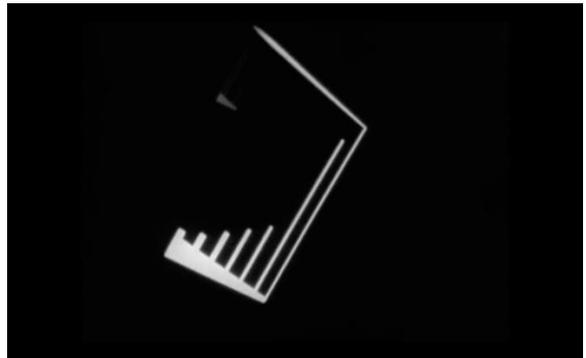
Эп.9



Эп.13



Эп.10



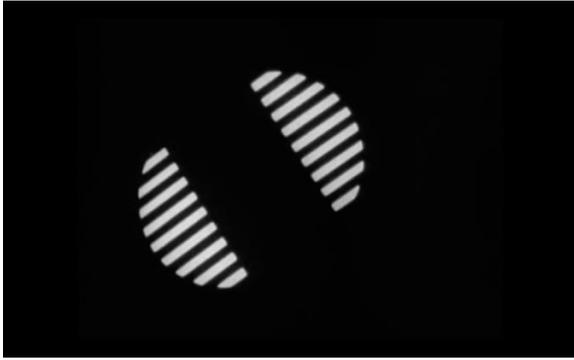
Эп.14



Эп.11



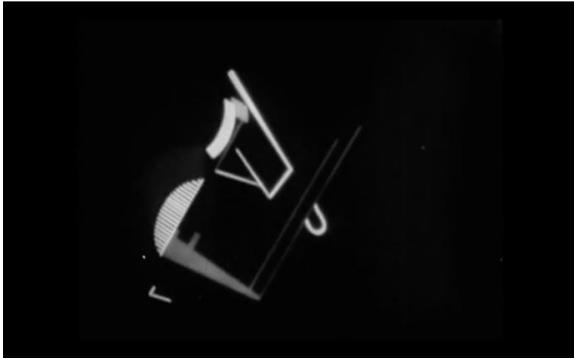
Эп.15



Эп.12



Эп.16-26



Эп.16-26



Эп.30



Эп.27



Эп.31



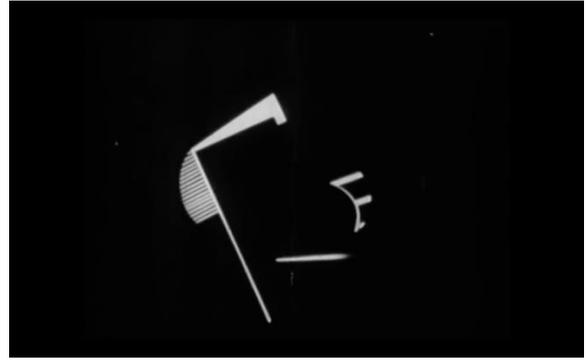
Эп.28



Эп.32



Эп.29



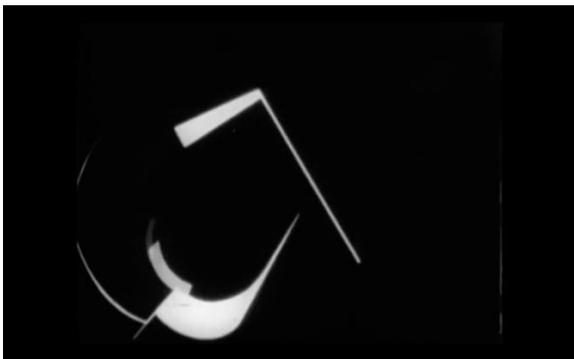
Эп.33



Эп.34-39



Эп.40



Эп.34-39

**Приложение Д. Анимационные фильмы О. Фишингера
с музыкальным сопровождением⁴⁰⁷**

Название фильма	Год создания	Хронометраж (мин)	Классическая музыка XVIII-XIX вв.	Популярная музыка XX в.
Raumlichtkunst (видеоряд для представлений с несколькими проекторами)	1926-27		Показы в сопровождении музыки А. Лазло	
Studie No.1	1929		Показы в сопровождении живой музыки для органа	
Studie No.2	1930	2		<i>Vaya, Veronica</i>
Studie No.3	1930	4		<i>Will Coste Vinca</i>
Studie No.4	1930	?		<i>Mischa Spolliansky Auf Wiedersehen</i>
Studie No.5 R5 — Ein Spiel in Leinen	1930	3'15		<i>I've Never Seen a Smile Like Yours</i> из фильма «Совершенное алиби» (The Perfect Alibi)
Studie No.6	1930	2		<i>Jacinto Guerrero Los Verderones</i>
Studie No.7	1931	2'30	И. Брамс. Венгерский танец №5 (1869)	
Studie No.8	1931	5	П. Дюка. Ученик чародея (1897)	
Studie No.9 (снят Х. Фишингером под руководством)	1931	3	И. Брамс. Венгерский танец №6 (1869)	

⁴⁰⁷ Таблица сделана по материалам фильмографии О. Фишингера, представленной в издании: Oskar Fischinger. 1900 — 1967: Experiments in Cinematic Abstraction / ed. by C. Keefer, J. Guldmond. — Amsterdam — Los Angeles: EYE Filmmuseum, Center for Visual Music, 2013. — 240 p.

О. Фишингера)				
Studie No.10	1932	4'30	Д. Верди. Фрагменты из оперы <i>Аида</i> (1871)	
Studie No.11	1932	4	В.А. Моцарт. <i>Маленькая ночная серенада К. 525</i> (1787)	
Studie No.12 (снят Х. Фишингером под руководством О. Фишингера)	1932	4'30	А. Рубинштейн. <i>Танец невест Кашимира со светильниками</i> из оперы <i>Фераморс</i> (1863)	
Koloraturen	1932	1'30		<i>What Could be so Lovely as Your Love?</i> из фильма <i>Gitta Entdeckt ihr Herz</i>
Studie No.13 (не окончен)	1933		Л. ван Бетховен. Фрагменты из увертюры <i>Кориолан</i> (1807)	
Kreise (Alle Kreise erfasst Tolirag)	1933-34	1'48	Р. Вагнер. Фрагменты увертюры к опере <i>Тангейзер</i> (сцена в гrote Венеры) (1845). Э. Григ. Окончание <i>Триумфального марша</i> из музыки к драме « <i>Сигурд Йорсальфар</i> » (1872)	
Muratti Greift Ein	1934	3	Й. Байер. Фрагменты из балета <i>Фея кукол</i> (1888)	
Swiss Trip (Rivers and Ladnsapes)	1934	11	И.С. Бах. <i>Бранденбургский концерт №3</i>	

			(1721)	
Muratti Privat Commercial	1935	3	В.А. Моцарт. Попурри из оперы <i>Волшебная флейта</i> (1791), <i>Соната А-dur KV331 3 часть (Alla Turca)</i>	
Euthymol Commercial (Pink Guards on Parade)	1935	3	Ф. фон Зуппе. Отрывки из увертюры <i>Поэт и крестьянин</i> (1846) А. Адам <i>Si j'étais Roi</i> (1852)	Фрагменты из джазовой музыки и маршей
Komposition In Blau	1935	4	О. Николаи. Увертюра к опере <i>Виндзорские проказницы</i> (1849)	
Allegretto	1936-43	2'30		Ralph Rainger <i>Radio Dinamics</i>
An Optical Poem	1937	7	Ф. Лист. <i>Венгерская рапсодия №2</i> (1846)	
An American March	1941	3'45	Д.Ф. Суза. <i>Stars and Stripes Forever</i> (1896)	
Motion Painting No.1	1947	11	И.С. Бах. <i>Бранденбургский концерт №3</i> (1721)	
Muntz TV Commercial	1952	1		<i>Muntz TV</i>