



Стилевые и нарративные новации в творчестве Нормана Макларена

Ф.И. Шеремет

студент IV курса отделения киноведения ВГИКа

ORCID: 0009-0004-0612-5012

AuthorID: _____

Данная статья представляет собой попытку теоретически осмыслить наследие известного канадского мультипликатора Нормана Макларена, который много лет работал в области абстрактной анимации, начиная со студенческих времен в 1930-х годах и до конца 1970-х годов. Помимо краткого творческого очерка, статья включает в себя два основных раздела, посвященных генезису образа и сюжета в творчестве Макларена — анимационном и «фотографическом». Макларен хотел создать совершенно новый канон кино, основанный в равной степени на абстрактных и реалистичных началах. Работы Макларена имеют решающее значение в контексте эволюции авангардной анимации, как в построении образов, так и в реабилитации повествования, ранее почти полностью исключенного из сферы абсолютного кино. Многолетняя творческая деятельность Макларена оценивается как единая этическая и эстетическая доктрина. На протяжении всей статьи наблюдаются и анализируются различные критические подходы к его творчеству.

This article is an attempt to theoretically comprehend the legacy of the famous canadian animator Norman McLaren, who worked in the field of abstract animation for many years, from his student days in the 1930s to the late 1970s. Apart from a brief creative sketch, this article includes two main sections devoted to the genesis of image and plot in McLaren's works — both animation and “photographic” ones. McLaren wanted to create entirely new film canon, based equally on abstract and realistic basics. Summarized, McLaren works are pivotal in the context of the evolution of avant-garde animation, both in the construction of imagery and in the rehabilitation of narrative, previously almost entirely excluded from the realm of absolute film. McLaren's many years of creative activity are evaluated as a unified ethical and aesthetic doctrine. Along the whole article various critical approaches to his work being observed and analyzed.

Когда из нашего поля зрения ускользают важные аспекты реальности, искусству приходится довольствоваться тем, что осталось, поскольку художественное явление тем действеннее, чем меньше оно обязано своим существованием реальности за пределами эстетического.

Зигфрид Кракауэр. Орнамент массы

Введение

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

мультипликация,
абстрактное
искусство,
образ, нарратив,
Н. Макларен

KEYWORDS

animation,
abstract art,
image,
narrative,
N. McLaren

Приход анимации в начале XX века ознаменовал скрытый переворот в борьбе за обновление киноязыка, на осознание которого ушло около двадцати лет. Абстрактные опыты Леопольда Сюрважа и братьев Джинанни-Коррадини послужили основой для мощного старта немецкого авангарда, представленного Вальтером Рутманом, Викингом Эггелингом, Оскаром Фишингером и другими — с тех пор рубеж 1910-х и 1920-х считается основой для нового понимания природы мультипликации. Однако невероятные (даже в сравнении с традиционным «фотографическим» кино) возможности анимации, по существу, были открыты еще Эмилем Колем в его знаменитой «Фантазмагории» (1908), полной невообразимых в традиционной образности метаморфоз объектов и даже окружающего их пространства. Игровой кинематограф в своих самых фантастических проявлениях оставался «прикрепленным» к реальности, и даже изощренные трюки Жоржа Мельеса в некотором роде были скорее знаком метаморфозы, который зрителю предлагалось прочесть и принять, чем метаморфозой как таковой.

Мультипликация же предлагала радикальное очищение пространства кадра (хотя и само его понятие подвергалось трансформации — из «рамки», выделяющей фрагмент реальности, анимационный кадр превратился в самодостаточное пространство, даже вселенную) от следов реальности и формирование независимого, чисто авторского видения. И хотя мейнстримная анимация в конце концов (начиная с первых проб Уолта Диснея в 1920-х) совершила поворот в сторону мимесиса (с незначительными искажениями для придания материалу большей заостренности: «Я не встречал более слитного выражения двух основных начал искусства, чем этот возглас... сходство с природой — источник радости, несходство с природой — другой источник радости» [1]), сформировавшейся индустрии в разное время противостояли объединения энтузиастов, отстаивавших чистоту киноязыка, начиная с авторов советских агитмультифильмов 1920-х и заканчивая UPA¹. Примечательно, что если поводом для первого такого «восстания» стало завершение Первой мировой войны, чья трагедия оказала непосредствен-

¹ От англ. United Productions of America. Подробно см. [5, с 182].

ное влияние на умы художников, то «вторая волна» абсолютных фильмов была инспирирована событиями Второй мировой войны опосредованно — через основные художественные тенденции того периода. Так, можно сказать, что творчество Норма Макларена, Гарри Смита и Джона Уитни стало ответом на доминирующее направление в европейском кинематографе 50-х — неореализм. Отказ от старых стандартов, внедрение новых техник, наконец, отрицание традиционного нарратива были теми принципами, которые авангардисты разных лет и стран настойчиво поднимали на щит (здесь весьма интересно увлечение Макларена балетом, из всех «традиционных» пластических искусств самым близким к абстрактному образу — так, Г. Даракхвелидзе пишет о фильме-балете Майкла Пауэлла «Ученик чародея», снятом в 1955 году: «...он [Пауэлл] провел эксперимент... преобразовав технику Диснея в фильм-балет, чтобы вывести историю на сверхдиснеевский уровень, сделав в предметном пространстве то, что Дисней делал с *нарисованным*². <...> Кажется, если бы Пауэлл мог уйти еще дальше театрального павильона, он ушел бы. Но дальше оставалась лишь *абстрактная анимация*...» [2, с. 301–302]). Последнее представляется для нас особенно интересным — кинематографическое повествование родилось фактически вместе с «Политым поливальщиком» Люмьеров и с тех пор так или иначе было связано с понятием реальности, в той или иной степени передаваемой на экране. Неприятие выработанных стандартов нарратива в мультипликационной среде казалось логичным решением, исходящим из природы явления — и, однако, оно осталось лишь точкой на периферии мирового опыта. Да, отказ от повествования был смелым, революционным решением — однако это ход, который можно было совершить лишь единожды, тогда как авангард в искусстве подразумевает нечто большее, чем переход от «было» к «стало». Принципы ненарративного мультфильма окончательно были оформлены уже в 1920-е годы — что же, помимо стилистических изысков, оставалось на долю следующих поколений бунтарей?

Это «нечто» можно было бы назвать «новой фигуративностью» — не в том даже смысле, что абстрактные формы вдруг вновь начали приобретать узнаваемые черты, сколько в том, как изменилось отношение к материалу. Из области интеллектуально непознаваемого, эмоционально заряженного искусства авангард вновь вступил во владения традиционной образности, вооруженный, правда, знанием о его не-исключительности, наличии аналогов. Предстояло заново открыть кинематограф в эпоху, когда он уже — с их точки зрения — исчерпал себя.

² Речь идет о новелле «Ученик чародея» из знаменитого мультфильма «Фантазия» (1940). Курсив везде. — Ф.Ш.

Норман Макларен. Краткий творческий очерк

Первым и главным в этой борьбе можно назвать Нормана Макларена (1914–1987) — шотландца, в 1939 году переехавшего в западное полушарие (тем самым предсказав печальный путь многих своих коллег-авангардистов [5, с. 175]). До этого он успел отучиться в Художественной школе Глазго, где провел первые эксперименты по созданию бескамерных фильмов, и поработать под началом Джона Грирсона в GPO Film Unit (1936–1939), получив выучку в области традиционного документального кино — им были сняты как военно-политические (Defence of Madrid, где Макларен также выступил как фронтовой кинооператор), так и очерково-технические фильмы в духе «Ночной почты» Б. Райта и Г. Уотта (Making a book). Таким образом, по прибытии в США Макларен уже был достаточно хорошо ознакомлен с двумя крайностями современного кинопроцесса — экспериментальной анимацией и крепкой реалистической школой Грирсона; очевидно, что этот его опыт оказал значительное влияние на формирование собственной эстетики в зрелый период творчества. В Нью-Йорке на грант фонда Соломона Гуттенхайма Макларен продолжил свои изыскания в области бескамерной анимации. В 1941 году по приглашению Грирсона он уезжает в Оттаву, где возглавляет отделение мультипликации в Национальном Кинокомитете Канады (NFB); в годы Второй мировой войны он снимает ряд агитационных короткометражных мультфильмов для правительства. В рамках канадского кино Макларен будет работать до конца своих лет, успев создать не только значительный корпус короткометражных игровых и мультипликационных лент, но и воспитать ряд профессиональных художников-аниматоров (например, в свое время он помог начинающей художнице Каролин Лиф). В сферу его интересов входили не только манипуляции с пленкой, но и работа с «рисованным звуком» и другими авангардными явлениями. Кроме того, Макларену принадлежат одни из самых технически совершенных и необычных съемок балета, в которых пластическое искусство исполнителей дополнялась новаторскими решениями режиссера.

Особый интерес в контексте нашего исследования Макларен представляет как один из главных — по объему работ и силе дарования — деятелей киноавангарда середины прошлого века. Если работы Ханса Рихтера и Вальтера Руттмана в области абстрактной анимации можно понимать именно как единичные эксперименты, наброски, то корпус фильмов Макларена исчисляется десятками наименований и лет — таким образом, есть все основания говорить о разработке уникальной авторской

эстетики, которая и станет предметом нашего интереса. Это особенно важно, так как даже в западном киноведческом сообществе Макларен и его творчество оказываются недооценены. Например, критик Дэвид Кёртис в статье «Определяя Макларена» позволяет себе следующее обвинение: «...его работы из контекста авангардной анимации исключает сознательная адаптация и “разбавление” идей для понимания условным средним зрителем» [14, с. 2]. Это замечание говорит о принципиальном непонимании творческого метода Макларена, которому и будет посвящена данная работа.

Наконец, Макларен интересен как художник, одинаково комфортно чувствовавший себя и в «фотографическом» кино, и в рисованной мультипликации. Даже самый поверхностный обзор его творчества данного периода (1950–60-е) позволил бы выйти на важные обобщения, раскрывающие взгляды Макларена на (ре)формирование структуры кинематографического образа и их значимость в контексте мирового авангардного движения.

1. Структура образа в творчестве Нормана Макларена

1.1. Фильмы Н. Макларена в контексте существующих авангардных направлений

Продолжим идею, высказанную во введении, — возможно ли было «переизобрести» кино, придя к принципиально отличному результату? Смелые эксперименты с бескамерной анимацией и абстрактной образностью (сложно сказать, что из этого играло для режиссера роль первоосновы) говорили об абсолютном неприятии Маклареном и его сторонниками миметической, или фотографической, природы кинематографа. Напомним, однако, что эта «нерушимая» основа киноискусства уже была разрушена европейской школой «абсолютного фильма». Здесь уместно вспомнить не только о собственно абстрактных опусах Рихтера и Эггелинга, но и о документально-игровых лентах. Такие известные фильмы, как «Берлин: симфония большого города» Вальтера Рутtmана и «Эмак Бакиа» Мана Рея могут послужить для нас примерами двух главных направлений работы по «трансформации» реальности в те годы. Руттман, как и большая часть его европейских коллег, перенял советскую монтажную доктрину, согласно которой именно монтаж становился главным инструментом реконструкции экранного мира. Такой способ был наиболее эффективен в картинах на

документальном материале, которые также отвечали тогдашним художественным тенденциям — в «Берлине» Рутtmана снятые в рамках реалистического метода кадры приобретали необычное звучание за счет соединения друг с другом. Ман Рэй, не отказываясь от быстрого «американского» монтажа, как уже состоявшийся живописец-авангардист, все-таки уделял особое внимание внутрикадровому содержанию материала, который в его руках терял связь с фотографической реальностью, — здесь можно указать как на экстремальные ракурсы камеры, так и на аналог бескамерной анимации, знаменитые «рэйограммы».

Важно заметить, что приведенные выше способы трансформации экранной выразительности в первую очередь можно охарактеризовать как последствия условного когнитивного сдвига зрителя — сформированная из разрозненных кадров мозаика новой реальности все-таки остается мозаикой, а не реальностью, и визуальные искажения тем более имеют отношение к восприятию, а не воспринимаемому. Таким образом, продолжая идею «переизобретения кинематографа», можно сказать, что достижения «абсолютного фильма» 1920-х ограничивались изобретением фильтра на объектив, меняющего взгляд на реальность, но не принцип работы самого киноаппарата.

1.2. «Органическое» и «неорганическое» как эстетические доминанты

Новаторство Макларена — в переосмыслении реальности как таковой, что достигалось путем описанного выше радикального очищения пространства кадра. Добивался этого режиссер двумя способами: в области мультипликации — отказом от камеры как таковой и обращением непосредственно к

пленке (что послужило для исследователей поводом описать абстрактную анимацию формулой «живопись + авангард + длительность» [5, с. 178–179], таким образом сводя новации направления лишь к стилизовому элементу), а в контексте фотографического кино отказом от — реали-

Кадр из фильма
Neighbours, реж.
Норман Макларен,
1952



стического фона и обращением к условности; например, в фильме *Chairy tale* два главных героя — стул и человек — двигались в абстрактном пространстве, напоминающем танцевальный зал, а в оscarоносных *Neighbours* местом действия выступал условно решенный задний дворик в субурбии, похожий на детский рисунок Нормана Роквелла.

Здесь можно задать вопрос: если Макларен не отказывался от использования традиционных технологий киносъемки окончательно, разве можно говорить о его изобретении «нефотографического кино»? Дело в том, что в отношениях «камера — реальность» Макларена более интересовала реальность, и обновление кинематографа было необходимым способом ее запечатлеть.

В чем же заключалась особая реальность Макларена? Пожалуй, главной, хотя и имплицитной, оппозицией в кинематографе традиционной образности был конфликт между «органическим» и «неорганическим», говоря языком раннего кино — между плоским задником и актерами на первом плане. Достаточно активно этой проблемой занимались представители Первого французского авангарда, выдвинувшие убедительную теорию «фотогеничности», согласно которой эмоциональной силой на экране обладали именно проявления неорганического мира, в том числе природные стихии [3, с. 95]. Однако даже романтические опусы Арнольда Фанка, раннего Жана Ренуара или Жана Виго, воспевающие единение человека и природы, понимали эту гармонию как, во-первых, уникальную, единичную, а во-вторых, как относящуюся к психологии человека, а не действительной реальности. То же касается советской школы, в которой на место уникального героя, правда, пришел целый пролетарский класс.

Пожалуй, наиболее близкий к идеям Макларена эксперимент провел Фернан Леже в фильме «Механический балет», монтажно обусловив движение поднимающегося по лестнице человека сложным внутренним часовым механизмом. Заметим, впрочем, что все упомянутые выше примеры строились на уподоблении человека машине, то есть, по сути, художественном сравнении, всегда идущем, несомненно, от автора, а не реальности.

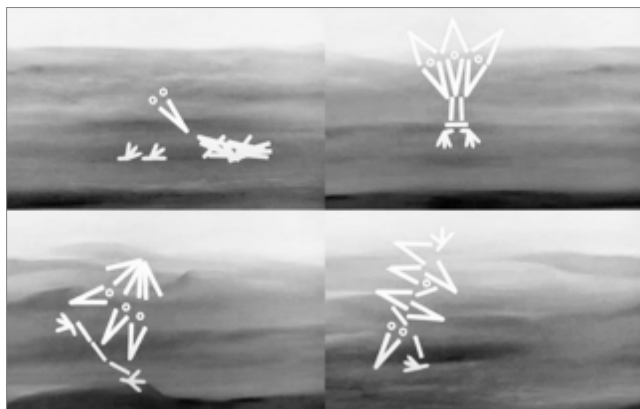
Макларен в своих «фотографических» фильмах сознательно стремился разрушить разделение между органикой и неорганикой — не через уподобление одного другому, но через размытие границы. Двигаясь по следам европейской школы, в рамках которой он был воспитан, Макларен наследовал сложный аналитический аппарат, вокруг которого строил свою эстетику — этим объясняется его отчасти «механистическая» оптика, не

сводящая, однако, органическое к усложненному механическому. Уже упомянутый фильм *Chairy tale* может послужить здесь наглядным примером — по сюжету этой незамысловатой истории молодой человек пытается читать книгу сидя на стуле. Неожиданно взбунтовавшийся стул отказывается подчиняться человеку и пытается сбежать от него — не выходя, правда, за рамки статичного кадра, схожего с традиционной театральной сценой. Так, основной конфликт фильма заключается в проблеме коммуникации органического и неорганического (однако ведущего себя, как живое существо). Стул соглашается на «перемирие» лишь после символического акта «уравнивания» двух сторон, когда человек соглашается сам послужить сидением для новообретенного друга. Примечательно, что эстетика произведения вполне нормативна, более того, характером мизансценирования и общей визуальной задумкой даже архаична — это говорит о том, что Макларен в первую очередь был заинтересован в экспериментальном подтверждении идей, для которых фотографическое кино выступает лишь экспериментальной площадкой.

Разумеется, мы не собираемся приводить этот по сути анекдотический пример в качестве основного довода за этико-эстетический императив Макларена. Основной корпус его зрелых работ, созданный с помощью технологии бескамерной анимации, продолжает эту линию почти исключительно формальным образом. Впрочем, можно вспомнить и знаменитую ленту *La merle*, в которой иллюстрацией звучащей *nonsense song* — ссылка на литературу, тем более народную, как попытка найти истоки своих идей в прошлом — выступает мультипликационный дрозд, составленный из ряда простейших знаков почти типографического свойства; птица вновь и вновь распадается

на составные части, затем воссоединяясь в самых неожиданных формах, таким образом разрушая оппозицию «органика — неорганика», при этом не вступая на территорию эйзенштейновского *pars pro toto*, так как часть и целое здесь невозможно выделить окончательно.

Кадры из фильма
La merle, реж. Норман
Макларен, 1958



1.3. Разложение приема как метод трансформации образа

Так или иначе, линия «размытия» понятий органического и неорганического в кинематографе Макларена проявлялась в первую очередь через движение — а точнее, через его качественное изменение. Например, в *Neighbours* режиссер наравне с обычной съемкой применяет довольно грубую stop-motion анимацию, схожую с той, что использовала Аньес Варда в ленте «Привет, Кубинцы!», заставляя живых людей «двигаться» через ряд неподвижных состояний, — такой подход можно назвать «антиперсистенционным», но не «механическим», так как и для машин необходимы промежуточные состояния. Наиболее ярко, однако, маклареновская концепция движения проявляется в его абстрактных мультфильмах — например, в раннем *Boogie-doodle* и зрелом *Lines Horizontal*. Эти в значительной степени аналитические работы (примечательно, что жанр последней ленты был обозначен автором как *study*, что можно перевести и как «этюд», и как «исследование») открыто наследуют ранним опытам европейских коллег — например, второй фильм в его попытке передать объем на плоскости через движение базовых линий явно отсылает зрителя к «Световому опусу IV» Вальтера Руттмана. Беспредметные картины Макларена во многом монографичны — в центре каждой из них стоит специфический визуальный феномен, присущий «фотографическому» образу по «праву рождения», но не доступный изначально образу абстрактному. Режиссер занят разработкой аналогических стилизованных методов, «переизобретая» кинематограф по частям. Можно сказать, что традиционный фильм и абсолютный фильм по Макларену объединяет в первую очередь движение, но если «органическое» движение в фотографическом кино представляет

Кадр из фильма
Boogie doodle, реж.
Норман Макларен,
1941



собой как бы синтез состояний (скажем, ходьба — это одновременно и естественно сочетаемые линейное движение, инерция частей тела, вибрация и т. д.), то «аналитическое» движение в бескамерной анимации распадается на отдельные качества; и для того, чтобы научиться передавать

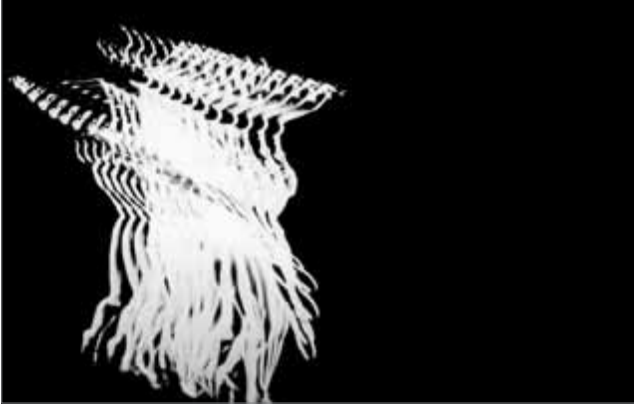
³ Стоит отметить, что цветовая гамма фильмов Макларена не является предметом данного исследования, так как значительная часть его работ 1940–1950-х годов изначально была черно-белой — см. [15, с. 111].

⁴ Mosaic выступает отличной иллюстрацией последовательного мыслительного процесса Макларена: считается, что замысел этого фильма родился случайно, когда пленки предыдущих лент Lines Horizontal и Lines Vertical наложились друг на друга в «мувиоле» — см. [15, с. 181].

их в синтезе, необходимо сперва понять принцип их действия в отдельности. Так, лента Boogie-doodle оказывается посвящена трансформации объектов (те самые переходные состояния, которые Макларен намеренно исключает из некоторых своих «фотографических» фильмов) и мотиву движения-преследования — то есть простейшего синтеза «движение + движение»: два существа/вещества на протяжении всей ленты оказываются вовлечены в «игру» преследования и поглощения — первая сущность стремится поглотить вторую, вторая пытается избежать этой судьбы; в качестве аналога монтажной смены задника (и обтюлятора вообще) выступают две диагональные синие³ полосы, часто пересекающие экран и делящие единый «космос» на ряд преодолеваемых пространств.

Плоскостное построение пространства переходит в объемное в Lines Horizontal 1962 года — как уже было отмечено выше, простое «заданное» движение горизонтальных прямых линий создает иллюзию объемного объекта (цилиндра). Более сложным экспериментом кажется Mosaic 1965 года — в этой пятиминутной работе, в начале которой Макларен иронически сопоставляет фотографический и абстрактный образы (молодой человек достает из кармана крохотный белый кружок и помещает его в черном гомогенном пространстве, после чего покидает кадр, а кружок — вернее, уже точка — начинает двигаться и делиться), единственная точка дает начало сложному кристаллическому объединению (мозаике), движение составных частей которой создает иллюзию движения не только на плоскости, но и в глубину⁴.

Таким же образом Макларен работает и с фотографическим кино, упрощая его до базовых элементов эстетики, по очереди выводя их на «первый план». Знаменитый фильм Pas de deux 1968 года представляет собой фрагмент известного балета, воплощенного самым минималистичным образом, — фигуры двух танцоров частично скрыты контурным освещением, так, чтобы в кадре были видны лишь их условные силуэты, а их движения переданы частично с помощью техники step-printing, при которой пленка подвергается многократной печати на ней одних и тех же изображений с задержкой в два-три кадра. Ближе к финалу ленты классический балет превращался в удивительное зрелище: статичные планы танцоров сменяют друг друга через плавные «остаточные кадры», которые полностью нейтрализуют оригинальное ощущение человеческого движения — остается лишь своеобразный «каркас» действия, напоминающий метод раскадровки классических мультфильмов с под-



Кадр из фильма
Pas de deux, реж.
Норман Макларен,
1968

робно выписанными первым и последним кадром действия и пунктирно обозначенными промежуточными «ячейками»

В Ballet Adagio 1972 года движения танцоров «остраются» с помощью рапида. Монтажные склейки в этих фильмах если и присутствуют, то оказы-

ваются по возможности скрыты и играют чисто техническую роль; например, в Adagio крупность меняется лишь для того, чтобы не «терять» танцора, подошедшего к краю кадра, а в Pas de deux — для эмоционального акцента в самые значимые моменты.

Наиболее показательным фильмом в контексте исследования эстетики зрелого Макларена является его девятиминутная работа Canon (то есть «Канон» — название не только обозначает музыкальный жанр, но и намекает на вырабатываемую эстетику) 1964 года. Лента делится на ряд эпизодов — как «фотографических», так и мультипликационных; например, вслед за простым анимированным человечком (напоминающим Фантоша Эмиля Коля — вряд ли это сходство случайно), впоследствии учтенным, на том же черном фоне появляется ряд идентично одетых людей (в действительности всех персонажей обоих полов играет один и тот же актер), чьи механические, «запрограммированные» движения — поклон, пинок, поворот — можно сравнить с примитивной анимацией. Для нас особенно важно то, что все эпизоды этого фильма, как мультипликационные (в том числе с использованием объемной stop-motion анимации), так и фотографические — включая даже титры — выполнены в рамках одного стиля и скреплены единым фоном (полем). Canon можно назвать манифестом Макларена, в котором он демонстрирует возможность решения конфликта различных материй путем их разложения на первичные элементы — и человек, и letter cube, и простая линия сводятся к знаку, лишаясь индивидуального звучания в пользу общего звучания кадра.

* * *

Эстетика, выработанная Норманом Маклареном в зрелый период его творчества, интересна в первую очередь тем, что она охватывает в равной степени как традиционный кинематограф, так и мультипликацию. Долгие годы (фактически с начала 1940-х по конец 1960-х) экспериментов с расщеплением образов на составные приемы дали базу для последовательного их применения при решении творческих задач. Эту теорию можно подвергнуть критике с двух основных позиций. Во-первых, само понятие нормативной эстетики конфликтно индивидуальному творческому процессу, тем более в контексте авангарда. Во-вторых, выведенные таким образом приемы остаются приемами, и их механическое сложение в рамках фильма вряд ли будет способно дать больше или хотя бы столько же смыслов, сколько способен дать традиционный подход к созданию фильма.

Если ответ на первый гипотетический вопрос достаточно очевиден — мы уже успели указать на математическую, аналитическую природу творчества Макларена (к нему вполне справедливо можно было бы отнести слова Ханса Рихтера: «здесь роль музыки играет не случайность, а антислучайность: мыслящая расчетливая воля. Только то, что поддается измерению, поставляет единственную реальность в этом мире, лишенном этических ценностей» [8, с. 131]), не говоря уже о том, что именно представители авангардных течений в искусстве отличаются наиболее тоталитарным походом к творческому процессу («...искусство авангарда, прибегавшее к систематическому обезличиванию и уподоблению человека машине, было куда более тоталитарным по духу, чем искусство реального тоталитаризма...» [9, с. 101]) — то вопрос смыслового наполнения остается более или менее открытым. Мы не станем подходить к нему с этой позиции, так как понятие «вложенного смысла» сугубо индивидуально для каждого режиссера при равном инструментарии, но попробуем взглянуть на разность нарративных техник в традиционном кинематографе и кинематографе Макларена с тем, чтобы ответить себе, жизнеспособен ли столь необычный подход в контексте здравствующего кино классической формации. ■

(окончание в следующем номере)

Для цитирования: Шеремет Ф.И. Стилиевые и нарративные новации в творчестве Нормана Макларена // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16. № 2 (60). С. 121–134.

For citation: Sheremet Th.I. Stylistic and narrative innovations in Norman McLaren's works // Vestnik VGIK 2024. Vol. 16. No. 2 (60), pp. 121–134.

ЛИТЕРАТУРА

1. Волконский С.М. В защиту актерской техники // Человек на сцене. URL: http://az.lib.ru/w/wolkonskij_s_m/text_1912_chelovek_na_stzene.shtml (дата обращения: 01.03.2024)
2. Даракхвелидзе Г. Ландшафты сновидений. Кинематограф Майкла Пауэлла и Эмерика Прессбургера. Т. 6. Глобус-Пресс, 2019. 508 с.
3. Из истории французской киномысли: Немое кино 1911–1933. / ред.-сост. Ямпольский М.Б. М.: Искусство, 1988. 317 с.
4. Кракауэр З. Орнамент массы / пер. с нем. А. Филиппов-Чехов М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. 240 с.
5. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых кинематографий. М.: КЭА «Аметист», 2012. Ч. 2. 392 с.
6. Лоос А. Орнамент и преступление / пер. с нем. Элла Венгерова. М.: Strelka Press, 2018. 104 с.
7. Обрист Х.У. Краткая история новой музыки / пер. с англ. С. Кузнецова. М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. 280 с.
8. Рихтер Х. Дада — искусство и антиискусство. Вклад дадаистов в искусство XX века. / пер. с нем. Татьяны Набатниковой; науч. ред., ред. пер., примеч. и библиогр. Константина Дудакова-Кашуро. М.: Гилея, 2018. 360 с.
9. Советские двадцатые: искусство, архитектура, фотография, кино. / ред.-сост. Фоменко А.М.: Новое литературное обозрение, 2023. 144 с.
10. Фэн Т. Феномен музыкальной живописи в абстрактном искусстве и анимации // Университетский научный журнал. № 51. 2019. 163–175 с.
11. Эвола Ю. Абстрактное искусство / пер. с итал., фр. А.Г. Дугин, с фр. В.И. Карпец. М.: Циолковский, 2022. 144 с.
12. Эйзенштейн С.М. Метод: в 2-х томах. М.: Музей кино, Эйзенштейн-центр, Т. 2. 2002. 688 с.
13. Элиаде М. Аспекты мифа / пер. с фр., предисл. В. Большакова; коммент. Е. Строгановой. М.: Академический проект, 2021. 235 с.
14. Curtis D. Locating McLaren // Undercut, no. 13, 1985, pp. 1–7.
15. Dobson T. The Film Work of Norman McLaren. New Barnet, John Libbey Publishing Ltd, 2006. 296 p.
16. Faber L., Walters H. Animation Unlimited. Innovative Short Films Since 1940. London: Laurence King Publishing Ltd, 2003. 192 p.
17. Moritz W. Norman McLaren and Jules Engel: Post-modernists // A Reader in Animation Studies, ed. Jayne Pilling. Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd, 1997, pp. 104–111.

REFERENCES

1. Volkonsky, S.M. V zaschitu akterskoi tekhniki. [In defense of acting technique]. Chelovek na scene. [The man on the scene]. Available at: http://az.lib.ru/w/wolkonskij_s_m/text_1912_chelovek_na_stzene.shtml (Accessed 01 March 2024). (In Russ.)
2. Darakhvelidze, G. Lanshavti snovidenii. Kinematograph Maikla Pauella i Emrika Pressburgera. [Landscapes of Dreams. Cinematography by Michael Powell and Emeric Pressburger], vol. 6. Globus-Press, 2019. 508 p. (In Russ.)

3. Iampolski, M.B., editor. Iz istorii frantsuzskoi kinomisl: Nemoe kino. 1911–1933. [From the History of French Film Thought: Silent Cinema. 1911–1933]. Moscow, Iskustvo Press, 1988. 317 p. (In Russ.)
4. Kracauer, Z. Ornament massi. [The Mass Ornament], per. s nem. A. Filippov-Chexov, Moscow, Ad Marginem Press, Musei sovremennogo iskusstva “Garage” Publ., 2019. 240 p. (In Russ.)
5. Krivula, N.G. Animatologia: Evolutsia mirovikh kinematographii [Animatology: The Evolution of World Cinemas], vol. 2. Moscow, KEA “Ametist” Publ., 2012. 392 p. (In Russ.)
6. Loos, A. Ornament i prestuplenie [Ornament and Crime], per. s nem. E’lla Vengerova. Moscow, Strelka Press, 2018. 104 p. (In Russ.)
7. Obrist, H.-U. Kratkaia istoria novoi musiki. [A Brief History of New Music], per. s angl. S. Kuznecova. Moscow, Ad Marginem Press, 2015. 280 p. (In Russ.)
8. Rihter, H. Dada — iskusstvo i antiiskusstvo. Vklad dadaistov v iskusstvo dvadsatogo veka [Dada — art and anti-art. The Dadaists’ contribution to twentieth-century art], per. s nem. Tat’yany’ Nabatnikovoj; nauch. red., red. per., primech. i bibliogr. Konstantina Dudakova-Kashuro. Moscow, Gileya Publ., 2018. 360 p. (In Russ.)
9. Fomenko A., editor. Sovetskie dvadsatie: iskusstvo, arhitektura, photographia, kino. [Soviet twenties: art, architecture, photography, cinema]. Moscow, Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 2023. 144 p. (In Russ.)
10. Fen, T. Fenomen musikalnoi zhivopisi v abstraktnom iskusstve i animatsii [The phenomenon of musical painting in abstract art and animation]. Universitskii nauchnii zhurnal, no. 51, 2019, pp. 163–175. (In Russ.)
11. Evola, J. Abstraknoe iskusstvo. [Abstract art], per. s ital., fr. A. G. Dugin, s fr. V.I. Karpecz. Moscow, Tsiolkovskii Publ., 2022. 144 p. (In Russ.)
12. Eisenstein, S.M. Metod. [Method], vol. 2. Moscow, Musei kino Publ., Eisenstein-tsentr Publ., 2002. 688 p. (In Russ.)
13. Eliade, M. Aspekti mifa. [Aspects of the myth], Per. s fr., predisl. V. Bol’shakova; komment. E. Stroganovoj. Moscow, Akademicheskii proekt Publ., 2021. 235 p. (In Russ.)
14. Curtis, D. Locating McLaren. Undercut, no 13, 1985, pp. 1–7
15. Dobson, T. The Film Work of Norman McLaren. New Barnet, John Libbey Publishing Ltd, 2006. 296 p.
16. Faber, L., Walters H. Animation Unlimited. Innovative Short Films Since 1940. London: Laurence King Publishing Ltd, 2003. 192 p.
17. Moritz, W. Norman McLaren and Jules Engel: Post-modernists // A Reader in Animation Studies, ed. Jayne Pilling. Sydney: John Libbey & Company Pty Ltd, 1997, pp. 104–111.

Статья поступила в редакцию 03.05.2024; одобрена после рецензирования 17.05.2024; принята к публикации 24.05.2024.

The article was submitted 03.05.2024; approved after reviewing 17.05.2024; accepted for publication 24.05.2024.