

О. В. Бочкарева

Диалогическая природа художественного образа в детском музыкальном анимационном фильме

Автор считает, что художественный образ в мультипликационном фильме имеет диалогическую природу. В статье приводятся примеры интерпретаций классической музыки в мультипликации. Автор рассматривает диалог анимации и ребенка. Диалогическая природа художественного образа анимационного фильма – это некий инвариант прочтения музыки, сопряженный с актуальными проблемами времени эпохи, в которую жил композитор, и одновременно той эпохи, в которой создает свой фильм художник – аниматор. Художник интерпретирует музыкальный образ в анимационном произведении, осмысливает характер живописно-пластического образа через стилистические и жанровые особенности индивидуального стиля. Подчеркивая гуманистическую направленность диалога «композитор – художник – ребенок», автор статьи утверждает ценности развития ребенка в общении с анимационным фильмом. В статье проводится мысль о том, что художник пробуждает идеальные представления, образную реальность, в которой утверждается идеал Истины – Добра – Красоты, позволяя утверждаться в более совершенных смыслах жизни, пробуждая в ребенке творческое начало.

Автор статьи анализирует синтетическую природу художественного образа в анимационном фильме: объединение возможностей цвета, звука, пластического движения, отмечает символический, иносказательный язык анимации. Художник проникает в тайны человеческой психики, в природу бессознательного, основанного на иррациональных способах объяснения мира, которые близки мышлению ребенка. Необходимо заметить, что автор статьи затрагивает вопрос о взаимодействии игры и мифа, о соединении реального и вымышленного.

Особый интерес к статье вызывает выстроенный на основе сравнительного подхода анализ интерпретации музыкальных детских альбомов в мультипликации, созданных режиссером И. Ковалевской: «Детский альбом» П. И. Чайковского (1976), «Танцы кукол» Д. Д. Шостаковича (1985), «Прогулка» из цикла «Детская музыка» С. С. Прокофьева (1986) и др.

Ключевые слова: художественный образ, музыка, анимация, детский альбом, диалог.

O. V. Bochkariova

Dialogic Nature of the Artistic Image in Children's Musical Animated Film

The author believes that the artistic image in the animated film has a dialogic nature. The article gives examples of interpretations of classical music in animation. The author considers the animated film dialogue and the child. Dialogic nature of the artistic image of the animated film is a certain invariant of music interpretation, coupled with the modern problems of the time era in which the composer lived, and also the era in which the artist creates his own film – an animator. The artist interprets the musical image of the animation work, comprehends the nature of pictorial and plastic image through stylistic and genre features of the individual style. Emphasizing humanistic orientation of the dialogue “composer – artist – child”, the author argues the value of child’s development in communicating with the animated film. The article presents the idea that the artist evokes the ideal representations, imaginative reality which affirms the ideal of Truth – Good – Beauty allowing to be approved in more sophisticated ways of life, prompting the child’s creativity. The author analyzes the synthetic nature of the artistic image in the animation: combining possibilities of colour, sound, plastic movement, and marks a symbolic, allegorical language of animation. The artist penetrates into the mysteries of the human psyche, in the nature of unconscious, based on irrational ways of explaining the world that match the child's thinking. It should be noted that the author raises the question of interaction of the game and the myth, the connection of real and fantastic. A particular interest to the article is built on the basis of the comparative approach the analysis of interpretation of children's music albums in animation created by director I. Kovalevskaya: “Children's Album” by P.I. Tchaikovsky (1976), “Dolls’ Dances” by D. D. Shostakovich (1985) «Walk» from the series «Children's Music» by S. S. Prokofiev (1986), etc.

Keywords: art image, music, animation, children's music, dialogue.

В настоящее время мультипликация стала одним из важнейших видов экранного искусства. Музыка играет значительную роль в анимационном кинематографе. Художественный образ в мультипликационном фильме имеет диалогическую природу, это точка перехода от личностного «Я» композитора к личностному «Я» мультипли-

катора – режиссера – художника. Музыкальный образ требует принятия, перехода во внутреннее «Я» (интравертированная система художественного диалога), чтобы затем перейти в чувственно-предметную, зримую, слышимую форму (экстравертированная система художественного диалога). Внешний и внутренний диалоги в процес-

се творчества должны быть согласованы, эквивалентны и духовно насыщены.

Автор анимационного фильма, интерпретируя музыкальное произведение, объединяет звуковой и визуальный образ в пластическом решении, обогащая его новым ценностным смыслом. Процесс смыслообразования в творческой деятельности связан с поиском основных фундаментальных основ жизни человека. «Диалог возник вместе с человеческой культурой. Без него невозможна циркуляция смыслов между людьми...» [1, С. 344]. Режиссер – художник, создавая анимационный фильм, решает закодированную композитором ценностно-смысловую проблему, исходящую из дуальной оппозиции: «добро – зло», «прекрасное – безобразное», «жизнь – смерть», «начало – конец», «любовь – ненависть», «движение – покой» и др. Интерпретируя музыкальный образ, художник в анимационном фильме воплощает динамику возможных переходов этих полярностей, осмысливая существующие противоречия жизни, связанные с категорией социокультурной меры. Мерило человеческих высших ценностей – путь «оправдания добра» (Н. О. Лосский), путь приближения человека к идеалу в процессе освоения разнообразных бесконечных смыслов. Создание художественного образа в музыкальном анимационном фильме обусловлено появлением ценностного смысла как нового элемента культуры на основе интерпретации музыки. Визуализация музыкального образа связана со способностью художника вести внутренний и внешний диалог с тремя модальностями: слуховой, зрительной и пластической. Известный режиссер Ф. Хитрук убежден, что мультипликатор кроме умения быстро рисовать, «должен также обладать слухом, ... у него должно быть развито чувство ритма, наконец, он должен обладать уникальным свойством – держать в ображении движение» [5, С. 179].

Музыкальный анимационный фильм – это всегда авторская интерпретация музыки, решенная средствами изобразительного искусства в динамике движения. Свое понимание музыки художник воплощает в обобщении звуковой, цветовой, пластической картины мира, обращаясь к зрителю, слушателю и, прежде всего, к ребенку. Диалог между автором-создателем музыкального анимационного фильма и зрителем, слушателем превращается в необходимый элемент существования художественного образа.

Д. Д. Шостакович, отстаивая равноценное место музыки в жанре кино, писал: «...главное в киному-

зыке – органическое участие в самом действии киноспектакля. В киноспектакле к музыке можно и должно предъявлять такие же требования, как и к сценарию, к актерской игре, к режиссуре. Но в таком киноспектакле музыка должна занять равноценное место» [7, С. 86]. Рассуждение композитора о роле музыки в киноискусстве вполне можно отнести и к роли музыки в жанре анимации. Именно Д. Д. Шостакович написал музыку к первым образцам экранного музыкального прочтения, созданным в 30 – 40 годы мультипликационным фильмам М. Цехановского «Сказка о попе и работнике его Балде» (А. С. Пушкин), и «Сказка о глупом мышонке» (С. Я. Маршак). Фильм «Сказка о попе и работнике его Балде» не был завершен, и в 1935 году Д. Шостакович создал сюиту на основе музыки, написанной к фильму. Музыка к мультфильму «Сказка о глупом мышонке» была написана композитором в 1939 году, о которой он писал: «Это мой первый опыт детской киномузыки. Мне бы хотелось, чтобы опыт удался, и чтобы дети одобрили мою работу. Музыка этого фильма состоит из колыбельной песенки, которую поют мышка, утка, свинка, жаба, лошадь, щука и кошка. Эта песенка варьируется в зависимости от характера персонажа, который ее распевает. Музыка веселая и лирическая» [7, С. 90]. Композитор особо подчеркивает обращенность детской кинооперы с участием солистов-вокалистов и оркестра к детской аудитории, ее диалогический характер. Обращенность ребенка к художественным образам мультфильма позволяет погрузиться в атмосферу событий, стать участником увлекательного сюжета. Авторы фильма тщательно продумали сценарий, учитывая психологию детского восприятия.

Моделирование художественного образа в синтезе цвета, звука, пластического движения, позволяет расширить возможности съемки. Автор анимационного фильма совершает художественное открытие тех аспектов культуры, которые неподвластны рациональному объяснению. Символический, иносказательный язык анимации делает художественные образы содержательными и целостными. Используя метафорический язык, гротеск, аллегорию, художник проникает в тайны человеческой психики, в природу бессознательного. Не случайно, миф, сказка так любимы анимационным искусством.

Автор – творец, подобно демиургу, способен одушевлять неодушевленные предметы, объекты, изобразить любые фантастические образы, свободно оперировать пространством и временем. Анимацию можно рассматривать как способ-

ность одушевления изображений, предметов, явлений окружающего мира через движение, пластику. Одушевление, придание души, признака жизни за счет живого движения происходит на основе наделения изображаемого психическими чертами, свойственными человеку. «Рисунок (кукла, 3D объект и пр.) в анимации органично связан с движением. Движение выступает как реализация потенциала формы, причем не только как динамическое развитие ее пластических художественных характеристик, но и как неотделимое смысловое развитие» [6]. Энергетика добра и света, присущая мультипликационным фильмам, базируется на иррациональных способах объяснения мира, которые близки мышлению ребенка. Это, так называемое, прамышление, в большей степени связанное с идеалистическими представлениями происходящего.

Ребенок в большей степени живет в мире фантазий и грез, чем в реальном мире. Детский взгляд на мир – чистый, открытый, непосредственный, одухотворенный. Ребенок верит в то, что стоит лишь улыбнуться миру, и он улыбнется тебе в ответ, как в хорошо известной песне «Улыбка» (муз. Шаинского, сл. Пляцковского) из мультфильма «Крошка Енот» (1974, режиссер О. Чуркин). Мифологическое сознание ребенка открыто миру, который мыслится им как ясный и простой, где добро всегда побеждает зло. Детское «почему?» всегда связано с потребностью познать то, что ребенок видит, слышит, можно трактовать как гносеологический компонент осознания диалогического отношения «Я» – мир. Мир в понимании ребенка мыслится дихотомно: «мой» – «не мой» (мои игрушки, мой дом, мой папа, моя мама и т.д.). Особая эгоцентричность, присущая детям, связана с потребностью сначала осознать свое «Я», увидеть себя в мире. Любой ребенок считает себя центром мироздания, он убежден, что мир существует для него. Мир ребенка – это мир потенциальный, связанный с возможностью осознания своего «Я» в мире. Модель будущего ребенок выстраивает для себя на основе игровой деятельности. Игра ребенка мифологизирована: в ней совершаются неоднократные переходы от вымысла к действительности и наоборот. Игра тесно связана с мифом, сказкой, где происходит соединение реального и вымышленного, где у ребенка зарождается мысль о возможном мире, где все люди чувствуют себя счастливо. Это особое идеалистическое понимание всеобщности счастья рождает чувство родственной близости ребенка с миром и окружающими людьми. Особую любовь свою дети дарят мультфиль-

мам за то, что они рожают в них неповторимое впечатление, связанное с оживлением хорошо узнаваемых и любимых героев сказок. Ожившие образы притягивают взгляд ребенка и уводят его в атмосферу сказки и фантастики.

Детская тема начала привлекать композиторов, художников, литераторов в XIX веке. В XIX веке в России появились первые фортепианные альбомы для детей: «Детский бал» В. Байковой, «Дитя – пианист» М. Бернарда, «Детский мир» Н. Афанасьева и др. В 1878 г. П. И. Чайковский создал свой «Детский альбом», соч. 39 для фортепиано – классическое произведение детской музыки, которое прочно вошло в педагогический репертуар, на котором воспитывалось не одно поколение детей.

Круг образов «детских альбомов» определялся во многом той бытовой обстановкой, в которой находился ребенок. Это игра и сказка, образы природы и образы близких людей, окружавших ребенка, танцевальная музыка, связанная с трепетным волнением первого бала и народная музыка. «Соприкасаясь с детским бытом, поэтизируя его, композиторы раскрывали особый мир образов, в котором подчас рельефно, с большой долей непосредственности проявлялись важнейшие темы искусства – рождения и смерти, радости и печали, открытия прекрасного в окружающем мире и в душе ребенка» [4, С. 182].

В мультипликации можно найти интересные интерпретации музыкального детского альбома режиссером И. Ковалевской: «Детский альбом» П. И. Чайковского (1976), «Танцы кукол» Д. Д. Шостаковича (1985), «Прогулка» из цикла «Детская музыка» С. С. Прокофьева (1986). Режиссер И. Ковалевская представила фильм «Детский альбом» П. И. Чайковского как образные представления ребенка исполняемых им музыкальных пьес. Не случайно образ девочки, играющей на рояле пьесы П. И. Чайковского, и мальчика, слушающего ее игру, проходит через весь фильм. Титры фильма появляются под звуки «Польки», исполняемой на фортепиано. Все остальные пьесы звучат в оркестровом варианте. Первая часть мультипликационного фильма объединяет цикл пьес широко известным сюжетом сказки «Золушка»: «Сладкая греза» – детская мечта о первом бале, появление Феи и чудесные превращения, «Игра в лошадки» – Золушка в карете едет на бал, «Марш деревянных солдатиков» – встреча во дворце, «Вальс» – Золушка танцует на балу с Принцем. Вторая часть трилогии связана с жанром – «танец». Танцевальные обра-

зы представлены в фильме как маленькое путешествие в страну их рождения: «Итальянский танец» переносит нас в Италию, где танцуют узнаваемые и любимые итальянцами персонажи театра buff – Пьеро, Арлекин и Коломбина. Звучит «Старинная французская песенка», и мы оказываемся в средневековой замке, где рыцарь-трубадур объясняется в любви своей возлюбленной и др. Заключительная часть фильма – это вечернее время для ребенка («Нянина сказка»). Сюжет сказки связан с образом хорошо узнаваемых героев: сестрицы Аленушки и братца Иванушки, их встреча с Бабой – Ягой («Баба – Яга»), приключениями в сказочном лесу, из которого им помогают выбраться лесные звери. Аленушка и Иванушка встречаются с бабушкой и дедушкой, которые поджидают их на крыльце, звучит («Русская песня»), приближается веселый финал – пир на весь мир под «Камаринскую». Решая режиссерские задачи, автор выстраивает сюжетную канву фильма, исходя из образов, легко узнаваемых детьми, меняет расположение и количество пьес в цикле.

В мультфильме «Танцы кукол» (1995, режиссер И. Ковалевская) на музыку Д. Д. Шостаковича показаны близкие детскому восприятию образы игрушек. Под музыку «Польки» танцуют зайчик, матрос с обезьянкой, кукла с мишкой, кот в сапогах с девочкой, младенец в люльке и др. Интересный прием сравнения используют мультипликаторы в пьесе «Вальс – шутка»: изящные фигуры статуэтки – дамы с кавалером – показаны значительно меньше по размерам хрустальных бокалов. Изображение подчеркивает шутливый характер музыкальной пьесы, звучание которой композитор усиливает высоким регистром изложения мелодии, звуковедением *staccato*.

В реалистической манере выполнен и мультипликационный фильм «Картинки с выставки» (1984, режиссер И. Ковалевская), созданный на основе одноименного программного сочинения М. П. Мусоргского. Сюита была создана композитором под впечатлением от выставки рисунков друга – художника Н. Гартмана. Для мультипликационного фильма режиссер отбирает близкие детскому восприятию пьесы: «Избушка на курьих ножках», «Балет невылупившихся птенцов». Сюжет, созданный кинематографистами (приключения девочки, заблудившейся в лесу, выбраться из которого ей помогают лесные обитатели), оказал влияние и на выбор, и на порядок, и на расположение музыкальных номеров по сравнению с оригиналом.

Музыкальная миниатюра – симфоническая фантазия «Камаринская» М. И. Глинки (1980, режиссер И. Ковалевская) звучит в исполнении государственного симфонического оркестра министерства кинематографии под управлением В. Васильева. Визуальный ряд этого анимационного фильма – это соединение картин русской природы, русского быта, русского хоровода. Удачной напев «Камаринской» вовлекает в пляску не только русского крестьянина, отправляющегося в лес, но и всех лесных зверей. Удивительная по красоте русская мелодия, задорная как русская частушка, становится главным «действующим героем» картины, увлекательной для детей, в которой много юмора и занимательности.

В фильме «Снегурочка», созданного на основе оперы Н. А. Римского-Корсакова (1952), режиссер И. Иванов-Вано реализовал модель театральной реалистической постановки музыкального спектакля в сокращенном варианте с включением главных музыкальных номеров (арий, хоровых сцен, лейтмотивов и т. д.).

Приобщение ребенка к народному искусству начинается с колыбельной песни – так считает автор анимационного проекта «Колыбельные мира» (студия Метроном – фильм) Е. Скворцова. Шестьдесят короткометражных фильмов, созданных на основе этнических напевов, фольклорного наследия народов мира, объединены гуманистической идеей диалога между культурами, диалога между народами. В цикле проводится мысль о том, что детство ребенка и детство культуры имеют общую глубоко символическую природу. Интересен и выразителен язык фильма, выполненный в традиции Марка Шагала и Марии Примаченковой, детский рисунок в единстве с детским пением. Идея авторов проекта продолжает линию знакомства детей с фольклором разных народов мира и близка к анимационной версии сказок народов мира «Гора самоцветов» (2005, студия «Пилот», руководитель А. Татарский).

Анимационный фильм «Бабочка» (1973, режиссер А. Хржановский, музыка А. Шнитке), поднимает важную проблему современности – уход современного человека от естественного природного состояния в компьютерный, виртуальный мир. Проблема техногенной, экологической катастрофы очень остро поставлена в фильме. Современные небоскребы, закрывающие небо, роботы-автоматы, компьютеры – вот что окружает ребенка в современном мире. Эти первые такты фильма озвучивает музыка А. Шнитке, пронизанная диссонансами, шумовыми эффектами, меха-

нистическая, урбанистическая по характеру. В ней нет присутствия живого, порой кажется, что и мальчик перед нами не живой, а напоминающий робота. Он чувствует себя властелином над всеми этими игрушками, с которыми он может расстаться в любой момент, либо сломать, не задумываясь. В художественном образе бабочки, живого существа, автор передает образ красоты, природы, свободы, трепетности в изложении нежной, хрупкой мелодии скрипки, которая лейтмотивом проходит через весь фильм. Сон мальчика передан как фантастическая трансформация образов «бабочки» и «мальчика», с помощью которого к главному герою приходит осознание своего поступка. Кульминация фильма – улыбающийся герой, к которому со всех сторон слетаются бабочки, выпущенные из банки, ярко передается и кульминацией музыкальной – утверждением гармонии, диалога человека и природы.

Можно остановиться еще на одном интересном приеме – введение мультипликации в художественный фильм, оживляющем действие и придающем ему черты чуда, занимательности, детского взгляда. В художественный фильм «Поднять якоря» (1946, режиссер Джордж Сидни) авторы ввели великолепный танцевальный номер в исполнении Джина Келли, героя фильма, с популярным мышонком Джерри. В фильме «Мери Поппинс» с Джулией Андриус в главной роли (1946, режиссер Роберт Стивенсон) авторы вводят сцену – танец с пингвинами, который исполнен с изрядной долей юмора. Эти и другие эпизоды, связанные с мультипликацией, вносят элемент сказочного, комического в канву фильма, придавая ему дополнительное очарование, погружая взрослых в стихию детства.

Выразительные возможности анимационного фильма связаны с синтезом звукового, цветового, пластического, пространственно-временного решения. Художественный образ, выраженный музыкальными средствами, имеет более абстрактный, обобщенный характер в отличие от более наглядного живописного образа. Тяготее к полюсу музыки, либо живописи, авторы анимационных фильмов по-разному решают проблему синтеза видов искусства. Одушевляемая форма в мультипликационном музыкальном фильме существует не сама по себе, она воплощает авторское понимание музыкального образа, прочтение его идеи, ценностного смысла. Выстраивая партитуру фильма на основе развития музыкальной ткани, расставляя смысловые акценты, режиссер, подобно композитору, расставляет темповые обо-

значения визуального текста, учитывает динамику развития, продумывает кульминацию и др. Понимая меру художественной условности, художник создает свой хронотоп (М. М. Бахтин) фильма, свое видение мира в сочетании временных и пространственных характеристик [3].

Таким образом, художественный образ анимационного фильма – это некий инвариант прочтения музыки, сопряженный с актуальными проблемами времени эпохи, в которую жил композитор, и одновременно той эпохи, в которой создает свой фильм художник – аниматор. Этот диалог эпох связан со звуковой проекцией художественного образа на мир цвета, пластики, движения. Художник, создатель музыкального анимационного фильма, воплощает в живописно-пластическом образе звучание мира через стилистические и жанровые особенности индивидуального стиля, неповторимого почерка. Диалог «композитор – художник – ребенок» – это стремление к гуманизму, призыв к ценности саморазвития человека. Обращение через фильм к «Другому» связано с возможностью обращения к той реальности человеческих отношений, которые воспитывают ребенка. Художник пробуждает идеальные представления, стремление жить на шаг вперед по сравнению с реальной действительностью, нацеленной на адаптивное поведение. Эта образная реальность, в которой утверждается идеал Истины – Добра – Красоты, позволяет утверждаться в более совершенных смыслах жизни, пробуждая в ребенке творческое начало [2].

Библиографический список

1. Ахизер, С. Труды [Текст] / С. Ахизер. – М.: Новый хронограф, 2006. – 480 с.
2. Бочкарева, О. В. Диалог как стремление личности к совершенству [Текст] / О. В. Бочкарева // Ярославский педагогический вестник. Том I (Гуманитарные науки). – 2013. – № 1. – С. 197–200.
3. Бочкарева, О. В. Диалог как ценностно-смысловое творчество в музыкальной культуре [Текст] / О. В. Бочкарева // Ярославский педагогический вестник. Том I (Гуманитарные науки). – 2013. – № 2. – С. 229–232.
4. Лебедева, В. Детский фортепианный цикл в русской музыке [Текст] / В. Лебедева // Музыкальная академия. – 2008. – № 1. – С. 181–189.
5. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и своем искусстве [Текст] / Сост. С. Асенин. – М., 1983.
6. Симакова, Ю. А. Герменевтические возможности анимации в истории культуры [Текст] / Ю. А. Симакова // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 4.
7. Якупов, М. А. Музыка к фильмам Михаила Цехановского [Текст] / М. А. Якупов // Муз. акад. – 2006. – № 2. – с. 86–91.

Bibliograficheskij spisok

1. Ahizer, S. Trudy [Tekst] / S. Ahizer. – M. : Novyj hronograf, 2006. – 480 s.
2. Bochkareva, O. V. Dialog kak stremlenie lichnosti k sovershenstvu [Tekst] / O. V. Bochkareva // Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik. Tom I (Gumanitarnye nauki). – 2013. – № 1. – s.197–200.
3. Bochkareva, O. V. Dialog kak cennostno-smyslovoe tvorchestvo v muzykal'noj kul'ture [Tekst] / O. V. Bochkareva // Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik. Tom I (Gumanitarnye nauki). – 2013. – № 2. – s. 229–232.
4. Lebedeva, V. Detskij fortepiannyj cikl v russoj muzyke [Tekst] / V. Lebedeva // Muzykal'naja akademija. – 2008. – № 1. – s. 181–189.
5. Mudrost' vymysla: mastera mul'tiplikacii o sebe i svoem iskusstve [Tekst] / Sost. S. Asenin. – M., 1983.
6. Simakova, Ju. A. Germenevticheskie vozmozhnosti animacii v istorii kul'tury [Tekst] / Ju. A. Simakova // Sovremennye problemy nauki i obrazovanija. – 2013. – № 4.
7. Jakupov, M. A. Muzyka k fil'mam Mihaila Cehanovskogo [Tekst] / M. A. Jakupov // Muz. akad. – 2006. – № 2. – s. 86–91.