

М. С. Стебаков

Тема движения в творчестве А. Колдера и Ф. Леже

Рассматриваются значения темы движения в творческом наследии Александра Колдера и Фернана Леже, ограниченном 1920–1930-ми гг. Важным является обращение рассматриваемых авторов к кинетической скульптуре и киноискусству. Автор статьи акцентирует внимание на переходном периоде рассматриваемых художников от работы с пространственными видами искусства к работе с пространственно-временными. Тема цирка в их творчестве связана с идеей движения и может трактоваться, как элемент игры. В статье проводится сравнительный анализ работ двух мастеров авангарда, связанных с воплощением идеи движения. Обращение к теме цирка стало для этих авторов платформой, которая побудила их к обращению к работе с новыми для начала XX в. средствами выражения.

Ключевые слова: кинетическая скульптура, беспредметный кинематограф, элемент игры, тема движения, тема цирка, мобиле, Фернан Леже, Александр Колдер

Mikhail S. Stebakov

Theme of motion in A. Calder's and F. Léger's heritage

The author of the present paper concerns the significance of the theme of motion in the Alexander Calder's and Fernand Léger's heritage, confined by the period of 1920–1930's. Their turn to kinetic sculpture and cinema is important in the regarded context. The transition from dealing with spatial arts to dealing with spatial-continuous arts made by the considered artists is underlined in the present paper. The theme of circus in their heritage relates to the notion of motion and can be interpreted as the game element. The comparable analysis of the considered artists' works, related to realization of the notion of motion, is made in the present paper. The treatment of the circus theme became the platform for these artists to turn to the new means of expression of the early 20th century.

Keywords: kinetic sculpture, abstract cinema, game element, theme of motion, theme of circus, mobile, Fernand Léger, Alexander Calder

DOI 10.30725/2619-0303-2018-4-174-177

В авангардных движениях начала XX в. выделяется тенденция увлечения работы с подвижными элементами и репрезентации их во времени. Первые пробы выражения движения открыли художникам потенциал работы со временем. Эксперименты с выражением временного элемента находят воплощения в работах Марселя Дюшана («Портрет (Дульсиней)», 1911 г.), Ханса Рихтера (серия Дада голов, 1918–1920-е гг.), Фернана Леже и Александра Колдера.

В творческом наследии Александра Колдера и Фернана Леже будет интересно рассмотреть эксперименты с включением идеи движения в скульптуру и живопись 20–30-х гг. XX в.

Потребность в воплощении движения в этот период часто находит выражение в игре. Художники в игровой форме обращаются к темам, будоражащим современное им общество. Безобидность игры, таким образом, приобретает оттенки жестокой буффонады. Игровой компонент, будучи оживленным движением, хорошо схватывается и автором, и зрителем. Отсюда тесная связь движения с игрой.

У Колдера игровой компонент выражается в цирковых персонажах, сделанных из прово-

локи и выразительно подчеркнутых движением, это отражение его поисков нового выразительного языка; у Фернана Леже тема движения активно проявляется в живописи послевоенного периода в частности в обращении к достижениям киноискусства. Художественное решение таких работ Фернана Леже, как «Партия в карты» (1917), и «Цирк Медрано» (1918), словно предвосхищают последующее обращение художника к экспериментам с киноязыком.

Фернан Леже знакомится с персонажами Чарльза Чаплина в кинотеатре, расположенном недалеко от его дома в Париже во время войны [1, p. 146]. Это знакомство с бродягой Чаплина, известного во Франции как Шарло, произошло в 1916 г., благодаря Гийому Аполинеру [1, p. 153], который и убедил Леже посетить близлежащий кинотеатр. Шарло повлиял на теоретическое мышление Леже. Он называл комика «источником единственно возможного образования для воспитания первоклассного специалиста из „подвижного образа“» [1, p. 145]. С этого времени Леже занимается формулированием движения в своей работе. Он сотрудничает с труппой Рольфа де Маре «Шведские балеты» («Ballets

Suédois») с 1921 по 1922 г. и позднее увлекается кинематографом.

В балете 1922 г. «Skating Rink» («Каток») Фернан Леже хотел показать визуальную эмоцию интенсивности материала, посредством игры цветовых форм, задействованных в движении. Например, он противопоставлял десяти ускоренно двигающимся красным фигурам десять желтых фигур, двигающихся замедленно [1, p. 159].

Премьера балета Франсиса Пикабия «Relâche», 1924 г. была открыта представлением балета «Skating Rink». Леже рассматривал оба эти представления как спектакли движущегося света, меняющуи жанр и объединяющих кино-экран, сцену и цирковую арену, пересекающих разделительную линию между сценой и аудиторией зрительного зала для создания эффекта «удивления» [1, p. 158]. В другой статье Леже пишет: «Свет оживляет самый неодушевленный предмет и придает ему кинематографическое значение» [2, p. 8].

К 1923 г. интерес Леже к движению перерос в сотрудничество с кинорежиссером Марселем Л'Эрбе над фильмом «Бесчеловечная». Фернан Леже сделал вступительную заставку и спроектировал интерьер лаборатории, приведенный в движение в последнем эпизоде фильма. Вступительная заставка *élément mécanique* сконструирована из характерных для живописи Леже решенных крупно деталей механизмов, вырезанных из дерева, акцентированных беспрерывно двигающимися элементами так, словно живописное полотно оживает. Впоследствии Леже открывает свой совместный с Дадли Мерфи кинематографический проект «Ballet mécanique» коротким планом с анимированным ассамбляжем «Кубистский Шарло», составленным из геометризированных частей персонажа Чарльза Чаплина, тоже вырезанных из дерева.

Тема цирка, которой Леже касается в 1918 г., привносит в его послевоенную живопись элемент игры, который, в свою очередь, мог предвосхитить его последующее обращение к движению. В первой послевоенной работе Фернана Леже «Партия в карты» 1917 г., хранящейся в Рейксмузеум Кроллер-Мюллер в Оттерло, содержится элемент игры, запечатленный в образе карточной игры. Картина обладает хорошо читаемым сюжетом, передает образ солдат через отпечатанное в сознании Леже визуальное переживание сверкающих на солнце пушечных стволов, с которыми он столкнулся, во время Первой мировой войны, будучи на службе в артиллерийских войсках. Вот что пишет Леже об этом переживании: «Я никогда не делал рисунков пушек, я видел их своими

глазами. В течение войны я стоял на твердой почве. На протяжении двух месяцев я узнал больше, чем за всю свою жизнь» [3, p. 67], и в другом месте: «казенник пушки, солнце, бьющее вниз, необработанность самого предмета. Вот, где я был сформирован» [3, p. 70]. Несмотря на жестокость изобразительного решения солдат в передаваемом Леже образе, карты, приносящие элемент игры, расположены в центре композиционного круга, образованного фигурами солдат. Включив в центр этого круга жестокости войны элемент игры, Леже изображает коллективную машину убийства, для которой само убийство воспринимается как забава.

Год спустя Леже обращается к другому аспекту «игры» – цирку – в картине «Цирк Медрано», хранящейся в Центре Помпиду в Париже. В отличие от «Партии в карты» картина «Цирк Медрано» решена живописно, а не преобладающе линейно. Гамма цветовых пятен в ее решении контрастна. Фрагменты, отсылающие к цирку, размещены таким образом, что заставляют глаз будто бы случайно наткнуться на узнаваемые фигуры цирковых персонажей.

Помимо кубистского конструирования композиции это наблюдение может быть прокомментировано следующими словами Леже из его статьи 1925 г. «Спектакль-балет, спектакль-предмет» («The Ballet-Spectacle, the Object-Spectacle») для «Bulletin de L'Effort Moderne»: «Создав прекрасную вещь для тех кто не ожидает ее появления, Вы становитесь мастером сцены и толпы». И поясняет: «Чаплин является вдохновителем конкретно этой мысли» [4, p. 71–72]. Эта «прекрасная вещь» заигрывает со зрителем так, что вызывает в нем эмоциональный отклик, наполненный радостным и очищенным переживанием. Следующим шагом Фернана Леже в увлечении элементом игры был переход к движению, которое акцентировало игровой компонент в его творческом наследии более четко: «Существует что-то, помимо „человека, животных и растений“; это предметы. Мы должны принимать их во внимание. Они либо статичные, либо подвижные. <...> Предметы обладают пластической силой, которой ничто не может воспрепятствовать» [4, p. 73].

Для понимания используемого Леже понятия «предмет» (*objét*), применяемого к театру и к кино, следует обратиться к источнику, обнаруженному в архиве фонда Фредерика и Лилианы Кислер, – зимнему театральному выпуску журнала Джейн Хип «The Little Review», приуроченному к международной выставке новых театральных технологий, прошедшей в Нью-Йорке в 1926 г. На изначальной экспозиции, показанной в Вене в 1924 г., состоялась

мировая премьера фильма Ф. Леже «Ballet mécanique». В статье «Новый Реализм – Предмет (его пластическая и кинематографическая ценность)» («A New Realism – The Object (its plastic and cinematographic value)») Леже пишет: «На экране можно смотреть на них (на предметы. – М. С.) – они могут быть исследованы – и они, оказывается, обладают пластической и драматической красотой, будучи должным образом представленными» [2, р. 7]. И дальше: «Я предлагаю применять эту формулу к экрану и изучить пластические возможности, присущие увеличенному фрагменту, проецированному на экран (крупно), специализированному, рассмотренному и изученному с каждой точки зрения в движении, и неподвижно» [2, р. 7]. В конце статьи Леже еще раз указывает на ее цель: «Я повторяю – так как смысл этой статьи заключен именно здесь – мощный, театральный эффект предмета сейчас полностью игнорируется» [2, р. 8]. Таким образом Леже называет предметами неодушевленные элементы декораций, костюмов и т. д. (в контексте театра), части машин, манекенов и т. д. (в контексте визуального языка Ф. Леже), представленные зрителю со сцены или экрана и воспринимаемые последним иначе, нежели живые актеры.

Работа Фернана Леже «Кубистский Шарло» (1924, Центр Помпиду, Париж) была задействована во вступительной и заключительной анимационных заставках фильма «Ballet mécanique», хранящегося в музее современного искусства в Нью-Йорке. Леже пишет о самом персонаже Чарли Чаплина следующее: «Я увидел Шарло, и это было несомненно что-то, так как он удерживал мое внимание, несмотря на масштабный спектакль, который я оставил на семь дней. Здесь был этот „маленький паренек“, который перестал быть „маленьким пареньком“ и вместо этого стал чем-то вроде живого предмета – голого, движущегося, черного и белого. Это было новым» [1, р. 153]. «Кубистский Шарло» – это ассамбляж, составленный из вырезанных из дерева частей, прикрепленных к деревянной доске вставными деревянными круглыми в сечении шипами так, что каждая часть, формирующая персонажа Шарло, может двигаться по оси крепления к доске. Такая конструкция крепления дает широкие возможности для процесса анимирования персонажа. Доска, к которой прикреплен персонаж, красного цвета. Части, составляющие персонажа, окрашены черной и белой красками за исключением левой ноги Шарло, которая окрашена в желтый цвет. Несмотря на живописное решение компоновки лишены глубины цветовыми пятнами, лицо и пальцы рук персонажа акцентированы линейно.

«Шарло» – образ Чарли Чаплина, пропущенный через кубистское зрение с его шляпой-котелком и вьющейся шевелюрой, стилизованной в персонаже неправильным зигзагом. Черно-белое решение фигуры «Шарло» еще больше усиливает ассоциацию с образом Чарли Чаплина, словно вырванного из среды черно-белых немых кинолент студии «Keystone». Леже разграничивает Шарло и Чарльза Чаплина: «Его сила (Чарли Чаплина. – М. С.) в знании о том, как перевоплощать себя. Шарло и Чарли Чаплин – это две разные вещи» [1, р. 153], и дальше: «Кажется, не подзревая об этом, Шарло воскрешает великую древнюю традицию перевоплощения на сцене» [1, р. 153]. Называя Шарло «живым предметом», Леже воспринимает персонаж Чарли Чаплина как неодушевленный предмет, оживленный движением, – таким образом актер на киноэкране теряет свою одушевленность, становится продуктом машинного процесса проецирования изображения с киноплёнки. Апеллируя к традиции перевоплощения на сцене, Леже рассматривает ее в новом механическом смысле перевоплощения на киноэкране.

Одним из факторов обращения Александра Колдера к кинетической скульптуре, mobile, являлась его работа внештатным иллюстратором в газете «National Police Gazette», где ему поручили посетить представление цирка «Ringling Brothers» и сделать наброски, которые были опубликованы 23 мая 1925 г.

Игровой компонент кинетических скульптур Александра Колдера во всей его полноте читается в сохранившихся свидетельствах представлений его цирка. Они всегда были уникальны: последующее не повторяло предшествующее. Несмотря на наличие определенной программы цирковых номеров, которые Колдер воспроизводил в своем цирке, последовательность демонстрируемых публике номеров варьировалась от одного представления к другому. Представления цирка Колдера, по воспоминаниям их свидетелей, выглядели следующим образом: как в настоящем цирке, сидящие на сооруженных Колдером временных трибунах посетители ели арахис и наблюдали за происходящим на импровизированной цирковой арене [5, р. 19]. Расположившись на полу, Колдер разыгрывал цирковое представление, исполнителями которого были сделанные им небольшие фигуры из проволоки, пробки, обрывков ткани, резины и прочих материалов [6, р. 213] высотой около 150 мм [5, р. 16]. Выразительность этих цирковых «артистов» обнаруживалась тогда, когда они начинали двигаться под действием рук Колдера

или от столкновений друг с другом, как в акробатических трюках на трапеции. Отправлять акробата в неконтролируемый полет Колдер мог в одном представлении несколько раз до тех пор, пока ему не удавалось воспроизвести задуманный трюк. Этот момент спонтанности, непредсказуемости и повторения до достижения необходимого результата напоминает игровой процесс, в который Колдер увлекает и публику, заставляя ее топотом имитировать рычание льва и реагировать на происходящее на арене его цирка.

Более поздняя работа Колдера «Мобиле», 1930-е гг., из коллекции музея Атенеум города Хельсинки, может быть рассмотрена как пример сконструированного движения, реализованного в скульптуре. Также за счет использования цвета и присутствующей спонтанности в характере движения рассматриваемого мобиле в его композиционную структуру привнесены элемент игры. «Мобиле» из коллекции музея Атенеум отражает увлечение Колдера «механикой» солнечной системы. Джед Перл в вышедшей биографии Александра Колдера в конце 2017 г. пишет, что Колдер соотносил свой шаг по направлению к кинетическому искусству со своим интересом к механике солнечной системы и описывал посещения парижского планетария и наблюдения за моделями солнечной системы восемнадцатого столетия в музее [4, p. 375]. В интервью 1964 г. американскому телеканалу NBC Колдер произнес следующее: «Хорошо, я не астроном, но я люблю вселенную. Я бы хотел иметь небольшой контроль над ней. Но... а... да, следующее получается у меня лучше всего. Я пытаюсь заставлять вещи двигаться вокруг друг друга в пространстве» [6, p. 375]. Приведенные выше цитаты дополняя друг друга подтверждают мысль о том, что каждый подвижный компонент этого мобиле, подвешенный в открытом пространстве, ожидает взаимодействия с окружающей средой для обнаружения движения, присущего ему. Интерактивность мобиле напоминает процесс взаимодействия Колдера с созданными им цирковыми персонажами во время представления – его кинетические скульптуры словно приглашают их публику к игре.

Анимированный «Кубистский Шарло» в фильме Фернана Леже и Дадли Мерфи, за счет «самостоятельности» своих движений

на экране, создают схожее впечатление игры, как и кинетическая скульптура Александра Колдера. Таким образом, элемент игры, обнаруживаемый как в работах Фернана Леже, так и в работах Александра Колдера, связывает творческое наследие двух мастеров авангарда 1920–1930-х гг., что подтверждается переросшей в дружбу встречей Фернана Леже и Александра Колдера на цирковом представлении последнего. Об этом упоминает Джед Перл: «Колдер и Фернан Леже вскоре стали друзьями. Фернан Леже – живописец, который думал о том, чтобы стать режиссером и чей короткометражный абстрактный фильм, „Ballet mécanique“, заверченный в 1924 г., обнаруживал его идеи о кинетическом опыте, который шел параллельно и перекликался с работой Колдера начала 1930-х гг.» [6, p. 281].

Список литературы

1. Léger: modern art and the metropolis / ed. by A. Vallye. New Haven: Yale Univ. Press, 2013. 278 p.
2. Léger F. A new realism – the object // *The little review*. 1926. Special theatre number (12). P. 7–8.
3. Lawder S. D. The cubist cinema. New York: New York Univ. Press, 1975. 268 p.
4. Functions of Painting / ed. by R. Motherwell. New York: Viking Press, 1965. 222 p.
5. Sperling L. J. Calder in Paris: the circus and surrealism // *Archives of Amer. art j.* 1988. № 2 (28). P. 16–29.
6. Perl J. Calder: the conquest of time, the early years, 1898–1940. New York: Alfred A. Knopf, 2017. 601 p.

References

1. Vallye A. (ed.) Léger: modern art and the metropolis. New Haven: Yale Univ. Press, 2013. 278.
2. Léger F. A new realism – the object. *The little review*. 1926. Special theatre number (12). 7–8.
3. Lawder S. D. The cubist cinema. New York: New York Univ. Press, 1975. 268.
4. Motherwell R. (ed.) Functions of painting. New York: Viking Press, 1965. 222.
5. Sperling L. J. Calder in Paris: the circus and surrealism. *Archives of Amer. art j.* 1988. 2 (28), 16–29.
6. Perl J. Calder: the conquest of time, the early years, 1898–1940. New York: Alfred A. Knopf, 2017. 601.