

А.А. Козлова

магистрант кафедры кино и современного искусства
факультета истории искусства РГГУ
kozlova.anastasia8@gmail.com

СИНТЕЗ ПРИЁМОВ АНИМАЦИИ, КОЛЛАЖНОЙ ТЕХНИКИ И ИНСТАЛЛЯЦИИ В КИНЕМАТОГРАФЕ ЯНА ШВАНКМАЙЕРА

В статье рассматриваются анимационные приемы чешского режиссера Яна Шванкмайера, раскрывается взаимосвязь его метода с коллажной техникой и арт-инсталляцией. Предлагаемый способ изучения творчества художника позволил определить константные связи его кинематографа не только с сюрреализмом и современной чешской анимацией, но и проследить влияние приемов, характерных для статичных искусств, на кинофильмы. Проводимый анализ показывает контактные связи тактильных экспериментов художника с построением фильмического изобразительного ряда. В данной статье предпринимается попытка типизировать основные виды объектов и методы репрезентирования предметной среды произведений Шванкмайера, а также выявить специфику использования коллажной техники в его фильмах.

Ключевые слова: Ян Шванкмайер, анимация, коллаж, инсталляция, сюрреализм, тактильное искусство

The article discusses animation techniques of Czech artist Jan Svankmajer and aesthetic features of his method in interconnection with the collage technique and art installation. The proposed method for the study of the artist's work allowed us to determine the constant connection of his cinema not only with surrealism and contemporary Czech animation, but also to trace the influence of the techniques of static arts on the movies. The analysis shows contacts and connections of artist's tactile experiments with the construction of cinematic visual sequences. This article attempts to typify the key kinds of objects and methods of representation of the objective environment in Svankmajer's works, and to prove specifics of applying collage techniques in his films.

Keywords: Jan Svankmajer, animation, collage, art-installation, surrealism, tactile art

Творчество чешского художника, скульптора и кинорежиссера Яна Шванкмайера занимает значительное место в современной авторской анимации. Его фильмы отличаются своеобразным изобразительным рядом, отказом от классической конвенции и тесной связью с литературой, театром и изобразительным искусством. Предлагаемый в данной статье способ изучения творчества художника позволит определить константные связи его кинематографа не только с сюрреализмом и современной чешской анимацией, но и проследить влияние приемов, характерных для статичных искусств, на кинофильмы.

В искусствоведении под коллажем понимается методика составления произведения совмещением на одной поверхности различных материалов, обычно не связанных друг с другом, таких как вырезки из газет, части фотографий, ткани и другие объекты. Также, понятие коллаж имеет более широкое значение. Им в искусствоведческой литературе обозначается синтез различных форм, создающих новое целое¹. Важно отметить, что в данной статье коллажный принцип понимается как способ изображения окружающего мира в кинофильме с помощью специфической организации визуального материала, который определяется посредством анализа композиционного строения кадра, монтажных приемов и драматургии фильмов Шванкмайера.

Коллаж как техника проходит длительный этап формирования в искусстве – от плоскостных вкраплений в пространство картины, как это было на первом этапе кубизма, до включений в полотна объемных предметов, обозначая переход к ассамбляжу, что впоследствии вызвало изменение

*А.А. Козлова Синтез приёмов анимации, коллажной техники и инсталляции
в кинематографе Яна Шванкмайера*

статуса утилитарных вещей и способа их репрезентирования в искусстве. Коллаж тесно связан с кинематографической практикой художников дадаистов и сюрреалистов. Техника коллажа переходит в кинематографическое пространство через эксперименты с фотографией и живописью. В киноэкспериментах сюрреалистов наложение изображений используется при передаче эмоционального состояния человека, визуализировании снов и галлюцинаций расстроенного сознания. Двойная экспозиция – создание нового изображения совмещением, накладыванием разных изображений, один из ранних визуальных приемов, используемых в кинематографе и фотографии. В кинематографе, таким образом, можно воспринимать многократную экспозицию как эквивалент коллажному принципу в станковом искусстве.

«Коллажный фильм» – сложносоставное понятие, применимое к разного рода фильмам, объединенным по нескольким специфическим критериям компоновки и визуальным внутрикадровым аспектам. Коллажный стиль фильма часто создается путем сопоставления найденных из разнородных источников или не связанных между собой кадров. «Коллажный фильм, – который представляет собой серию, казалось бы, не связанных между собой сцен или изображений, переходит от одной сцены или изображения на другое внезапно и без перехода»². Термин применяется также к прямому составлению коллажных изображений на пленке: «Коллажный – фильм, образы которого создаются через наложение смешанных материалов (как в художественном коллаже) и с последующим фотографированием с намерением достижения визуального и ритмичного эффекта»³.

Сборка разнообразных элементов или фрагментов в маловероятные или неожиданные сопоставления⁴, как одно из определений понятия коллажа, наиболее близко к пониманию методов использования коллажной техники в кинематографе Шванкмайера. Коллаж в «Алисе» («Neco z Alenky», 1988), первом полнометражном фильме режиссера, выступает не только как художественный прием, применение коллажа в сцене с картами, но и как принцип изобразительного ряда. Коллажная многослойность уже заложена в визуальном ряде анимационной техникой Яна Шванкмаейра. Традиция кукольного театра – рисованный задник и пространственная композиция в качестве фона для марионеток и объемных кукол в различных вариациях и в разной степени интенсивности широко применяется режиссером при оформлении кадра и построении сцены. Натурные съемки реальных пространств работают как фон, подложка, на которую «вклеиваются» объемные или плоскостные объекты. В случае с «рисованным на рисованном» или «объемным на рисованном» этот принцип сохраняется. Так в сцене, где карточные стражи дерутся на мечах, сцена с рисованными кулисами является фоном для двух слоев карт – плоскости и вырезанных фигурок, работающих на первом плане. Кадр, таким образом, имеет несколько слоев, особенно это прочитывается при взаимодействии плоскостного и объемного. Карты – плоскости, которые двигаются в рамках первого пространственного слоя, не выходя за его пределы. Кролик же – объемная фигура, он перемещается относительно первого и второго слоя кадра. При совмещении нескольких типов объектов, а, следовательно, и слоев в пределах которых они располагаются, и создается коллажный эффект в построении внутрикадрового пространства. Например, когда кролик настоящими ножницами отрезает картонные головы карточных стражей (рис. 1). Таким образом, коллаж в «Алисе», как и в других фильмах Шванкмайера, имеет два способа репрезентирования – непосредственное использование коллажа, как технического приема изобразительного искусства, и как принцип разложение кадра на составные уровневые структуры.

Еще одним примером использования коллажа в анимации Шванкмайера является короткометражная работа «Возможности диалога» («Moznosti dialogu», 1982). Изобразительная стилистика фильма навеяна живописными картинами Джузеппе Арчимбольдо.

² Ibid.

³ Beaver, Frank Eugene. Collage film. // Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art. Peter Lang Publishing. – p.46.

⁴ Collins English Dictionary: Complete & Unabridged, 2012. Digital Edition: <http://www.collinsdictionary.com>



Рис. 1
Кадр из фильма «Алиса» (1988),
реж. Я. Шванкмайер.

Скомбинированные по коллажному принципу объекты: разные изображения предметов, еды и цветов, организуют причудливые портреты. В короткометражном фильме Шванкмайера люди, созданные из различных предметов, поглощают друг друга, превращаясь в однородную массу. Стремление к разрушению, экспериментирование с материалами скульптур – глиной, деревом, тканью, бытовыми предметами, едой, помогает при анимировании объектов добиться их разнородной структуры, которая легко распадается и комбинируется. В полнометражном фильме «Конспираторы наслаждений» («Spiklenci slasti», 1994) этот прием Шванкмайера лежит в основе всего повествования и продемонстрирован наиболее наглядно.

Принцип коллажа, в специфической форме, стал методом деконструкции основных положений классического понимания искусства. Коллаж одновременно разрушал внутренние связи произведения, нарушая последовательность в его формировании и восприятии, и в то же время изменял отношение произведения с окружающей средой, синтезируя в себе разрозненные готовые элементы с созданными художником. Инсталляция стала вторым этапом переосмысления каноничности формы произведения в искусстве. Инсталляция – произведение искусства, которое, как правило, состоит из нескольких компонентов, часто выполнено в смешанной технике, обычно проявляется в организации художником этих элементов в пространстве⁵. Принцип сочетания форм и их расположение в рамках единой композиции бросает вызов пространственным и временным данностям, упраздняет границу между искусством и жизнью и приводит к дестабилизации фиксированного положения зрителя.

Предметы в образной системе фильма, как и во всем кинематографе Шванкмайера, играют доминирующую роль. Каждый герой «Конспираторов наслаждений» имеет свой объект желания. Детектив (Павел Новы) собирает бытовые предметы, имеющие разнофактурные поверхности, почтальон (Барбара Хрзанова) катает хлебные шарики, Пивонка (Петр Мейссел) и его соседка (Габриэла Вильгельмова) конструируют чучела друг друга, заменяя человеческую плотскую материю неорганической. Кожа заменяется тканью, кровь и мясо соломой.

В «Конспираторах наслаждений» большое внимание уделяется различным способам и аспектам создания объектов. Каждый из персонажей на протяжении всего фильма конструирует приспособления для удовлетворения тайных желаний. Шванкмайер, используя опыт художника, подробно показывает весь процесс творческого сотворения. В начале фильма Пивонка покупает порнографические журналы в газетном киоске. Он лепит куриную голову из пластилина, затем делает папье-маше из журналов, потом обклеивает ее перьями, далее с помощью зонтиков конструирует крылья. Продавец журналов (Иржи Лабус) создает машину, имитирующую женщину и составленную из нескольких пар рук и телевизора. При составлении инсталляции мужчина выступает не только как художник, но и как инженер, способный не воображением, а конструктивной мыслью построить действующий «оживший» предмет.

⁵ Installation [Environment]. Grove Art Encyclopedia. Grove Art Online. 2006 <http://www.oxfordartonline.com/public/>



Рис. 2
Коллаж из графического романа «Неделя добра» (1936),
Макс Эрнст.



Рис. 3
Кадр из фильма
«Конспираторы наслаждений» (1994),
реж. Я. Шванкмайер.

В ходе подготовки герои собирают детали, по отдельности выступают как символы потаенного желания. Продавец журналов красит ногти искусственных рук красным лаком, этим же лаком красит ногти телеведущая. Пивонка разрезает порнографические изображения, пытаясь разрушить патологическое влечение. Но в итоге прячет, подавляет его – сначала обклеивает картинками голову петуха, а затем скрывает их под перьями. Тайная страсть заменяется тягой к насилию. Детектив обращается к утилитарным бытовым предметам, раскрывая их внутренний потенциал. Умерщвление петуха и последующее использование его головы, перьев и крови превращают создание объекта в сакральный символический обряд. Шванкмайер проводит параллель между творчеством и почти магическим процессом, основанным на глубинных и потаённых сторонах воображения. В «Конспираторах наслаждений» режиссер обращается к аспектам сюрреализма, связанных с подавленным сексуальным желанием и фетишизмом. Образ петуха – отсылка к сюрреалистическим коллажам Макса Эрнста, в которых часто присутствует человек с птичьей головой (рис. 2-3). Коллажи Макса Эрнста представили абсолютно новую концепцию визуальной организации произведения. Сюрреалистический коллаж сочетает разрозненные образы, которые эмитируют воспоминания или сон, и создает поразительные союзы. В 1919 году Макс Эрнст создает первый из серии графических романов, проиллюстрированных коллажами, самый известный из которых «Неделя доброты» («Une semaine de bonté», 1934 г.). На основе литографий и иллюстраций к бульварным романам он конструирует выдуманные фантасмагоричные сюжеты. Эрнст,

в отличие от других художников, старавшихся подчеркнуть различие между материалами внутри коллажа, намеренно исключает различия между типами элементов. Сборка коллажа сохраняет определенное техническое правдоподобие (однородность деталей внутри поля картины и ощущение единой техники выполнения), при этом создает ирреальные сюжеты. Хотя полученные произведения достигли визуального и композиционного единства, они в своей основе формируются из плотности реального. Изображение, с помощью упорядоченных вклеенных элементов, достраивается, следовательно, сюжет поддается иным прочтениям или полностью обесмысливается. Коллажные практики Эрнста привели к поэтической реорганизации действительности. Шванкмаеяр, используя анимацию схожим образом, конструирует сверхреальность, где граница между фантазией и жизненной ситуацией стирается.

Шванкмаеяр разрабатывает особые кинематографические выразительные способы представления предметов и людей, используя только визуальные средства. В «Конспираторах наслаждений» отсутствие вербального общения, используется как стилистический прием. Лишение персонажей речевых характеристик и диалогов переводит изобразительный ряд в смысловую доминанту. Эмоциональное состояние героев передается через мимику, взгляд и жесты – отсюда большое количество крупных планов. Проследив работу камеры внутри одного эпизода, можно понять, как режиссер выстраивает коннотационный ряд всего фильма. Диалоги строятся на столкновении крупных планов, выступающих маркерами эмоционального состояния героя. В эпизоде, когда почтальон приносит письмо Пивонке от среднего плана, включающего обоих, Шванкмаеяр переходит к чередованию крупных и сверхкрупных планов и выстраивает экспансивный «диалог без слов». Взаимодействие персонажей с предметами режиссером приравнивается к взаимосвязи между людьми. Шкаф связывает двух главных героев и является потаенным сокрытием тайных желаний Пивонки и его соседки. Маниакально притягивая внимание Пивонки, шкаф, как и вся обстановка комнаты, вступает в «диалог» с героем. Сцена строится по тем же принципам, что и сцена общения героев фильма. Средний план, сидящего в комнате героя, кадр со шкафом, сверхкрупный план глаз Пивонки, смотрящих на шкаф, крупный план замка шкафа. Ироническое прочтение сцены добавляют постеры, являющиеся единственными свидетелями тайного желания. Таким чередованием кадров достигается ощущение психологического нагнетания, которому подвергается герой, его возрастающее желание и страх быть застигнутым. Деталь, в данной сцене замочная скважина, приобретает функцию крупного плана.

Другим новым элементом в символическом и симптоматическом языке Яна Шванкмаеяра является прямой перенос его экспериментов с тактильностью в искусстве в область кинематографа. В середине 1970-х, получая запрет на работу в качестве режиссера, Шванкмаеяр обратился к экспериментам в области статичных искусств. Художник делает коллажи, скульптурные объекты, шкафы «естественной истории». Тактильные эксперименты, начавшиеся в 1974 году, разработаны Шванкмаеяром как образные игры чувственного опыта внутри чешской сюрреалистической группы. В основе преемственности между тактильным в художественном творчестве и фильмами Шванкмаеяра сохраняется его соблюдение сюрреалистических принципов. Режиссер исследует тактильные ощущения, как орудие для реализации воображения. Влатислав Эффебергер, ведущий теоретик чешской сюрреалистической группы, отмечает: «Как и его объекты и коллажи, которые через фильм стремятся к временной и пространственной непрерывности, его воображение требует расширения области чувственного восприятия, чтобы создавать все большую и большую динамику реальности, для достижения своей универсальной целостности»⁶.

Шванкмаеяр утверждает, что время, движение и взаимодействие материалов между собой играют существенную роль в тактильном восприятии объектов. Применение быстрого монтажа в «Алисе» сменяется использованием внутрикадрового монтажа. Камера, часто резкими наездами,

⁶ Effenberger, Vratislav, quoted in *Frantisek Dryje. The Force of Imagination // Hames (ed.). The Cinema of Jan Švankmajer. London: Wallflower press, 2008.*

приближает предметы, заполняя ими кадр и словно пытаясь проникнуть в структуру, постигнуть их суть. Этот прием, в зависимости от использования, приводит к разным эффектам. Применение тактильных экспериментов и попытка перевода их на кинематографический язык, наделяет сверхкрупные планы дополнительным смыслом. Быстрый переход от крупного плана к сверхкрупному создает акцент на глаза, рот или руки. Крупный план лица и сверхкрупный план глаз и рта – психологическое прочтение эмоционального состояния человека. Руки – сильный доминирующий визуальный образ всего фильма. Для увеличения чувства восприятия материальности предметов важно создать визуальное ощущение тактильного акта через прикосновение. Руки, трогаящие, ощупывающие предмет, усиливают его восприятие через особенности материи и текстуры поверхностей, из которых объект состоит. Все предметы и объекты, которые вызывают тайное желание у персонажей, также связаны с идеей получения удовольствия через прикосновение. Детектив, собирая разнотекстурные предметы, комбинирует их между собой, создавая причудливые инструменты для самоудовлетворения. Почтальон катает хлебные шарики, телевизионная ведущая опускает ноги в таз с рыбами, продавец газет конструирует аппарат с множеством рук. Шванкмайер также отмечает, что не только руки являются наиболее коммуникативными и чувствительными органами осязания: «Это “пассивные” части наших тел, и их подключения ко всей поверхности, полости, внутренних органов и слизистых оболочек, которые действуют в качестве ссылки на наше наиболее интенсивное восприятие чувственного опыта»⁷. Художник использует язык, который существует у всех, даже созданных персонажей, как еще один орган, позволяющий визуализировать вкусовые и осязательные аспекты еды и предметов. В «Алисе» кролик, поедая опилки, постоянно облизывается, лягушка использует язык для разрушения комнаты. Герои «Конспираторов наслаждений» облизывают пальцы, ложки и другие предметы, концентрируя осязательные ощущения от изображения.

Режиссер усиливает осязание обычных объектов, выявляет их потенциал при перцептивном восприятии. Акцентирование на фактурности предметов: глянцевая поверхность журналов, шероховатость дерева, мягкость глины и меха, вязкость клея, гладкость резины и т.д., предназначено для вызывания чувства тактильной памяти, которой, как считает Шванкмайер, наделяются все предметы. В «Конспираторах наслаждений» повышенное восприятие тактильности через пленку выстраивается, в том числе, на основе опыта работы со скульптурой. Во время художественных экспериментов художник создает «скульптуры жеста» (рис. 4) – глиняные и гипсовые слепки, приобретающие произвольную форму под воздействием рук мастера. «В отличие от живописи жеста,

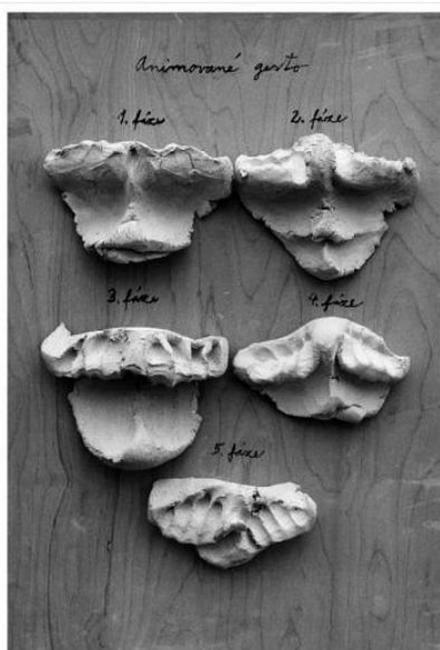


Рис. 4
Скульптура жеста «Без названия» (1983), Ян Шванкмайер.

⁷ Svankmajer, Jan. *Touching and Imagining: An Introduction to Tactile Art*. I.B.Tauris & Co Ltd, London, 2014.

здесь впечатление от жеста не производится с помощью инструмента (кисти или скребка) и в его эмоциональной экспрессии это создает отчетливое заявление психического состояния. Жест, выражение наших эмоций, через впечатление от него переносится в окаменевшую форму без потери его подлинности, через некоторые эстетические преобразования. Так что это своего рода окаменение наших эмоций. Это дневник наших эмоций. <...> Скульптуры жеста являются чистой формой тактильного искусства, поскольку рука не объединяет или ищет аналогичные структуры, которые лучше всего соответствуют нашим чувствам, но непосредственно создает эти структуры, не вкладывая в них промежуточные эмоции»⁸.

Понимая, что работа с реальными материалами для скульптур принципиально отличается от возможностей фильма, Шванкмайер признает приоритетное значение зрения во втором случае и полностью отрицает в первом. «В восприятии скульптуры жеста важно не полагаться на зрение, потому что зрелище сразу вызывает эстетические суждения и ищет случайные скульптурные формы исходя из “нравится” или “не нравится”. Жестовые скульптуры должны восприниматься в основном через прикосновение, которое является более эффективным. Люди тогда вынуждены воспринимать скульптуры как нечто иное, чем артефакты, и позволяют себе быть непосредственно затронутыми эмоциями художника. Скульптура должна проникнуть в психику воспринимающего, и стимулировать визуальные ассоциации»⁹. Шванкмайер признает разную природу и инструментарий скульптуры и кинематографа. На вопрос, как кино и тактильность сочетаются друг с другом, он ответил: «На первый взгляд это может показаться парадоксальным. В конечном итоге, фильм всецело аудиовизуальная форма»¹⁰. Эти эксперименты с формой и важность тактильного восприятия становятся для художника важным этапом в творчестве. На их основе меняется перцептивное ощущение объектов. Перенос чувства осязания на кинематографический язык, Шванкмайер фокусируется на текстурах, плотности и материале поверхностей объектов. Тактильное искусство – творческий инструмент, представляющий новую эстетическую цель для режиссера. Визуализация опыта телесных прикосновений становится выраженным элементом его киноязыка. Сюрреализм направлен на восстановление универсальных аспектов иррациональной мысли, эмоций и восприятия, Шванкмайер также стремится показать, что тактильный опыт, как поэзия, открывает прямой доступ к ним.

Помимо визуальных, режиссер разработал различные методы для стимулирования тактильного опыта, особенная работа со звуком один из них. Кинематограф – синтетическое искусство, поэтому Шванкмайер наравне с визуальной тактильностью создает утрированные звуковые эффекты от прикосновений и действий. Большинство его короткометражных фильмов исключают диалоги и в пользу звуков предметов и веществ. В «Конспираторах наслаждений» звук заменяет речь. В совокупности с крупными планами шум и звук предметов создают особое тактильное ощущение от изобразительного ряда. Шум в данном случае равноценен музыкальному компоненту. Шванкмайер использует классическое музыкальное сопровождение в ироническом ключе. В моменты, когда герои видят и находят объект своего вождения, звучит оперная ария или инструментальная музыка.

Корни арт-инсталляции обнаруживаются в готовых объектах (ready mades) Марселя Дюшана и сюрреалистических объектах. В процессе работы художника с трехмерными объектами выстроились новые связи между ними и художественным способом их репрезентирования. Понимание того, как развивался механизм переосмысления работы с трехмерными объектами в искусстве, помогает проследить основные мотивы и специфику формирования объектов в творчестве Яна Шванкмайера. В качестве художника и скульптора он создает объекты, а затем в качестве аниматора их «оживляет». Режиссер перенимает образную систему сюрреализма: фетишизация вещей, тяга к коллекционированию, все это сближает его с основными принципами работы над объектом.

⁸ Ibid.

⁹ Ibid, p.234.

¹⁰ Ibid.

*А.А. Козлова Синтез приёмов анимации, коллажной техники и инсталляции
в кинематографе Яна Шванкмайера*

Сюрреалистический объект занимает пространство между строго функционируемым объектом и смысловыми корреляциями, произведенными художником. Шванкмайер поддерживает экспериментальный характер работы с объектами через многочисленные манипуляции и разного рода взаимодействия внутри произведения.

Инсталляция определяется формированием трехмерных объектов и конструкций, и особым пространственным восприятием, связанным с непосредственным вовлечением зрителя в произведение искусства. Скульптурные объекты Шванкмайера схожим образом переосмысливают контактные связи со зрителем. Шванкмайер преодолевает ограничительную зону экрана, он как скульптор использует приемы трехмерного восприятия объектов в реальной среде и как режиссер переносит, посредством кинематографических средств выразительности, их в пространство фильма. Восприятие инсталляции и скульптурных объектов через экран не всецело тождественно перцептивным ощущениям в реальности. Однако, создавая особые методы репрезентирования предметной среды в фильмах, художник достигает схожих ощущений в зрительском восприятии. Кинематограф не дает возможности потрогать предмет, Шванкмайер, концентрируясь на этом аспекте, достигает чисто кинематографическими средствами «тактильности» пленки. Движение камеры, крупные планы, утрированная звуковая составляющая фильмов, выраженные текстуры и фактуры предметов позволяют ощупывать их глазами, без физических прикосновений. Таким образом, объект, конструируемый Шванкмайером и помещенный внутрь фильма, ближе к его пространственному восприятию, чем этот же объект, размещенный в реальном пространстве. Взаимодействие зрителя с объёмными композициями внутри фильма имеет более интенсивный характер. Так, например, машина для наслаждений, которую собирает продавец журналов в «Конспираторах наслаждений» воздействует на органы восприятия в фильме сильнее, где ее непосредственное использование вызывает определенный спектр зрительских чувств. Эта же машина, помещенная в галерею, утрачивает усиленное вовлечение зрителя в процесс применения, уменьшая, таким образом, степень его участия.

На основе проведенного в данной статье анализа нескольких работ художника, можно выявить основные методы использования коллажной техники в кинематографе Яна Шванкмайера:

- коллаж работает на двух уровнях – прямое использование коллажа (например, создание коллажа в «Конспираторах наслаждений»);
- опосредованное использование коллажа как принципа, формирующего изобразительный ряд:
 1. синтез в игровом фильме техники анимации стоп-моушен и рисованной анимации,
 2. ритмичный монтаж, быстрая смена ракурсов и кадров,
 3. совмещение в кадре двух типов объектов: реальных движущихся и анимированных статичных, двухмерных и трехмерных.

Выделив основные виды объектов и методы репрезентирования предметной среды в фильмах Шванкмайера, можно предложить следующую типологию:

- объекты, имитирующие человека: марионетки, куклы, чучела, манекены и т.д.;
 - сложносоставные объекты, состоящие из частей разных бытовых и органических предметов; механические конструкции (совмещение машинерии и биологического материала).
- Способ репрезентации предметного мира в его фильмах имеет отличительные особенности:
- объединение живого и не живого в кадре (отношение к человеческому телу как к предмету, материалу, а к предмету как к живой материи);
 - умерщвление и антропоморфизация предметной среды (перевоплощение живого в не живое и наоборот);
 - Шванкмаейр показывает живых актеров как марионеток и кукол – это прочитывается в движениях и ракурсах их представления на экране, а предметный мир «оживляет» с помощью анимации.

Творчество Яна Шванкмаейра основано на диалоге с кукольным театром, объектным и

*A. Kozlova Synthesis of techniques of animation, collage and installation
in the Jan Švankmajer cinema*

станковым искусствами. Режиссер органично объединил и перенес приемы статичных искусств в кинематографическое пространство. Синтезируя в своей практике идеи маньеристов, дадаистов и сюрреалистов, он сочетает и одновременно развивает стратегии смежных с кино искусств. Произведения художника отличаются общей целостностью и оригинальностью языка.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

1. Алиса / Neco z Alenky (1988, реж. Ян Шванкмайер, Чехословакия/Великобритания/Швейцария/ ФРГ), игр.
2. Возможности диалога / Možnosti dialogu (1982, реж. Ян Шванкмайер, Чехословакия), игр.
3. Конспираторы наслаждений / Spiklenci slasti (1996, реж. Ян Шванкмайер, Чехословакия/Великобритания/Швейцария), игр.

ЛИТЕРАТУРА

1. Hames, Peter. *Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer*. L.: Wallflower press, 2008 – 247 p.
2. *Svankmajer, Jan. Touching and Imagining: An Introduction to Tactile Art*. L.: I.B.Tauris & Co Ltd, 2014 – 224 p.
3. Elder, R. Bruce. *DADA, Surrealism, and the Cinematic Effect*. Wilfrid Laurier University Press, 2013 – 776 p.
4. Breton, Andre. *Manifesto of surrealism 1924. Manifesto Of Surrealism*. University of Michigan Press, 1969 – 304 p.
5. Mileaf, Janine. *Please Touch: Dada and Surrealist Objects After the Readymade*. Dartmouth College Press, 2010 – 312 p.
6. Beaver, Frank Eugene. *Collage film // Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art*. Peter Lang Publishing, 2009 – 315 p.
7. Warlick, M. E. *Max Ernst and Alchemy: A Magician in Search of Myth*. University of Texas Press, US, 2001 – 309 p.
8. Noheden, Kristoffer. *The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer*
<http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/21111/29896>
9. Collins English Dictionary. Complete & Unabridged 2012 Digital Edition: <http://www.collinsdictionary.com>
10. Installation [Environment]. // Grove Art Encyclopedia. Grove Art Online. 2006 <http://www.oxfordartonline.com/public/>

REFERENCES

1. Hames, Peter. *Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer*. Wallflower press, London, 2008 – 247 p.
2. Svankmajer, Jan. *Touching and Imagining: An Introduction to Tactile Art*. I.B.Tauris & Co Ltd, London, 2014 – 224 p.
3. Elder, R. Bruce. *DADA, Surrealism, and the Cinematic Effect*. Wilfrid Laurier University Press, Canada, 2013 – 776 p.
4. Breton, Andre. *Manifesto of surrealism 1924. Manifesto Of Surrealism*. University of Michigan Press, 1969 – 304 p.
5. Mileaf, Janine. *Please Touch: Dada and Surrealist Objects After the Readymade*. Dartmouth College Press, 2010 – 312 p.
6. Beaver, Frank Eugene. "Collage film" in *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art*. Peter Lang Publishing, 2009 – 315 p.
7. Warlick, M. E. *Max Ernst and Alchemy: A Magician in Search of Myth*. University of Texas Press, US, 2001 – 309 p.
8. Noheden, Kristoffer. *The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer*
<http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/21111/29896>
9. Collins English Dictionary. Complete & Unabridged 2012 Digital Edition: <http://www.collinsdictionary.com>
10. Installation [Environment]. in: *Grove Art Encyclopedia*. Grove Art Online. 2006 <http://www.oxfordartonline.com/public/>