На правах рукописи

МЯСНИКОВА Людмила Геннадиевна

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ В КИНОДЕКОРАЦИОННОМ ИСКУССТВЕ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИГРОВОГО КИНО (1908-1991)

Специальность 17.00.04

Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата искусствоведения

Москва – 2018

Работа выполнена на кафедре «История и теория декоративного искусства и дизайна» ФГБОУ ВО «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г.Строганова».

Научный руководитель: доктор искусствоведения, профессор кафедры коммуникативного дизайна ФГБОУ ВО «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г.Строганова» **Лаврентьев Александр Николаевич**

Официальные оппоненты: доктор искусствоведения, доцент кафедры дизайна ФГОУ ВО «Оренбургский государственный университет» **Смекалов Игорь Владимирович**

кандидат искусствоведения, ведущий научный сотрудник НИИ теории и истории изобразительных искусств РАХ **Чмырева Ирина Юрьевна**

Ведущая организация: ФГБОУ ВО «Российский государственный университет имени А.Н.Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»

Защита состоится _____ 2018 года в ____ часов на заседании Диссертационного совета Д 212.152.01 на базе ФГБОУ ВО «Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова» по адресу: 125080, Москва, Волоколамское шоссе, д. 9, ауд.228.

С диссертацией можно ознакомиться на сайте http://www.mghpu.ru и в научной библиотеке ФГБОУ ВО «Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова».

Автореферат разослан _____ 2018 г.

Ученый секретарь диссертационного совета, кандидат философских наук Н.Н. Ганцева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Кино относится к пространственно-временным видам искусств, которые также называют синтетическими или зрелищными. Визуальная составляющая кино как зрелищного искусства непрерывно совершенствуется под влиянием новых технологических возможностей. Кино в своей синтетической ипостаси смыкается с другими областями художественного творчества: изобразительным искусством, театром, фотографией, дизайном. Образы, создаваемые художником кино, становятся символами своего времени и оказывают влияние на пластические искусства, дизайн, архитектуру и на массовую культуру в целом. Художник кино, работающий в творческом содружестве с режиссером и оператором, определяет визуальную программу, стиль, пространство и восприятие кинообраза с помощью средств кинодекорационного искусства. Между тем кинодекорационное искусство крайне мало изучено как с точки зрения определения этапов его развития, так и с точки зрения участия художника кино в создании кинокартины в системе кинопроизводства. Нуждаются в подробных исследованиях такие важные темы, как специфика художественной деятельности в кино и особенности присущей ей системы художественно-выразительных средств. Требуют рассмотрения методы и этапы работы художника кино, а также вопросы влияния техники и технологии на кинодекорационное искусство.

Художник играет особую роль в формировании образа и пространства в игровом кино. Игровой фильм строится на литературном сценарии, и первый в творческом коллективе создателей фильма, кто начинает процесс визуализации текста, – это художник. С этой целью он создает эскизы, которые, после согласования с режиссером и оператором, он же и воплощает в материале в предкамерном пространстве. Таким образом, не только кино, но и кинодекорационное искусство является синтетическим и требует от художника универсальной подготовки живописца и графика, архитектора и дизайнера, знатока

исторических художественных стилей и материальной культуры народов разных стран. Для изучения его деятельности необходим обстоятельный искусствоведческий анализ как творческого процесса в целом, так и конкретных образных, стилистических, и композиционных решений.

Художник в кино отвечает за декорации, грим, костюм, выбор и декорирование натуры, общие стилистические, цветовые и композиционно-декорационные решения фильма в целом, а также за спецэффекты, связанные с дорисовками, макетами и анимацией. На ранних этапах кинематографа все эти функции мог выполнять один человек. Постепенно с усложнением кинопроизводства произошла специализация художественных кинопрофессий: художник по костюмам, гример, реквизитор, декоратор, раскадровщик, фоновик, макетчик и т.д. Однако в съемочной группе игрового фильма всегда есть художник, принимающий ключевые решения и являющийся, таким образом, главным сочинителем и организатором предметно-пространственной среды фильма. Для его обозначения в отечественном кинематографе утвердился термин художник-постановщик, который и используется в данном исследовании. Под предметно-пространственной средой кинокартины понимается всё материальное пространство фильма, включая и самого актера, который рассматривается как движущееся материальное тело, имеющее определённые физические параметры, фактуру, силуэт и типаж.

С самого рождения искусство кино тесно связано с технологией: оно появилось на свет благодаря техническому изобретению братьев Люмьер в 1895 г. и с тех пор постоянно обновляет свою техническую базу. Палитра выразительных средств кино, с одной стороны, обогащается с приходом новых технологий, а с другой стороны вызывает кризисные явления в творческом процессе. Так было с появлением звука, цвета, возможностей широкого экрана и формата, так происходит и в настоящее время с активным внедрением цифровых технологий во все сферы киноиндустрии.

Сегодня невозможно сказать, на каком этапе возникает фильм как произведение

искусства: когда он написан сценаристом, придуман режиссёром, нарисован художником, снят оператором или собран по частям, обработан и окончательно оформлен компьютерными специалистами в финальной стадии своего создания. Произошла закономерная вещь – новый виток технологий выдвинул вперед технических специалистов, среди которых ощущается острая нехватка художников. Аналогичную ситуацию кинематограф уже переживал с приходом звука, цвета и новых проекционных возможностей экрана. Сегодняшнее положение дел в киноиндустрии настоятельно требует от искусствоведения осмысления роли художника кино в создании кинофильма, а также накопления, систематизации и вдумчивого описания существующего опыта, так как работа над изображением в цифровом кино в финальной стадии не только не прекращается, а всё больше и больше влияет на конечный результат.

Развитие информационных технологий привносит значительные изменения в социум в целом. Социология констатирует как уже свершившийся факт происшедший в обществе сдвиг с вербально-понятийной парадигмы на визуальную. Кинематограф и его история представляет в этом смысле уникальный опыт, своего рода лабораторию моделирования визуальных экранных образов. Опыт художника кино по преобразованию литературного слова в зрительный образ трудно переоценить – художник, можно сказать, изначально был профессиональным переводчиком с вербального на визуальный. Настало время его опыт восстановить, осмыслить и использовать не только в кинематографии, но и во всей мультимедиа и педагогике.

Степень научной разработанности темы. Как только появилось кино, сразу появился и кинокритик. Однако лишь в первые годы существования кинематографа, пока материальная среда фильма была несовершенной, в прессе активно обсуждались декорации, прически и костюмы. Как только мастерство кинодекорационного искусства поднялось до уровня достоверности материальной

среды, о нем прочно и основательно забыли. Кинокритик и искусствовед увлеченно исследуют кинодраматургию и актерскую игру, реже мизансцену и монтаж, и почти никогда изобразительный ряд фильма, главными творцами которого являются художник и оператор. Ориентация на сценарно-жанровую и режиссерско-исполнительскую сферу кинематографа привели к тому, что в отечественном киноведении до сих пор не создано ни одного серьезного исследования о кинодекорационном искусстве. Более того, исследователи часто исключают имя художника из перечня создателей фильмов в своих работах, а кинокартины, в которых вклад художника наиболее велик, вычеркивают из истории кино[1].

Среди большого количества причин такого положения дел, можно выделить три основные. Первая заключается в реалистичной природе киноизображения. Если в театре декорация видна, то в кино она незаметна. В игровом фильме материальные объекты создаются, а среда организуется таким образом, чтобы создавалось впечатление их реального существования, даже когда речь идёт о событиях, происходящих «в далёкой-далёкой галактике». Чем лучше работает художник кино, тем меньше видна его работа в фильме – вот формула профессиональной этики кинохудожника. При просмотре фильма не только зрителю, но и специалисту часто невозможно бывает определить, каким образом был снят тот или иной кадр. Вторая причина заключается в сложности самого объекта изучения – кинодекорации, которая демонтируется сразу после окончания съемки очередного объекта и никогда не доживает даже до премьеры фильма. Эскизы и чертежи также долго не хранятся на студиях. В результате трудности считывания секретов мастерства с экрана дополняются трудностями в нахождении первоисточников. Третья причина лежит в недрах самого киноведения. Некоторые блестящие теоретики кино (в первую очередь З.Кракауэр и А.Базен), стремившиеся обособить киноискусство на своей

[1]См. Елисеева Е.Н. Художественное пространство в отечественных игровых фильмах XX века.// М.: Старклайт, 2012. – 352 с. Автор полностью исключает, или лишь вскользь упоминает исторические фильмы, в числе которых «Суворов» и «Адмирал Нахимов» В.Пудовкина, «Александр Невский» С.Эйзенштейна, «Война и мир» С.Бондарчука.

собственной основе, найти специфику киноязыка, отделить новый вид искусства от театра, решительно отвергали костюмированную драму и исторический фильм, в которых роль художника и его искусства особенно велика. Влияние их теорий на киноведческую мысль заметно и сегодня. Таким образом, в силу ряда причин область художественного проектирования предметно-пространственной среды игрового кинофильма оставалась вне магистральной линии интересов киноведения, а в сфере искусствоведения, практически, не затрагивалась в связи со сложным системным характером объекта исследования.

Литературу, использованную в диссертации, можно разделить на три группы: 1 – труды теоретиков кино, 2 – изыскания историков кино и 3 – обобщенный опыт практиков кино. Среди теоретиков, оказавших значительное влияние на развитие киноведения во всём мире, следует назвать Р.Арнхейма, З.Кракауэра, Л.Деллюка, А.Базена, Б.Белаш, К.Мец. Р.Арнхейм видел символику и своеобразие киноязыка в чисто визуальной сфере, изобразительными средствами которого были рамка кадра, освещение (яркость) и местоположение объекта в картинке кадра, а также ракурс. З.Кракауэр, наоборот, считал, что природа кинематографа – в его способности точно изображать действительность. Причины неразрывной связи кино с реальностью он видел в фотографической природе кино. Формулу А.Базена, выражавшую пафос его устремлений, можно сформулировать как «доверие к действительности», т.е. подлинность, достоверность, документальная убедительность экрана. Кино по Базену – это факт, жизнь, переживание здесь и сейчас. Л.Деллюк ввел в научный оборот понятие «киногении». К.Мец заложил основы киносимеотики. В отечественном искусствоведении теория кино получила развитие в трудах В.Ждана, В.Соколова, Ю.Лотмана. Вторая группа использованной литературы – работы историков кино – дает общую историческую канву создания тех или иных фильмов и обогащает исследование конкретными методами искусствоведческого анализа. Важнейшими трудами в этой области являются книги французского ученого

Ж.Садуля и российских историков С.Гинзбурга и Н.Лебедева, демонстрирующие широкий кругозор и охват тем. В более позднее время изобразительные вопросы русского и советского кино исследовали киноведы Н.Зоркая, Е.Громов, В.Короткий, Л.Зайцева, Н.Изволов. Интересны методологические подходы Д.Салынского, К.Разлогова, Ю.Цивьяна. Ценный материал содержат биографические издания Т.Тарасовой-Красиной и Т.Силантьевой о художниках кино. Специализированных исследований о роли художника в создании кинопроизведений в отечественном киноведении нет. Зарубежные историки кино первыми обратились к вопросам кинодекорационного искусства как к отдельной теме исследования. Ведущими в этой области являются американцы Ч. и М.Эффроны и Ч.Таширо. Третья группа литературы – работы практиков кино, среди которых выделяются деятели русского киноавангарда, внесшие значительный вклад в развитие теории. Это Л.Кулешов – первооткрыватель фундаментального закона киноизображения, получившего в мировом киноведении название «эффект Кулешова»; Д.Вертов, С.Эйзенштейн, В.Пудовкин – исследователи природы киноязыка и создатели оригинальных монтажных теорий; А.Родченко – автор ряда основополагающий положений в кинодекорационном искусстве. Практики-художники кино оставили свой обобщенный опыт в учебных курсах, монографиях и статьях по истории кинодекорационного искусства (Г.Мясников, Л.Барсак), по мастерству художника кино (М.Богданов, М.Левин, В.Каплуновский, С.Юткевич), по цвету (П.Вильямс, А.Довженко, Г.Мясников), по технологии теле- и кинодекораций (В. Баллюзек, С.Козловский, Н.Колин, В.Полянский, В.Толмачев, Н.Юров), по кинокостюму (Г.Галаджева, В.Кузнецова), по гриму (А.Анджан, Ю.Волчанецкий), по реквизиту (А.Дихтяр), по комбинированной съемке (С.Иванов, И. и В.Никитченко, А.Птушко). В диссертационных работах впервые зазвучала кинодекорационная тема (костюм, декорация, эскиз художника-постановщика) в 70-е гг. XX века. В XXI веке интерес вызывает компьютерная графика и специфика работы художника в цифровом

кинематографе.

Объект исследования: творчество художников-постановщиков, примеры кинодекорационного искусства, представленные к изучению творческими и проектными материалами, позволяющими воссоздать процесс разработки и осуществления декораций и всей предметно-пространственной среды фильма, а также экранным образом этой среды, то есть непосредственно фильмами.

Предмет исследования: становление и развитие отечественного кинодекорационного искусства, методы художественного проектирования материальной среды кинофильма, принципы организации материальной среды игрового пространства на различных этапах развития кинематографа, средства образно-художественной выразительности в кинодекорационном искусстве.

Границы исследования: отечественное кинодекорационное искусство с 1908 по 1991 год: от первого игрового фильма, созданного в России в 1908 г., до последнего широкоформатного фильма, выпущенного в СССР, до дезинтеграции в 1991 г. самого СССР, вместе с которым ушла в прошлое традиционная производственная база кино и началось активное внедрение цифровых технологий. Хронологические границы исследования отражают периоды формирования основ кинодекорационного искусства в России, существования его как особой профессии художника кино в СССР, а также важнейшие технологические изменения доцифровой эпохи: введение звука, цвета и технологий широкого экрана и формата.

В данном исследовании главный акцент делается на изучении кинодекорационного комплекса картины, который определяет стилистику изобразительного ряда и составляет ядро данного вида искусства. Вопросы грима и костюма затрагиваются частично. Данная работа ограничивается сферой деятельности художника-постановщика, который в практике кинопроизводства разрабатывал кинодекорационный комплекс и ставил перед собой задачи общего характера по изобразительному решению фильма в целом.

Цель исследования: обозначить место и роль художника-постановщика кино, вычленить предметно-пространственную среду из синтетической ткани кинофильма и подвергнуть ее анализу.

Задачи исследования:

- проанализировать истоки отечественного кинодекорационного искусства и проблемы организации внутрикадрового пространства в раннем кинематографе России;
- определить особенности кинодекорационного творчества в контексте главных технологических изменений в кинематографе в изучаемый период (приход в кино звука, цвета, большого экрана);
- охарактеризовать специфику профессионального мышления художника кино и этапы его работы;
- изучить формирование кинодекорационного комплекса на основе подхода к кинофильму как единому произведению (цветовая партитура, драматургия среды, динамическая композиция);
- раскрыть роль художника-постановщика в разработке кинодекорационного комплекса и особенности методики его проектной деятельности;
- выявить специфику композиционных средств в формировании предметно-пространственной среды кинофильма;
- классифицировать элементы материальной среды фильма;
- разработать принципы анализа кинодекорационного комплекса с учетом предложенной классификации.

Методология исследования. Настоящее исследование строится на позициях признания специфической природы киноискусства, которая дает возможность отделить его от других видов искусств. За методологическую основу берутся теоретические разработки в этой области Р.Арнхейма, З.Кракауэра, Л.Делюка, А.Базена, Б.Белаш, Л.Кулешова, Д.Вертова, С.Эйзенштейна, В.Пудовкина и

А.Родченко. Кинематограф рассматривается как зрелищный вид искусства, генеральным вектором развития которого является усиление его изобразительной выразительности. Вместе с тем, присутствие в каждом кадре художника-декоратора со своим арсеналом художественно-выразительных средств позволяет применить в этой области классический инструментарий искусствоведения, ориентированный на стилевой и формально-композиционный анализ, целостное видение предметно-пространственной среды фильма. Конкретные методы исследования можно определить следующим образом:

Искусствоведческий подход: анализ творчества ведущих мастеров кинодекорационного искусства; анализ изобразительного решения кинолент с точки зрения стилистики, жанрового своеобразия, использования композиционных средств; специфика пластического образа, мера условности и достоверности материальной среды кино и т.д.

Формально-стилистический анализ используется для определения стилистических решений в области материальной среды (натуры и киноинтерьеров, мебели и другого реквизита, костюмов и грима).

Технико-технологический и проектно-художественный анализ: определение объектов проектной деятельности художника кино; особенности его деятельности в составе творческого коллектива; анализ форм и результатов проектно-художественной деятельности художника-постановщика (эскизы, макеты и т.д.); сравнение требований к декорации при неподвижной и подвижной камере и ракурсной съемке; влияние формата, звука и цвета на воплощение замысла художника кино; изучение взаимоотношений мизансцены и декорации.

Историко-культурологический подход: учет культурных и общественно-политических условий создания фильмов: до революции, в 20-е годы, в 30-е годы, в годы войны, в период «малокартинья» (1946-53), во времена хрущевской оттепели и в период вплоть до 1991 г.

Источники исследования. Первая группа – изобразительные, фотографические, документальные и рукописные материалы и первоисточники, непосредственно созданные самими художниками в процессе работы над фильмами или имеющие прямое отношение к их деятельности. Это, в первую очередь, эскизы художников кино, а также наброски, зарисовки, экспликации, раскадровки, афиши, планы, схемы, чертежи, цветовые выкраски, технические задания, рабочие дневники, черновики, заметки на полях, письма, документы, фотографии и прочие материалы. В большинстве своем материалы из первой группы не опубликованы. Они хранятся в общественных и частных архивах, в коллекциях РГАЛИ, Музея кино, в библиотеках и на киностудиях. К изучению привлечены архивные материалы художников кино В.Баллюзека, М.Богданова, П.Вильямса, В.Егорова, З.Моряковой, М.Семенова, А.Уткина, М.Чиковани, И.Шпинеля, режиссёров Л.Кулешова, Е.Дзигана, О.Преображенской, К.Юдина. Основой исследования является семейный архив художника кино Г.Мясникова. Вторая группа источников – фильмография, в которую вошли значимые в истории кинодекорационного искусства отечественные фильмы 1908-1991 гг. Третья группа – опубликованные монтажные листы кинофильмов и воспоминания непосредственных участников: кинопредпринимателей, режиссеров, актеров, операторов и художников. Четвертая группа – общественно-политическая и профессиональная периодика изучаемого периода: журналы «Сине-фоно» (1907-1918), «Советский экран» (1925-1998), «Искусство кино» (1931-наст.вр.), «Техника кино и телевидения» (1957-наст.вр.) и другие отечественные и зарубежные издания.

Научная новизна. Научная новизна данного исследования заключается в постановке актуальной проблемы, новом методологическом подходе и привлечении ранее не изученных первоисточников из общественных и частных архивов.

Настоящая работа представляет собой искусствоведческое исследование кинодекорационного искусства, которое является гибридной формой

пространственных видов искусств, функционирующих в рамках специфического киноязыка. Впервые предпринята попытка периодизации кинодекорационного искусства исходя из внутренней логики его развития с учетом как технологических нововведений, так и культурно-политических факторов. Выявлены ключевые фигуры на разных этапах его развития с точки зрения их влияния на практику кинодекорационного искусства. Впервые проанализировано их кинодекорационное творчество.

В исследовании предлагается оригинальная авторская модель в виде концентрических сфер для систематизации и комплексного изучения элементов материальной среды кинофильма и творческой деятельности художника кино по ее обработке и организации. Также вводится новое понятие кинодекорационного комплекса. Впервые в научной практике для анализа деятельности художника кино и объектов его деятельности применен проектный подход. Анализируются этапы и специфика проектной деятельности художника кино.

Кинофильм рассматривается как результат коллективного творчества. Функции художника кино по созданию зрительного образа и его деятельность по выбору, проектированию и организации материального пространства игрового фильма анализируются в тесной связи с драматургией фильма и с деятельностью оператора и режиссера.

Положения, выдвигаемые на защиту:

1. В каждом кадре игрового фильма присутствует вклад художника кино, созданный им силами своего собственного специфического вида деятельности – кинодекорационного искусства.

2. Кинодекорационное искусство представляет собой самостоятельный жанр проектного творчества, включенный в процесс создания кинопроизведения как продукта коллективного творчества.

3. Специфика проектной деятельности художника кино заключается в том, что

воплощение замысла в материале является лишь промежуточным этапом. Отсюда вытекают особенности декорационного строительства и создания объектов предметной среды, а также особые комбинированные приёмы организации игрового пространства.

4. Этапы проектной деятельности художника-постановщика обозначены следующим образом: 1 – эскизная разработка проекта; 2 – реализация проекта в материале; 3 – проекция материальной среды на экран; 4 – монтажная организация экранной проекции как завершение всей работы по созданию кинофильма.

5. Элементы предметно-пространственной среды, требующие организации со стороны художника-проектировщика, предлагается рассматривать в виде модели концентрических кругов, центром которых является человек/ актер.

6. На основании опыта известного художника-постановщика, основателя школы кинодекорационного искусства Г.Мясникова обозначены главные проектно-методические принципы создания декорационной среды и цветовой партитуры фильма, имеющие решающее значение для успешной и продуктивной работы художника-постановщика в цифровую эпоху.

Теоретическая значимость работы заключается в продуктивном методологическом подходе – рассмотрении деятельности художника кино через призму проектного творчества. Такой подход позволяет в полной мере охарактеризовать его деятельность и осмыслить место, роль и значение кинодекорационного искусства в создании фильма. Данный подход расширяет научное знание не только в области кино, но и в области дизайна, декоративно-прикладного искусства и архитектуры как с точки зрения экранного моделирования элементов проектного творчества, так и с точки зрения эффективности презентации проекта. Технологическая карта деятельности художника-постановщика кино, предложенная в исследовании, представляет прямой интерес для искусствоведа широкого профиля и художника-проектировщика в целом.

Практическая значимость работы лежит в педагогической и музейно-выставочной сферах. Адаптированные материалы исследования могут быть использованы в подготовке художников кино, дизайнеров и искусствоведов, а также в концептуальном решении и информационном наполнении выставочных проектов по кинодекорационному искусству.

Апробация работы осуществлялась в педагогической, выставочной и научно-практической деятельности. На материале исследования разработаны две магистерские программы и проведены соответствующие лекционно-практические занятия по направлениям подготовки «Дизайн» и «Теория и история искусств». Краткое содержание предмета, проиллюстрированное курсовыми работами студентов, опубликовано в сборнике МГХПА имени С.Г.Строганова «Проба пера-2017». В 2016 г. материалы исследования вошли в виде главы в двухтомное учебное пособие для магистров, изучающих цифровое искусство в России, Финляндии, Великобритании и Португалии. В 2015 г. материалы исследования использовались в совместных с Музеем кино проектах, посвященных 100-летнему юбилею работы в кино выдающегося строгановца художника Владимира Егоров. Выставки проходили в МГХПА имени С.Г.Строганова и в Московском доме кино при поддержке Министерства культуры РФ и Союза кинематографистов России. Материалы исследования были также представлены на суд ученого сообщества в виде научных статей и выступлений автора на научно-практических конференциях в период с 2013 по 2017 гг.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Диссертационная работа состоит из трех глав, введения и заключения, снабженных фильмографией и библиографией. Иллюстрации к работе оформлены в отдельный том.

ВВЕДЕНИЕ

Во введении обосновывается выбор темы и ее актуальность, даётся определение

предметно-пространственной среды игрового фильма и кинодекорационного искусства, определяются хронологические рамки и степень изученности темы, раскрывается специфика деятельности художника кино. Описываются особенности источниковой базы в изучении кинодекорационного искусства, и указывается на повышение интереса к его изучению. Во введении формулируются цель и задачи исследования, описываются методология и структура диссертации.

ГЛАВА I. Зарождение кинодекорационного искусства в России и проблемы организации внутрикадрового пространства (1908-1919)

Первая глава охватывает период с 1908 года (выпуск первого игрового фильма в России) до национализации кинопроизводства в 1919 году. В ней описывается зарождение профессии художника кино, указываются узловые моменты, определившие пути формирования кинодекорационного искусства. Анализируется влияние «старших» видов искусств (театр, живопись, фотография) на методы организации пространства в кино. Показаны первые успешные экранные решения. Особое внимание уделяется достижениям художника и режиссера Е.Бауэра. Рассматриваются другие направления и динамика в оформлении фильмов. Глава 1 состоит из трех параграфов и выводов.

§ 1.1. Специфика экранного поля и творимое пространство кинофильма

В первом параграфе рассматриваются две линии в организации пространства: от Люмьеров (натурная, естественная) и от Мельеса (искусственно созданная, театрализованная). Показывается соединение обеих линий в раннем русском кино и переход от плоской условной декорации, пришедшей из театра и фотоателье, к объемной конструкции.

Большую роль в дальнейшем развитии кинодекорации сыграл опыт построения массовых мизансцен при организации натурных съемок в крупномасштабных юбилейных постановках 1911-13 гг. Массовые сцены в этих фильмах стали строить в глубину, а не во фронтальной плоскости, что свойственно театру. Перенесение

глубинной мизансцены в интерьер потребовало углубления пространства павильонной декорации. Изучение ранних фильмов с точки зрения принципов организации пространства позволяет сделать вывод о неудаче прямого переноса опыта театрального декорационного искусства в условия кинофильма. В кино происходит постепенное накопление нового кинематографического опыта эмпирическим методом проб и ошибок, а прежний, театральный опыт требует переосмысления.

В первом параграфе также рассматривается развитие производственной базы отечественного кино – от строительства первых открытых натурных площадок до больших кинофабрик со стеклянной крышей и дополнительным освещением в виде новых по тем временам приборов электрического света – юпитеров. Особое внимание уделяется киноателье А.Ханжонкова, в котором работал основоположник отечественного кинодекорационного искусства Е.Бауэр.

§ 1.2. Организация пространства в фильмах Е.Бауэра

К моменту прихода в кино художника-новатора и режиссера Е.Бауэра (1865-1917) отечественное кинодекорационное искусство достигло определенных успехов. Декорации стали более реалистичными: их стали строить, а не писать на холсте, оклеивать настоящими обоями, в интерьерах появились толщинки в дверных и оконных проемах, был придуман фундус (модульная система строительства декораций). Хорошим кинематографическим стилем стало считаться заполнение кадра изобилием настоящих, не бутафорских предметов по принципу «чем больше, тем лучше». В первых своих фильмах Бауэр также перегружал пространство вещами («мишурой» на профессиональном языке кинохудожников), но очень скоро он избавился от гипноза подлинной вещи на экране и перешел к поиску специфической выразительности экранной материальной среды. Величайшая заслуга Бауэра как проектировщика материальной среды кинофильма в том, что он создал принципиально новый тип декорационной постройки – разомкнутую

многоплановую декорацию или стереоскопическую декорацию по терминологии тех времен. Бауэр разомкнул сплошные стены ранних кинодекораций в нужных местах для размещения осветительных приборов и отражателей. Он активно использовал колонны и другие элементы интерьеров для маскировки юпитеров. Боковой, а позднее и контровой свет позволили ему создать глубокое и богатое в тональном отношении пространство. Использование переднеплановой детали, взятой в кадре не целиком, а частично, психологически раздвигало границы кадра и усиливало глубину. Глубинная актерская мизансцена осваивала декорационное пространство кадра и делало его реальным для зрителя. «Случайные» прохожие, входившие и выходившие из кадра, еще больше размывали боковые границы экрана. Так с помощью движения, предмета и света иллюзорный мир кино становился реальным в восприятии зрителя.

В творчестве Бауэра прослеживается влияние живописи, в частности немотивированное освещение интерьеров как в картинах малых голландцев, боковой свет в портретной съемке, расположение характерных предметов на переднем плане, внимание к детали. Бауэр учил своих последователей, что в кадре всегда должна быть «диковинка» – предмет, в концентрированном виде характеризующий место, эпоху, социальный статус или характер персонажа. Используя выразительные достижения живописи, Бауэр сумел оживить их динамической экранной композицией с учетом того, что на живописное произведение можно смотреть длительное время, а кадр предъявляется зрителю в течение нескольких секунд. Бауэр считается родоначальником композиционного метода в кино, развившим и обогатившим киноязык новыми монтажными построениями, движением камеры и крупными планами. Активное использование монтажа заставило его пересмотреть каноны актерской игры по сравнению с театром, а также отказаться от театрального грима и костюма. Находки и открытия Бауэра в дальнейшем стали нормой для кинодекорационного искусства.

Бауэр был ведущим кинохудожником раннего отечественного кино, создавшим свою кинематографическую школу. Среди учеников Бауэра выделяются режиссер Л.Кулешов – основоположник советского киноавангарда, художник В.Рахальс – опора художественного цеха будущей киностудии «Мосфильм», создатель декорации и макета знаменитого «Броненосца Потемкина», художник А.Уткин – выпускник Строгановского училища, сотрудничавший с ведущими русскими и советскими режиссерами.

§ 1.3. Основные тенденции в организации пространства в раннем кинематографе и их отображение на экране

Помимо бауэровской школы рассматриваются другие направления кинодекорационного искусства в раннем отечественном кино: театрализация (кинокартина «Пиковая дама», 1916, режиссер Я.Протазанов, оператор Е.Славинский, художник В.Баллюзек), живописная стилизация (кинокартина «Девьи горы», 1918, режиссер А.Санин, оператор Ю.Желябужский, художник В.Симов) и гиперреализм (кинокартина «Поликушка», 1919, режиссер А.Санин, оператор Ю.Желябужский, художник С.Козловский). На примере эволюции изобразительного стиля кинокартин Протазанова от «Пиковой дамы» (1916) к «Отцу Сергию» (1918) доказывается влияние школы Бауэра на раннее отечественно кино. Если в первом фильме Протазанов создавал символические, часто гротескные образы с помощью бутафорской предметной среды, утрированного грима, костюма и драматического освещения, то во втором фильме он отошел от театрализации и принял более реалистическую, бауэровскую трактовку актерской игры и предметно-пространственной среды и света. При этом режиссер сохранил свою образность и выразительность кадра.

В параграфе также рассматривается приход в кино выдающего русского театрального художника, выпускника Строгановского училища 1900 года В.Егорова. По сохранившимся в Музее кино уникальным фотографиям первого, к сожалению,

полностью утраченного фильма В.Егорова «Портрет Дориана Грея» (1915, режиссер В.Мейерхольд, оператор А.Левицкий) анализируются его начальные опыты по созданию кинодекораций. Дальнейшие работы Егорова в раннем кино свидетельствуют о том, что в организации экранного пространства художник пошел по тому же пути, что и Бауэр: он разомкнул сплошные стены декорации, применив боковой и контровой свет. Егоров активно использовал эскиз в общении с режиссерами. Другой выдающийся художник кино С.Козловский внес значительный вклад в разработку фундусной системы строительства декораций. Он также одним из первых применил макет. Модульные макеты С.Козловского использовались, во-первых, на экране в качестве заменителей реальных объектов, которые было невозможно снять в натуральном виде, и, во-вторых, в процессе совместного с режиссером и оператором проектирования динамической среды кинокадра.

Выводы к главе I

Организация предметно-пространственной среды в раннем кино (1908-1919) претерпела эволюцию от съемок на фоне писаного холщового задника на театральной сцене до сложных «стереоскопических» декораций в огромных специализированных кинопавильонах со стеклянными крышами, оснащенных дополнительным освещением. В 1916 году в России было выпущено 500 кинокартин, многие из которых продавались на экспорт и не уступали по качеству зарубежным лентам. Качество фильма не в последнюю очередь определялось качеством кинодекораций. Спроектированная условность разомкнутой многоплановой декорации Бауэра при проекции на экран давала необходимое качество, а самое главное, создавала у зрителя ощущение реальности, что отвечало самой природе киноизображения.

В крупных киноателье России части декораций, реквизит и костюмы, с одной стороны, стали изготавливать на заказ по эскизам художников, а с другой стороны, организовали постоянно действующий парк стандартных сборно-разборных

декорационных элементов (фундус). Начался процесс формирования профессии художника кино в отдельную специальность. Наметились черты проектного подхода в его деятельности – эскизное и объемно-пространственное проектирование материальной среды кинофильма в виде макета.

Творчество Е.Бауэра имело основополагающее значение в кинодекорационном искусстве, поскольку впервые оно опиралось на специфику внутрикадрового пространства, свойственную кино и отличающую его от других видов искусств. Разомкнутая многоплановая декорация, глубинная мизансцена, композиция с учетом динамики внутри кадра и вне его доказали свой универсальный характер для кино. Вокруг Бауэра сложилась школа художников кино, среди которых выделяются В.Рахальс, А.Уткин и Л.Кулешов. Параллельно с Бауэром развивал искусство материальной киносреды и светотворчества выпускник Строгановского училища В.Егоров. Главным направлением оформления предметно-пространственной среды в русском кино стала выразительность в рамках реалистической достоверности образа.

ГЛАВА II. Предметно-пространственная среда кинофильма как объект кинодекорационного искусства в немом и звуковом кино (1919-1946)

Хронологические рамки: от акта о национализации кинодела в августе 1919 года, приостановившего процесс постановки игровых картин в стране, до первого отечественного цветного фильма на трехслойной пленке в 1946 г. и начала периода малокартинья – значительного сокращения постановки кинокартин в силу политических причин. Глава посвящена дальнейшей разработке творческого инструментария художника в период киноавангарда и раннего звукового кино. Анализируется влияние методов монтажа на организацию предметно-пространственной среды кинофильма и воздействие новой технологии звукового кино на кинодекорацию. Раскрывается типология основных элементов предметно-пространственной среды кинофильма и особые методы пластической организации кинокадра. Особое внимание уделяется вкладу основоположника отечественного

кинодекорационного искусства В.Егорова в разработку методов и этапов работы художника-постановщика и специфических композиционных средств экрана.

§ 2.1. Расширение системы предметно-пространственной среды кинофильма и типология основных элементов

В первом параграфе рассматриваются вопросы жанрового и стилистического разнообразия кино в историческом контексте. Отмечаются наиболее важные методы и технические нововведения изучаемого периода и их влияние на кинодекорационное искусство: монтаж периода киноавангарда и приход звука. Жанровое и стилистическое разнообразие привело к расширению системы предметно-пространственной среды кинофильма, требующей внимания художника. Анализ теории и практики отечественного кино 1919-46 гг. позволяет предложить универсальную типологию основных элементов предметно-пространственной среды кинофильма. Она представляет собой модель концентрических кругов предметного мира, расходящихся от актера. Ближайший к актеру круг приложения усилий художника – грим, за ним следует костюм, далее реквизит игровой и декорационный, затем интерьер. В отличие от театра для кино является естественным и легко осуществимым следующий шаг – выход за пределы интерьера во внешний мир, на улицу, на природу (на натуру). С данного круга элементов, собственно, и начиналось кино в лентах братьев Люмьер. Но кино может двигаться и дальше, создавая круг фантастических, вымышленных миров, или же выйти в космическое пространство и создать кинообраз самых разных философских и естественнонаучных идей. Предложенная концентрическая структура элементов предметно-пространственной среды кино соответствует задачам конкретного плана кадра, а также его смысловой и образной организации.

§ 2.2. Особые методы пластического решения пространства кадра.

Особые приемы пластической организации предметно-пространственной среды кинофильма возникли вместе с кинематографом в фантастических феериях Жоржа

Мельеса в 1896 г. В мировой практике они называются спецэффектами, а в отечественной – комбинированной съемкой. В 1930-е годы в СССР комбинированной съемке придавалось большое значение. Она вышла на уровень достоверного изображения материальной среды и рассматривалась не столько как средство развлечения публики, а как средство экономии бюджета. Такой подход требовал поставить достоверность комбинированного кадра во главу угла и отметать какие-либо решения, которые выдавали искусственную природу кинотрюка. Особые способы организации пространства со стороны художника в комбинированном кадре включали в себя прямые дорисовки и домакетки в одну экспозицию с перспективным совмещением или без него, последующие дорисовки и домакетки во вторую, третью и более экспозиций, анимацию, графическое оформление фильма. Каждый комбинированный кадр был уникален и требовал своего оригинального решения. В.Егоров, А.Уткин, С.Козловский были мастерами придумывать и воплощать в материале элементы комбинированного кадра, но особенно прославились в этой области режиссер и изобретатель-кукольник А.Птушко, художники братья Никитченко и И.Никулин. Комбинированный кадр особенно был эффективен при изображении элементов среды, начиная с круга интерьера и шире. Огромное количество величественных залов, зданий и пейзажей в кино частично или полностью нарисованы на бумаге, холсте, стекле или выполнены в небольшом макете. Качество комбинированной съемки в лучших кинокартинах таково, что отличить ее от обычной съемки невозможно. Талантливая дорисовка и домакетка, выдумка и умелая организация декорационной среды не только значительно сокращали производственные расходы, но и улучшали зрелищные и художественно-выразительные достоинства фильма.

§ 2.3. Предметно-пространственная среда кинофильма как комплексный проект. Этапы разработки.

Художник-постановщик осуществлял общее руководство разросшимся и

усложнившимся с 1919 по 1946 гг. художественным цехом, занятым в производстве кинофильма. В начале 1930-х годов утвердилась его важная роль в подготовительном периоде. На этом этапе основными методами работы художника стали эскизный проект и объемное проектирование в макете. Эскизный метод развивали В.Егоров, А.Уткин, И.Махлис, В.Баллюзек, И.Шпинель, А.Арапов, создавая эскизы грима, костюмов, мебели, реквизита, натурных и декорационных объектов и комплексы подробных предварительных раскадровок эпизодов фильма. Специалистами по макетному проектированию были В.Рахальс, С.Козловский, А.Родченко. На втором этапе художник-постановщик осуществлял непосредственное руководство декорационным строительством. Великолепное знание оптики и законов перспективы, острый глаз и точный расчет, умение работать со светом позволяли художнику при строительстве декораций применять перспективные искажения, отражения, укрупненные детали и другие приемы, «раздвигавшие» стены тесных съемочных павильонов и углублявшие перспективу. Такие художники как В.Егоров умели добиваться того, что эскиз, утвержденный режиссером, точно реализовывался в материале на съемочной площадке, а затем попадал на экран в неискаженном виде. В обязанности художника входили также выбор натуры вместе с режиссером и оператором и работа на площадке в съемочный период. Художник обставлял интерьеры декорационным реквизитом, согласуясь с утвержденным планом съемки, и совместно с оператором регулировал освещение. Важную роль в рождении иллюзии подлинности предметно-пространственной среды фильма играл процесс так называемого «обживания» костюмов и декораций – придания им признаков времени и разрушения в соответствии с драматургией фильма. Данный процесс также считался функцией художника. На всех этапах работа художника носила комплексный характер, включая в себя анализ, проектирование, воплощение в материале и финальную корректировку объектов всех семи кругов предметно-пространственной среды.

§ 2.4. Кинодекорационное искусство в системе временного развития экранного образа. Специфика композиционно-выразительных средств

В системе временного развития кинодекорационное искусство переживало воздействие методов монтажного кино русского киноавангарда и важнейшего технического нововведения – звука. Знаменитый русский авангард 1920-х можно определить, как натурное монтажно-типажное кино, лидеры которого (Л.Кулешов, Д.Вертов, С.Эйзенштей, В.Пудовкин) стремились снимать на натуре, использовать типажи или натурщиков вместо профессиональных актеров и быстрый монтаж планов для передачи смысла. Монтажные теории и практика 1920-х годов привели к укорочению кадра. Приход звука вернул режиссеров в павильон, а актеров на съемочную площадку. Звук ограничил свободу монтажных ритмов, поскольку с экрана зазвучала человеческая речь, естественным образом требовавшая удлинения кадра. В кино вернулась глубинная мизансцена и разомкнутая многоплановая декорация Бауэра. Крупные художники кино, такие как В.Егоров и А.Уткин, умели работать с режиссерами разных монтажных школ. Через эскиз, раскадровку, костюм, планировку декораций они оказывали непосредственное влияние на формирование образов персонажей и всего фильма. Декорационные решения Егорова отличались простотой, лаконизмом, четкими ритмами, ясными акцентами, точностью детали, а вместе с тем, выразительностью, богатством планов, изяществом линий. Егоров развил и обогатил бауэровскую идею «диковинки» в каждом кадре, заострив внимание на образности и выразительности характерной детали. Ему свойственно делать такую деталь укрупненной для того, чтобы помочь зрителю получить нужное впечатление за краткие мгновения демонстрации кадра с экрана. Художник обладал глубоким пониманием специфики композиционно-выразительных средств кино. Исследуя особенности театрального и кинематографического планов, он выделял их пространственно-масштабные особенности, точку зрения и фактор времени, фактически разрабатывая взятое на вооружение киноведением в более позднее время

понятие хронотопа (от греческих слов «хронос» – время и «топос» – место).

Выводы к главе 2

В эпоху авангарда и раннего звукового кино тематика отечественного кино была весьма обширной. Помимо фильмов про современность и недавнее революционное прошлое, снимались исторические, сказочные и научно-фантастические ленты. Фильмы «Аэлита» (1924) и «Космический рейс» (1935) даже воплотили на экранах облик Марса и Луны. Таким образом, диапазон элементов предметно-пространственной среды расширился. Для их систематизации и дальнейшего изучения разработана концентрическая антропоцентрическая модель. Модель расходящихся от человека концентрических кругов предметного мира является универсальной и охватывает все сферы приложения усилий художника в кино. Она показывает рождение специализаций внутри кинодекорационного искусства: гримера, художника по костюмам, реквизитора, декоратора и т.д. Чем дальше от центра, тем более востребованными становятся особые приемы пластической организации кинокадра, которые в отечественном кино называются комбинированной съемкой. В 1930-е годы в СССР произошло становление мастерства комбинированной съемки и появилась особая профессия – художник комбинированной съемки. Строго выстроенный, точно рассчитанный, сконструированный в различных масштабах кадр, основанный на перспективных или проекционных совмещениях, снятый целиком или по частям в разное время, обладающий качеством достоверности изображаемого и воспринимаемый зрителем как гармоничное целое составил искусство отечественной комбинированной съемки.

В период авангарда и раннего звукового кино сформировались принятые в отечественном кинопроизводстве этапы деятельности художника-постановщика: эскизная разработка кинокартины (подготовительный этап), материальное воплощение эскизного проекта (декорационно-строительный этап), экранное воплощение организованной натурной и павильонной материальной среды

(съемочный этап). Рубежным фильмом стал «Конвейер смерти» (1933, режиссер И.Пырьев, оператор М.Гиндин, художник В.Егоров), который первым был снят по предварительно подготовленному режиссерскому плану на основе детальной проектной разработки художника.

Период с 1919 по 1946 годы характеризовался бурным расцветом монтажных теорий, дискуссий о киноязыке, о роли и воздействии звука и цвета на киноизображение. Синтетический характер композиционных средств кинематографа ни у кого не вызывал сомнения, но включение в этот синтез звука и цвета происходило не сразу. Были серьезные опасения в том, что звук и цвет могут нарушить то, что признавалось самой природой киноискусства – движение и монтаж, и игровой кинематограф превратится лишь в техническое средство фотографирования театральной постановки. Вопросам специфики композиционных средств кино и театра посвящал свои выступления В.Егоров. Монтажная природа, динамика и синтетический характер кинокарда дополнялись в его подходе понятием хронотопа, которому он обучал на конкретных примерах театрального и кинематографического планов. В 1938 во ВГИКе открылся факультет художников-постановщиков для воспитания специалистов, способных мыслить монтажно, видеть кадром в непрерывной динамике ракурсов и планов, оставаясь при этом художниками.

ГЛАВА III. Формирование кинодекорационного комплекса в период цветного и широкоформатного кино (1946-1991)

Хронологические рамки: от первого цветного игрового фильма на трехслойной пленке в 1946 г. до прекращения выпуска широкоформатных фильмов и реструктуризации кинопроизводства в 1991 г., связанной с распадом Советского Союза и началом перехода на цифровые технологии. Глава охватывает очень разные периоды с точки зрения истории кино: период сталинского малокартинья, период хрущевской оттепели, расцвет советского кинематографа и его закат. Важным

является то, что в указанное время отечественный кинематограф развивался на собственной основе, имел свое лицо, разрабатывал оригинальные технологии, творческие подходы, приемы и методы работы. В главе дается определение понятия кинодекорационного комплекса. Особое внимание уделяется теории художественной режиссуры художника кино Г.Мясникова.

§ 3.1. Понятие кинодекорационного комплекса. Цвет, формат и их влияние на пластику экрана

Период 1946-1991 гг. характеризует приходом в кино важнейших нововведений в области цвета и проекции экрана. Цвет прошел эволюцию от раскраски пленки вручную до цветной трехслойной обращаемой пленки, на которую до сих пор снимают большое кино. Пропорции и размер экрана изменились от небольшого дрожащего изображения с соотношением сторон 4:3 до огромного полотна широкоэкранных и широкоформатных фильмов с соотношением от 2,2:1 до 2,55:1. Первой отечественной цветной картиной по методу трехслойной пленки стал «Каменный цветок» (1946, режиссер А.Птушко, оператор Ф.Проворов, художники Г.Мясников и М.Богданов). В фильме была поставлена и успешно решена задача передачи на экране колорита, сравнимого с лучшими образцами живописи. В отличие от станковой живописи, проблема колорита в кинокартине усложняется необходимостью организовать цвет в движении, в последовательном чередовании отдельных кадров, обычно отличающихся местом и временем действия, но призванных создать на экране целостную картину изображаемых событий. Фильм «Каменный цветок» получил на международном фестивале в Каннах в 1946 г. Большой приз за цвет и восторженные отклики. Отечественные специалисты также высоко его оценили – как веху, определившую перелом в эстетике цветного кино.

Появление большого, вытянутого по горизонтали экрана означало ряд проблем: изменение композиции и изменение структуры и качества фактур декорационного комплекса. Если пейзажи и массовые сцены прекрасно

компоновались на вытянутом экране, то вертикальные композиции и небольшие, камерные помещения вписывались в него с большим трудом. На большом экране как под увеличительным стеклом зритель видел имитацию материальной среды, которую на обычном экране он принимал за фотографическую реальность. Большой экран повлиял и на монтажные ритмы и мизансцену. Встал вопрос о направлении внимания зрителя не с помощью монтажа крупных планов, а внутри одного огромного по размерам кадра. Появление большого экрана, таким образом, оказало воздействие на все аспекты киноязыка. Интересные решения творческих проблем, связанных с приходом нового формата, предложили уже самые первые ленты: первый широкоэкранный фильм «Илья Муромец» (1956, режиссер А.Путшко, оператор Ф.Проворов, художники Е.Куманьков, Е.Свидетелев) и первый широкоформатный фильм «Повесть пламенных лет» (1960, автор А.Довженко, режиссер Ю.Солнцева, оператор Ф.Проворов, художник А.Борисов). Произошло формирование кинодекорационного комплекса. Цвет и формат решительно вторглись в правила построения световой схемы, потребовали нового, комплексного осмысления взаимодействия всех элементов предметно-пространственной среды кинофильма.

§ 3.2. Цветовая партитура кинообраза

Цветовая партитура кинофильма – одна из центральных идей художественной режиссуры кинофильма художника-постановщика Г.Мясникова. Важнейшей задачей в работе над цветным фильмом является создание цветового единства произведения в целом. В подлинной художественной цветовой организации, как правило, доминируют главные, ведущие цвета, которым подчинены остальные, второстепенные. Искусство ограничения в выборе цветовых и световых средств особенно важно для кино с его быстрой сменой изображений на экране. Мясников указывал, что не количество, а качество цветовых сочетаний и светотональных построений должно волновать художника в определении цветовой архитектоники

кинофильма.

Работа над цветовой партитурой фильма велась в несколько этапов: сначала создавалась общая колористическая трактовка фильма, определялся ритм течения цвета, закономерно развивающийся в соответствии с развитием сюжетной канвы кинопроизведения, организовывалась цветовая динамика. В практической плоскости это вылилось в метод предварительной цветовой экспликации, который молодые художники Г.Мясников и М.Богданов впервые в истории отечественного кино применили на фильме «Каменный цветок». На втором этапе цвет конкретизировался в эскизах интерьеров, костюмов, грима, натурных объектов. Г.Мясников разработал оригинальный графический прием привязки цветовой партитуры к драматургии фильма. Он внимательно вчитывался в сценарий и обсуждал с режиссером и оператором взлеты и падения драматического напряжения сюжета. По достижении единого понимания драматургии сценария художник рисовал линию драматургии, снабженную краткими диалогами из сценария и описанием сцен. К этой линии он привязывал свою цветовую экспликацию, которая становилась для всего постановочного коллектива ясным графическим проектом дальнейшей работы над цветовым образом кинокартины. Метод цветовой партитуры Г.Мясников совершенствовал в своих более поздних картинах и положил в основу цветовой режиссуры.

§ 3.3. Кинодекорационное искусство в контексте драматургии и реалий производственной практики

Отношение художника кино Г.Мясникова к декорации во многом перекликается с его пониманием цвета в кинопроизведении, и может быть названо по аналогии декорационной режиссурой. Для того чтобы заставить декорацию играть вместе с актером, художник кино должен научиться мыслить категориями движения, игрового пространства, крупности изображения, компоновки кадра, монтажа, сочетания изображения со звуковым рядом. Постепенно у художника

развивается режиссерское видение фильма. Полифоничность видения художника становится залогом успешного решения им задач цветовой и декорационной режиссуры кинофильма.

Примером практической реализации идей Мясникова может послужить декорация бального зала в киноэпопеи «Война и мир» (1965-67, режиссер С.Бондарчук, оператор А.Петрицкий, художники Г.Мясников, М.Богданов), известная как «Первый бал Наташи». Лев Толстой описал в романе только воздействие блестящего бала на Наташу, которая была оглушена и ослеплена им, но никак не обозначил архитектуру или цвет зала. Верный своей концепции Мясников стал искать визуальную форму, которая отвечала бы драматургии. В итоге он вывел для себя изобразительную формулу – «простор, пронизанный светом и цветом», и придумал барочный зал, прототипом которого стал Большой тронный зал Екатерининского дворца в Царском селе. Несмотря на трудности в сооружении осветительских лесов над огромным пространством, лишенным колонн, на которые они могли бы опереться, интерьер зала был построен и получился на экране именно таким, как задумал художник. После съемок сцены «Первый бал Наташи», внутри огромной декорации была размещена лестница и колонны, закрывшие декор барочного зала. По завершении съемок сцены прохода Наташи по лестнице декорация вновь трансформировалась в бальный зал, который выглядел по новому – с темным полом и колоннами. Такая встроенная декорация, разместившая в одном павильоне с одними и теми же несущими строительными элементами (лесами, полом и техническим потолком) три грандиозных съемочных объекта была инновационной технологией в кинодекорационном искусстве. Благодаря использованию комплексных трансформируемых декораций количество павильонов удалось сократить почти вдвое (с 80 до 45). Работа художников в фильме «Война и мир» была отмечена единственной в нашей стране профессиональной номинацией на американскую премию «Оскар» и внесла весомый вклад в получение первого

«Оскара» в номинации «Лучший иностранный фильм».

§ 3.4. Пространство кинодекораций и образы реальности. Проблемы подлинности среды на киноэкране

В природе кинематографического изображения лежат две фундаментальные черты, отличающие его от любого другого изображения – это движение, фиксируемое аппаратом братьев Люмьер, и фотографическая точность такой фиксации. Поэтому проблема подлинности среды на экране обсуждается на всех уровнях от теории кино до массового зрителя. Предложенное А.Родченко решение данной проблемы – в кино все должно быть *будто* настоящее – представляется наиболее продуктивным в контексте кинодекорационного искусства. Создатели грандиозной отечественной киноэпопеи «Война и мир» отнеслись к воссозданию исторической среды с большим уважением.

Особенно важным и сложным в экранизации романа Толстого в 1962-67 гг., через 150 лет после войны с Наполеоном, было воссоздание облика Москвы 1812 года, поскольку она являлась не просто местом действия, а действующим лицом романа. Точечная натурная съемка улиц Москвы в местах сохранившихся архитектурных памятников с обязательным декорированием примет времени (всего 23 места съемки), а также большая натурная декорация части города с воссозданной Сухаревской башней на фоне подлинных стен и соборов Иосифо-Волоколамского монастыря в Московской области создали достоверный кинематографический облик исторического города. Принципа Родченко придерживались и при создании интерьеров начала XIX века. Все они – павильонные декорации с использованием настоящих вещей, мебели и другого реквизита, воссозданного по подлинным образцам.

Иногда логика художественного образа требовала отклонения от буквального следования историческим образцам. Так Наташа в светлом платье поднималась на свой первый бал по белой мраморной лестнице, не покрытой красной ковровой

дорожкой вопреки логике и обычной практике. Но зритель, увлеченный ее волнением перед балом, вряд ли это замечал, а тем временем его зрение отдыхало перед цветовым ударом общего плана декорации «Первый бал Наташи». С залом первого бала Наташи, пронизанного светом и цветом, контрастировала декорация «Бал в Вильно», решенная в значительно более темных тонах, чем исторические залы. На темном, почти черном полу танцевали пары, в центре которых выделялась дама в красном платье. На этом балу Александр I получил сообщение о том, что Наполеон форсировал Неман и началась война. Так материальная среда фильма «Война и мир» «играла как актер», не теряя своей исторической аутентичности.

Выводы к главе 3

Период 1946-1991 гг. характеризует приходом в кино важнейших нововведений в области цвета и проекции экрана. Несмотря на то, что ранние отечественные цветные фильмы снимались на очень сложную, капризную низкочувствительную пленку и качество их цвета частично утрачено, они до сих пор не потеряли своей визуальной привлекательности, поскольку в них тщательно продумывался весь изобразительный ряд от цветовой концепции и света до мельчайших деталей костюма и реквизита. С приходом цвета и большого формата сформировался сложный кинодекорационный комплекс, который значительно повысил роль художника в кинофильме. Комплексный характер имеет теория художественной режиссуры Г.Мясникова, в которую составными частями входят цветовая партитура кинообраза и декорационная драматургия. В основе теории – идея значимости всего экранного поля. Мясников самым решительным образом протестовал против отношения к кинодекорации как к пассивному фону, а считал ее активной, выразительной, драматически насыщенной предметно-пространственной средой. Он решительно не понимал, как в одном и том же кадре одна его часть (актер) может быть важной и значительной, а другая (предметный мир вокруг него) неважной и несущественной. Художник огромное значение придавал тому тонкому

невербальному общению со зрителем, которое авторы кинофильма могут организовать с помощью предметно-пространственной среды и ее цветового и светотонального решения. В этом смысле он – наследник «диковинки» Бауэра, укрупненной выразительной детали Егорова, предметной метафоры Пудовкина и защитник визуального языка немого кино, в значительной степени утраченного с приходом звука. Осмысленная среда в каждом кадре, причем осмысленная не только с эстетической точки зрения, но и с драматургической – вот кредо Мясникова. Так же как и цвет, она течет по кинокартине в силу динамической природы киноискусства и формирует единый образ в рамках всего фильма.

Четырехсерийная киноэпопея «Война и мир» (1965-67) стала вершиной отечественного кинодекорационного искусства рассматриваемого периода. Опыт создания комплексных трансформируемых декораций положительно сказался на качестве изобразительного ряда отечественного кино. Кинокартина выработала устойчивый декорационный стиль, который заметен в отечественных фильмах 1960–80-х гг., и оказала влияние на зарубежные экранизации знаменитого романа. Уникальность кинодекорационного комплекса киноэпопеи «Война и мир» заключалась в том, что создателям фильма удалось соединить исключительную историческую достоверность и художественный образ. Благодаря этим качествам она вошла в обязательную фильмографию киноакадемии в Гарварде (США) наравне с фильмами Бауэра, Тарковского и русского авангарда.

В результате анализа творчества художника Г.Мясникова, а также его рукописей и лекционных записей реконструированы основные положения теории художественной режиссуры. Теория Мясникова всесторонне рассматривала вопросы подлинности материальной среды игрового фильма. Согласно ей приверженность художника кино к подлинным вещам, фактографичности и точному жизнеподобию ограничивала его творческий диапазон. Когда он видел свою задачу лишь в скрупулезном воспроизведении, реконструкции предметного мира без

творческого отбора и обобщения, то из художника-постановщика, по словам Мясникова, превращался в художника-обстановщика. Диапазон условности игровой среды исторического фильма мог колебаться от реалистической достоверности «Войны и мира» Бондарчука до символической условности «Александра Невского» Эйзенштейна и «Короля Лира» Козинцева в зависимости от жанра и драматургии. Большое значение в сохранении достоверности киноизображения он придавал передаче на экране эффектов естественного освещения, живых фактур и масштабных соотношений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

За 123 года своего существования кино пережило больше перемен, чем другие виды искусства за многие столетия. Но, хотя, на первый взгляд, изменения эти касались не столько творчества, сколько техники, конечными результатами всех нововведений оказывались результаты творческие. Изучение художественно-изобразительных и практических достижений отечественного кино в области организации предметно-пространственной среды с 1908 по 1991 гг. привели к следующим основным результатам:

1. *Проведена периодизация отечественного кинодекорационного искусства в исследуемый период.* Первый этап (1908-1919) отмечен зарождением профессии художника кино, многоплановой разомкнутой декорации и глубинной мизансцены. На втором этапе (1919-1946) казалось, что авангард отказался от декорации, но она вернулась вместе со звуком. Выдающиеся художники Е.Бауэр и В.Егоров явились основателями отечественной школы кинодекорационного мастерства. Ее характеризовала многоплановость конструкций, богатство светотональных решений и образность предметно-пространственной среды. В 1930-е гг. началась дифференциация художественных профессий в кино, и произошло становление искусства художника комбинированной съемки – специалиста по особым приемам организации экранной среды. На третьем этапе (1946-1991) цвет и формат усилили

значение художника в кино. Первые отечественные цветные фильмы доказали, что в кино можно с успехом использовать колористические и композиционные достижения живописи, но не механически перенося их на экран, а подвергнув разложению и заново соединив в динамической монтажной композиции. Такой подход нашел воплощение в творчестве художника-постановщика Г.Мясникова – автора теории художественной режиссуры, составными частями которой являются цветовая партитура и декорационная драматургия кинофильма.

2. *Выявлена роль художника-постановщика в кино*. Отечественная кинодекорационная школа трактует экранное поле как единую комплексную структуру, в которой нет места пассивному фону, а присутствует активная, выразительная, драматически-насыщенная предметно-пространственная среда, во взаимодействии с которой актер реализует общие задачи своими средствами – с помощью слова и жеста. Художник-постановщик, таким образом, становится художником-сорежиссером кинопроизведения и руководителем большого отряда специалистов, занимающихся созданием различных элементов предметно-пространственной среды.

3. *Сформулировано понятие кинодекорационного комплекса и его теоретическое и практическое содержание*. Теория художественной режиссуры Г.Мясникова опирается на понятие кинодекорационного комплекса, системообразующим компонентом которого является драматургия. Кинодекорационный комплекс советского кино классического периода представляет собой совокупность объектов кинодекорационного искусства, существенных факторов, влияющих на их проектирование и воплощение в материале и на экране, композиционные принципы их формирования, а также главный системообразующий компонент, который объединяет объекты, процессы и факторы комплекса в единое целое, имеющее общее предназначение, и отвечающее определённой общей цели.

4. *Разработана концентрическая модель элементов предметно-*

пространственной среды. Объекты кинодекорационного комплекса в полной мере описываются универсальной концентрической моделью элементов предметно-пространственной среды кинофильма с центром в актере. Данная модель охватывает все сферы приложения усилий художника в кино и показывает рождение специализаций внутри кинодекорационного искусства. Она раскрывает смысловую и образную организацию кадра, соответствуя при этом задачам конкретного съемочного плана. Модель наглядно демонстрирует присутствие (необходимость присутствия) художника в каждом кадре.

5. *Определен характер деятельности художника кино*. Опыт кинодекорационного искусства на всех трех этапах свидетельствует о родстве творческой деятельности художника кино с проектной, дизайнерской деятельностью, имеющей комплексный характер. Мастера кинодекорационного искусства были универсалами не только в своей области (умение спроектировать любые элементы материальной среды), но и благодаря использованию проектного подхода активно вторгались в области режиссерской (разработка мизансцен, определение подъемов и спадов в эмоциональном течении кинофильма во времени) и операторской деятельности (планирование цветосветовой среды фильма, организация динамически раскрывающегося пространства, определение точки съемки). В связи с усложнением кинодекорационного комплекса в период цветного кино потребовалось участие художника в финальной монтажно-тонировочной стадии создания фильма, хотя ранее он к монтажу не привлекался.

6. *Выявлена специфика сферы деятельности и творческого мышления художника кино*. Специфика проектной деятельности художника кино заключается в том, что воплощение замысла в материале является лишь промежуточным этапом. Результатом его деятельности, как и у всего постановочного коллектива, является экранное аудиовизуальное произведение. Отсюда вытекают особенности декорационного строительства и создания объектов предметно-пространственной

среды в материале и возможности использования особых приемов по ее организации. Благодаря своей профессиональной деятельности у художника кино вырабатываются востребованные в современную эпоху навыки визуального мышления: способность к переводу вербального образа в визуальный и гибкость пространственного воображения как в двухмерной, так и в трехмерной среде.

7. *Обозначены методы и средства работы над предметно-пространственной средой фильма. А). Графическая разработка*: В.Егоров утвердил ставший обязательным в советском кино этап графической разработки декорационного комплекса кинокартины и отношение к эскизу художника как к проекту будущего фильма. Его влиянием и авторитетом объясняется тот факт, что среди художников-постановщиков в отечественном кино преобладают графики и живописцы в отличие от европейского и американского кино, в котором велика доля архитекторов. *Б). Цветовая партитура*, разработанная Г.Мясниковым, позволила управлять цветом в масштабе фильма, и положительно повлияла на качество цвета советских кинокартин. *В). Комплексная декорация* получила развитие на третьем этапе кинодекорационного искусства. Художники беспрецедентной по размаху постановки киноэпопеи «Война и мир» впервые разработали и успешно воплотили на экране несколько типов комплексных декораций. Важнейшим методом их проектирования стало модульное макетирование, предложенное С.Козловским еще в эпоху раннего кино. *Г). Пространственно-временная модель* разрабатывалась на разных стадиях кинодекорационного искусства художниками Л.Кулешовым, А.Родченко, В.Егоровым, Г.Мясниковым.

8. *Намечены перспективы развития профессии художника-постановщика в современную эпоху*. Кинодекорационное искусство, так же как и любая другая проектная деятельность в нашей стране, является в первую очередь художественной специальностью, а не технической. На современном этапе развития кинематографа, когда на первый план в создании кинообраза всё больше выходит последний,

заключительный этап его покадровой сборки, колоризации и форматирования, опыт отечественного кинодекорационного искусства представляется наиболее интересным. Художник-постановщик, выросший в недрах отечественного киноискусства, по праву претендующий на соавторство в создании кинофильма и берущий на себя ответственность за конечный результат, может оказаться именно той фигурой, в которой сегодня нуждается кино.

Публикации автора по теме в изданиях ВАК РФ:

1. **Мясникова Л.Г. Евгений Бауэр – архитектор предметно-пространственной среды кинофильма (к 150-летию со дня рождения) // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА – М., 3/2014. – С. 147-166**.

2. **Мясникова Л.Г. Владимир Егоров: ученый рисовальщик, ставший «киношником» // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА – М., 4/2015. – С. 316-335**.

3. Мясникова Л.Г. «Первый бал Наташи»: комплексная декорация, созданная художником кино Г.Мясниковым в к/к «Война и мир» // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА – М., 1/2016. – С. 95-109.

4. Мясникова Л.Г. Декорация игрового фильма в восприятии зрителя и кинокритика // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – М., 2/2016. – С. 60-80.

Другие публикации и выступления автора на научно-практических конференциях:

5. Мясникова Л.Г. Опыт художника кино Г.Мясникова по реконструкции исторического города в к/к «Война и мир» (1965-67). Тезисы к выступлению на всероссийской научно-практической конференции 15 марта 2013 г. «Город – территория дизайна». – С.93-97.

6. Мясникова Л.Г. Наследие Жоржа Мельеса и творимое пространство кинофильма. Тезисы к выступлению на международной научной конференции 14 марта 2014 г. «IMPART-2014». – С.162-166.

7. Мясникова Л.Г. Владимир Евгеньевич Егоров (1878-1960). Материалы к биографии // В сборнике «Проба пера-2015». – М.: МГХПА, 2015. – С.13-16.

8. Мясникова Л.Г. Композиция экранного пространства и глубинная мизансцена // Глава в учебнике «Цифровое искусство: история, теория, практика» под ред. А.Н.Лаврентьева. – М.: МГХПА имени С.Г.Строганова, 2016. – С.170-197.

9. Мясникова Л.Г. Опыт кинодекорационного искусства в современной мультимедийной сценографии. Тезисы к выступлению на всероссийской научно-практической конференции 27 марта 2017 г. «Цифровая революция-2017». – С.205-210.

10. Мясникова Л.Г. Сценография экранного искусства // В сборнике «Проба пера-2017». – М.: МГХПА, 2017. – С.221-228.