



Вклад художников в формирование кинематографического пространства

Аннотация. В статье анализируется творческая деятельность художников разных эпох, вызвавшая рождение и развитие кинематографической сферы. Это исследование существенно расширяет наши знания о мировой истории кинематографического искусства, его истоках. Оно также будет интересно международному кино и арт-сообществу для дальнейшего многостороннего изучения взаимовлияния художественной и синематической культур.

Ключевые слова: оптические устройства, графика титров, художественные киноприёмы, эстетика фильма.

Сопоставление особенностей изотворчества с кинематографическим материалом необходимо, когда речь идёт о современном художественном киносинтезе. Оно обогащает, совершенствует и помогает найти всё новые и новые выразительные средства для экранного изображения. Если изобразительные жанры после появления фотографии уходили от копирования действительности в разные направления и стили, то и кинематограф превращался из фотографической объективности во времени в новый своеобразный вид искусства, благодаря развивающимся технологиям и уникальным изобретениям, а также в немалой степени заимствованным приёмам, формам и методам арткультуры. Изучение систем воздействия на зрителя в традиционном жанре живописи и внедрение их в языковую область синематографа для создания новой виртуальной реальности, как необходимость, должно стать профессиональной маркой художников-постановщиков.

Художники разных стран и эпох внесли свой вклад в приближение кинематографической эры. Начало положил Леонардо да Винчи созданием в XV веке «камеры-обскура», чертежи и подробное описание которой он включил в «Трактат о живописи». Но считается, что само изобретение имело более раннюю историю. Принцип её работы был известен древнегреческому мыслителю Аристотелю (IV век до н. э.). «Простейшая камера-обскура – это светонепроницаемая камера с маленьким отверстием в одной стенке и экраном на противоположающей стенке. Лучи света, проникая сквозь отверстие, создают на экране перевёрнутое изображение природы, которое легко обвести по контурам» [1, с. 19]. Для художников семнадцатого, восемнадцатого и начала девятнадцатого столетий использование камеры-обскура, наряду с другими оптическими устройствами (камерой-люцида и графическим телескопом) стало приносить большую практическую пользу для создания точного рисунка с природы, подбора вторых планов и достижения совершенства в создании эффекта перспективы. «Известно, что художник А. Каналетто при работе над своими архитектурными картинами пользовался камерой-обскура, позволяющей очень точно запечатлеть различные панорамные виды, создавать тонкую аранжировку пространств, воссоздавать реальные события из жизни родного города, превращая Венецию в поистине волшебное видение («Площадь



пере церковью Санти-Джованни э Паоло в Венеции» 1725 г.) [2, с. 61]. В кинодраме «Девушка с жемчужной серёжкой» (2003 г.) режиссёр П. Уэббер показал применение камеры обскура голландским живописцем Яном Вермеером в своих творческих изысканиях. В XVII веке к камере добавили фокусирующие линзы, а в XIX столетии изобрели светочувствительные пластинки, и уменьшенная «камера-обскура» превратилась в фотоаппарат. Первая фотография (гелиография) была сделана в 1826 году литографом Н. Ньепсом, а в 1837 году художник Л. Дагер сделал фотоискусство действующим и популярным. Эксперименты с новейшим изобретением того времени – фотографией, задерживающей на бумаге расплывающиеся, ускользающие контуры запечатлённой реальности, легли в основу сюжета кинодрамы «Гувернантка» (реж. С. Голдбахер, 1998 г.). «Фотография, благодаря беспощадной инструментальной верности стала позволять фиксировать и показывать движение с точностью и богатством, которые в естественных условиях ускользали от зрения» [3, с. 2]. Фотомонтаж, как сведение нескольких отдельных снимков в «сборную фотографию» произвёл художник Г. Робинсон, предворив многократное экспонирование в кинематографе (1858 г.). Для имитации жанровой живописи он создавал сложные мизансцены, а переодетые в соответствующие наряды модели размещал на фоне расписанных декораций. Художник – карикатурист Г. Ф. Турнашон, вошедший в историю под псевдонимом Надар, в 1858 году экспериментировал фотосъёмку уже не в лабораторных условиях. Он снимал на природе, в городе с необычных ракурсов: с воздушного шара, в парижских подземельях. Однако понадобилось еще немало времени, чтобы приспособить фотокамеру для проецирования движущихся изображений на экран. Следующее, что было изобретено в среде художников – это «Эйдофузион» Филиппа Лутербурга. Он представлял собой «театр эффектов», в котором, благодаря подсветке, его картины («Гибель непобедимой армады» 1780 г.) казались объёмными и появлялась иллюзия их оживления. В 1822 году К. Бутон и художник Л. Дагер продемонстрировали своё изобретение – «Диораму», основанную также на умелом освещении картин. С помощью жалюзи и ставней, регулировавших поток света, падающего на полупрозрачное полотно, они производили калейдоскопическое чередование образов. Для демонстрации иллюминированных пантомим – первых рисованных мультипликационных фильмов, художник Эмиль Рейно (1892 г.) создал проектор – праксиноскоп. Он был первым, кто синхронизировал изображение и звук, причем музыкальное сопровождение для своих фильмов сочинял тоже сам. Для «живых картинок» художник применял некоторые приемы, ставшие основой технологии мультипликации. В их числе – раздельное рисование участников сюжета и декораций. Но в производстве его рукотворных дебютных лент еще не использовалась киноплёнка. В последующие годы мультипликация от рисованной до компьютерной, от минутных короткометражек до полнометражных фильмов, приобретает большую популярность и коммерческий успех. Работы художников мультипликаторов Н. Парка («Земные блага» 1989 г., «Чужие брюки» 1993 г.) А. Петрова («Старик и море» 1999 г.) первыми в области анимации удостоены премии «Оскар». Художественный кинематограф обращается к анимации как эффективному средству выразительности. Кукольные и рисованные персонажи наравне с реальными актёрами начинают участвовать в качестве действующих лиц в игровых фильмах («Инопланетянин» реж. С. Спилберг, 1982 г.; «Парк Юрского периода» реж. С. Спилберг, 1993 г.; «Кто подставил кролика Роджера» реж. Р. Земекис, 1988 г.; «Дрожь земли» реж.



Б. Мэддок, 2001 г.). Художники-классики мультипликации Ю. Норштейн и Д. Черкасский условные изображения соединяли с натурой, в свои рисованные фильмы включали фрагменты из реальной жизни – растительные и морские пейзажи («Ежик в тумане» 1975 г., «Приключения капитана Врунгеля» 1979 г.). В дальнейшем монтаж современных полнометражных анимационных блокбастеров стал регулярно аранжироваться кадрами окружающей действительности. Мультипликация 30-х годов прошлого столетия после изобретения художником А. Алексеевым игольчатого экрана стала предвестником 3D современных фильмов, созданных с помощью компьютерных технологий. Цифровые средства дали безграничные возможности для создания аниматографии, уникального аудиовизуального искусства. Первый такой фильм «История игрушек», созданный С. Джобсом, соединившим два мира, художественный и компьютерный, вышел в 1995 году. Затем появились полнометражные фильмы в цифровом варианте и в трёхмерном формате («Аватар» реж. Д. Кемерон, 2009 г.; «Приключения Тинтина: «Тайна Единорога» реж. С. Спилберг, 2011 г.). Компьютерное кино дало абсолютную имитацию действительности, стало всё сложнее понимать, где заканчивается актёрская работа, и начинается искусство художника - аниматора.

Анимация прочно вошла в творческий инструментарий создания титров, настраивая зрителя уже в начале фильма на определённый жанр. Титровые последовательности не были прерогативой ни немого, ни звукового кинематографа. Сначала надписи появились в древнеегипетской, древневосточной, византийской, древнерусской, а затем в европейской живописи, и заявляли не только об авторах, но и комментировали их творения. Они могли быть на лицевой или оборотной стороне картины, на подрамнике. На одних полотнах это были молитвенные обращения – «Мать Божья, помилуй меня» (М. Шонгауэр «Евангелист Иоанн и Мария Магдалина с заказчицей» XV век), приветствия – «Радуйся, благодатная» (немецкий мастер «Благовещение» около 1470–1480 г.), пожелания (Андо Хиросиге «Красный морской лещ» 1832-1834 г.). На других картинах шрифтовые пометки становились путеводителями (А. Хиросигэ «Станция Мисима. Утренний туман» 1833 г.), поясняли изображение, указывали название и дату события (А. Альтдорфер «Битва Александра Македонского» 1529 г.; С. Боттичелли «Мистическое рождество» 1500 г.), на третьих – несли начертанные посвящения, например, «Марату – Давид» (Ж. Л. Давид «Смерть Марата» 1793 г.). Вводимый в произведение текст, становился составной частью композиции. В концептуальном искусстве некоторые работы состояли из одних только надписей – идей, когда важно было не само изображение, а лишь его смысл. Кинематографический текст подобен изобразительному. В кино титры становятся неотъемлемой частью фильма и обладают той же значимостью, что и надписи в живописи. В фильмах титры появились не сразу, и функция их со временем существенно менялась. В немым синематографе они использовались как заглавия монтажных частей, как замена звуковой речи – воспроизведение реплик персонажей, как средство изложения сценария. В звуковом кино их функция трансформировалась в интерпретацию изобразительных идей, редуцируясь снова в пояснения, посвящения и бегдекеры («Век невинности» реж. М. Скорцезе, 1993 г.). Титры стали эстетически важной частью кинолента. Во второй половине XX века оригинальный дизайн и подвижную графику титров первым начал разрабатывать художник С. Бэсс. Он показал, что кинотекст тоже может быть искусством. Его креативные открытия в этой сфере использовали режиссеры К. Тарантино, С. Кубрик, М. Скорцезе,



О. Премингер. В дальнейшем, фильмографическое орнаментирование стало воспроизводить стили и направления изобразительного творчества, в нём появились элементы абстракционизма, кинетизма, граффити, оптического, аналитического и популярного искусств. То были яркие вспышки, мелькающие и вращающиеся спирали, катушки, диски, тиражированные картинки. Художник-дизайнер М. Биндер для фильмов о Джеймсе Бонде шрифтовые последовательности смело насыщал фосфоресцирующими цветами, изысканными силуэтами, абстрактной геометрией, то есть создавал условия для привлечения внимания зрителя и введения его в кино-экшен. Автор комиксов, художник-постановщик П. Ферро в кинопроизводстве стал новатором в области титровой графики. Его выразительные визуальные эффекты рисованных заглавий, разработанные в 60-е годы двадцатого столетия, считаются и сейчас «современными стандартами» для компьютерных технологий в этой области. Кинетическая типография перешла в разряд своеобразного арт-кинматографа, в который транскрибируются художественные средства выразительности, такие как, выделение красным цветом основы шрифтовой композиционной структуры («Мститель» реж. Ф. Миллер, 2008 г.), включение смысловой нагрузки самого фильма: текстовые вставки на фоне денежных купюр («Она ненавидит меня» реж. С. Ли, 2004 г.), на фоне красных языков пламени – символа творческого огня («Прикосновение руки» реж. К. Занусси, 1992 г.). Кинофильмы, состоящие из одних только текстов, подобны произведениям концептуального направления («Бахус и Венера» Л. Ялтин-Шпак, 2010 г.).

Многие художники, пришедшие в киноиндустрию, стали успешны в поиске новых средств выразительности, в формировании и обогащении стилистики кино.

Например, художник, режиссер, актёр немого кино Ж. Мельес сам писал сценарии, придумывал костюмы, проектировал декорации и выстраивал мизансцены. Он был пионером в области предварительных рисунков-раскадровок, позволяющих увидеть будущий фильм в целом и представить его образное решение. Он применял спецэффекты, двойное и многократное экспонирование, трюки со стоп-кадром, создавал переход одного изображения в другое, а также их постепенное возникновение и исчезновение в кадре. «Умело применённый трюк, при помощи которого можно сделать видимыми сверхъестественные, воображаемые, нереальные явления, позволяет создавать в истинном смысле этого слова художественные зрелища, дающие огромное наслаждение тем, кто может понять, что все искусства объединяются для создания этих зрелищ» [4, с. 7]. Художник Мельес обогатил кино разными жанрами, был основоположником научной фантастики и фильмов ужасов. Именно с Мельеса началось изображение инопланетян в виде зелёных человечков. «В 1902 году под его руководством была основана кинокомпания «Стар филмз», выпускающая уже в то время некоторые фильмы в цветном варианте (плёнки раскрашивались вручную)» [5, с. 18]. Его самая знаменитая и популярная картина «Путешествие на Луну» (1902 г.) вышла в прокат сразу в двух версиях – чёрно-белая и цветная. Век спустя началось массовое раскрашивание старых монохромных лент: «Граф Монте-Кристо» 1934 г., «Семнадцать мгновений весны» 1973 г., «Подкидыш» 1939 г., «Офицеры» 1971 г. и др. Но принудительное раскрашивание ранних кинолент приводит всё же к их лубочным очертаниям. Биография Ж. Мельеса, художника-новатора, положена в основу снятой режиссёром М. Скорцезе в 2011 году проиллюстрированной истории кинематографа – «Хранитель времени».



Особый интерес вызывают эксперименты художников-дадаистов М. Рея и Ф. Леже сыгравшие важную роль в развитии изобразительных средств кинематографа. Их экранные решения с нетрадиционным художественным материалом (гайки, шестерёнки, кнопки и прочее), со светотеневыми вариациями на объёмах, движущимися и парящими предметами в антигравитационном пространстве кадра, динамическими эффектами, сопровождающимися превращением одной конструкции в другую, были открытием для кинематографа в плане работы с формой («Возвращение к разуму» 1923 г.; «Механический балет» 1924 г.).

Художники-футуристы начала XX столетия внесли в живопись новые художественные киноприёмы: сдвиги, пересечения изображений, наплывы планов, воспроизведение движущегося объекта одновременно в его последовательных состояниях. В натюрморте инновации проявлялись в смещении, взаимопроникновении планов; в пейзаже это был синтез реального и виртуального; в характеристике человека и животных разбирались поэтапные фазы движения. Но используя эффекты немомо синемаотографа, футуристы предвосхитили звукорежиссуру кино, модулируя шумовое сопровождение для своих живописных картин, а разработанный ими манифест тактилизма антиципировал четвёртую и пятую составляющую современного 4–5D кино. Именно футуристы развеяли миф, что тактильность относится к самым примитивным формам коммуникации. Чувство осязания более всех остальных отвечает за наше представление о реальности в противоположность оптической иллюзии. «Было бы серьёзной ошибкой предположить, что зрение является главным "чувством". Даже с позиции психофизиологии становится яснее, что первичным чувством было осязание и что от него впоследствии отпочковались все прочие. Осязание – основная форма общения с внешним миром» [6, с. 17–18]. «В трактате «О душе» Аристотель утверждает, что именно развитость осязания ставит человека над всеми прочими животными и обеспечивает ему превосходство также и в разуме» [7, с. 23]. В последние годы хаптика – наука об осязании и прикосновении, о коже как органе восприятия и творчества, о тактильных формах деятельности и самовыражения, стала популярна в исследованиях, посвященных проблемам виртуальной реальности. Чувство осязания оказывается важнейшим и сложнейшим для воссоздания мнимой среды, которая должна создавать полную иллюзию реальности и комплексно воздействовать на все органы чувств. «Искусство, в том виде, как оно существует сегодня, – прерогатива двух чувств: зрения и слуха. Обоняние и вкус лишь в минимальной степени затребованы в области искусств, где им принадлежат лишь две боковые, прикладные ветви – парфюмерия и кулинария (если считать таковые искусствами). Осязание же вообще оказалось за пределом эстетики, поскольку ни одно из искусств не связало свою судьбу с ним» [8, с. 36]. Футуристы первыми попытались создать изобразительное тактильное искусство, предназначенное для осязательного восприятия их инсталляций. После футуристов возвращение осязательных элементов в визуальное искусство в виде экспериментов проводилось в 1960-е годы, а в кинематографе, именно в 4–5D кино, произошло лишь через столетие.

Непрерывным обогащением выразительных средств в немом кино занимался художник-кинорежиссёр С. Эйзенштейн. Он использовал контрастные противопоставления, усиливавшие антагонизм главных героев («Иван Грозный» (1944 г.), первый применил приём внезапного появления цвета в кадре чёрно-белой ленты («Броненосец Потёмкин», 1925 г.). Он считал, что цвет является выразителем идеи, элементом драматургии. Также художник-режиссёр первый разработал технологию монтажа со сталкивающимися изображениями, получившую наиболее полное выражение в фильме «Броненосец Потёмкин». Кинематографический язык изображения следующего поколения фильмов – цветного кино – развивал художник, опера-



тор Д. Кардиф. Увлекаясь импрессионизмом, он создавал в кадре впечатления туманов, плавные переходы от одного цветового пятна к другому. Красочные оттенки становились составляющими сюжета, усиливали драматический конфликт, эмоциональную линию кинокартины («Чёрный нарцисс» реж. М. Пауэлл, 1947 г.). Опираясь на живопись и композиционные решения Я. Вермеера, изучая оттенки В. Ван-Гога, применяя локальное освещение караваджистов, то есть используя приёмы изобразительной грамоты и многообразный художественный опыт мастеров кисти, Кардиф превращал фильмы в ожившие полотна. Он первый стал во время съёмок увеличивать скорость плёнки – движения актёров на экране становились замедленными и воспринимались не только в зрительном, но и эмоциональном, и психологическом плане («Красные туфельки» реж. М. Ауэлл, 1948 г.). Он первый, подобно акварелисту У. Тёрнеру, в рамках одного фильма переходил от ахроматического формата к хроматическому, акцентируя кульминацию драматической сцены усиленно ярким цветом и превосходно поставленным светом. Используя фильтры для объектива кинокамеры, тем самым изменяя колорит и чувственность экранного изображения, Кардиф сделал эстетику своих фильмов эпохальной. Работая со многими режиссёрами, он обращал внимание на необходимость интеграции синтетического искусства с мировой художественной культурой.

Перспективы сочетания художественных решений с выразительными средствами экрана видели и делали их реально достижимыми такие кинематографические живописцы, как В. Пудовкин, А. Довженко, С. Параджанов, А. Птушко, С. Бондарчук, А. Митта, С. Говорухин, Л. Сюрваж, М. Рей, Ф. Леже, С. Дали, А. Юнге, А. Хичкок (работал художником в первых своих фильмах), А. Куросава, Д. Шнабель. То есть произведения кинематографа – это логическое продолжение развития художественного творчества, в котором огромный вклад был сделан самими художниками. Благодаря многовековому опыту изобразительного искусства, ставшего платформой для экранного мастерства, путь развития кино спрессован только в одно столетие.

Ссылки на источники

1. Фомичёва Д. Материалы европейского акварельного пейзажа XIX века // Художественный совет. – 2012. – № 1. – С. 19.
2. Художественные музеи мира. Дрезденская галерея. – М.: Комсомольская правда, 2012. – 100 с.
3. Вирильо П. Машина зрения. – СПб.: Наука, 2004. – 140 с.
4. Laperriere M. Antologie du cinema. – Paris, 1946.
5. Паркинсон Д. Кино. – М., 1996. – 162 с.
6. Эпштейн М. Н. Философия тела // Тульчинский Г. Л. Тело свободы. – СПб.: Алетейя, 2006. – С. 17–18.
7. Там же.
8. Там же.

Skorik Elena,

the teacher of Fine Arts of High Qualification GBOU CE № 109, Moscow

skorikcrew@yandex.ru

Skorik Alexander,

production designer, film editor TV, Moscow

skorikcrew@yandex.ru

Contribution of artists in the formation of cinema space

Abstract. This article analyzes the creative activity of artists from different eras, caused the birth and development of the cinema sphere. This study significantly expands our knowledge about the world history of cinematic art, its origins. It will also be of interest to the international cinema and art community for further multi-lateral study of the interaction of art and cinematic cultures.

Keywords: optical devices, graphics titles, art cinema methods aesthetics of the film.

Рекомендовано к публикации:

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»

Утёмовым В. В., кандидатом педагогических наук

