

Художественное отражение архитектурного наследия Минска в современном изобразительном искусстве и игровом кино

В статье посредством компаративного анализа выявляется специфика художественного отражения архитектурного наследия Минска на примере произведений современного изобразительного искусства и игрового кино. На основе произведений художников и графиков, а также отдельных игровых кинолент раскрыта суть выделенных автором типов («идентичного», «интерпретационного», «воображаемого» и «реконструированного») художественного отражения архитектурного наследия столицы Беларуси. Сделан вывод, что в изобразительном искусстве присутствуют все отмеченные типы отражения, с преобладанием «интерпретационного», в то время как в игровом кино есть только «идентичное» и «воображаемое» отражение.

The article reveals the specificity of artistic reflection of architectural heritage of Minsk on the example of works of contemporary fine art and playing movies through comparative analysis. Based on works by artists and graphics, as well as selected playing movies, the essence of types selected by the author («identical», «interpretive», «imaginary» and «reconstructed») of artistic reflection of architectural heritage of the capital of Belarus is revealed. It's concluded that in fine art there are all the marked types, with the prevailing of «interpretive», while in playing movies there are only «identical» and «imaginary» reflection.

Введение. Минск уже на протяжении 100 лет является не только столицей Беларуси (с 1920 до 1922 гг. – ССРБ, с 1922 до 1991 гг. – БССР), но и одним из самых крупных промышленных и культурных центров нашей республики. В связи с таким большим значением города художники, графики, а также режиссеры игрового кино не могли обойти стороной Минск и не запечатлеть – художественно отразить – его в своем творчестве.

Остановимся на историческом промежутке 2010 – 2022 гг. Выбор такого временного отрезка обусловлен тем, что современный период в развитии искусства Беларуси еще недостаточно осмыслен в отечественном искусствоведении. Кроме того, за этот период появился ряд произведений изобразительного и киноискусства, которые еще не были введены в научный оборот. В это время продолжают творить

признанные мастера этих видов искусств, показывая новые грани своего искусства, и одновременно появляются новые имена художников и режиссеров, которые только начинают свой творческий путь (В. В. Гуназа, А. И. Балыш, С. Ю. Пискун и др.). При этом их работы заслуживают пристального внимания не только зрителей, но и исследователей искусства. В творчестве многих художников, а также белорусских и российских кинорежиссеров архитектурное наследие Минска, так или иначе, находит свое художественное отражение.

Актуальность данной статьи определяется тем, что в отечественном искусствоведении до сих пор нет ни одной компаративной работы, раскрывающей художественное отражение Минска в изобразительном искусстве и игровом кинематографе данного периода времени.

Безусловно, существует довольно много публикаций белорусских исследователей (Т. Г. Горанская, В. И. Жук, Н. Г. Стежко и т. д.) по каждому из этих видов искусства, в которых анализируются творчество отдельных художников, графиков, режиссеров и их определенные произведения, посвященные Минску. Однако единые работы, связанные с художественным отображением Минска, отсутствуют.

Цель статьи – выявление специфики художественного отражения архитектурного наследия Минска посредством выделенных типов художественного отражения на примере произведений современного изобразительного искусства и игрового кино.

Основная часть. Основой для теоретического обоснования концепта «художественное отражение» послужили работы В. В. Грецкова [1], Ю. В. Щербатых [2], Т. Д. Павлова [3], М. В. Букарос [4] и др. Суть данного концепта раскрывается в данной статье на примере произведений изобразительного искусства и игровых кинолент.

Обращаясь к художественному отражению архитектурного наследия Минска, прежде всего необходимо определить суть концепта «художественное отражение», фундаментом которого является термин «отражение». По мнению исследователя В. В. Грецкова, теория отражения находит интерпретации в самых различных философских концепциях: материализме, религиозной философии, объективном и субъективном идеализме [1, с. 44]. Исследователь считает, что отражение можно определить как «...свойство материальных систем в процессе взаимодействия воспроизводить посредством своих особенностей особенности других систем» [1, с. 41]. В зависимости от признания наличия связи между объективной реальностью и сознанием он выделяет две исторические парадигмы теории отражения: отражательную и неотражательную. К числу представителей первой парадигмы В. В. Грецов относит такие направления, как материализм, религиозная философия и

объективный идеализм. Ко второй парадигме – представителей субъективизма, а также И. Канта и Э. Гуссерля, которые стоят между этими двумя парадигмами [1, с. 40-41]. Кроме В. В. Грецкова, среди современных исследователей исторического развития теории отражения в философии необходимо отметить К. В. Егорову, Р. Ю. Колобова, М. Л. Минину и др.

В психологии термин «отражение» также нашел широкое толкование. Так, известный психолог Ю. В. Щербатых определяет отражение как «...способность материальных объектов в процессе взаимодействия с другими объектами воспроизводить в своих изменениях некоторые особенности и черты воздействующих на них явлений» [2, с. 10]. Таким образом, дефиниция термина «отражение» в психологии концептуально близка дефиниции этого термина в философии, что неудивительно, поскольку «...именно с освоения категории отражения в ее диалектико-материалистической трактовке и началось развитие советской психологии» [5, с. 132]. Позднее ее перенес в психологию С. Л. Рубинштейн, а затем развивали К. К. Платонов, Б. М. Теплов, Е. Н. Соколов, А. Н. Леонтьев и др. [5, с. 132].

Ряд исследований в эстетике посвящен непосредственно художественному отражению. Например, болгарский ученый Т. Д. Павлов много пишет о нем в искусстве, однако не дает определение. Тем не менее, он пытается определить суть художественного отражения и его предмет. «В художественном отражении... объект определяет содержание образа как со стороны его сущности, так со стороны формы ее проявления. <...> Предметом художественного отражения в искусстве (следствием двусторонней определенности и по отношению к сущности, и по отношению к явлению) могут стать и становятся только те материальные объекты и явления, которые доступны непосредственному восприятию (ощущению) человека» [3, с. 634-635].

Определение термина «художественное отражение» можно найти и в словаре

по эстетике, в котором под ним понимается следующее: «специфическая форма освоения действительности в искусстве» [6, с. 245-246]. В словаре подчеркивается, что в своих произведениях автор не просто копирует реальность, а передает ее, по-своему осмысливая, выражая свои индивидуальные чувства и оценки действительности [6, с. 246].

Еще одно определение художественного отражения предлагает исследователь М. В. Букарос, которая рассматривает его с философской точки зрения. По ее словам, «...художественное отражение – это специфическое познание, которое представляет собой форму и способ социальной активности творчески мыслящей и действующей личности и направлено на изменение и преобразование духовного мира человека» [4, с. 17-18]. Отметим, что данное определение находится на стыке философии, психологии и искусства.

Как показал анализ искусствоведческой литературы, в ней отсутствует определение данного концепта, несмотря на то, что большое количество искусствоведческих работ посвящено художественному отражению различных явлений и объектов действительности. Между тем, оно осуществляется во многих произведениях изобразительного искусства и игрового кино. Для этого художники и режиссеры используют определенные приемы и техники, характерные для конкретного вида искусства.

На основе обобщения понятия «отражение» в философии и психологии, определения сути художественного отражения в статье из словаря по эстетике, в работах Т. Д. Павлова и М. В. Букарос под *художественным отражением* будет пониматься субъективно-объективное воспроизведение художественными средствами материальных объектов в процессе художественного творчества. В зависимости от реалистичности подачи материала, а также приемов и техник, можно выделить несколько типов («идентичное», «интерпретационное», «воображаемое» и «реконструированное») художественно-

го отражения архитектурного наследия, которые можно подробнее рассмотреть на примерах произведений современного изобразительного искусства и игрового кино.

К первому типу художественного отражения архитектурного наследия можно отнести *«идентичное»*, предполагающее практически «фотографическую» точность передачи архитектурных объектов в изобразительном искусстве. К нему можно отнести работы «Зимний Минск» (2010 г.) Г. А. Отчика, «Лошицкая усадьба осенью» (2021 г.) Л. И. Зарубиной, «Детская филармония» (2021 г.) и «Минск. Улица Кирилла и Мефодия» (2022 г.) Ю. И. Корхова и др. Их объединяет точная передача цвета, формы зданий и городского пространства, а также высокая степень детальной проработки в изображении архитектурных особенностей строений. Такие работы являются уникальными документальными свидетельствами вида города в целом и изображенных зданий, в частности.

Ко второму типу художественного отражения – *«интерпретационному»* – можно отнести работы художников, в которых здания отображаются обобщенно, без прорисовки мелких деталей, с измененными цветом и (или) формой. Как показал анализ художественного отражения Минска в изобразительном искусстве, начиная с 2010-х гг., к данному типу можно отнести большинство созданных художниками произведений: «Верхний город» (2014 г.) и «Башни» (2015 г.) С. Ю. Пискун, «Ночная улица» (2010 г.), «Лето в Минске» (2017 г.) и «Старый двор» (2020 г.) В. П. Пешкуна, «Минск. Ратуша, XVII» (2012 г.) и «Минск. Собор святых апостолов Петра и Павла (Екатерининская церковь), 1612» (2013 г.) В. В. Шаркова, «Вокруг Ваньковичей» (2018 г.) А. И. Балыш, «Проспект Победителей. Музей истории Великой Отечественной войны» (2019 г.) В. К. Барабанцева и др.

В качестве третьего типа художественного отражения архитектурного наследия можно назвать *«воображаемое»*. В изо-

бразительном искусстве оно предполагает воображаемый художником вид архитектурного памятника или улиц городов, не дошедших до нашего времени. К такому типу можно отнести работы «Крыши Троицкого предместья. 1975», «Двор Троицкого предместья. 1975» и «Оттепель. Старый Минск. 1974» (все 2011 г.) В. В. Ткачева, «Вид с Троицкой горы на водяные мельницы на реке Свислочь» (2016 г.) В. В. Немцова и др.

В качестве четвертого типа художественного отражения выделим *«реконструированное»*, в котором художественно воссоздаются утраченные ныне памятники архитектуры на основе архивных документов, старых фотографий или открыток. Примерами могут служить работы: «Минск. Верхний город. Старые кварталы Немиги» (2012 г.), «Минск. Мариинский кафедральный собор. XVIII» (2013 г.) В. В. Шаркова, «Мариинский костел в Минске на площади Свободы» и «Старый Минск. Свято-Казанская церковь» (обе 2017 г.) В. В. Зенько, «Менск. Эхо – I», «Менск. Эхо – II» и «Менск. Попытка реинкарнации» (все 2018 г.) Г. С. Ситницы и др.

Что касается художественного отражения архитектурного наследия Минска в игровом кино 2010 – 2022 гг., можно отметить, что в нем встречаются *«идентичное»* и *«воображаемое»* отражение. Рассмотрим их на примере некоторых фильмов, в которых архитектура столицы Беларуси отражается наиболее ярко. Так, к *«идентичному»* отражению можно отнести такие эпизоды фильмов, в которых демонстрируемое в кадре здание по сюжету играет ту же «роль», что и в реальной жизни. Например, в кинокартине «Вот это любовь» (2013 г., режиссер С. Назиров) в разных эпизодах показано здание, где располагаются телеканалы «ОНТ» и «СТВ» (ул. Коммунистическая, 6), бизнес-центр «Александровский пассаж» (проспект Независимости, 117а), а также отель «Виктория» (проспект Победителей, 59). По сюжету киноленты, эти здания играют свои реальные «роли» – те-

леканала «ОНТ», бизнес-центра и гостиницы, соответственно. К этому же типу можно отнести киноленту «Снимать на поражение» (2012 г., режиссер К. Нонг), в которой можно увидеть проспект Независимости, улицы Немига, Козлова и Карла Маркса, Дворец Республики и др. Сюда же отнесем и кинокартину «Невероятное перемещение» (2014 г., режиссер А. А. Анисимов), в которой, по словам Н. Г. Стежко, «...элегантно и с любовью показан Минск... действие происходит именно в Минске, и это делает наш город известным и примечательным» [7, с. 85].

В игровом кино *«воображаемое»* художественное отражение предполагает выдуманные режиссером места для съемок и «роли» зданий. Так, в фильмах часто встречаются эпизоды, которые снимаются в различных локациях какого-то одного места, например, Минска, при этом по сюжету действие происходит совершенно в другом городе, а здания в кадре играют совершенно другие «роли». К примеру, в фильме «Стиляги» (2008 г., режиссер В. П. Тодоровский) «Государственный универсальный магазин» (ГУМ) в Минске сыграл «роль “Коктейль-холла” на московском “Бродвее” 1950-х» [8].

Кроме того, зачастую в кино используются компьютерные технологии для создания вымышленных городов, их видов, отдельных зданий и т. д. Так, иногда при помощи компьютерных средств в одном кадре соединяются архитектурные сооружения из разных городов. К примеру, в фильме «Шпион» (2012 г., режиссер А. В. Андрианов) проспект Независимости упирается в московский Кремль [8], а ряд зданий, расположенных на площади Победы возле Центрального детского парка имени М. Горького, соседствуют в кинокадре с созданным на компьютере зданием, изображающим здание Дворца Советов в Москве, строительство которого не было осуществлено. Также в данном фильме ряд узнаваемых зданий Минска играют совершенно иные «роли». Например, по задумке режиссера в центральном входе здания Суворовского училища рас-

полагается вход в магазин с фруктами. Эти и некоторые другие кадры являются художественным вымыслом создателей киноленты, поэтому данный фильм также можно отнести к «*воображаемому*» отражению.

Заключение. Таким образом, рассмотрев некоторые современные живописные и графические произведения белорусских художников, а также киноленты белорусских и российских режиссеров, можно отметить, что Минск очень часто становится объектом художественного отражения в произведениях изобразительного искусства и игрового кино, поскольку является не только столицей нашей страны, но и главным культурным, политическим и экономическим центром Беларуси. Анализ художественного отражения архитектурного наследия Минска указанного периода показал, что в изобразительном искусстве можно обнаружить «*идентичное*» (практически «фотографическая» точность передачи архитектуры), «*интерпретационное*» (изображение зданий обобщенно, без прорисовки мелких деталей, с измененными цветом и (или) фор-

мой), «*воображаемое*» (воображаемый художником вид архитектурного сооружения, не дошедшего до нашего времени) и «*реконструированное*» (художественное воссоздание утраченных памятников архитектуры на основе архивных документов) отражения, с преобладанием «*интерпретационного*», в то время как в игровом кино присутствуют только «*идентичное*» (когда здание играет ту же «роль», что и в реальной жизни) и «*воображаемое*» (выдуманные режиссером места и «роли» зданий) отражения. Это свидетельствует о том, что и режиссеры, и художники стремятся многогранно отобразить город, используя различные типы художественного отражения. Благодаря таким работам город существует не только в реальной жизни, но и в произведениях художников и режиссеров, которые художественно точно, порой обобщенно, используя воображение, а также архивные документы, запечатлевают для потомков его различные места и архитектурные объекты. В будущем такие картины и фильмы могут стать ценным документальным материалом.

1. Грецков, В. В. Развитие концепции отражения в истории философии и науке / В. В. Грецков // Вестн. Вятск. гос. ун-та. – 2012. – Т. 1, № 1. – С. 40–45.
2. Щербатых, Ю. В. Общая психология / Ю. В. Щербатых. – СПб. : Питер, 2010. – 272 с.
3. Павлов, Т. Ленинская теория отражения и современность / Т. Павлов. – М. : София, 1969. – 726 с.
4. Букарос, М. В. Активность художественного отражения : автореф. дис. ... канд. философ. наук : 09.00.01 / М. В. Букарос. – М., 1983. – 23 с.
5. Ломов, Б. Ф. Методологические и теоретические проблемы психологии / Б. Ф. Ломов. – М. : Наука, 1984. – 444 с.
6. Отражение художественное // Эстетика : Словарь / под общ. ред. А. А. Беляева [и др.]. – М. : Политиздаг, 1989. – С. 245–246.
7. Сцяжко, Н. Р. «Неверагоднае перамяшчэнне» Парацэўльса / Н. Р. Сцяжко // Роднае слова. – 2014. – № 12 (324). – С. 84–85.
8. 25 кинокадров Минска. Где в белорусской столице оживает синематограф [Электронный ресурс] // Планета Беларусь. – Режим доступа: <https://planetabelarus.by/publications/25-kinokadrov-minska-gde-v-beloruskoy-stolitse-ozhivaet-sinematograf/>. – Дата доступа: 27.03.2023.

Статья поступила в редакцию 21.06.2023