

85.37
У 186

+3

D88

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

УДК 791.43.01

Царик
Наталья Анатольевна

**ВИЗУАЛЬНО-ПЛАСТИЧЕСКАЯ ОБРАЗНОСТЬ ФИЛЬМА:
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ И ПРОТАГОНИСТИЧЕСКАЯ
ФУНКЦИИ ХУДОЖНИКА**

Автореферат диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

по специальности 17.00.09 – теория и история искусства

Минск 2007

Работа выполнена на кафедре белорусской и мировой художественной культуры УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Научный руководитель – **Агафонова Н. А.**,
кандидат искусствоведения,
доцент кафедры белорусской и мировой
художественной культуры УО
«Белорусский государственный
университет культуры и искусств»

Официальные оппоненты – **Красинский А. В.**,
доктор искусствоведения, профессор,
главный научный сотрудник отдела кино и
телефильма ГНУ «Институт
искусствоведения, этнографии и фольклора
им. К. Крапивы» НАН Беларуси

Саенкова Л. П.,
кандидат филологических наук, доцент,
заведующий кафедрой литературно-
художественной критики УО «Белорусский
государственный университет»

Оппонирующая организация – УО «Белорусская государственная
академия искусств»

Защита состоится 17 января 2008 г. в 14.00 часов на заседании совета по защите диссертаций Д 09.03.01 в УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств» по адресу: 220007, г. Минск, ул. Рабкоровская, 17, читальный зал библиотеки; e-mail: dguki_IC@tut.by; тел. ученого секретаря 222-83-36.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств».

Автореферат разослан «10» 12 2007 г.

Ученый секретарь
совета по защите диссертаций
кандидат искусствоведения,
доцент

И. А. Смирнова

Результат профессиональной деятельности художника кино является одним из компонентов целостного завершеного кинофильма. Поэтому существует необходимость изучения специфики деятельности художника кино в качестве *стилесоставляющего* фактора создания визуально-пластической образности кинопроизведения.

Вместе с тем необходимо актуализировать иной аспект воздействия художника на визуально-пластическую образность фильма. Речь идет о тех случаях, когда художник является главным действующим лицом кинопроизведения. В данной ситуации творчество художника (героя фильма) приобретает другой характер влияния на поэтику киноленты, становясь *стилеобразующим* фактором создания фильма.

Сопоставительное исследование этих двух аспектов открывает возможность для более глубокого осознания и инновационного осмысления эстетической роли художника при создании визуально-пластической образности кинофильма.

Связь работы с крупными научными программами, темами

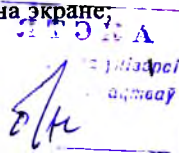
Диссертация выполнена в рамках комплексной научно-исследовательской темы кафедры белорусской и мировой художественной культуры УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств» «Мастацкая культура Беларусі: XX стагоддзе» (утверждена на заседании Совета БГУ культуры 20.02.01 г., протокол № 6); отраслевой программы «Сохранение и развитие культуры Республики Беларусь на период 2006-2010 года» («Культура»).

Цель и задачи исследования

Цель данного исследования – выявить специфику и способы эстетического воздействия художника на создание визуально-пластической образности игрового и документального фильмов.

Достижение цели возможно посредством решения следующих задач:

- дифференцировать *профессиональную* (прямую) и *протагонистическую* (косвенную) функции художника при создании визуально-пластической образности фильма;
- выделить и обосновать наиболее распространенные художественные методы, используемые в игровом кино для создания визуального образа исторической эпохи на экране;
- выявить художественный метод создания визуально-пластической образности фильма, отражающей субъективно-эмоциональный мир его автора – режиссера – на экране;



- эксплицировать стилистические решения игровых фильмов, в которых художник выступает в качестве главного героя кинопроизведения;
- определить и систематизировать художественные методы, используемые при создании документальных фильмов о художниках.

Объектом исследования является визуально-пластическая образность фильма. **Предмет исследования** – профессиональная (прямая) и протагонистическая (косвенная) функции художника в кино. Выбор объекта обусловлен особенностями кинопроцесса, определяющими визуально-пластическую образность фильма как область приложения творческих усилий художника кино, выбор предмета – эстетическим воздействием художника на поэтику кинопроизведения.

Основные положения, выносимые на защиту

1. При создании фильма художник может исполнять как свою прямую, *профессиональную* функцию соавтора произведения (художник-постановщик), так и косвенную, *протагонистическую* (художник-протагонист). При этом в первом случае функция художника-постановщика носит *стилесоставляющий* характер, являясь лишь одним из компонентов целостной структуры кинопроизведения. Во втором, – наоборот, – носит *стилеобразующий* характер, поскольку художник-протагонист, его творчество определяет стилистическое решение фильма.

2. Профессиональная деятельность художника-постановщика в игровом кино по воссозданию на экране визуально-пластического пространства той или иной исторической эпохи регламентируется избранным режиссером художественным методом создания на экране образа эпохи (*реставрации или реконструкции*).

3. Профессиональное участие художника-постановщика в визуально-пластическом решении фильма, отражающего субъективно-эмоциональный мир режиссера, обусловлено использованием *художественного метода конструирования*.

4. Игровой фильм о художнике представляет собой модель «автор (режиссер)/протагонист (художник)». Степень воздействия художника-протагониста, его творчества на структуру кинопроизведения отражается на выборе режиссером художественного метода при создании фильма: *отстранение, имплементация, проецирование, идентификация*.

5. В неигровых (документальных) картинах, в которых художник является протагонистом, сама личность художника-протагониста воздействует на выбор режиссером метода работы над фильмом: *отстранение, абстрагирование, проецирование, идентификация*.

Личный вклад соискателя

Представленная работа является самостоятельно выполненным диссертационным исследованием и содержит обобщенное изложение результатов и научных положений, выдвигаемых для публичной защиты. В данной диссертации соискателем впервые:

- выявляется как прямая, *профессиональная*, функция художника-постановщика игрового фильма, так и косвенная, *протагонистическая*, функция художника-протагониста в игровом и документальном фильме;
- обозначается не только *стилесоставляющий* характер творчества художника-постановщика, но и *стилеобразующий* характер творчества художника-протагониста в визуально-пластической структуре кинопроизведения;
- определяются главные художественные методы, используемые при создании визуально-пластической образности игрового фильма, в котором отражается та или иная историческая эпоха (реставрация и реконструкция);
- выявляется художественный метод конструирования, применяемый при создании визуально-пластической образности игрового фильма, отражающего субъективно-эмоциональный мир режиссера;
- демонстрируется воздействие образной системы произведений художника-протагониста на образную систему как игрового, так и документального фильма;
- определяются основные художественные методы создания игрового (отстранение, проецирование, имплементация, идентификация) и документального (отстранение, абстрагирование, проецирование, идентификация) фильмов, в которых художник выступает в качестве протагониста.

Апробация результатов

Результаты исследования апробировались в качестве докладов на 7 научных конференциях, среди которых 3 – международных, 1 – республиканская, 3 – внутривузовских:

- Международной научной конференции «Стратегии коммуникативного поведения» (Минск, 3-4 мая 2001 г.),
- Международном студенческом научно-образовательном форуме «Европа – 2001» (Минск, 19-20 июня 2001 г.),
- Международной научной конференции «I Нефедовские чтения. Белорусское искусство: история и современность» (Минск, 18-19 февраля 2003 г.),
- Республиканской научно-практической конференции «Проблемы театрального, музыкального и кино- телеискусства в контексте

славянских культур в современном мире» (Минск, ИИЭФ им. К. Крапивы НАН Беларуси, 2005 г.),

- XXIV научно-практической конференции студентов и аспирантов БГУ культуры (1999 г.),
- XXVI научно-практической конференции студентов и аспирантов БГУ культуры (2001 г.),
- научно-практической конференции «Мировая художественная культура как объект исследования и преподавания» (Минск, БГУ культуры, 2002 г.).

Опубликованность результатов

По теме диссертации автором опубликовано 12 работ, среди которых 4 статьи в рецензируемых научных журналах, 4 – в научных сборниках, 4 – материала научных конференций. Общий объем опубликованных работ по теме диссертации составляет 3,6 авторских листа, в рецензируемых научных журналах – 1,5 авторских листа.

Структура и объем диссертации

Диссертация состоит из введения, общей характеристики работы, трех глав, состоящих из семи разделов, заключения, библиографического списка, трех приложений. Полный объем диссертации составляет 160 страниц, из них – 100 страниц основного текста, 12 страниц занимает библиографический список, включающий 183 источника на русском, английском и польском языках, среди которых 12 источников – публикации соискателя, 48 страниц занимают приложения.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Диссертация включает в себя введение, где излагается проблема творческого вклада художника в создание кинопроизведения и обосновывается актуальность данной научной проблемы.

В *Общей характеристике работы* раскрывается актуальность темы исследования, связь работы с крупными научными программами, темами; определяются цель и задачи; перечисляются основные положения, выносимые на защиту; излагается личный вклад соискателя, апробация и опубликованность результатов исследования, структура и объем диссертации.

Первая глава «Художник и кинопроизведение: теоретические аспекты исследования» состоит из трех разделов. В разделе 1.1 «*Аналитический обзор литературы*» рассматриваются источники, связанные с проблемой функций художника в кино (профессиональной и протагонистической), специфики

профессиональной деятельности художника-постановщика; определяются неразрешенные аспекты данной проблемы.

Участие художника в создании фильма в основном рассматривается только по отношению к профессиональной функции художника-постановщика в игровом фильме, которая ограничивается в искусствоведческой литературе, как правило, лишь одним из предъёмочных этапов работы художника-постановщика, – будь то создание эскизов, костюмов или моделирование декораций (работы И. Светловой, Н. Вульфберта, В. Кузнецовой и др.).

Что касается вопроса протагонистической (косвенной) функции художника в фильме, то искусствоведческая литература предлагает изучение опосредованного воздействия художника-протагониста на визуально-пластическую образность фильма преимущественно в сфере документального кино. Относительно игрового кино существует лишь ограниченное число исследований, касающихся проблемы персонажа вообще. Как правило, это обращение к жанровым особенностям биографического фильма (работы Т. Миргородской, Р. Юренева).

Для выявления степени освещенности в литературе интересующей нас проблемы мы посчитали необходимым проанализировать ряд работ, посвященных деятельности художника театра, профессии, наиболее близкой профессии художника кино (монографии и статьи Ю. Лотмана, В. Березкина).

Для изучения основных художественных методов создания визуально-пластической образности фильма нам представляется необходимым рассмотреть и литературу по эстетике, в которой затрагивается понятие «художественный метод»: работы А. Беляева, Ю. Борева, Г.В.Ф. Гегеля.

Таким образом, неразрешенными остаются следующие аспекты исследования проблемы деятельности художника в кино: профессиональная функция художника-постановщика в контексте изучения визуального решения киноленты, протагонистическая функция художника не только в документальном, но и игровом кинопроизведении, основные художественные методы создания визуально-пластической образности фильма.

Методический арсенал исследования обусловлен характером поставленных в нем задач и включает следующий комплекс методов: анализ, синтез, сравнительный, типологический, функциональный. Методология исследования опиралась на интегративный и компаративный подходы.

Диссертационное исследование выполнено автором на основании анализа следующих работ по проблемам киноискусства: «Природа фильма. Реабилитация физической реальности» З. Кракауэра, «Портрет. От наскальных рисунков до звукового фильма», М. Андрониковой, «Фильмы об искусстве в советском кино» М. Колчицкой, «Современное белорусское кино»

А. Красинского.

В разделе 1.2 «Специфика профессиональной деятельности художника кино» деятельность художника кино по формированию визуально-пластической образности фильма рассматривается с точки зрения включенности художника в кинопроцесс, в котором участвует целый коллектив (оператор, сценарист, актер и др.). Работой этого творческого коллектива руководит режиссер-постановщик, автор кинопроизведения. Суть творческой деятельности каждого из участников кинопроцесса состоит в том, чтобы как можно точнее соответствовать концепции режиссера. Поэтому мастерство художника кино – не в суверенном творчестве, а в стремлении к полному, органичному «вживлению» работы художника кино в цельное полотно кинокартины. Результатом усилий творческого коллектива является кинофильм – целостная образная структура, включающая в себя множество составляющих (визуальное, звуковое решение, операторская работа, актерская игра и др.), существующих неразрывно друг от друга. В связи с этим нам хотелось бы изменить привычный ракурс фрагментарного изучения профессиональной деятельности художника кино в создании фильма (эскизы, декорации, костюмы и т.д.) и анализировать ее неотделимо от общей стилистической концепции кинопроизведения.

При изучении профессиональной деятельности художника кино следует также учитывать, что степень участия художника кино в создании фильма зависит от вида кино. В игровом кино работа художника также регламентирована жанром и стилистическим решением кинопроизведения. Важным является и то обстоятельство, что работа художника кино носит процессуальный характер, складываясь из нескольких необходимых этапов: работа над эскизами, экспликациями, раскадровками, затем создание воплощенного в эскизах прототипа пространства в декорациях, костюмах. Работа художника кино так многослойна и многотрудна, что она разветвляется на несколько специализаций: художник-постановщик, художник-декоратор, художник по костюмам, художник по гриму.

Специфика профессиональной деятельности художника кино в данной работе рассмотрена в сопоставлении с деятельностью художника-станковиста, художника-монументалиста и художника театра. Художник-станковист, живописец, скульптор или график создает самостоятельное произведение и самостоятельно осуществляет творческий процесс. Художник-монументалист определяет свою работу не только творческой идеей, но и тем интерьером или экстерьером, в котором будет располагаться произведение, а также более сложной технической стороной исполнения. Деятельность художника театра обусловлена спецификой театрального языка и процессом создания спектакля: он воплощает визуальный образ спектакля в сценографии, размещая ее в

реальном, трехмерном пространстве сцены. Кроме того, деятельность художника сцены, так же, как и деятельность художника кино, является частью творческого процесса во главе с режиссером.

Итак, мы предлагаем структуру характеристики профессиональной деятельности художника кино, исходя из следующих особенностей: включенность в сложносоставной кинопроцесс в творческом коллективе, подчинение изобразительных решений динамичной природе кинематографической образности, регламентированность видом, жанром кинопроизведения, а также стилистическими особенностями режиссуры. Эти очевидные особенности не позволяют четко определить рамки работы художника кино в создании фильма, поэтому многие исследователи ограничиваются изучением лишь предъёмочных этапов (эскизы, декорации и т.д.).

В разделе 1.3 «Профессиональная (прямая) и протагонистическая (косвенная) функции художника в кино» определяются две функции художника в кино: профессиональная и протагонистическая. *Профессиональная (прямая) функция* – это профессиональная деятельность художника по формированию визуально-пластической образности игрового фильма (художник-постановщик). *Протагонистическая (косвенная) функция* – опосредованное воздействие художника, его творчества на стилистическую структуру игрового или документального фильма в том случае, когда художник является главным героем кинопроизведения.

Главная область деятельности художника-постановщика, исполняющего профессиональную функцию, – визуально-пластическая образность фильма – одно из основных слагаемых целостного кинополотна (наряду со звуковым пространством), стилистическое решение которого зависит от режиссерской идеи. Таким образом, профессиональная функция художника кино носит *стилесоставляющий характер*.

Работа художника-постановщика зависит от того, в рамках какого из двух стилистических направлений создается фильм: поэтико-документального или поэтико-театрального. Эти два стилистических направления в игровом кино были заложены на заре кинематографа в творчестве братьев Люмьер и Ж. Мельеса. Первое направление, «люмьеровское», – состоит в фиксации документальной реальности на пленке, а второе, «мельесовское», – в создании игровой, «рукотворной» реальности сценического представления. Авторы, работающие в рамках поэтико-документального стилистического направления, воссоздают атмосферу эпохи, ее дух, ее «тональность». Здесь работа художника-постановщика состоит в ювелирной проработке каждой детали при воплощении конкретной эпохи или современности. Осуществление поэтико-документального направления возможно с помощью двух методов: реставрации и реконструкции.

В случае, если режиссура фильма тяготеет к поэтико-театральному стилистическому направлению, работа художника-постановщика направлена на создание на экране бутафорского мира, не существующего в объективной реальности. Цель такой работы – заявление о субъективном мире автора (режиссера) напрямую посредством трансляции этого мира в игровое открыто условное пространство фильма. Этого можно достичь с помощью метода конструирования.

Кроме профессиональной (прямой) функции художник может выполнять протагонистическую (косвенную) функцию в создании кинопроизведения, то есть являться главным героем фильма – игрового и документального. В данном случае художник-протагонист оказывает хотя и не прямое, но существенное влияние на формирование стилистического строя киноленты. Довольно часто творчество художника-протагониста (стилистические особенности, образный мир) определяет построение визуальной сферы фильма (композиционное, светотеневое, колористическое решение). Таким образом, косвенная функция художника-протагониста приобретает в фильме *стилеобразующий характер*.

Для режиссера, избирающего художника в качестве главного героя кинопроизведения, важнейшей становится личность художника, его творчество. Фильм о художнике предстает как вариант соотношения *«автор/протагонист»*, где определяющей служит степень сближения автора-режиссера и протагониста-художника, взаимовлияния их творческих миров. Процесс сопоставительного анализа кинофильмов позволил выявить ряд художественных методов, с помощью которых создаются игровые и документальные ленты о художниках. Их классификация основывается на степени интегрированности в двуединство модели *«автор/протагонист»*: отстранение, проецирование, идентификация, а также имплементация (для игровых лент) и абстрагирование (для документальных лент).

Вторая глава диссертации *«Художественные методы формирования визуально-пластического пространства игрового фильма»* включает два раздела. Раздел 2.1 *«Методы создания пластического образа исторической эпохи на экране»* посвящен вопросу творческой деятельности художника-постановщика в рамках одного из двух основных художественных методов, избранного режиссером для реализации на экране поэтико-документального стилистического направления: реставрации и реконструкции.

Авторы, тяготеющие к поэтико-документальному стилистическому направлению, стремятся к воссозданию на экране подлинной атмосферы той или иной исторической эпохи. Очевидно, что в данном случае работа художника-постановщика в качестве соавтора режиссера состоит в структурировании внутрикадрового материального мира, в адекватном композиционном, светотеневом, цветовом решении. От художника-постановщика требуется точное

знание художественных стилей, господствовавших в искусстве воссоздаваемой на экране эпохи, их особенностей, а также тщательность в восстановлении предметного мира. Выполнение этой задачи, как правило, осуществляется двумя основными художественными методами, которые мы дифференцируем как *реставрацию и реконструкцию*. И в том, и в другом случае, организуя художественное пространство фильма, художник-постановщик четко следует общей стилиевой концепции – максимальному жизнеподобию.

Однако между двумя художественными методами создания образа исторической эпохи существуют различия. Первый метод, определяемый нами как *реставрация* – это точное, документальное воссоздание действительности. Художники-постановщики в работе опираются на архивные документы, исторические факты, типичность персонажей. Нередко в фильм «вкрапляются» фото- и кинохроники, реальные предметы быта.

Метод реставрации блестяще использован при создании визуально-пластического пространства фильмов художниками-постановщиками: Ю. Пугачом (*«Мой друг Иван Лапшин»*), В. Светозаровым, Г. Кропачевым, М. Герасимовым (*«Хрусталеv, машину!»*), Светозаровым (*«Собачье сердце»*), Д. Эристави (*«Листопад»*), Е. Игнатьевым (*«Свидетель»*), В. Дементьевым (*«Иван Макарович»*), Б. Брош (*«21 грамм»*), Н. Амандсоном (*«Земля изобилия»*).

Другой художественный метод создания образа исторической эпохи на экране, определяемый нами как *реконструкция*, тяготеет не столько к документу, сколько к художественному образу эпохи, запечатленному в соответствующих произведениях искусства, то есть, своего рода, – к вторичной реальности. В таком случае в кинопроизведениях используются уже встречавшиеся в истории литературы, живописи, музыки, народного творчества художественные формы и стили. Это помогает передать в фильме атмосферу эпохи, царившее в ней мироощущение. Воссоздание атмосферы времени и является основной целью художника-постановщика при восстановлении на экране эквивалентного художественного пространства.

Метод реконструкции широко применяется художниками-постановщиками: М. Гарбулья (*«Леопард»*), А. Адабашьяном (*«Неоконченная пьеса для механического пианино»*), В. Дементьевым (*«Знак беды»*, *«Отцы и дети»*), В. Чернышовым (*«Записки юного врача»*), Е. Игнатьевым, А. Верещагиным (*«Чужая вотчина»*), Д. Ферретти (*«Медея»*), М. Раковским, Г. Якутовичем (*«Тени забытых предков»*).

В разделе 2.2 *«Метод конструирования режиссерского (авторского) субъективно-эмоционального мира в кинопроизведении»* рассматриваются особенности деятельности художника-постановщика в рамках художественного метода конструирования, с помощью которого реализуется поэтико-театральное стилистическое направление на киноэкране. Здесь, в отличие от методов

реставрации и реконструкции, не воссоздается объективная действительность, а моделируется, конструируется новая реальность в соответствии с внутренним миром режиссера. В данном случае фильм – это отражение мировоззрения режиссера, его фантазий, идей, снов и т.д. Внутреннее пространство субъективно-эмоционального мира режиссера транслируется в экранное пространство, предопределяя открытую условность последнего.

Художественный метод конструирования привносит в образное пространство фильма средства выразительности театрального искусства: декоративность, орнаментiku, бутафорность, расщепленность, противоречащую цельности действительного мира, «заостренное» колористическое решение, основанное на символике цвета. Эти средства на уровне конкретного фильма могут проявляться с разной степенью интенсивности в зависимости от режиссерской стилистики.

Серия приведенных примеров применения художественного метода конструирования поэтико-театрального мира фильма («Амаркорд» Ф. Феллини – художник-постановщик Д. Донати, «Приключения Буратино» Л. Нечаева – художник-постановщик Л. Ершов и др.) демонстрирует свободу художника-постановщика в своей фантазии. Специфика работы художника-постановщика в данном случае состоит в «сочинении» абсолютно нового пространства, не существующего в реальности. Художник-постановщик выстраивает композицию кадра, создает колористическую партитуру фильма, в которой каждая цветовая «партия» – это выражение авторской мысли, придумывает пластический облик персонажей (костюмы, грим, прически, реквизит), конструирует декорации, бутафорию, создает своеобразную орнаментiku внутрикадрового пространства. Причем в каждом конкретном случае использования метода конструирования авторы находят ряд индивидуальных приемов, лежащих в основе моделирования пространства фильма, будь то подчеркнута условное цветовое решение или какая-то пластическая форма.

Тем не менее, основной задачей художника-постановщика в работе в рамках метода конструирования является как можно более точная передача внутреннего мира режиссера. Не случайно многие режиссеры находят художников-постановщиков, близких им по взглядам, создают творческие тандемы и работают в сотрудничестве не над одной картиной (Ф. Феллини – Д. Донати и П. Герарди).

Третья глава диссертации «Художник как герой кинопроизведения» посвящена анализу игровых и документальных кинопроизведений, в которых художник выполняет протагонистическую (косвенную) функцию, то есть является главным героем фильма. В таком случае функция художника формально обретает опосредованный, а фактически – *стилеобразующий* характер, поскольку образный мир произведений художника, избранного для

воплощения на экране, влияет на визуальную структуру кинопроизведения, и, напротив, режиссер избирает творчество того или иного художника-протагониста, поскольку он близок ему по мировосприятию.

В разделе 3.1 «Художник-протагонист в игровом фильме» рассматриваются основные художественные методы создания игрового фильма, в котором художник выполняет функцию протагониста, – отстранение, имплементация, проецирование и идентификация, – дифференциация которых отражает степень отождествления автора с протагонистом. Картина о художнике строится с опорой на модель «автор (режиссер)/протагонист (художник)», которая всегда отражает открытое или подспудное взаимовлияние двух составляющих – автора (режиссера) и протагониста (художника).

Метод *отстранения* предполагает наименьшее «соприкосновение» личности автора и личности героя. Режиссер отказывается от анализа и оценки творчества художника-протагониста. Этот художественный метод применяется в жанре биографического фильма, когда автор желает представить наиболее объективный рассказ о художнике (Л. Осыка «Этюды о Врубеле»).

Художественный метод *имплементации* предполагает возможность включения творческого наследия художника в кинопроизведение, а также «вживание» стилистических особенностей творчества художника-протагониста в структуру кинофильма. При этом наиболее интересным в данном методе представляется «вживание» отдельного произведения изобразительного искусства в динамичный кинокадр, построение главных мизанкадров как «копий» живописных полотен. Таким образом, соприкасаются личность автора и протагониста (П. Узббер «Девушка с жемчужной сережкой», Й. Стеллинг «Рембрандт, сделано в 1669 году», Д. Джармен «Караваджо»).

Метод *проецирования* дает возможность личности автора зеркально отразиться в личности главного героя. Здесь наблюдаются точки соприкосновения индивидуальностей режиссера и художника-протагониста и их образных миров (фильм А. Тарковского «Страсти по Андрею»).

Метод *идентификации* предполагает максимальное эстетическое отождествление режиссера с личностью художника-протагониста. В фильмах, снятых с помощью этого метода, повествование ведется от лица главного героя. Это дает возможность зрителю взглянуть на мир сквозь призму мироощущения художника-протагониста, поскольку, благодаря используемому методу, индивидуальность персонажа в фильме становится доминирующей (З. Хусарик «Чонтвари», «Гойя в Бордо» К. Сауры).

Раздел 3.2 «Документальный фильм-портрет о художнике» посвящен выявлению и классификации художественных методов создания документальных лент о художнике. В отличие от игрового фильма, в котором протагонист – это образ художника, в формировании которого участвует

множество компонентов (творческий стиль художника, его произведения, концепция режиссера, деятельность огромного творческого коллектива, в том числе и художника-постановщика), в документальной ленте в данной модели протагонист – сам художник. В игровом кино образ художника появляется в исполнении актера, а в документальном кино на экране предстает, как правило, непосредственно личность художника. В центре сюжетосложения документального фильма о художнике может находиться, во-первых, сама личность героя, во-вторых, – произведения художника и их стилистические особенности, с помощью изучения которых исследуется его внутренний мир.

В обоих случаях слагаемые конфигурации «автор/протагонист» находятся в постоянном взаимодействии, уступая друг другу доминирующее положение, отдаляясь или сближаясь. В зависимости от того, насколько они схожи, режиссером-документалистом определяется художественный метод для создания фильма о художнике и, соответственно, – арсенал выразительных средств, используемых для воплощения на экране образного мира главного героя.

Метод отстранения – кинорассказ о художнике, представление его мира, его окружения. Как правило, этот художественный метод используется в так называемых «парадных портретах» – лентах, снимаемых по поводу юбилея художника или открытия выставки. Этому методу свойственна объективность, точность, введение персонажей-посредников. Цель, заключающаяся в точном изложении фактов творческой биографии художника, делает «отстраненными» друг от друга позиции режиссера и его героя. При этом доминирующим звеном модели «автор/протагонист» является образ протагониста («Художник Л. Щемелев» Ю. Марухина, «Легенда конца века» А. Жобера и др.).

Метод абстрагирования также предполагает определенную удаленность режиссера от главного героя. Но в данном случае позиция режиссера активно доминирует, а творчество художника является отправной точкой для создания кинематографического произведения, в котором излагаются, прежде всего, режиссерские идеи, осуществляется поиск новых кинематографических решений. Образный мир художника-протагониста может быть использован как средство для изложения исторических сведений, для воплощения мысленного образа, к которому автора привели размышления о произведениях мастера («За вратами забытых мелодий» С. Гайдука, «В Лувре с мастерами» Р. Копана, «Крест надежды» В. Шевелевича и др.).

Документалисты используют также *художественный метод проецирования*, предполагающий соотношение, сопоставление миропонимания режиссера и главного героя. В данном случае ни одна из составляющих модели «автор/протагонист» не доминирует, личности режиссера и художника взаимоотражаются. Режиссер расставляет такие акценты в творчестве

художника, которые помогают приоткрыть и основы собственного творчества режиссера («Дерево за окном» М. Яжжена).

При использовании *метода идентификации* фигура главного героя становится доминирующей, автор «растворяется», уходит за кадр. Киноповествование ведется как бы от лица главного героя, и зритель попадает в тот мир, которым живет художник-протагонист. Визуальный ряд фильма строится в соответствии с мироощущением художника, наполняется образами его полотен. Творчество героя в фильме настолько фактурно, что создается впечатление полного слияния, идентификации режиссера с художником-протагонистом («Пауза» А. Карпова, «Осталась душа его здесь» Ю. Горулера, «Иллюзия реальности. Впечатление равновесия» С. Агеенко и др.).

Анализ игровых и документальных лент о художнике показал, что авторы-режиссеры изучают творчество главного героя, в той или иной степени соотнося его образный мир со своим и применяя художественные методы отстранения, проецирования или идентификации. Однако, если в игровом кино взгляд режиссера направлен из современности в прошлое, то в документальном кино режиссер и протагонист – зачастую современники. Режиссеру игрового кино эта временная дистанция дает возможность художественного осмысления творчества героя, документалисту же – непосредственное общение с художником и его миром. Поэтому существуют также специфические художественные методы создания визуально-пластической образности фильма. В игровом кино – это метод имплементации, в документальном – метод абстрагирования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основные научные результаты

1. В кино художник может выполнять как профессиональную (прямую) функцию, так и протагонистическую (косвенную). Профессиональная функция включает профессиональную деятельность художника-постановщика по формированию пластического образа игрового фильма (декорации, реквизит, костюм, цветовая гамма, композиционное построение кадра, его светотеневое решение). В этом случае работа художника-постановщика, как правило, носит *стилесоставляющий* характер.

Протагонистическая функция художника в кино предполагает его косвенное участие в создании фильма. Однако, становясь героем ленты, он оказывает *стилеобразующее* воздействие на кинопроизведение. Внутренний мир его личности, картины, особенности живописного языка являются эстетической опорой при создании кинополотна, особенно его визуально-пластической

образности [9; 12].

2. При воссоздании на экране атмосферы, «тональности» той или иной исторической эпохи авторы опираются на фотографическую природу кино и соответствующие приемы фиксации реальности, работая в рамках поэтико-документального стилистического направления. Это достигается с помощью *художественных методов реставрации и реконструкции*.

Метод реставрации предполагает восстановление эстетической картины эпохи с документальной точностью. Работа художника-постановщика здесь состоит в кропотливом воссоздании реалий конкретного исторического времени с помощью скрупулезного отбора предметов материального мира, фотографий, хроники. Кроме того, художник-постановщик должен найти соответствующее композиционное, тональное и колористическое решение кадров и фильма в целом (Ю. Пугач «Мой друг Иван Лапшин», Е. Игнатъев «Свидетель», В. Дементьев «Иван Макрович»).

Метод реконструкции – это работа художника-постановщика с «вторичной» реальностью. В таком случае исходным становится не документ, а образы времени, запечатленные в произведениях искусства. Здесь кинообраз перекликается с литературными, живописными, музыкальными, фольклорными традициями, стилями эпохи, избранной для воплощения на экране. В данном случае художник-постановщик, опираясь на собственные знания о пластическом образе эпохи, создает в своих эскизах ее визуальный эквивалент для будущего фильма. Областью деятельности становится сам «дух» восстанавливаемой эпохи: пластический образ персонажей, цветовая партитура фильма и т.д. (М. Гарбульа «Леопард», В. Дементьев «Отцы и дети», Д. Ферретти «Медяя») [3; 8; 10; 12].

3. В истории кинематографа существует ряд кинокартин, в которых отражается субъективно-эмоциональный мир режиссера. Эти фильмы создаются в рамках поэтико-театрального стилистического направления, тяготеющего к максимальной условности и предполагающего создание «искусственной» реальности в кинопространстве. Реализация визуально-пластического эквивалента внутреннего мира режиссера (его фантазий, ощущений, идей и т.д.) достигается художником-постановщиком с помощью *художественного метода конструирования*. Задача художника-постановщика в данном случае – постараться найти как можно более адекватные способы передачи субъективно-эмоционального мира режиссера посредством формирования предметно-бутафорской среды, архитектоники внутрикадрового пространства, символического колористического решения, светотеневой партитуры фильма (Д. Донати «Амаркорд», Л. Кусакова «Обыкновенное чудо», И. Топилин «Про Красную Шапочку») [3; 8; 9].

4. Фильм, в котором художник выполняет протагонистическую функцию, являет собой произведение, выстроенное на принципах взаимодействия «автор

(режиссер)/протагонист (художник)». В случае игрового кино протагонист – это образ художника, созданный актером на основе изучения творческим коллективом во главе с режиссером произведений, стиля художника и т. д. В зависимости от степени взаимоотождествления двух составляющих данной модели можно определить главные художественные методы создания игрового кинопроизведения о художнике:

- *отстранение* – метод, применяемый для представления объективного рассказа о герое и предполагающий наименьшее «соприкосновение» личности автора и личности художника (Л. Осыка «Этюды о Врубеле»);

- *имплементация* – метод, предполагающий построение семантически главных мизанкадров как «копий» живописного полотна художника-протагониста (Д. Джармен «Караваджо», Й. Стеллинг «Рембрандт, создано в 1669 году»);

- *проецирование* – метод, предполагающий взаимоотражение индивидуальностей режиссера и художника и их образных миров (А. Тарковский «Страсти по Андрею»);

- *идентификация* – метод, предлагающий зрителю возможность взглянуть на мир сквозь призму мироощущения художника, поскольку здесь происходит отождествление позиции режиссера с личностью представленного мастера (З. Хусарик «Чонтвари») [5; 6; 11].

5. Документальный фильм о художнике также строится на принципах взаимодействия составляющих модели «автор (режиссер)/протагонист (художник)», но в данном случае протагонист – это непосредственно личность художника, который сам предстает на экране. Для режиссеров документальных лент личность портретируемого художника, его образный мир становятся определяющим при выборе одного из художественных методов работы над фильмом:

- *отстранение* – метод, используемый в так называемых «парадных портретах», лентах, снимаемых по поводу юбилея художника или открытия выставки. Он тяготеет к точному изложению фактов творческой биографии художника (Ю. Марухин «Художник Л. Щемелев», К. Эванс «Взгляд на живопись»);

- *абстрагирование* – метод, предполагающий использование творческой биографии художника в качестве отправной точки для создания кинематографического произведения, изложения режиссерской идеи (А. Суханова «Таинство времени», С. Гайдук «За вратами забытых мелодий»);

- *проецирование* – метод, применяемый при сопоставлении миропонимания автора и протагониста (М. Якжен «Дерево за окном»);

- *идентификация* – метод, предполагающий слияние личности

режиссера и героя фильма посредством повествования от лица героя (А. Карпов «Пауза», Н. Горкунова «Мое начало») [1; 2; 7].

Рекомендации по практическому использованию результатов

Положения и выводы представленного исследования, классификация художественных методов создания визуально-пластического решения кинофильма могут быть использованы при создании искусствоведческих и киноведческих работ, учебно-методических пособий, касающихся как теории, так и практики кино.

Аналитический материал диссертации может быть использован в учебном процессе: при подготовке общих и специальных курсов по теории и истории кино, по культурологии, по композиции, по цветоведению в таких учебных заведениях, как БГУ культуры и искусств, БГАИ, МХУ при БГАИ и др. Экономическая значимость исследования состоит в возможности повышения уровня как искусствоведческого, так и художественного образования студентов и учащихся соответствующих учебных заведений, о чем свидетельствуют 4 акта внедрения.

Данная диссертация может стать исходным материалом для дальнейших исследований в области визуально-пластических решений в кинематографе, а также для более широкого изучения творческой деятельности художника в кино в разных видах киноискусства (например, профессиональная функция художника при создании анимационного фильма). Кроме того, в истории кинематографа существует ряд кинолент, авторами которых являются художники. Этот пласт киноистории может стать материалом для дальнейшего исследования.

СПИСОК ПУБЛИКАЦИЙ СОИСКАТЕЛЯ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ

Статьи в научных рецензируемых журналах и сборниках

1. Царик, Н.А. Основные тенденции в искусстве кинопортрета : документальный фильм о художнике / Н.А. Царик // Маст. адукацыя і культура. – 2003. – № 4. – С. 35–42.
2. Царык, Н.А. Беларускі дакументальны кінематограф : фільм пра мастака / Н.А. Царык // Мастацтва. – 2003. – № 7. – С. 30–32.
3. Царык Н.А. Метады стварэння мастацкай прасторы фільма / Н.А. Царык // Вестн. молодеж. науч. о-ва. – 2003. – Спец. вып.: Культура Беларуси в XXI веке. – С. 39–40.
4. Царик, Н.А. Художник-постановщик и кинопроизведение : методы визуально-пластического воссоздания эпохи на экране / Н.А. Царик // Вісн. Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. – 2006. – № 10. – С. 113–119.

Статьи в научных сборниках

5. Царик, Н.А. Авторский кинематограф : образ художника в фильме / Н.А. Царик // Альманах : запіскі Беларус. дзярж. акад. мастацтваў. – 2004. – № 4. – С. 57–64.
6. Царик, Н.А. Трактовка образа художника в авторском кинематографе / Н.А. Царик // Панарама мастацтва ў дыяпазоне сучасных даследаванняў : зб. навук. арт. / Беларус. дзярж. ун-т культуры; рэдкал. : В.П. Пракапцова (адк. рэд.) [і інш.]. – Мінск, 2004. – С. 144–147.
7. Царик, Н.А. Белорусский документальный фильм о художнике : к проблеме творческого метода // Пытанні мастацтвазнаўства, этналогіі і фалькларыстыкі : праблемы тэатральнага, музычнага і кінаэлемастацтва ў кантэксце славянскіх культур у сучасным свеце : у 2 ч. / Інстытут мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору імя К. Крапівы НАН Беларусі; навук. рэд. А. І. Лакотка. – Мінск, 2006–2007. – Ч. 2. – 2007. – С. 209–214.
8. Царик Н.А. Методы визуально-пластического воссоздания исторической эпохи на экране // Пытанні мастацтвазнаўства, этналогіі і фалькларыстыкі / Інстытут мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору імя К. Крапівы НАН Беларусі; навук. рэд. А. І. Лакотка. – Мінск, 2007. – Выпуск 2. – С.289–294.

Материалы научных конференций

9. Царик, Н.А. Ресурсы художника : цвет как средство коммуникации в кинопроизведении / Н.А. Царик // Стратегии коммуникативного поведения : материалы докл. Междунар. науч. конф., Минск, 3–4 мая 2001 г. : в 3 ч. / Мин.

гос. лингв. ун-т; сост.: Д.Г. Богушевич [и др.]. – Минск, 2001. – Ч. 1. – С. 107–110.

10. Царик, Н.А. Визуальное решение фильма : эволюции художественных подходов / Н.А. Царик // Европа-2001 : тез. докл. Междунар. студ. науч.-образоват. форума, Минск, 19–20 июня 2001 г. / Европ. гуманитар. ун-т; сост. С.Д. Курочкина. – Минск, 2002. – С. 125–127.

11. Царык, Н.А. Асоба мастака ў кінатворы / Н.А. Царык; Беларус. дзярж. ун-т. культуры. – Мінск, 2003. – 6 с. – Дзп. у БелІСА 25. 04. 2003г., № Д 200329 // Навуковыя і творчыя пошукі моладзі ў пачатку ХХІ стагоддзя: дакл. прачыт. на ХХVI канф. студ. і аспірантаў Бел. дзярж. ун-та культуры, Мінск, 22 крас. 2001г. – 2003. – С. 178–183.

12. Царик, Н.А. Соавторство художника в создании кинопроизведения / Н.А. Царик // Беларуская мастацтва : гісторыя і сучаснасць : I-я Няфёдаўскія чытанні : зб. матэрыялаў Міжнар. навук.-творч. канф., Мінск, 18–19 лют. 2003 г. / Беларус. дзярж. акад. мастацтваў; рэдкал.: Р.Б. Смольскі [і інш.]. – Мінск, 2004. – С. 302–305.

РЕЗЮМЕ

Царик Наталья Анатольевна

Визуально-пластическая образность фильма: профессиональная и протагонистическая функции художника

Ключевые слова: визуально-пластическое пространство фильма, художник-постановщик, художественный метод, поэтико-документальное стилистическое направление, поэтико-театральное стилистическое направление, эскиз, режиссер, профессиональная функция, протагонистическая функция.

Цель работы – выявить специфику и способы эстетического воздействия художника на создание визуально-пластической образности игрового и документального фильмов.

Методы исследования: анализ, синтез, сравнительный, типологический, функциональный.

Научные результаты и новизна работы состоит в том, что автором впервые предлагается: выявление не только профессиональной (прямой), но и протагонистической (косвенной) функций художника в кино; ракурс изучения профессиональной деятельности художника в контексте коллективного создания целостного экранного образа; определение главных художественных методов формирования визуально-пластического пространства игрового фильма; определение художественных методов создания игрового и документального фильма о художнике.

Рекомендации по использованию полученных результатов

Выводы и положения представленного исследования могут быть использованы при создании искусствоведческих работ, учебно-методических пособий, касающихся как теории, так и практики кино; при подготовке общих и специальных курсов по теории и истории искусства, о чем свидетельствуют 4 акта внедрения.

Область применения: искусствоведение (кино, театр и изобразительное искусство), культурология (художественная культура), цветоведение.

РЭЗІЮМЭ

Царык Наталля Анатольеўна Візуальна-пластычная вобразнасць фільма: прафесійная і пратаганістычная функцыі мастака

Ключавыя словы: візуальна-пластычная прастора фільма, мастак-пастаноўшчык, мастацкі метадаў, паэтыка-дакументальны стылістычны напрамак, паэтыка-тэатральны стылістычны напрамак, эскіз, рэжысёр, прафесійная функцыя, пратаганістычная функцыя.

Мэта працы – выявіць спецыфіку і спосабы эстэтычнага ўздзеяння мастака на візуальна-пластычную вобразнасць фільма.

Метады даследавання: аналіз, сінтэз, параўнаўчы, тыпалагічны, функцыянальны.

Навуковыя вынікі і навізна работы заключаецца ў тым, што аўтарам упершыню прапануецца: выяўленне не толькі прафесійнай (прамой), але і пратаганістычнай (ўскоснай) функцыі мастака ў кіно; ракурс вывучэння прафесійнай дзейнасці мастака ў кантэксце калектыўнага стварэння цэласнага экраннага вобраза: азначэнне галоўных мастацкіх метадаў фарміравання візуальна-пластычнай прасторы ігравога фільма; азначэнне мастацкіх метадаў стварэння ігравога і дакументальнага фільма пра мастака.

Рэкамендацыі па выкарыстанню набытых вынікаў

Вынікі і палажэнні дадзенага даследавання могуць быць выкарыстаны пры стварэнні мастацтвазнаўчых работ, вучэбна-метадычных дапаможнікаў, якія тычацца тэорыі і практыкі кіно; пры падрыхтоўцы агульных і спецыяльных курсаў па тэорыі і гісторыі мастацтва, аб чым сведчаць 4 акты ўкаранення.

Галіна выкарыстання: мастацтвазнаўства (кіно, тэатр і выяўленчае мастацтва), культуралогія (мастацкая культура), колеразнаўства.

SUMMARY

Tsarik Nataliya Anatolievna Visual-plastic Mode of a Film: Professional And Protagonistic Functions of an Artist

Key Words: visual-plastic space of a film, artist-director, poetry-documentary stylistic direction, poetry-theatrical stylistic direction, art method, sketch, filmdirector, professional function, protagonistic function.

The Aim of the Work is to reveal a specific and ways of aesthetic influence of an artist for a visual-plastic mode of a film.

Methods of the Research are analysis, synthesis, comparative, typological and functional.

Scientific Results and Innovation of the Work is in the fact that the author for the first time offered: discovery of not only the professional (direct), but also protagonistic (indirect) function of the artist in a film; point of view on the study of the artist's activity in context of the collective making the holistic screen image; definition of the main art methods of making of feature film's visual-plastic space; definition of the art methods of making of feature and documentary film about an artist.

Recommendations to Use of the Received Results

The conclusions and positions of the presented research can be used when making of the theoretical artwork, methodical textbooks, touching as theory as practice; when preparing general and special courses on art theory and history (4 acts of inculcation testifies about this).

The Fields of Application: fine art (cinema, theatre, painting), culturology (artistic culture) and theory of colour.

Научное издание

Царик Наталья Анатольевна

**ВИЗУАЛЬНО-ПЛАСТИЧЕСКАЯ ОБРАЗНОСТЬ ФИЛЬМА:
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ И ПРОТАГОНИСТИЧЕСКАЯ
ФУНКЦИИ ХУДОЖНИКА**

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Подписано в печать 19.11.2007 г. Формат 60x84 1/16.
Бумага писчая №1. Усл. печ. л. 1,29. Уч.-изд. Л: 1,21.
Заказ № 391. Тираж 60 экз.

**Ризограф УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»
220007, г. Минск, ул. Рабковская, 17**
