

2011/2 (4)

Содержание

Теоретическая культурология

Межеев В.М.

Размышления о культуре и культурологии: культурология в контексте современного гуманитарного знания (Статья 3)

Глостанова М.В.

Карибская транскультурная философия в контексте диалога культур

Историческая культурология

Шулепова Э.А.

Культурная среда исторического города: методология изучения и трансляция

Флиер А.Я.

Историческая культурология как область знания

Вишленкова Е.А.

Темпоральность и восприятие времени в российском университете XIX века (Часть 2)

Прикладная культурология

Астафьева О.Н.

Культурная политика: теоретическое понятие и управленческая деятельность (Лекции 6–8)

Соколов А.В.

Три лика информационного общества

УДК 008:061.2/.3

*Ильшев П.В.***Особенности изобразительного моделирования кинематографического пространства в фильмах Акиры Куросавы**

Аннотация. Анализируется проблема художественного образа в кинопространстве на примере фильмов Акиры Куросавы и его приемов моделирования мира визуальными средствами. Выступая, фактически, и как режиссер, и как художник, он использовал различные формы и методы изобразительных решений. Японские художники стали осваивать технические возможности передачи пространства, объема и моделировки форм только в начале XX в., приблизительно в это же время режиссер отрыл для себя аналогичные возможности в кино. Изучение цветных эскизов к фильмам показывает, что Куросава первоначально создавал изобразительные образы, которые затем формировали кинопространство его фильмов. Цель режиссера заключалась в точном воплощении этих образов, поэтому исследование данных приемов в эпоху новых кинотехнологий приобретает особую актуальность.

Ключевые слова: кинематографическое пространство, изобразительное моделирование, кинодекорационная среда, художественное решение, натурные и павильонные декорации, кинопроект, изобразительный ряд, изобразительный образ, фактура

Творчество Акиры Куросавы и его особенные подходы к работе над кинофильмами всегда привлекали внимание исследователей творчества японского мастера. Загадку художественного стиля режиссера продолжают изучать в различных аспектах, тем более что его фильмы не просты для понимания. Хотелось бы остановиться подробнее именно на изобразительном подходе Куросавы в работе над фильмами. Мне приходится обращаться к его творчеству и особенностям построения кинодекорационного пространства его фильмов при проведении занятий во ВГИК, в рамках программы «Кинодекорационная технология». Для изучения были использованы фильмы «Расёмон», «Семь самураев», «Додескадэн», «Ран», «Кагемуся» и «Сны».

Рассмотрим некоторые аспекты, связанные с подходом японского мастера к изобразительному решению фильма с точки зрения

Гуманитарные исследования

Аванесова Г.А.

Исследование феноменов народа и народной культуры в гуманитарной мысли Запада и России (Часть 1)

Ильшев П.В.

Особенности изобразительного моделирования кинематографического пространства в фильмах Акиры Куросавы

Штейнер Е.С.

«Гений дзюдо» – Куросава начинается

Малая культурологическая энциклопедия

Власенко В.В.

Философско-педагогические идеи М.С. Кагана

Шестаков В.П.

Изобразительное искусство

Юбилейные даты

К 80-летию Елены Ефимовны Кузьминой

Плоских В.М.

В поисках древних путей ариев

Поляков Т.П.

Белый пароход

К 65-летию Кирилла Эмильевича Разлогова

Хренов Н.А.

Кирилл Разлогов – человек глобальной культуры

Рецензии

Кузнецова Т.Ф.

Культурологический поиск: от фундаментального к прикладному: рецензия на книгу: «Культурология: фундаментальные основания прикладных исследований» (М.: Смысл, 2010. 640 с.)

художника кино. Режиссерское решение Куросавы часто зависит от изобразительного, и меня как художника это заинтересовало. Разрабатывая данную тему, я использую ряд понятий, которые представляются существенными. В работах по исследованию эстетики кино термин «кинематографическое пространство» появляется в 1930-е гг., когда на чешском языке была опубликована статья чешского киноведа Яна Мукаржовского «К вопросу об эстетике кино» (1933). В 1966 г. вышла книга этого же автора «*Studi z estetiky*». В этих работах он исследовал кинематографическое пространство и иллюзорное пространство в живописи. Мукаржовский сделал вывод, что кино имеет в своем распоряжении особые формы пространства, недоступные другим видам искусства, а само кинематографическое пространство на протяжении фильма может меняться.

Термин «кинопространство» («кинематографического пространства») в отечественном искусствознании одним из первых в 1970-е гг. применил Ю.Лотман [1], и в 1994 г. именно он стал составителем книги статей Я.Мукаржовского «Исследования по эстетике и теории искусства» [2]. Как отмечал Ю.Лотман, кинематограф моделирует мир, к важнейшим характеристикам которого принадлежит пространство и время. И отношение пространственно-временной характеристики объекта к пространственно-временной природе модели во многом определяет сущность последней. При этом создание художественной модели является главной творческой целью киноленты.

Позднее понятие «пространство в кино» (что соответствует по смыслу понятию «кинематографическое пространство») было исследовано В. Богомоловым, который отмечал, что эффект кадра строится на выявлении взаимосвязи между всеми пространственными формами реальности и плоским, ограниченным с четырех сторон пространством экрана.

В целом, характеризуя термин «кинематографическое пространство», стоит отметить, что это понятие является довольно абстрактным, исследуется в предметной области как отражение наших представлений о нем. (Оно воспринимается чувственным аппаратом отражения человека, прежде всего, глазами.) Считается, что кинематографическое пространство включает в себя следующие составляющие:

- реально существующее трехмерное пространство (которое также называют предкамерным пространством), где осуществляется игра актеров; иными словами, это съемочная площадка, предметная среда фильма; если строится декорация, то она является естественным его ограничением;
- изображенное пространство, которое фактически было зафиксировано на пленке или цифровом носителе и которое проецируется на киноэкран;
- воспринимаемое зрителем пространство, которое складывается на основе личного, субъективного восприятия.

Если два первых компонента кинопространства имеют некоторые объективные характеристики, то его третья составляющая – воспринимаемое зрителем (или отображаемое в сознании) пространство – рассматривается как особая пространственно-временная структура («воспринимаемый предмет особого рода» или «нечто допустимое»). Так как его невозможно научно измерить и зафиксировать и поскольку оно связано с чувственным отражением действительности и создается, можно сказать, в мозгу человека, его изучение требует применения специального логического исследования.

Понятие «кинематографическое пространство» («кинопространство») в последнее время понимается по-разному, например, трактуется как территориальное пространство, где идет просмотр кинофильмов. Еще одна трактовка термина – своеобразное виртуальное пространство, объединяющее несколько особых киноцентров (кино или телестудий) для работы над каким-то общим кинопроектом.

Изобразительное моделирование кинематографического пространства

Под изобразительным моделированием понимается художественная организация кинопространства, в котором развивается сюжет фильма. Для того чтобы полнее выразить содержание фильма, необходимо создать особую среду, где главными, конечно, являются актеры. И вот эту среду можно назвать изобразительным кинематографическим пространством.

Под понятием «моделирование кинематографического пространства» можно понимать способ построения оптимального кинопространства, которое будет зафиксировано таким образом, чтобы, воспринимаемое зрителем, оно максимально соответствовало первоначальному замыслу постановщиков фильма. Другими словами, «моделирование» – это своеобразный способ выражения изобразительного представления о будущем фильме.

Особенности изобразительного стиля А. Куросавы

Режиссерский стиль Акиры Куросавы характеризуется особым «выстраиванием» кинематографического пространства фильма, чему предшествует проработанное изобразительное решение. Анализируя художественные приемы японского мастера, рассматривая его систему художественных координат, приходишь к выводу, что его фильмы оказывают сильное воздействие – не только благодаря режиссуре, сюжету, актерам, аспектам философии, психологии, но и именно своеобразному кинематографическому пространству, решенному с помощью изобразительных возможностей и средств.

Одну из ключевых ролей для его создания в фильме играет

киносреда с особой атмосферой, которую создает визуальный ряд и, в частности, декорации. Известно, что режиссер особенно тщательно подходил к проработке и созданию декораций в своих фильмах, был привержен им даже тогда, когда уже начался век компьютерных спецэффектов. Например, при съемках фильма «Ран» Куросава особо подчеркивал, что «качество декораций определяет качество игры актеров; в исторически точных декорациях актеры двигаются естественно, не задумываясь над тем, куда идти».

Рассмотрим отдельные фильмы. В киноленте «Расёмон» режиссер кладет в основу изобразительного решения полуразрушенные ворота буддийского храма (декорационная достройка на натуре), указывающие на наличие самого храма, который не показан. Будучи несколько раз в Японии, я видел старые буддийские ворота. Мне удалось нарисовать, к примеру, ворота «Мейдзи дзингу» (кстати, именно здесь проходила свадебная церемония у Куросавы). Надо отметить, что ворота буддийского храма – это довольно большое архитектурное сооружение, можно сказать, целое здание, в них можно укрыться от непогоды. Не показывая других сооружений храма, режиссер как бы заставляет зрителя «домыслить», представит, что где-то рядом находится и основное здание храма, и прилегающие к нему постройки. В этом фильме Куросава, как известно, дает несколько разных интерпретаций одного произошедшего события, тем самым он пробует смоделировать (не показывая на экране) различные ситуации происшедшего с героями. Данный прием впоследствии неоднократно использовался в кинематографе, особенно в американском кино.

В фильме «Семь самураев», получившем заслуженное мировое признание, режиссер с помощью художника строит несколько декораций, как натуральных, так и павильонных. Основная, «ударная» декорация – это выстроенная старая деревня, в которой разворачиваются самые драматические события. Для киноленты также была построена декорация крутящегося колеса водяной мельницы, которую впоследствии Куросава использовал в фильме «Сны» (новелла «Деревня»). Отметим, что тема мельницы кроме, помимо создания исторической атмосферы, имеет и метафорический смысл. Сюжет фильма «Семь самураев» имеет реальную основу (говорят, что Куросава случайно «набрел» на эту историю), он повествует об эпохе XVI в., которая была тяжелым временем для Японии: страну раздирали и изматывали междоусобные войны. Главный самурай («ронин») имеет реальный прототип, это – легендарный Хидецуна, который изменил свое имя на Нобуцуна и основал школу «кэн-дзюцу». Школа вошла в историю боевых искусств под названием «Синкагэ-рю» («Новая теневая школа») и является одной из древнейших японских школ фехтования мечом (основана в середине XVI в.). Известен случай, произошедший с Нобуцуной и воспроизведенный Куросавой. Окруженный в сарае разбойник взял в заложники ребенка и приставил к его горлу нож. Нобуцуна

переоделся монахом и использовал тонко рассчитанный прием. Приблизившись, он кинул разбойнику два рисовых шарика в расчете на то, что тот голоден. И когда разбойник протянул руки за ними, выпустив ребенка и нож, мгновенно бросился на него и скрутил его, можно сказать, голыми руками. При решении этой сцены Куросава не показывает ни преступника, ни его захвата; мы ощущаем только зловещую темноту, таящую опасность. Подключается воображение зрителя, который по-своему представляет пространство этого сарая и страшного преступника. Так режиссер как бы подключает, заставляет работать то, воспринимаемое, воображаемое невидимое кинематографическое пространство, о котором говорилось выше. В этом фильме Куросава новаторски для своего времени сначала раздвигает границы пространства, а потом, словно «прорывает» его, навязывая героям стремительный ритм поведения, используя метод съемки в 22 кадра.

В своем первом цветном фильме «Додэскадэн» Куросава старается максимально использовать изобразительные возможности, чтобы создать особый мир; он формирует своеобразное кинопространство для героев, тщательно готовя декорации фильма. Известно, что он сам вместе с художником выкрашивал отдельные части декораций. Был выстроен большой комплекс натуральных декораций с проработанными фактурами. В этой киноленте с помощью кинематографических средств режиссер попытался сконструировать пространство, которое существует только в воображении главного героя, причем сам герой, можно сказать, моделирует это пространство (невидимое глазу) по собственному представлению, подключая и воображение зрителя, который, кстати, по-разному может представить себе этот особый мир. Речь идет о новом, воображаемом городском пространстве, где проложены трамвайные пути, по которым ходит трамвай (в фильме показано только неясное отражение реального трамвая). Кстати, Куросава пытался выразить таким образом свои детские впечатления о трамвае.

При выстраивании изобразительного ряда фильма «Дерсу Узала» японский режиссер поставил довольно непростую задачу: уместить в рамку экрана бесконечное пространство уссурийской тайги. Известно, что в кино довольно сложно снимать природу, места, где не ступала нога человека. Акира Куросава попытался создать своеобразное природное пространство, в которое помещает своих героев. Различными приемами он создает особую среду дикой природы, к тому же населяя ее дикими зверями (тигр), и таким образом достигает особого напряжения «саспенса», когда за любым деревом потенциально скрывается опасность. Невидимое пространство, скрытое для глаз, наполняется воображаемыми опасностями, и зритель (на уровне подсознания) тоже включается в этот процесс.

Фильм «Сны» считается одним из самых сильных по воздействию на зрительскую аудиторию. Рассмотрим подробнее изобразительный строй этой работы мастера. Куросава говорил,

что свои кинофантазии он обычно черпает из снов и детских воспоминаний. Когда режиссер рассказал Стивену Спилбергу о замысле этого фильма, американский коллега порекомендовал снять его по принципу «омнибуса», т.е. использовать меняющийся вид из окна автобуса. Спилберг также пообещал помочь с осуществлением некоторых визуальных спецэффектов (и сдержал свое слово). Помощь при съемках этой киноленты оказал и Мартин Скорсезе, который к тому же он снялся и в роли Ван Гога в одной из новелл.

Для съемок первой новеллы режиссер строит «натурную» декорацию «Ворота и двор» в павильоне, на правом столбе ворот вешает табличку, на которой написано два иероглифа – «Куросава». Кстати, ворота Куросава восстановил в соответствии с воротами своего родного дома. Сюжет новеллы связан с японским поверьем, согласно которому, когда в летний, солнечный день идет дождь, в лесу появляются духи «лис». Мать предупреждает маленького сына, чтобы тот не ходил смотреть на них, но он не слушается, идет в лес и наблюдает странную процессию, состоящую из актеров театра «Но» в масках «лис». Снимаются только два объекта: ворота дома (откуда уходит и куда приходит мальчик) и чаща леса с огромными стволами криптомерий. Показывая эти два объекта «в стык», режиссер создает (моделирует) особое пространство, ощущение того, что домик расположен рядом с таинственным лесом.

Одна из новелл фильма «Сны» посвящена традиционному японскому празднику девочек Хина-мацури (что переводится на русский язык как «праздник кукол»), который отмечается 3 марта, в третий день третьего месяца по лунному календарю. Другое название праздника – Момо-но-сэку (Праздник цветения персика). Обычно в этот день в домах, где живут девочки (дочери), у стены ставят ступенчатый стенд (подставку-постамент) с кукольными фигурками хина-нингё. Основная идея новеллы – это ожившие куклы, которые воспринимают страдания вырубленных персиковых деревьев, тоже одушевленных по японским представлениям. Надо отметить, что в Японии куклы не просто игрушки (некоторые куклы являются настоящими произведениями искусства), они наделены особым мистическим смыслом. Само словолово «кукла» (нингё) записывается двумя иероглифами, которые можно перевести как «образ человека» или «облик человека».

По японским поверьям, в день этого праздника можно избавиться от болезней и несчастий. В древние времена существовал и своеобразный магический обряд, когда на сделанных из бумаги небольших кукол особые шаманы «переносили» болезни и несчастья и таким образом сохраняли здоровье детей. Традиции празднования «Дня девочек» сложились в XVIII в. У сёгуна Ёсимунэ из династии Токугава было много дочерей. По преданию, этот сёгун, являвшийся верховным правителем страны, решил для своих дочерей устроить показ богато одетых кукол и таким образом представить жизнь императорского двора сообразно

принятой иерархии. С тех пор эта традиция укоренилась в Японии и празднуется в наши дни.

На самом верху подставки (подиума), покрытого красной материей, на фоне миниатюрных ширм устанавливают (сажают) самых дорогих и красивых кукол (дайрисама), условно изображающих императора и императрицу в церемониальных парчовых одеждах. На следующих ступенях, в соответствии с титулами и рангами, ставят кукол, изображающих придворных: на второй сверху ступеньке – три придворные дамы, на третьей – два министра, музыканты и слуги. На нижних ступенях ставят разные предметы в миниатюре – паланкины (расписные повозки), мебель (изящные комодики, шкафчики и столики, покрытые лаком), специальную посуду с угощением для кукол и совсем маленькие шкатулки. По бокам подставки, в соответствии с традицией, устанавливают вазы с ветками сливы и персика (или ставят два искусственных деревца). Персик, как считают японцы, олицетворяет приятные и привлекательные черты характера девочек.

Остановимся подробнее на подставке-подиуме, которая выполняет важную роль в фильме. В эпоху Хэйан главных кукол стали ставить в доме на особую полку («камидана»), где стояли фигурки синтоистских божеств и таблички с именами предков. Со временем она стала многоступенчатой (семь или пять ступенек), напоминающей крутую лестницу. Именно по этому принципу и создается натурная декорация в фильме-новелле, только вместо красной материи – зеленая трава. На склоне холма искусственно создаются уступы, на которых стоят актеры, изображающие оживших кукол, в тех же дорогих одеяниях, что и куклы на подставке. Создаваемое режиссером пространство «вытягивается» вверх. Небольшая подставка для кукол вырастает до гигантских размеров, превращаясь в огромную многоступенчатую сцену, на которой танцуют актеры театра «Но». Необходимо отметить, что при такой конструкции натурной декорации оператору оказалось проблематично снимать средние и крупные планы актеров.

Процесс создания декораций обычно начинается с раскадровок и эскизов. Куросава рисовал их сам, так как имел художественное образование (в том числе – в области каллиграфии), полученное в кружке «Никатен» еще во время обучения в школе. Известно, что только в начале XX в. японские художники – приверженцы стиля «ёга» стали осваивать технические возможности передачи пространства, объема и моделировки форм. До этого времени японская живопись была плоскостной. Режиссер как раз в это время столкнулся с возможностями передачи пространства в кино.

Внимательное изучение некоторых цветных эскизов Куросавы к разным фильмам позволяет говорить о том, что он в них стремился нащупать изобразительные образы, которые ложились в основу кинематографического пространства в каждой из его работ. И цель режиссера, по его словам, заключалась в том, чтобы

воплотить в точности то, что он нарисовал. Например, домик в его последнем фильме «Пока еще нет» (можно сравнить фото построенной декорации и первоначальный эскиз).

Можно считать, что обобщающей формулой изобразительного моделирования Куросавы являются его слова о том, что он сначала «рисует фильм, а потом его снимает». При этом рамки его художественного пространства могут носить самый различный характер. В одном из интервью он сказал, что его интересует внутренняя или внешняя драма человека и показанный через эту драму его портрет. Но для правильного понимания человека нужны политические или общественные рамки, в которых он живет. Рамки могут быть историческими или современными.

Художественный подход Куросавы оказался близок и отечественному кинематографу. Он повлиял, например, на творчество таких режиссеров, как А.Тарковский, А.Сокуров, А.Михалков-Кончаловский и др. Известно, что в начале 1960-х гг. А.Тарковский видел фильмы А. Куросавы, много раз смотрел «Семь самураев». Так, дождь в киноленте «Андрей Рублев» напоминает дождь в «Расёмон».

Тема изобразительного моделирования кинопространства приобретает в последнее время особую актуальность в связи со стремительным развитием новых технологий в кинематографе (в частности с учетом перевода современных фильмов в формат 3D), расширением форм и методов создания художественных образов и усилением визуальных эффектов воздействия на зрителя. Указанные аспекты, безусловно, требуют более внимательного научного изучения, позволяющего определить оптимальное сочетание новых и традиционных способов решения съемочных задач, особенно с художественной точки зрения. В этом плане, безусловно, творчество Акиры Куросавы, его умение создавать удивительную изобразительно-декорационную среду в своих фильмах представляет большой потенциал для исследования данной темы.

ПРИМЕЧАНИЯ

[1] Лотман Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин: Ээсти Раамат, 1973.

[2] Мукаржовский Я. Исследования по эстетике и теории искусства / сост.: Ю.М.Лотман, О.М.Малевица. М.: Искусство, 1994.

© Ильшев П.В., 2011

Статья поступила в редакцию 25 января 2011 г.

Ильшев Павел Витальевич,
старший преподаватель
Всероссийского государственного университета

кинематографии им. А.С.Герасимова (Москва)

e-mail: p.ilyshev@list.ru

UDC 008:061.2/.3

Ilyshev P.

Visual Modelling in Cinematographic Space of Akira Kurosawa's Films

Abstract. The artistic image within the cinematographic space is analysed on the examples of Akira Kurosawa's films and his techniques of modelling the world in visual means. Being both a film director and a concept artists, Kurosawa used a variety of forms and methods for visual solutions. Japanese artists began to master the technical possibilities of space representations only in the early 20th century and at this time approximately the film director first opened himself to these possibilities in filmmaking. A study of Kurosawa's coloured sketches made for his films exposes the way he created visual images, which lately formed his film space. Kurosawa meant at the most exact implementation of these images; that is why an examination of those techniques acquires particular relevance in the era of new film technologies.

Key words: Akira Kurosawa, cinematographic space, visual modelling, film setting, sound stage and backlot set constructions, film project, visual rows, visual image, texture

Ilyshev Pavel Vitalievich,

Senior Lecturer,

Guerasimov All-Russian State University for Cinematography

e-mail: p.ilyshev@list.ru