

ЖИВОПИС ЯК ЕСТЕТИЧНЕ ПОВІДОМЛЕННЯ В ІГРОВОМУ КІНО

Висвітлюються питання естетичного впливу мистецтва живопису на змістовний бік ігрових фільмів. Розглянуто три типи використання творів образотворчого мистецтва в кіно: філософський, фантомно-алюзорний та кіноремейк живописного полотна.

Ключові слова: живопис, ігрове кіно, код, мова мистецтва.

Мистецтво кіно, чия мова «не знає перепон часу, простору, логіки, розсудку, навчилася переводити погляд зачарованого глядача від найдрібніших деталей на глобальні панорами реальності, перекидати смислові зв'язки крізь будь-які історичні, географічні, логічні безодні» [1, с. 360], дуже часто використовувало і використовує відомі твори інших видів мистецтва, зокрема живопису, створені справжніми живописцями в різних образотворчих техніках (олія, акварель, темпера), які допомагають разом із мовою кінематографа народити узагальнену повість про час, людину, її буття, мрії, діяння.

Кіно, відтворюючи певний матеріал властивими йому виражальними засобами (кадр, план, ракурс, монтаж), обов'язково синтезує елементи інших мистецтв – літератури, образотворчого мистецтва, театру, музики, об'єднуючи все це в одне ціле і створюючи унікальне авторське бачення, відбиток різноманітних подій і почуттів. Концепції використання подібного синтезу різні залежно від конкретного фільму – логічні, штучні, дифузні. І рівні такого використання здебільшого визначаються тим, *що* саме відкривається глядачеві. Іноді ця взаємодія не втручається в гетерогенну побудову фільму, а йде паралельно з нею, допомагає артикуляції задуму, тобто його зрозумілості, членороздільності. Естетичне повідомлення, яке є «кодованим еквівалентом подій, зафіксованим джерелом інформації, виражених за допомогою послідовності умовних ... символів, що утворюють певну впорядковану сукупність» [3, с. 274], буде сприйнято, оскільки має спрацювати „код впізнавання”, який є одним із низки кодів: тональ-

ного, іконічного, коду смаку, коду риторичного, стилістичного, підсвідомого та ін. [3, с. 46].

У. Еко підкреслює, що «іконічне повідомлення, що представлене в характерній формі *тимчасового іконічного знаку* (тобто в русі), набуває особливої якості» [4, с. 204]. Особлива якість – це донесення якогось певного значення засобами іконічної семи, тобто мінімального елементу, коли «митець перетворює знаки однієї мови в знаки іншої, встановлюючи в підсумку у творі мистецтва новий код, в якому адресату належить розібратися» [4, с. 220]. Учений вважає, що це може відбутися тільки тоді, якщо код відомий глядачу, інакше без допомоги іншого живопис у фільмі не може нічого повідомити глядачеві, так само як нефігуративний живопис практично неможливо «прочитати».

Зупинимося на трьох типах використання мистецтва живопису як естетичного повідомлення в ігровому кіно (хоча, звичайно, їх набагато більше), де в іншому просторі (у кінематографії) твори живопису, втілені в матеріальній формі та розміщені в певному просторі, набувають несподівано нового звучання завдяки підсилювальній, джерелотворчій, ілюстративній та іншим функціям.

Перший тип – *філософський*: осмислення й оцінювання кіномистецтвом із використанням творів живопису духу життя в усій його складності. Тут одне з перших місць належить Андрію Тарковському: російські ікони у «Пристрастях за Андрієм»; тема кінця світу в «Апокаліпсисі» А. Дюрера, що звучить темою грізної помсти в «Івановому дитинстві»; деталь з «Поклоніння волхвів» Леонардо да Вінчі в «Жертвоприношенні», яка перетворює релігійний сюжет у дзеркало найрізноманітніших людських емоцій; «Мадонна» П'єро делла Франческа, чие мистецтво заклало основи Відродження в живописі Північної Італії у «Ностальгії» і, звичайно, епізод із «Соляриса» із зимовим пейзажем одного із засновників цього жанру П. Брейгеля «Мисливці на снігу».

Картина П. Брейгеля дуже «густонаселена»: стриманий фон – білий сніг і зеленувато-сірий лід – все це підкреслює силуети фігур і не дає проігнорувати жодну виразну рису: окрім мисливців із собаками, що йдуть по свіжому снігу вперед, присутня група селян біля вогнища; дорогою, потопаючи в снігу, тягнеться кінь, запряжений у віз; на ковзанці – люди; через міст іде чоловік із в'язанкою хмизу; внизу праворуч причаївся мисливець на птахів, а

зліва від дороги, за церквою, палає дім ... У головного героя фільму Кріса він викликає спомин про землю, дім, дитинство.

По-іншому роздивляється картину героїня Харі, по суті фантом, породження планети Солярис. Камера подовгу затримується на деталях картин, і, схоже, пейзаж ось-ось оживе, у героїні пробуджуються теж звичайні людські почуття, і вона включиться в єдиний гармонійний ритм природи.

Пейзаж було написано П. Брейгелем у другій половині XVI ст.: Північне Відродження вже розмислювало про глибинні зв'язки людини з природою на протигагу Середньовіччю, коли природа жахала людину. І це полотно, де глядач услід за митцем дивиться на землю з великої височини, наче птах із піднебесся, дає надію на те, що щасливу єдність людини з усім суцям усе-таки можна досягти.

Поєднуючи в «Солярисі» в одному кадрі і музику Е. Артем'єва, і живопис П. Брейгеля, і літературу С. Лема, мовою кіно режисер продемонстрував ту високу сферу людського – божественного, за яким усе життя тужить людина.

Відомо, що А. Тарковський загалом вважав кіно мистецтвом образотворчим, хоча у своїх лекціях попереджав про певну обмеженість кольорового кіно: чорно-біле кіно, на його думку, реалістичніше, ніж кольорове.

Другий тип – *фантомно-алюзорний* базується на використанні мистецтва живопису у фільмах жанру «фентезі», які часто намагаються зазирнути в царство Аїда, царство мертвих, за допомогою живописної манери.

У мистецтві прийом «сумної» подорожі священними річками Стікс і Лета використовувався з часів античності. Ми знаємо це з міфології (наприклад, Одисей саме біля входу в царство Аїда отримав провіщення своєї долі у Тересія; Орфей зачаровував Аїда та його дружину Персефону грою на кіфарі та співом про свою любов до Евридіки, забувши все, озирнувся, і тінь коханої потонула у темряві назавжди). Серед творів перших драматургів, серед них був і Арістотель із п'єсою «Жаби», сюжет якої побудовано на цій самій основі: покровитель театрального мистецтва бог Діоніс разом із його рабом Ксанфієм подорожують до підземного царства, щоб вивести з підземелля свого улюбленця Еврипіда, оскільки на землі не залишилося жодного визначного поета. Ми бачимо в п'єсі не вихід у світ, а прийом «підйому» з царства тіней, яке охороняє

суровий Харон – перевізник душ мертвих. Такий прийом уперше чітко провів грецький сатирик Лукіан у «Діалогах», написаних ним за канонами драматургії. У сцені «Харон чи Спостерігач» сам Харон хоче вийти в життя і «поглянути, що таке життя, що роблять протягом життя люди і чого такого вони позбавлені, що всі, спускаючись до нас, гірко плачуть: адже ще ніхто з людей не переправлявся на той бік без сліз. Ось я і випросив собі в Аїда дозволу на один день свою барку, вийшовши у світ» [2, с. 561].

Про подібний прийом згадають у XIX – XX ст. і будуть на його основі оповідання, наприклад, «Бобок» Ф. Достоєвського, балет «Жизель» А. Адана, роман «Майстер і Маргарита» М. Булгакова, п'єси «Синій птах» М. Метерлінка, «Наше містечко» Т. Уайлдлера, ігрові фільми, зокрема «Іван Васильович змінює професію», «Я залишаюсь», «Якщо», «Куди приводять мрії». Щодо останнього фільму (премія «Оскар» у 1999 р. за візуальні ефекти), то тут художник фільму Еухеніо Зенетті виконав надзвичайно велику роботу як самостійну, авторську образотворчу, так і з добору полотен відомих і менш відомих художників. Різні частини цього кіноsvіту доволі сміливо скомпоновано з використанням мистецтва живопису Ренесансу і Прерафаелітів, навіть кітчу (янголята, акрилові фарби квітів, наче на вітальній листівці тощо).

Спілкування героїв відбувається через живопис. Режисер Вінсент Уорд провів героїв фільму – Кріса та Ені – через рай і пекло. У раю знаходяться ті, хто знає, хто вони, а у пеклі – ті, хто не знає, що вони мертві, або ті, хто мав такі гріхи, як відчай і втрата надії.

Герой вмирає після автокатастрофи й опиняється в раю, який виглядає як живописна фантазія Кріса, начебто намальована олією й аквареллю. Цей потойбічний світ Кріса складено з полотен дружини, і він починає жити в цьому світі, спочатку відверто розфарбованому, а потім – практично реальному. А картини, які пише героїня фільму, – це твори знаного сучасного американського художника Стівена Хеннока, відомого своїми *атмосферними пейзажами* (техніка, що передбачає створення декількох шарів фарби на полотні, на які накладається наждачний аркуш, потім – полірування і знову нові шари фарби і – полірування). У раю Кріс зустрічає свого собаку, який вмер, знаходить товариша і провідника, вчиться літати... Але через деякий час його дружина Ені з власного бажання обриває собі життя, і Кріс вирушає на

пошуки своєї дружини в пекло в супроводі кіношного Харона, якого грає видатний Макс фон Сюдов.

Автори фільму доводять думку про те, що в пекло потрапляють тому, що створюють пекло у своїй душі за життя. Героїня потрапила до пекла, оскільки наклала на себе руки. У момент смерті Ені на стіні ми бачимо триптих І. Босха «Сад насолод». А пекло майже копіює іншу картину – «Сходження у пекло» нідерландського живописця XV ст. Д. Боутса.

Можна провести й аналогію певних кадрів цього фільму з роботами швейцарського художника Арнольда Бьокліна, чий чотири полотна, написані у 1880 – 1886 рр., мають назву «Острів мертвих» і дуже схожі на різні епізоди фільму. В основі сюжету картин Бьокліна – античний міф про те, що душі героїв й улюбленців богів знаходять останній притулок на усамітненому острові. Острів мертвих омивають пустинні дзеркальні води підземної річки Аерон, через яку Харон переправляє душі померлих. Ми бачимо на полотнах кипариси, що символізують вічне життя, але, незважаючи на це, розуміємо, що цей острів із маленькою пристанню не належить земному життю, він – в іншому просторі. Навіть човен із човнярем не порушує своїм плином мовчання цього примарного світу, меланхолійного й позбавленого живого дихання.

Після того, як у 1885 р. відомий графік Макс Клінкер створив офорт, що відтворює третій варіант «Острова» (чотири варіанти зберігають основу композиції, але змінюється розмір, кольорова гама, освітлення, а отже, настрої – від похмурої безнадійності до просвітленого трагізму) і випустив його великим тиражем, «Острів мертвих» завоював усю Європу. Репродукція картини прикрашала кабінет З. Фрейда у Відні, вона була майже в усіх німецьких сім'ях. Першовідкривач сюрреалізму в поезії Г. Аполлінер ставив «Острів» в один ряд із Венерою Мілоською, а С. Далі висловив йому свою шану в полотні, яке назвав «Справжнє зображення Острова мертвих Арнольда Бьокліна у час вечірньої молитви» (1932 р.). А. Бьокліна цитував В. Кандинський у трактаті «Про духовне в мистецтві», п'ять музичних творів було створено в Європі під враженням від цієї картини на початку ХХ ст., серед них – симфонічна поема С. Рахманінова «Острів мертвих».

Певні кадри фільму «Куди приводять мрії» є відносно однорідними з цим полотном. Тільки кипариси з'являються пізніше, спочатку буде самотній дуб.

Третій тип використання живопису в кіномистецтві – *кіномейк живописного полотна*, тобто вільне чи мимовільне пряме запозичення композиції або фрагментів популярних творів образотворчого мистецтва. Так, у фільмі «Петро І» режисер В. Петров епізод допиту царевича Олексія в точності вибудовує за відомою картиною М. Ге. А режисер А. Роом в одному з кадрів «Гранатового браслету» ототожнює купринську героїню з «Незнайомкою» І. Крамського.

Можна доповнити цей ряд комічним запозиченням твору І. Рєпіна «Іван Грозний і син його Іван» у фільмі Л. Гайдая «Іван Васильович змінює професію»: художнє полотно, що вражає силою переданих у ній пристрастей і експресією їх утілення, слугує фоном для комедійних обставин, що демонструють «реального» Івана Грозного в одязі, подібному зображеному на картині, а в руках не жезл, яким хвилину тому було вбито сина, а звичайний кухонний ніж, яким цар рубає ковбасу.

В останній версії «Кін Конга» режисера П. Джексона, де мимовільне композиційне рішення епізоду один в один повторює врубелівського «Демона, який сидить» – тільки в порожньому і холодному просторі вічності на скелі сидить комп'ютерна мавпа.

Описані типи використання творів живопису в ігровому кіно (їх існує більше) свідчать про досить яскраве введення в актуальну сферу естетичного кінодискурсу мистецьких трансформацій, коли художні знаки певної мистецької системи доповнюються або міняються місцями з художніми знаками іншої системи з метою підсилення конкретності і неповторності естетичного повідомлення.

Багатство тлумачень художній твір зберігає, можливо, часто всупереч певної концепції твору, і може настати момент, коли цей твір вразить своєю новизною і незвичністю і дасть нам певну інформацію, повідомить про щось важливе, незважаючи на роки й задум його створення. Живопис в ігровому кіно може розгортатися в нескінченну низку реальних або можливих явищ, предстати як лабіринт авторських загадок, подвійних і потрійних смислів, система кодів і знаків, або як певна смислова перспектива, горизонт, явище non-finito. Цей потенційно безкінечний процес

нагадує гру, яку можна сприймати цілком серйозно, можна загалом не сприймати і не приймати, а можна самому брати в ній участь, розуміючи, що кінцевої розв'язки людських проблем не існує.

П. Флоренський писав, що естетика «визнає внутрішню незавершеність твору, і дух захоплюється створенням нової форми... Цим надається рух естетичної свідомості» [5, с. 138-139].

Візуальна комунікація, що відбувається завдяки використанню живопису в ігровому кінематографі, здатна виявити комунікативну природу певного естетичного повідомлення, іноді промовляючи «непромовлений залишок» [4, с. 365] твору або його фрагменту, думки, вираження, наміру тощо, або різні його акценти. І тоді незвично інформативною стає не тільки мова як предмет лінгвістики, а мова певних видів мистецтва, яка завдяки мистецьким перетворенням об'єктивується в засіб зберігання й передачі інформації, за допомогою якої здійснюється пізнання світу.

Список використаної літератури

1. Культурология. XX век. Энциклопедия / Культурология. – С.-П. : Университетская книга, 1998. – Т.1. – 447 с.
2. Лукиан. Собр. соч.: В 2 т. / Лукиан; [пер. под ред. с комм. Б.Л. Богаевского]. – М.-Л. : АCADEMIA, 1935. – Т.1. – 738 с.
3. Постмодернизм. Энциклопедия / Постмодернизм. – Минск : Книжный дом, 2001. – 1040 с.
4. Эко Умберто. Отсутствующая структура / Умберто Эко. – С.-П. : Symposium, 2004. – 244 с.
5. Флоренский П. Гамлет / П. Флоренский // Литературная учеба. – 1989. – №5. – С.135-153.

Евгения Миропольская

ЖИВОПИСЬ КАК ЭСТЕТИЧЕСКОЕ СООБЩЕНИЕ В ИГРОВОМ КИНО

Освещаются вопросы эстетического влияния искусства живописи на содержательную сторону игровых фильмов. Рассматриваются три типа использования произведений изобразительного искусства в кино: философский, фантомно-алюзорный и киноремейк живописного полотна.

Ключевые слова: живопись, игровое кино, код, язык искусства.

Evgenia Myropolska

PAINTING AS AESTHETIC INFORMATION IN THE MOVIES

In order to implement the tasks of students' artistic and aesthetic education by means of art, one of the most influential and effective means – cinematography is considered in the article. Involvement of component "Cinema Arts" in the studying process of art disciplines opens new perspectives which contribute the principle of

integration approach. In particular painting is often used by teachers on Art lessons to enhance the aesthetic impact of art works on students.

The issue of aesthetic impact of painting on the content side of feature films is highlighted in the article. The author identifies the specifics of expressive cinematic techniques and painting as a whole, notes that they help to convey the author's unique vision and the audience to create a unique artistic image through aesthetic message that is perceived through the "recognition code" that is one of a series codes (tone, iconic, taste code, rhetorical code, stylistic code, subconscious code et al.).

Three types of fine arts works used in films: philosophical, phantom and allusive, and film remakes of picturesque canvases are considered. On the example of A. Tarkovskiy's films author explains the first - philosophical type: understanding and evaluation of the cinema using works of painting, spirit of life in all its complexity. Paintings by A. Durer, Piero della Francesca, P. Bruegel are not just woven into the canvas of the plot - they are full "themes of polyphonic score" of art mystery that serve as symbols of human hopes, feelings, memories, etc.. The paintings compel spectator to look deeply into his soul, clear himself, understand something important for himself; life is impossible without it, not only for a person, but also for the universe.

The second type - phantom and allusive is based on use of paintings in films of the genre "Fantasy", which often attempt to look into Hades' Kingdome, the realm of the dead by means of brushwork. Such stories as "Bobok" by F. Dostoevsky, the ballet "Giselle" by A. Adana, the novel "Master and Margarita" by M. Bulgakov, play "The Blue Bird" by M. Maeterlinck and others are constructed on the basis of this type.

The third type of using paintings in cinema is film remakes of picturesque canvases, i.e. free or unintentional direct borrowing of compositions or fragments from popular fine art works.

Key words: *painting, movies, code, language of art.*

Одержано 06.09.2011 р.