

Науменко В. С., Дорофеева Н. Н.

nvs.khv@gmail.com

ТОГУ, г. Хабаровск, Россия

ФОРМИРОВАНИЕ ОБРАЗА ФАНТАЗИЙНОЙ АРХИТЕКТУРЫ В КИНЕМАТОГРАФЕ

Абстракт. В статье исследуется история возникновения и развитие архитектурной среды в кинематографе. Архитектура выступает фоном, запоминается сильнее и глубже, хотя и не всегда осознанно. Она не становится объектом особого внимания зрителя, если режиссёр не демонстрирует специально. Киноязык создаётся средствами сходными со средствами архитектуры: композиция, ритм, монтаж - у этих искусств едины. Но самое главное – и кино, и архитектура моделируют реальность, в которой мы живем или мечтаем оказаться.

Ключевые слова: искусство, фантазийная архитектура, стили архитектуры в кинематографе.

1. История возникновения фантазийной архитектуры в сферах искусства. Архитектура кино возникает до самого кино. Появляется она с развитием двух параллельных направлений – развитием декорационного искусства (сценография), и возникновением направления «Бумажная архитектура». Данное направление возникло во Франции в эпоху Барокко и представляет собой проекты, не осуществимы в реальности.

Происходившие колоссальные социальные изменения в истории вызывают развитие принципиально новых идей в области архитектуры. Считается началом зарождения данного направления и возникновением понятия «бумажной архитектуры» период эпохи барокко и классицизма. Основателем этого направления считается Джованни Баттиста Пиранези. За свою жизнь он построил только одно здание, но создал серии гравюр с изображениями утопической архитектуры (рис.1). Утопические идеи эпохи Просвещения выразились в деятельности мегаломанов во Франции второй половины XVIII века. К ним принадлежат архитекторы Клод Никола Леду, Жан-Жак Леку и Булле Мегаломаньяк, которые представляли вниманию публики заведомо невыполнимые проекты гигантских общественных сооружений. Леду подчеркивал моральную сторону искусства, приписывая архитектуре неограниченные возможности (рис.2). Этьен-Луи Булле в своем желании создать уникальную, необычную архитектуру, нового общественного строя предвосхитил появление аналогичных тенденций в архитектуре XX века. Первые примеры фантазийной архитектуры отличались от реальности в первую очередь утрированным масштабам архитектурных объектов.



Рис. 1. Д. Баттиста,
«Фантазия на тему темниц». 1745г.



Рис. 2 К. Николя-Леду
«Дом садовника». 1774 г.

«Бумажная архитектура» — искусство утопии. Оно отражает безграничную фантазию авторов, передавая настроение того или иного времени. Фантазии, сочетавшие утопические идеи и находки изобразительного языка, затронули практически все жанры и направления в искусстве: авангардизм, экспрессионизм, функционализм, конструктивизм [6].

Авангардизм – яркий пример творчества итальянских футуристов, таких как А. Сант-Элиа (1888–1916 гг.), М. Кьяттоне. Сант-Элиа декларировал новую архитектуру как отражение достижений техники и ее дух. Его рисунки изображали выразительные и романтические силуэты города, в образе которого важнейшую роль играют многоуровневые коммуникации, в том числе вынесенные шахты лифтов.

Экспрессионизм обусловлен социальными кризисами начала века. В архитектуре он проявился в использовании композиционных средств, эмоционально сильно воздействующих на зрителя. По мнению многих исследователей, важными темами экспрессионизма, особенно в области архитектуры, были вера в «*синтез искусств, который возможно осуществить с помощью архитектуры*» [11]. В произведениях живописи и графики разрабатывались яркие архитектурные образы. Важной темой был образ светящегося в ночи здания из стекла. Среди известных архитектурных фантазий художников и архитекторов экспрессионизма можно отметить графику Б. Таугта, И. Мользана, Ф. Дроммера, Г. Шаруна, Г. Лукхардта, В. Лукхардта, В. Хаблика.

Функционализм и конструктивизм в качестве образов архитектуры будущего оставили масштабные концептуальные проекты. Наиболее известным мастером архитектурных фантазий конструктивизма, является Я. Чернихов (1889–1951 гг.). Самым заметным среди работ архитектурных фантазий американского функционализма является творчество Х. Ферриса (1889–1962 гг.).

Таким образом, в XVIII веке возникают архитектурные работы и проекты, которые не обязаны быть реализованными. Это дает толчок к развитию направления, которое заняло особую нишу в искусстве. Художники и архитекторы посвятили значительную часть своего творчества созданию образа архитектуры будущего средствами живописи и графики.

В эпоху ренессанса был отмечен период развития сценографии в театре. Развитие сценографии тесно связано с развитием изобразительного искусства, драматургии, кино, архитектуры. Сценография, вид художественного творчества, занимающийся оформлением спектакля и созданием его изобразительно-пластического образа, существующего в сценическом времени и пространстве. Так как умением владеть живописью являлось неотъемлемой частью образования архитектора, тут и нашли себя архитекторы-утописты

В конце XVIII — начале XIX в. с развитием реалистического театра намечается отход от чисто декоративно-зрелищной традиции оформления. Вместо традиционного фона, изображавшего место действия, на сцене стали детально

воссоздавать определенную обстановку, требовавшуюся по ходу действия [5]. Расписывались красивые и сложные задники, на которых нередко изображались целые архитектурные ансамбли или элементы интерьера, тем самым создавался живописный фон спектакля. Во второй половине XIX в. декорации обращаются к воссозданию реальных исторических мест действия, только «романтически окрашенными и обобщенными». Затем к «археологическому натурализму» – созданию на сцене развернутых декорационных живописных композиций на исторические темы. Первую половину XX в. мировая сценография развивалась под сильнейшим влиянием современных авангардных художественных направлений, что стимулировало освоение новейших форм в создании мест действия. Суть этого направления заключалась в том, что изображаемые на сцене комнаты, улицы, город, пейзажи представляли экспрессивно гиперболизированными, часто сведенными к символическому знаку, подверженными всевозможными искажениями их реального облика, и этими искажениями передавали душевное состояние героя, сверхдраматизированное, на грани трагического гротеска (рис.3).

Художники, создававшие декорации, являлись универсальными мастерами (одновременно и архитекторы, и живописцы, и скульпторы) – Д.Браманте, Б.Перуцци, Бастьяно де Сангалло, Б.Ланчи, С.Серлио, А.Палладио, А. Поццо, К.Ф.Шинкель, Я.Смуглевич, Д.Роберто, Й.Плайзер, Лоутербург, К.Стэнфильд, Д.И.Ричардс, Ш.Сиссери, К.Вальц, А.Роллер, Пьетро Гонзага и др.

Сценография использует синтез пространственных видов искусства, основанного на закономерностях визуального восприятия. Художники-постановщики, режиссёры используют приёмы живописи, графики, архитектуры, ориентируются в своём творчестве на достигнутые успехи в пространственных видах творчества. Таким образом, эволюция декорационного искусства тесно связаны с развитием главных художественных стилей мировой культуры, а с другой, с внутритеатральным процессом освоения и технического оснащения сценического пространства. Становление профессиональной киноиндустрии и появление конкуренции среди кинопроизводителей заставили постановщиков совершенствовать сценические образы и сюжеты, где появится утопическая архитектура. [10]

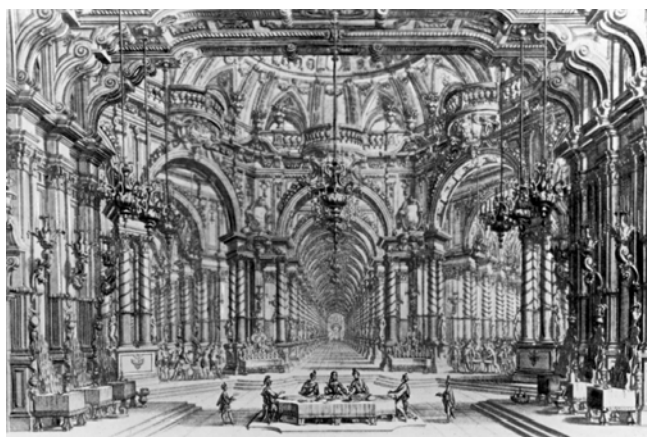


Рис. 3. Ф. Бибьена
«Эскиз театральной сцены». 1711 г.

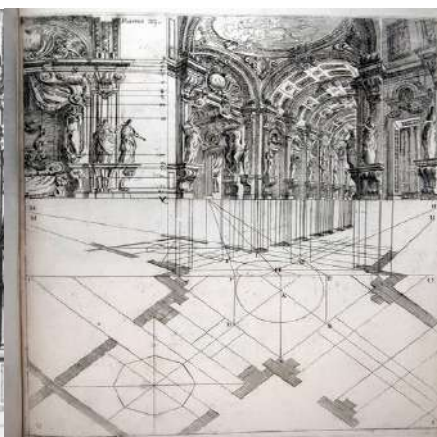


Рис. 4. Ф. Бибьена
«Фрагмент построения». 1711 г.

2. Архитектура непосредственно в кинематографе. В 1907 году было документально зафиксировано первое применение так называемого «matte painting» (технология комбинированной съёмки, при которой натурная часть кад-

ра совмещается с рисунком для создания иллюзии окружающей среды). Термин так и не нашёл для себя должного аналога в русском языке, но по сути этот способ стал прообразом современных хромакеев (технология совмещения двух и более изображений в одной композиции, цветовая электронная рирпроекция, использующаяся в цифровой технологии кинопроизводства.). Задачей художников было создать рисунок, который гармонично бы смотрелся в кадре на фоне реквизита и актёров. Matte или попросту рисованные декорации просуществовали вплоть до конца девяностых, когда им на смену постепенно начали приходить цифровые спецэффекты.

Первым фильмом, в котором вымышленный город играет важную роль, стал «Метрополис». Режиссера Фрица Ланга, с участием таких художники-постановщиков как: Отто Хунте, Эрих Кеттельхут, Карл Фолльбрехт. В фильме можно разглядеть как минимум три направления: ар-деко, экспрессионизм и функционализм. Стиль города буржуазии, списанный с Нью-Йорка, но увеличенный во много раз. В нем возникли вторые, третьи уровни, летали самолеты, появились мосты между домами. Функционализм — стиль для города рабочих, хотя он фрагментарно появляется и в верхнем городе в нескольких небоскребах. Но именно на подземном уровне мы встречаем ставшие типичными уже во второй половине XX века «коробки» — дегуманизирующее, гомогенизирующее жильё без каких-либо признаков декора или связи с контекстом. Эти дома являлись своего рода экстраполяцией, предсказанием. Ведущая роль в фильме в первую очередь принадлежит циклопической Вавилонской башни. Можно обнаружить сходство с работой Эриха Мендельсона («Башня Эйнштейна» в г. Потсдам). Экспрессионизм в фильме становится выражением неуправляемых, сдерживаемых сил, которые пронизывают город снизу-вверх [7].



Рис. 4. Кадры из к/ф «Метрополис». 1931 г.

Второй пример – это фильм «Новая Москва» — агитационная комедия Александра Медведкина, посвящённая сталинскому плану реконструкции Москвы 1935-го года, где изображения проектируемых построек были смонтированы с кадрами реального города [2]. Сюжет картины полностью завязан на футуристической архитектуре Москвы. Город становится основой сюжета и конфликта произведения. Художник-постановщик даже использует существующий проект футуристического архитектурного объекта – это Дворец Советов [1].

«Время развлечений» (1967) – фильм режиссера Жака Тати, художника-постановщика – архитектора Эжена Романа. Картина навязывает концепцию ультрасовременного города в стиле функционализма. Для фильма был построен почти целый город, призванный изображать «современный» Париж. Идеально стерильное пространство, в котором доминирующие цвета — серый, стальной. Стек-

ло, металл, синтетика, пластик окружают героев везде: в аэропорту, в офисном здании, на выставке бытовой техники и мебели, в многоквартирном доме, в модном кафе (рис.5).



Рис. 5. Кадр из к/ф «Время развлечений». 1967 г.

«Бегущий по лезвию» (1982) — художественный фильм, снятый английским режиссёром Ридли Скоттом в 1981 году по мотивам научно-фантастического романа Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?». Сияющие неоновые вывески и огромные экраны с рекламой, закрывающие значительную часть здания, уже не кажутся фантастикой — перенаселенный Лос-Анджелес «Бегущего по лезвию» воплотился в нью-йоркском Таймс-сквер и целом ряде китайских мегаполисов (рис.6). Если снять с него футуристический слой, то под ним обнаружится вполне обычный для нашего времени мегаполис. Как и в «Метрополисе», здесь есть своя Вавилонская башня — штаб-квартира компании, производящей репликантов. И хотя это самый большой и, наверное, самый сложный небоскреб, доминирующий над городом, по форме он напоминает скорее зиккурат, а в некоторых деталях и в интерьерах мы безошибочно узнаем ар-деко [9].

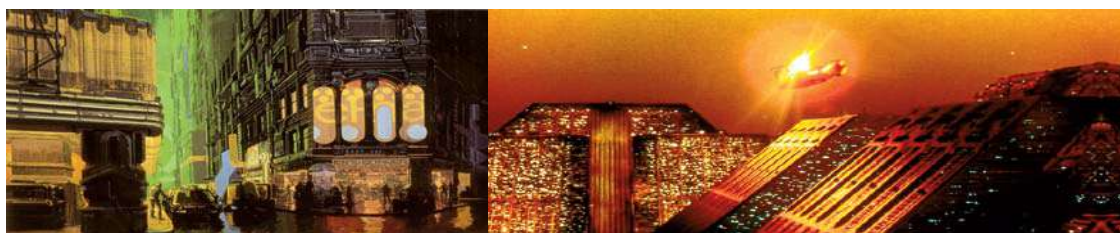


Рис. 6. Кадры из к/ф «Бегущий по лезвию». 1982 г.

Еще одно произведение киберпанка — это фильм «Призрак в доспехах» режиссёра Руперта Сандерса. Фильм демонстрирует арх. решения проблема с перенаселенностью мегаполисов с прицелом на будущее. Создатели фильма развивают сюжет в квартирах-ячейках, в огромных кладбищах-амфитеатрах, сверхвысоких небоскрёбах. «Призрак в доспехах» поражает зрителей башнями-голограммами, разрисованными рекламой, а также особым подходом к архитектуре как чем-то такому, что объединяет самых разных людей. На восприятие режиссёром Рупертом Сандерсом города будущего в значительной степени повлиял Гонконг. По словам арт-директора картины Ричарда Джонсона, архитектура «Призрака» - это ретрофутуризм, и ей выпала важная роль: зритель должен ощутить город как переплетение самых разных культур [7].

Заключение. Кинематограф и архитектура обладают неисчерпаемыми возможностями для создания новой реальности и манипулирования психикой людей. Оба эти вида искусства позволяют человеку погрузиться в другое время и пространство психически или физически, оказывая сильнейшее влияние на мировосприятие человека. То, каким образом в фильме задействовано то или иное про-

странство, влияет на восприятие этого пространства в жизни, вызывая определенные ассоциации, а также влияет на дальнейшее развитие определенного типа пространств. Специалисты находят немало общего у кинематографа и архитектуры, в том числе социальные, образовательные и эстетические функции. Большинство фильмов, характеризующихся ярко отображёнными пространствами, делятся на ряд типов с собственным функционалом с точки зрения архитектуры. При этом неважно долгоиграющее ли это кино или фантастические утопии.

Библиографические ссылки на источники

1. Московский фестиваль архитектурных фильмов // Центр Современной архитектуры. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: URL: <http://www.archcenter.org/projects/other/detail/index.php?ID=2200>
2. Архитектурное кино // Российский архитектурный портал. [Электронный ресурс]. URL: http://www.archi.ru/events/extra/event_current.html?eid=3520&fl=2
3. Кино-диспут // Дни архитектуры в России. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: URL: http://archidays.ru/page_id=934
4. Архитектура «звёздных войн»: 7 самых узнаваемых объектов // Strelka Magazine. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: URL: <https://strelka.com/ru/magazine/2016/05/12/-stars-wars-architecture>
5. Где снимали фильмы // Архитектура, дизайн, фото. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: URL: <http://www.archdesignfoto.com/category/articles/gde-snimali-filmy>
6. Краткая история современной архитектуры в кино // ARCHiPEOPLE. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: URL: http://www.archipeople.ru/index/index_830.html
7. Фантастическая архитектура в фантастическом кино // ОлимпСтрой портал. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: URL: <http://sc-os.ru/architecture/1702-fantasticheskaya-arhitektura-v-fantasticheskom-kino.html>
8. Эйзенштейн С. М., Неравнодушная природа. Том 1. Чувство кино. – М.: Эйзенштейн-центр, 2004 г. – 114 стр.
9. Films & Architecture: "The International" // ArchDaily [Электронный ресурс]. URL: - Режим доступа: <https://www.archdaily.com/245337/films-architecture-the-international>
10. Лебедев Н.А., Очерки истории кино СССР. Немое кино: 1918 – 1934 годы. – М.: Искусство, 1965 г. – 164 стр.

Naumenko V. S., Dorofeeva N. H.
nvs.khv@gmail.com
 PNU, Khabarovsk, Russia

FORMATION OF THE IMAGE OF FANTASY ARCHITECTURE IN CINEMATOGRAPHY

Abstract. The article explores the history of the origin and development of the architectural environment in cinematography. Architecture is a background, remembered more strongly and deeper, though not always consciously. It does not become an object of special attention to the viewer, unless the director demonstrates it intentionally. The film language is created by means of similarity with reference: composition, rhythm, editing - these arts are one. But most importantly, both cinema and architecture model the reality in which we live or dream to be.

Keywords: art, fantasy architecture, styles of architecture in cinematography.