

На правах рукописи

Харькова Дина Алексеевна

**Костюм как средство изобразительной выразительности
в создании кинообраза
(на примере фильмов А. А. Тарковского)**

Специальность 17.00.03 — Кино-, теле - и другие экранные искусства

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Москва – 2017

Диссертация выполнена на кафедре киноведения Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова.

Научный руководитель:

Клейменова Ольга Константиновна
доктор философских наук, профессор,
проректор по учебно-методической и
воспитательной работе ВГИК имени
С.А. Герасимова

Официальные оппоненты:

Барабаш Наталия Александровна
доктор искусствоведения, профессор
факультета искусств МГУ имени М. В.
Ломоносова

Лебедева Вера Алексеевна
кандидат искусствоведения, доцент
факультета истории и теории искусств
МГАХИ имени Сурикова при
Российской Академии Художеств

Ведущая организация:

АНО ВО "Национальный институт
дизайна", г. Москва

Защита диссертации состоится «19» февраля 2018 г. в 13.00 часов на заседании Диссертационного совета Д 210.023.01 при Всероссийском государственном институте кинематографии имени С. А. Герасимова по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова и на сайте <http://vgik.info/dissovet>.

Отзывы просим направлять по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, д. 3, ВГИК, Учебное управление.

Автореферат разослан « ____ » _____ 2018 г. и размещен на сайтах <http://www.vgik.info/dissovet>; <http://www.vak.ed.gov.ru>.

Ученый секретарь Диссертационного совета
доктор искусствоведения

Ю.В. Михеева

Общая характеристика работы

Развитие искусства костюма в художественной практике киноискусства намного опередило его теоретический анализ. Анализом костюмного решения долгое время не занимались. До настоящего времени тема, затронутая в нашей работе, остается малоизученной, проблематика, связанная с искусством костюма, мало разработана, большинство публикаций только вскользь касаются этой темы. Работ, специально анализирующих костюм в кино, практически нет. Отсутствует классификация костюмов применительно к жанрам кино, нет подробного анализа влияния костюмов на восприятие фильма; в монографиях, посвященных творчеству кинорежиссеров, очень редко и фрагментарно дается анализ их отношения к проблеме костюма в кино, возможной концепции кинокостюма в их творчестве.

Между тем костюм — неотъемлемый элемент кинообраза: как образа конкретного героя, так и образно-художественного мира фильма в целом. И здесь мы сталкиваемся с проблемой практически бесконечного разнообразия взглядов на костюмы в кино, различных точек зрения, принципиальных позиций, вынужденных ситуаций подбора или создания костюма с учетом различных факторов. Поскольку в исторической перспективе вполне возможно выявить основные закономерности разработки и создания костюма в кино, особенности его функционирования в кадре, можно предложить единую историческую концепцию развития кинокостюма, как это и было сделано в диссертации Г. Г. Галаджевой (на примере историко-революционного фильма). Однако в каждом конкретном случае требования режиссера к костюму героя и работа художника по костюмам будут подчинены еще и уникальным художественным целям. Наиболее показательными, с нашей точки зрения, является в этом плане эволюция взглядов, которая происходит у режиссера за время его творчества.

Именно поэтому нам представляется необходимым исследовать эволюцию взглядов на костюм в кино одного из самых значительных режиссеров второй

половина XX века — А. А. Тарковского, рассмотреть на примере его творчества, как изменялись требования к внешнему виду и одежде героя – и как это влияло на работу художника по костюмам.

Актуальность темы исследования. Костюм в кино как средство изобразительной выразительности раскрывает свою причастность к поискам смысла и интерпретации кинообраза, целостности и гармонии бытия, оснований мироздания. Эволюция костюма в кино связана с развитием киноискусства. Костюм в кино как средство изобразительной выразительности несет двойную смысловую нагрузку, представляя отражение исторического времени действия и одновременно времени создания фильма. Это обуславливает и специфическое отображение основных ценностных ориентаций режиссера/ художника по костюмам/ зрителя.

В связи с этим несомненную актуальность обретает и систематизация всех знаний о костюме в кино. Рассмотрение особенностей бытования костюма в кино вообще и в фильмах А. А. Тарковского в частности, с нашей точки зрения, позволяет частично выявить философские и эстетические основания общей теории костюма. В данной работе мы обозначим это как одну из параллельных проблем, раскрывая особенности поиска путей создания и бытия костюма как средства изобразительной выразительности в картинах А. А. Тарковского.

Актуальность исследования обоснована еще и тем, что в настоящее время происходит поворот от сильного влияния постмодернизма на изобразительное решение фильма в целом и на костюмы героев к более классическим взглядам на создание визуального ряда. Постмодернизм уделял большое внимание внешней атрибутике костюма, открытому смешению стилей вплоть до эклектики и явной, заостренной цитатности, в то время как сейчас мы видим усиливающееся стремление к единству стиля (или, по крайней мере, к внешней его имитации). Лаконизм, насыщенность, полифония образности костюмов в фильмах Тарковского представляют весьма ценный опыт, который нуждается во всестороннем осмыслении и анализе.

Отметим, что анализ творчества А. А. Тарковского проходил в основном в направлении поиска соответствия визуальной образности и её смыслового наполнения; место и роль костюмов в его фильмах, способы их создания, эволюция взглядов режиссера на эту проблему ранее подробно не рассматривались.

Степень разработанности темы исследования. Несмотря на многочисленную библиографию материалов, посвященных А. А. Тарковскому (свыше 5 000 единиц по материалам журнала «Кинограф»), охватывающую различные художественные аспекты его работ (о стиле, жанре, символике, ритме, монтаже, о параллели с живописью, поэзией, музыкой, архитектурой), такой важный компонент фильмов Тарковского как костюм практически остается без внимания.

Книг и научных исследований, посвященных проблемам возникновения феномена костюма в кино, его роли в рождении кинообраза, особенностям процесса его создания и воплощения, не так много — работы Г. Г. Галаджевой, В. А. Кузнецовой, Г. А. Мясникова, в которых выделено изначальное внимание к костюму как к компоненту изобразительного строя.

В работе «Персонаж фильма и художественная функция костюма» (1983) художник Л. Ю. Нови на основании своего кинематографического опыта рассматривает конкретные вопросы воплощения эскиза в костюм-образ.

Анализ практических примеров создания кинокостюма и поиск эквивалентов литературной образности рассматриваются в кандидатских диссертациях Кефайя С. Ахмеда «Костюм в жизни и в кино» (1975) и Абдель Азиза С. Д. «Персонаж и костюм в цветном фильме» (1976).

К сожалению, вышеупомянутые исследования создавались несколько десятков лет назад и представляют в большей степени исторический интерес.

Рассмотрение проблемы изобразительной выразительности костюма как элемента визуального повествования предполагает анализ костюма как особой формы бытования народного искусства, формы сохранения исторической информации.

Костюм как продукт исторической эстетической практики, как элемент человеческой культуры, как семиотическая система повседневной жизни людей, объединяет в себе внутренний мир человека и внешние факторы бытия посредством знаков. В своем стремлении к эстетическому идеалу человек с давних времен с помощью условных знаков в виде цвета и формы, линий и украшений, манеры сочетать отдельные детали и применять одежду к особенностям своего характера отражает в костюме действительность (настоящее) или моделирует потенциальную возможность (будущее), возможное с точки зрения законов природы и общества. Именно эти факторы и являются наиболее важными при создании и восприятии кино костюма; поэтому исследования костюма в кино опираются на широкую исследовательскую базу.

Для выявления специфики кино костюма как средства изобразительной выразительности мы обращались к различным областям исследования и интерпретации костюма. Так, в искусствоведении объектом исследования становились в основном исторические формы костюма или развитие народных костюмов (Р. М. Кирсанова, Ф. Ф. Комиссаржевский, М. Н. Мерцалова, Н. М. Тарабукин, Р. В. Захаржевская, Л. М. Горбачева).

Многие исследователи рассматривали костюм как феномен культуры в целом, изучая различные аспекты истории костюма в единстве его утилитарных и символических функций (О. Б. Вайнштейн, А. Б. Гофман, Н. А. Дмитриева, Н. Которн, Г. Н. Лола, М. Н. Полихова, Г. Г. Шубин и др.).

По поводу определений символики и знаковых систем существуют различные точки зрения. Поэтому необходимо уточнить, что используемые диссертантом понятия опираются на труды М. М. Бахтина, И. П. Ильина, А. Ф. Лосева, Ю. М. Лотмана, П. А. Флоренского, а также на работы зарубежных авторов (Р. Арнхейм, Р. Барт и др.).

Обращение к проблемам анализа и интерпретации различных аспектов изобразительной образности фильма мы находим в работах таких исследователей,

как А. Базен, Л. Деллюк, О. К. Клейменова, З. Кракауэр, Д. С. Лихачев, Ю. М. Лотман, Н. А. Хренов, Ю. Г. Цивьян.

При рассмотрении элементов развития взглядов на проблему костюма в отечественном кино автор обращался к работам таких известных теоретиков и практиков кино, как И. В. Вайсфельд, Д. Вертов, Л. А. Зайцева, М. Е. Зак, Р. Н. Ильин, Н. И. Клейман, Л. В. Кулешов, В. И. Пудовкин, М. И. Ромм, Д. А. Салынский, А. А. Тарковский, Л. З. Трауберг, В. Б. Шкловский, С. М. Эйзенштейн, Р. Н. Юренев и др.

Проблемы осмысления роли художника в кино, изобразительной культуры фильма, образности костюмных решений в отечественном кинематографе представлены в работах П. Т. Лебешева, Г. А. Мясникова, Ю. Б. Норштейна, Ю. М. Ракши, М. Н. Ромадина, Т. А. Силантьевой, Н. Г. Юрова, Е. А. Елисейевой, Е. А. Клопотовской и др.

Немалым вкладом в материалы исследования стали также воспоминания о работе с А. А. Тарковским художника по костюмам на фильмах «Солярис», «Зеркало», «Сталкер» Н. Е. Фоминой.

Интерпретаций различных аспектов творчества А. А. Тарковского великое множество, поэтому в этой области мы остановились на работах П. Д. Волковой, Л. А. Зайцевой, М. И. Туровской, О. К. Клейменовой, Л. Б. Ключевой, Н. Б. Маньковской, Д. А. Салынского, О. И. Сурковой, Н. Ф. Болдырева, Н. А. Хренова, С. И. Фрейлиха и др.

Широкое развитие визуальных форм искусства приводит к тому, что различные аспекты феномена костюма изучают в философии, культурологии, этнографии. Для нас это также оказывается важным, поскольку визуальные аспекты восприятия костюма программируют взаимосвязь внешнего и внутреннего, определяют трактовку его знаково-символических форм. Изобразительная выразительность костюма определена динамичной системой определенных кодов, принятых в различных сферах общения и разностороннего культурного диалога.

Характеристики этой системы мы находим в исследованиях искусствоведа и философа Г. Х. Казбулатовой, которая разбирает костюм с точки зрения мифологического сознания, подчеркивая, что в простейших формах костюма заключена динамика восприятия социокультурного развития общества, что по костюму мы можем «прочитать» уровни мифологии, исторической и социокультурной символики.

Однако проведенный анализ научной литературы убеждает в том, что, несмотря на обилие публикаций, практически отсутствуют исследования, посвященные рассмотрению костюма в кино как средства изобразительной выразительности, анализу знаковой и символической природы костюма, специфике кино костюма как изобразительно-пластического феномена, конкретным механизмам визуализации драматургии и авторского замысла в кино костюме.

Цель исследования — проанализировать роль и место костюма в кинематографе А. А. Тарковского с позиций изобразительной выразительности.

Существуют различные подходы к проблеме кино костюма. Многие режиссеры последовательно проводят в своем творчестве идеи реалистичности или абсолютной условности костюмов, одежда персонажа становится неотъемлемой частью концепции мира. Костюм в кино не только выражает социальную, историческую, национальную принадлежность героя, отражает его характер и общественное положение, возрастные особенности, но и становится основой взаимодействия персонажа и образной системы фильма, облакает в конкретную форму те виды художественной коммуникации, диалога с миром, которые крайне важны для понимания общего замысла фильма.

Это определило следующие **задачи исследования**:

- рассмотреть роль костюма как средства изобразительной выразительности в контексте истории киноискусства;
- выявить подходы к созданию костюма в фильмах А. А. Тарковского;

- проанализировать работу художников по костюмам в фильмах А. А. Тарковского;
- раскрыть место, роль, значение костюма в творчестве А. А. Тарковского.

Костюм воплощает в себе двойственность обозначающего и обозначаемого, поэтому нам необходимо рассмотреть такие теоретические и практические аспекты проблемы, как функции костюма в современном кинематографе, семантика кинокостюма, семиотические аспекты интерпретации внешнего облика героев в кино, принципы работы современного художника по костюмам над созданием кинообраза, а также место и роль костюма в художественной концепции мира на примере фильмов А. А. Тарковского.

Научная новизна исследования обусловлена актуальностью изучаемой проблемы, а также комплексом теоретических выводов и практических результатов, впервые полученных автором в процессе диссертационного исследования.

Целостное изучение костюма как средства изобразительной выразительности в создании кинообраза в виде научной проблематики в отечественном киноведении практически не предпринималось.

В ходе анализа ряда фильмов обозначенного периода проведено сравнение основных тенденций в использовании костюма как средства изобразительной выразительности при разработке предметно-пространственной среды фильма.

Впервые осуществлено комплексное исследование наиболее характерных выразительных приемов создания кинокостюма в отечественном кинематографе XX века на примере фильмов А. А. Тарковского. Рассмотрены проблемы роли и места костюма в фильмах А. А. Тарковского, проведен подробный анализ практического процесса создания и уточнения художественных задач костюма на примере работы художников по костюмам в данных фильмах.

Выявлены, проанализированы и классифицированы стилистические направления в создании кинокостюмов в картинах А. А. Тарковского, предложена модель их эволюции.

Теоретическая значимость исследования. Результаты и выводы исследования имеют большое значение в исследовании образности костюма в кино, предметно-пространственной среды фильма и природы кинематографа в целом. В исследовании раскрыта и проанализирована взаимозависимость костюмного решения фильма от драматургии и режиссерского видения сюжета. На основе теоретического осмысления проблем естественного «встраивания» костюма персонажа в предметно-пространственную среду фильма выявлены и проанализированы конкретные приемы работы художника по костюмам в соответствии с основными требованиями режиссера. Показан непосредственный вклад оператора и художника по костюмам в процесс создания визуального образа героя, а также места и времени, обозначенного сюжетом. В настоящей работе проведено детальное исследование процесса формирования художественного образа героя фильма через костюм с точки зрения работы художника по костюмам в фильмах А. А. Тарковского; предложена концепция исторического развития проблемы разработки и создания костюма в кино на материалах отечественного кинематографа.

Практическая значимость исследования. Результаты исследования могут применяться в научной деятельности; могут быть использованы при разработке учебно-методических пособий, при подготовке работников киностудий, художников кино, сценаристов, операторов, режиссеров и специалистов других кинематографических профессий, в практике производства кино- и телефильмов. Возможно использование результатов исследования не только в киноведении и кинокритике, но и в искусствоведческих работах, посвященных смежным видам искусства.

Результаты и выводы исследования позволяют выявить не только тенденции развития образности костюма в кино, но и направления практической работы художника кино по костюмам, а также развития изобразительной выразительности киноязыка.

В практическом отношении основные результаты и выводы диссертации будут полезны для режиссеров, сценаристов, операторов, художников по костюмам игрового,

телевизионного, мультимедиа фильма, с точки зрения поиска и применения выразительных средств, для создания фильма; итоги исследования дают конкретный инструментарий нынешним практикам — режиссерам, операторам, художникам по костюму в кино. Это может стать основой для поисков новых выразительных возможностей киноязыка, изобразительной предметно-пространственной среды фильма в целом и костюма в кино в частности.

В исследовании широко представлены малоизученные примеры решения костюма как части предметно-пространственной среды в работах А. А. Тарковского на примерах работы художников по костюмам Л.Ю. Нови (фильм «Андрей Рублев»), Н.Е. Фоминой (картины: «Солярис», «Зеркало», «Сталкер») Л. Н. Тавиани («Ностальгия»). Данные материалы будут полезны для дополнения курса истории отечественного кино, а также для профессиональной подготовки художников по костюму и поиска продуктивной методики творческого взаимодействия режиссеров, операторов и художников при работе над созданием художественно-образной системы фильма.

Результаты и выводы, полученные в ходе исследования, могут быть использованы в процессе обучения, в преподавании в творческих вузах для студентов, получающих образование в области кино-, теле- и других экранных искусств, а также при повышении квалификации художников кино и телевидения.

Методология и методы исследования. Специфика методологии исследования состоит в том, что для анализа образности костюма в кино на современном этапе должен быть использован системный подход, поскольку материалы этого исследования находятся на стыке искусствоведения, философии, эстетики, художественной практики создания кино костюмов (в том числе практики исторической и современной моды), теории цвета в живописи, современного киноведения. В связи с этим методологической основой диссертационного исследования стали: системный метод, исторический метод (как основа анализа этапов развития костюма в кино), киноведческий системно-структурный анализ (применительно к творчеству А. А. Тарковского и костюмам

персонажей как неотъемлемой составляющей художественного универсума его фильмов).

Положения, выносимые на защиту:

1. Феномен костюма в кино, рассматриваемый в более широком культурном контексте, представляет собой средство изобразительной выразительности, благодаря которому:

- персонаж получает облик, в котором находят свое отображение время действия сюжета, время создания фильма, ценностные установки авторов, концепция художественно-образного мира фильма;
- внешние и внутренние доминанты образа стремятся к состоянию гармонии;
- через посредничество костюма как средства изобразительной выразительности авторы фильма (режиссер, оператор, художник) вступают в активный диалог со зрителем.

2. Подходы к созданию костюмов в фильмах А. А. Тарковского отражают его взгляды на искусство:

- прямая связь с живописью как одной из основ искусства кино нежелательна и невозможна;
- костюм — один из самых активных изобразительных компонентов художественно-образного мира фильма;
- костюм должен быть соответствовать техническим требованиям съемочного процесса.

3. Анализ работы художников по костюмам в картинах А. А. Тарковского выявляет, что процесс создания костюмов и воплощения образа при съемке был динамичным, соответствовал развитию взглядов режиссера на киногероя, использовались как методы планирования, так и творческие импровизации.

4. Эволюцию взглядов А. А. Тарковского на роль костюма в кино можно описать следующим образом:

- от знаковых форм костюма («Каток и скрипка») — к знаково-символическим («Иваново детство», «Андрей Рублев»);
- от знаково-символических воплощений — к полифонии драматических форм, выражаемых в облике персонажа («Солярис», «Зеркало», «Сталкер»);
- последний этап — воплощение идеи о том, что герой является частью художественного универсума (героем метафильма), что подтверждает и повторение излюбленных мотивов в костюмных решениях поздних картин А. А. Тарковского («Ностальгия», «Жертвоприношение»).

Объект исследования — костюм в кино как компонент образной системы фильма.

Предмет исследования — роль и место костюма в фильмах А. А. Тарковского.

Степень достоверности и апробация результатов. Все результаты и выводы, полученные в ходе диссертационного исследования, были получены автором лично на основании подробного анализа работы художников по костюмам, анализа фильмов, интервью с художниками, изучением архивных, фото-изобразительных материалов, кинематографических, литературно-художественных, философских источников.

Достоверность диссертации обеспечена комплексным подходом, универсальностью применяемой системной методологии, изучением репрезентативных произведений киноискусства (фильмов А. А. Тарковского). В процессе исследования творческого материала были использованы следующие виды анализа: сравнительный, культурологический, искусствоведческий и киноведческий.

Основные результаты исследования обсуждалась на кафедре киноведения Всероссийского государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова.

Результаты исследования были представлены в виде докладов и обсуждались на следующих конференциях:

- доклад «Изобразительное решение персонажей в фильме “Сталкер” как итог творческого союза режиссера и художника по костюмам» на научно-практической конференции «Актуальные проблемы аудиовизуальной культуры», г. Москва, Всероссийский государственный институт кинематографии им. С. А. Герасимова, 25 мая 2016 г.
- доклад «Изобразительная выразительность костюмов в фильмах А.Тарковского: работа художника над костюмом» на научно-практической конференции «Актуальные проблемы преподавания искусства в общеобразовательных организациях Российской Федерации», г. Москва Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования, 31 марта 2016 г.

Основные положения диссертации отражены в шести публикациях, в том числе трех в изданиях, рекомендованных ВАК.

Структура диссертации состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка (159 наименований) и фильмографии (9 наименований). Общий объем диссертации - 156 страниц.

Основное содержание диссертации

Во **Введении** обоснована актуальность, приведен научный аппарат работы, сформулированы цели и задачи исследования, охарактеризована необходимость обращения к анализу костюма в кино как средства изобразительной выразительности.

Глава 1., «Костюм героя как один из важных компонентов изобразительного строя фильма», состоит из двух параграфов.

В параграфе 1.1., **«Костюм как средство выразительности в образной системе фильма»**, раскрыты основные подходы к кинокостюму как богатейшему средству выразительности в общей палитре изобразительно-пластических форм кинопроизведения. Костюм является важным элементом образности в воплощении художественного замысла кинопроизведения, он имеет не меньшее значение

в раскрытии и донесении художественного замысла автора, чем атмосфера и среда действия. В кино костюм является особой знаковой системой, его роль чрезвычайно велика. Все чаще к костюмам в современном кино предъявляют требование аутентичности — достоверности, первостепенной подлинности, полного соответствия. Отметим, что чрезвычайно важным это было и для А. А. Тарковского.

В параграфе 1.2., «**Становление традиций искусства костюма в контексте истории кино**», кратко рассмотрена эволюция взглядов на костюмы в рамках истории кино с точки зрения изобразительной выразительности.

Эволюция профессии художника по костюмам и рассмотрение теорий анализа и интерпретации кинообраза приводят нас к закономерному итогу: художник по костюмам вносит заметную лепту в создание облика мира, художественно-эстетической концепции мира, выраженной в образной системе мышления конкретного режиссера кино.

Выводы к Главе 1:

1. Костюм в кино является одним из основных средств изобразительной выразительности, неотъемлемым элементом общей образной системы фильма.
2. Становление профессии художника по костюму предполагает тесное творческое взаимодействие режиссера, операторов и художников при работе над созданием художественно-образной системы фильма.
3. Развитие искусства костюма в отечественном кино следует рассматривать как целостное многокомпонентное явление, где одним из базовых элементов является жанровая принадлежность фильма, но основное место принадлежит реализации индивидуальных замыслов режиссера.
4. Работа художника кино сочетает особое внимание к современным стилям одежды с историческими реалиями сюжета.
5. Усиление внимания к проблемам зрелищной формы и экранного костюма приводит к переосмыслению роли художника в кино. В кинематографическом творчестве художников по костюму второй половины XX в. отчетливо

проявились такие характерные черты, как стремление к реалистическому отображению действительности, подражание реальным жизненным типам костюма. Позже, в костюмах постмодернизма, реалистичность уступит цитатной пестроте и яркости.

6. Костюму в кино как средству изобразительной выразительности присуща полисемантическая — включение в целостный комплекс смысловых рядов, которые, взаимно дополняя друг друга, образуют многогранность художественного образа героя и диктуют возможности его трактовки.

Глава 2., «Развитие взглядов А.А. Тарковского на роль костюма в кино», состоит из трех параграфов. В параграфе 2.1., **«Роль костюма в изобразительном решении фильма в ранних работах А.А.Тарковского («Каток и скрипка», «Иваново детство»)»**, на основании подробного анализа работы художников по костюмам над фильмами показано, как драматургия определяла изобразительный строй фильма и ансамбль костюмов в ранних фильмах А. А. Тарковского.

По ранним фильмам еще нельзя делать глобальных выводов, но основные тенденции развития творчества А. А. Тарковского уже ясны. Этот режиссер чужд любого типа условности, его стиль максимально реалистичен, облик людей и вещей имеет для него первостепенное значение.

Художником по костюмам на картине «Каток и скрипка» была Анна Сергеевна Мартинсон. Её художественные предпочтения (советская живопись 1920-х гг.) сказались и на стилистике киноработ. Костюмы в этом фильме ярко иллюстрируют драматический конфликт и абсолютно органичны для художественного пространства фильма.

Фактурность предметов, из которых выстроена художественная среда, глубокие и одновременно неяркие цвета одежды героев, четкость и лаконичность костюмов, их информационная насыщенность, динамичная изменчивость московского пейзажа — из этого и возникает живописный образ фильма. И символика, отрицаемая Тарковским, тем не менее возникает в нашем сознании —

мелькает, чтобы потом уйти: образ оказывается гораздо глубже, нежели предлагаемый первичным восприятием символ.

Реальный отсчет формирования творческих позиций А. А. Тарковского в отношении костюма как средства изобразительной выразительности следует начинать с картины «Иваново детство» (художник Евгений Александрович Черняев). В целом костюмы в этом фильме строгие и лаконичны и, в первую очередь, знаковы. Мы сразу ощущаем, кто перед нами, какая ипостась героя наиболее важна в этой сцене. Мир военный и невоенный – вот основные полюса костюмной истории фильма. Любое решение костюма будет работать в этой знаковой парадигме. Символические значения возникают не как неотъемлемый элемент драматургии, но как побочные краски сюжета; это и позволяет увидеть тенденции развития костюма в общем комплексе изобразительной выразительности фильма. Путь Тарковского и его художников по костюмам будет направлен к развитию реалистичности и снижению символической доминанты в изобразительном строе фильма.

В параграфе 2.2., **«Костюм как неотъемлемый элемент кинообраза: картины “Андрей Рублев”, “Солярис”, “Зеркало”»**, дан анализ работы над костюмами в следующих трех фильмах А. А. Тарковского. В грандиозной исторической фреске «Андрей Рублев» костюмы открыто и четко объединяются в ансамбль, где их индивидуальность так ненавязчиво и тонко подчинена общей стилистике, что у зрителя рождается ощущение реального соприсутствия в ином историческом времени (художник по костюмам Лидия Юльевна Нови).

Однако А. А. Тарковский неоднократно подчеркивал, что целью фильма отнюдь не была точная реставрация эпохи. Это взгляд на историю, и здесь возможен отход от прямых исторических реалий. Поэтому не стоит принимать фильм за абсолютную историческую реконструкцию эпохи, он на это не претендует. Это поэтический рассказ, где поэзия размышляет о судьбах искусства и художника в мире, о неизбежности предательства, о том, что такое история и в чем суть русского характера. Костюмы основных персонажей фильма «Андрей Рублев»

находятся в русле этой концепции. В цепочке смыслов, в непрерывном диалоге поколений фильм «Андрей Рублев» занял свое уникальное место. Живописное решение фильма было выверенным, как иконопись самого Рублева.

Остановимся более подробно на особенностях пластического выражения образов к фильмам «Солярис», «Зеркало», «Сталкер», созданных одним художником по костюмам — Нэлли Ефимовной Фоминой.

Если работа над картинами «Солярис» и «Зеркало» несла в себе черты уже описанного периода, в «Сталкере» знаковость персонажей будет преодолена – сохраняя, впрочем, все сквозные темы режиссера и ассоциации, пронизывающие его творчество; поэтому анализ костюмных решений в этом фильме вынесен в следующий параграф.

Костюмы в фильме «Солярис» естественны и целостны. Они несут собственное значение, но знаковое в них сведено до минимума, по этим костюмам мы ничего не скажем наверняка — ни места действия не обозначить, ни времени. Они не фантастичны, но именно поэтому и идеальны для сюжета, действие которого разворачивается и на земле, и в космосе. Даже пребывание на космической станции зритель опознает только по декорациям.

Требования к визуальной простоте и ясности костюмных образов очень велики: актеры живут в образах, одежда «прирастает» к актерам, во многом определяя их мимику, пластику, внутреннее самоощущение. Реалистичность здесь только маска, внешняя имитация привычного, за которым в любой момент может открыться пропасть неизведанного; за лаконичными, но емкими деталями открывается глубина поистине философская. Какая, казалось бы, мелочь – под застежками платья нет разреза; но разрыв реальности, обозначенный этой деталью, приведет нас к такому градусу драматического напряжения, который в иных фильмах не наберет такой силы и к финалу.

Не менее важным для режиссера было, чтобы костюмы актеров оставляли впечатление личных вещей героев со складками по форме тела, наполненных

дыханием живой человеческой плоти. Поэтому актерам предлагалось носить одежду героев и за пределами съемочной площадки, чтоб обжиться и привыкнуть к ней.

Следующая картина Тарковского была во многом исповедальна. Это и определило специфику работы с изобразительным решением.

В «Зеркале» костюмное решение растворено в художественной ткани произведения. «Зеркало» — размышление о жизни и о себе, мозаика отражений и аллюзий. Костюмы в этой картине историчны и очень современные. Никакой фальши, никаких имитаций — костюмы производят абсолютное впечатление подлинных, они практически документальны. Легкость, с которой воспринимается ткань фильма, во многом создана благодаря вниманию к живописи кадра. Но если мы попробуем описать эту естественность, перевести в слова живописную композицию, — ничего не выйдет.

Не случайно так легко вписывается в этот фильм хроника. Перепутанное в памяти время выстраивается в легкий, неуловимый строй сюжета, и будь костюмы хотя бы немного более фантазийными, все бы рассыпалось, потеряло то поразительное единство восприятия, которым обладает «Зеркало».

Выношенные детские пальтишки, угловатая шинель героя О. Янковского, «притёртые» к актрисам костюмы А. Демидовой и М. Тереховой, бархатное платье с белым воротником героини Т. Решетниковой. Костюмы здесь не просто часть ансамбля изобразительных средств — это система восприятия мира, не допускающая подделок и имитаций, и характеристики персонажей через костюм сродни тому, что и в жизни мы можем «прочсть» через одежду. Поиск, ожидание, неуловимое сожаление, неразличимая и неотвратимая поступь времени, трагическое и комическое — все сплелось в единую картину, все читается многослойно и многозначно.

В параграфе 2.3., **«Костюм как часть художественного универсума в фильмах “Сталкер”, “Ностальгия”, “Жертвоприношение”»**, дана характеристика работы над костюмами в трех последних фильмах режиссера.

В фильме «Сталкер» работа над костюмами сохраняла все тот же вектор достоверности. Перед режиссером снова лежало пространство фантастики, и это накладывало на изобразительный ряд картины еще более жесткие требования. По воспоминаниям участников съемочной группы, для режиссера было важным, чтобы «музыки не было слышно», «костюмов не было видно», а «реквизит был максимально безадресным», чтобы нельзя было понять, в какой стране происходят события, и история носила вневременной и общечеловеческий характер. Однако «невидимость» костюмов и «безадресность» деталей не умаляла их драматургического и изобразительного значения.

Проблема цвета представлялась режиссеру одной из самых серьезных проблем, связанной с изобразительным решением фильма: «Живописность кинематографического кадра (очень часто просто механическая, объясняемая свойством пленки) нагружает изображение еще одной дополнительной условностью, которую приходится преодолевать, если тебе важна жизненная достоверность. Цвет надо стараться нейтрализовать, избегая активности его воздействия на зрителя»¹, поэтому режиссеру важны были и цвет, и фактура костюмов, особенно чтобы в кадре появления цвета (проезд на дрезине) цвет костюмов не выбивался, а проявлялся постепенно в «объемные кадры-портреты».

Задача, которую режиссер поставил перед художником по костюмам – не привлекать зрителя цветовыми эффектами и определить всю гамму костюмов в едином тональном решении – стала доминирующей. В фильме «Сталкер» нет ярких цветов в костюмах, что отвлекало бы зрителя от всего остального, важного для понимания идеи картины. Цвет в костюмах не исчезает, но он и не «кричит», не доминирует в изобразительном ряде каждого кадра. По воспоминаниям Н. Е. Фоминой, важно было найти это соотношение цветов и фактур для каждого персонажа.

¹ Андрей Тарковский. Архивы, документы, воспоминания. /Сост. П. Волкова. М.: Подкова, Эксмо - Пресс, 2002.С. 254.

Костюмами достаточно убедительно осуществлена социально-психологическая расстановка сил, не случайно герои лишены имен — это обобщенные образы; принята во внимание символика современного костюма, учтён возраст героев, их характеры, род занятий, место жительства, причем осуществлена не только в отдельных фигурах, цвете, фактурах, но и в общем рисунке композиции. Своей органичностью костюмы не отвлекают, а, наоборот, концентрируют внимание зрителя на сюжете.

Фильм "Ностальгия" Тарковский снимет уже не на родине — в Италии. Усиливаются мотивы аскетизма, сюжет уходит на фабульный уровень. Действие одновременно и погружено в современность, и совершенно вне времени, говорит о вечном. И, как всегда, это все с той же присущей Тарковскому четкостью воплощено в мире костюмов (художник по костюмам Лина Нерли Тавиани). Знаковость убрана максимально, это образы невероятно живописные, абсолютно естественно вписанные в пространство кадра, они не дают собственных аллюзий, но в то же время находятся в общем ассоциативном поле.

Облик героев здесь необычен и в чем-то неожидан. Единственное пальто главного героя (Андрея Горчакова, в исполнении О. Янковского) — далеко не новое, обжитое, как всегда у Тарковского, уже не уютное (слишком поношенное) — просто сросшееся с персонажем, привычное ему, как вторая кожа. Пальто пестрое, «в елочку», напоминающее и о Москвошвее, и об итальянских модах.

Рядом с летящими, полупрозрачными, невероятными в своей чувственности одеяниями переводчицы Эуджении (Д. Джордано) это пальто — своеобразный вызов. Русский поэт не выходит у нее из головы: она не понимает его, пытается что-то ему объяснить, пытается его соблазнить, но он существует в каком-то другом измерении. Даже сходясь в одном кадре, эти два человека существуют как бы в разных живописных (и жизненных) плоскостях. Он постоянно вспоминает о семье и доме, но ни разу мы не увидим ни его семьи, ни дома. Путешествие по Италии для этого героя — то же самое, что странствие по Руси для Андрея Рублева, путь к себе

для героя «Зеркала», полет на станцию Солярис для Криса Кельвина, визит в Зону для Сталкера. Герой в таком одеянии просто не способен увидеть в Италии те невероятные красоты, которыми она славится.

Ностальгия не болезнь, не прихоть, не временное преходящее настроение. Это состояние души, присущее русскому человеку, заставляющее его искать во всем глубинного смысла. И простенькое пальтецо Горчакова с летящими-торчащими лацканами становится образом этой ностальгии, безнадежной попыткой остаться русским – и одновременно наслаждаться жизнью в Италии.

Эмансипированная неудовлетворенность Эуджении найдет себе применение возле жениха богатого и по-европейски вписанного в огромное пространство офиса, которому режиссер буквально несколькими штрихами придает деловой оттенок. Недолгий кадр оставляет у нас смутное ощущение деловитой современной Европы, которая не размышляет о своих корнях, а устраивает свой офис в интерьерах старинных замков и пользуется прошлым как модным аксессуаром.

В снах Горчакова о России появляются пейзажи, которые с тем же успехом он мог бы встретить и в Италии (впрочем, там они и найдены, и сняты). Но там все иначе. Люди одухотворены, даже туман, который в начальных кадрах лишает пространство перспективы, в снах-видениях русского поэта придает кадру насыщенность и глубину. Странное время, странное состояние души. Наверное, поэтому и тянет его не к молодой женщине, словно сошедшей с фресок эпохи Возрождения, а к полубезумному Доменико (Э. Юсефсон), который семь лет не выпускал семью из дома в ожидании Страшного суда.

Костюм Доменико так же одновременно и классичен, и погружен во вневремя. Это джемпер поверх светлой рубашки (объемная вязка придает легкому, почти бесплотному телу материальную вещественность), черная «горбатая» куртка, мешковатые (когда-то светлые, как у Сталкера?) брюки. Его костюм одновременно напоминает и костюм отца Криса Кельвина, и одежды героев «Сталкера». Но при взгляде на него ощущаешь подлинность, связь с бытием,

которой лишены Эуджениа и ее жених. Это интеллигент, для которого католичество как вторая кожа, он живет напротив собора в странном доме, где с потолка (как когда-то в «Солярисе» и в Зоне «Сталкера») льется дождь, – и мечтает о том, чтобы спасти мир, пронеся свечу через бассейн местной водолечебницы.

«Жертвоприношение» — продолжение темы, выход на новые уровни размышления о судьбах людей и мира. Изысканные, почти монохромные (серо-синезеленые, с бесконечным множеством оттенков) съемки Свена Нюквиста, почти чеховская атмосфера драмы, когда не происходит ничего и происходит все — могут даже рухнуть судьбы мира.

Господин Александр – наследник всех прежних героев фильмов Тарковского. По костюму мы сразу понимаем, что профессия этого человека связана с умственным трудом. Он снова похож одновременно и на Криса Кельвина, и на его отца, и на Сталкера, и на Писателя, и на Доменико. Рационализм и здоровый скептицизм – вот доминанты его внешности. Даже по лесу он ходит в костюме, который более уместен был бы не на природе. Он гуляет со своим сынишкой по прозвищу Малыш. Они приходят к сухой сосне, и отец рассказывает притчу о том, как сухое дерево может расцвести. У Малыша на горле бинт: ему только что сделали операцию, и он не может говорить. Это не обет молчания, но итог тот же — обреченность на немому, пусть временную. Обычный мальчик в светлой футболке, джинсах, детских кроссовках. Возможно, так бы выглядел мальчик из «Катка и скрипки», доведись ему жить в сегодняшнем дне. Уже по этим признакам мы видим универсализм костюмов, продолжение сюжетных линий.

Костюмы художника по костюмам Ингер Перссон в «Жертвоприношении», как и в «Ностальгии», естественны, обжиты, не бросаются в глаза. Однако они тонко и точно работают на образ, помогая созидать художественный мир фильма. Это уже не просто средство изобразительной выразительности – это часть художественного универсума режиссера. Помимо этого, костюмные решения говорят об общем универсуме, объединяющем фильмы режиссера, о стремлении к продолжению

традиций, что на смысловом уровне приводит к рождению образов метафильма как итога творчества, своеобразного продолжения каждого из ранее снятых фильмов.

Выводы к Главе 2:

1. Кадры из фильмов Тарковского узнаваемы; в костюмах актеров из его фильмов аскетизм и лаконичность сочетаются с символической насыщенностью, порождая особый стиль.
2. По ранним фильмам А. А. Тарковского еще нельзя делать глобальных выводов, но основные тенденции развития его творчества уже ясны. Этот режиссер чужд любого типа условности, его стиль максимально реалистичен. Как для всех художников-реалистов, облик людей и вещей имеет для него первостепенное значение.
3. Костюмы в ранних фильмах А. А. Тарковского («Каток и скрипка», художник по костюмам А. С. Мартинсон; «Иваново детство», художник Е. А. Черняев) иллюстративно драматичны. Здесь сильна знаковая основа, появляются и основания для символического восприятия одежды как элемента визуального образа героев.
4. В последующих фильмах («Андрей Рублев», художник по костюмам Л. Ю. Нови, «Солярис», «Зеркало», художник по костюмам Н. Е. Фомина) символические значения костюмов возникают не как неотъемлемый элемент драматургии, но как побочные краски сюжета, элемент культурного контекста. Творческий путь Тарковского и его художников по костюмам будет направлен к развитию реалистичности и снижению символической доминанты в изобразительном строе фильма. Возникает особая динамическая полифония образа героя и образности фильма в целом.
5. В художественном пространстве картин «Сталкер» (художник по костюмам Н. Е. Фомина), «Ностальгия» (художник по костюмам Л. Н. Тавиани), «Жертвоприношение» (художник по костюмам И. Перссон) кинокостюмы — уже не знаки и не символы, они одновременно и то, и другое, и третье, отражение

«пейзажа души», средство изобразительной выразительности, полноправно созидающее художественный универсум.

В **Заключении** представлены результаты диссертационного исследования, сформулированы выводы и намечены пути дальнейшей разработки темы.

Костюмы в фильмах Тарковского, отличаясь простотой и предельной точностью, решают задачу раскрытия образа героев, их внутреннего мира, реального прошлого и возможного будущего, создают основу для комфортной работы актера и обогащают художественную вселенную автора возможностью обращения к бесконечному богатству культурного опыта человечества, накопленного в искусстве народного и современного костюма.

Художественный мир А. А. Тарковского в этом плане один из наиболее интересных. Отрицая условность деталей, режиссер предъявлял особые требования к реалистичности своих персонажей и окружающего их мира. Поэтому и семантика кино костюмов у А. А. Тарковского представляет собой строго индивидуальную систему развития изобразительной выразительности с последовательной эволюцией знаковых, символических, а впоследствии универсальных форм образности, в основе которых лежит стремление к подлинности вещного мира, определяющей точность восприятия кино образов и степень доверия зрителя к художественному миру фильма.

Анализ специфики подходов к созданию костюма в фильмах А. А. Тарковского и работы художников по костюмам в его фильмах дает ценный материал как для теории, так и для практики кино- и телепроизводства и приводит нас к выводу о плодотворности результатов исследования, возможности его продолжения для исследования проблем изобразительной выразительности фильма и методологии работы художника по костюмам в контексте истории киноискусства.

Список публикаций по теме исследования

Публикации в изданиях, входящих в список ВАК:

1. Харькова Д. А. Роль костюмных решений в авторском кинематографе А. Тарковского на примере фильма «Солярис» // Научно-аналитический журнал Дом Бурганова Пространство культуры – 2017 – №2 – С. 239-252 (0,5 а. л.);
2. Харькова Д. А. Облик персонажа в кино: проблемы изобразительной выразительности // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда Вестник МГХПА – 2017 – №2 – С. 232-239 (0,5 а. л.);
3. Харькова Д. А. Роль костюма в реализации творческих задач режиссера (на примере картины А.А.Тарковского «Андрей Рублев») // Альманах ГИТИС «Театр. Живопись. Кино. Музыка» – 2017– №1 – С. 175-184 (0,5 а. л.).

Другие публикации по теме диссертации:

4. Харькова Д. А. Экранная культура: концепция исторической эволюции развития костюма в кино в первой половине XX века // Электронный журнал «Медиа. Информация. Коммуникация» МИК № 15
<http://mic.org.ru/15-nomer-2015/565-ekrannaya-kultura-kontsepsiya-istoricheskoy-evolyutsii-razvitiya-kostyuma-v-kino-v-pervoj-polovine-khkh-veka-chast-1>
5. Харькова Д. А. Экранная культура: концепция исторической эволюции развития костюма в кино во второй половине XX века // Электронный журнал «Медиа. Информация. Коммуникация» МИК № 16
<http://mic.org.ru/16-nomer-2016/566-ekrannaya-kultura-kontsepsiya-istoricheskoy-evolyutsii-razvitiya-kostyuma-v-kino-vo-vtoroj-polovine-khkh-veka-chast-2>
6. Харькова Д. А. Роль профессии художника кино по костюмам в современной информационной среде // Электронный журнал «Медиа. Информация. Коммуникация» МИК № 17
<http://mic.org.ru/new/564-rol-professii-khudozhnika-kino-po-kostyumam-v-sovremennoj-informatsionnoj-srede>