

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ЖИВОПИСНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ «САД
ЗЕМНЫХ НАСЛАЖДЕНИЙ» ИЕРОНИМА БОСХА И КИНОКАРТИНЫ «ТРУДНО
БЫТЬ БОГОМ» АЛЕКСЕЯ ГЕРМАНА

Екатерина Гудкова,

студентка 4 курса направления

«Искусства и гуманитарные науки. Кино и видео» СФУ

Научный руководитель – к.ф.н., доцент М.В.Тарасова

ВВЕДЕНИЕ

Рассматривая кинематограф как вид искусства, нельзя не обратиться к особенностям его художественного языка, во многом основанного на знаках и приемах более древних видов изобразительного искусства. Родство художественного языка живописи и кино позволяет говорить об их интеграции и продуктивном взаимодействии. Можно сказать, что живопись способна выступать матрицей для формирования художественных образов кино. Изучение особенностей взаимодействия кино и живописи предоставляет возможность для наиболее подробного исследования киноязыка как художественной системы. Результатом подобного подхода может стать более глубокое проникновение в суть киноискусства. В этом заключается актуальность сравнительного анализа произведения живописи и кино.

В данном исследовании предлагается сравнительный анализ на примере конкретных репрезентантов, идейное и стилистическое родство которых позволяет говорить об интеграции художественных пространств этих произведений.

В качестве *объектов исследования* выступают живописное произведение И. Босха («Сад земных наслаждений») и кинопроизведение А. Германа («Трудно быть богом»). В качестве *предмета исследования* рассматриваются сходства и различия языка произведения искусства живописи и произведения кино.

Целью работы является сравнительный анализ произведения живописи *Иеронима Босха «Сад земных наслаждений»* и кинопроизведения *«Трудно быть богом» Алексея Германа.*

Цели исследования соответствуют следующие *задачи*:

Методология.

Методологическую основу исследования составляют положения современной теории искусства. Для исследования и сравнения произведений живописи и кино в качестве основного метода предполагается применять метод философско-искусствоведческого анализа, а также общенаучные методы (метод аналогии, метод анализа и синтеза, метод формализации, метод интерпретации). В данном исследовании адекватно будет использовать метод аналогии для сопоставления картин и художественного языка живописи и кино. Метод формализации позволит определить точные имена для персонажей одного и другого художественных пространств, чтобы затем сопоставить и сравнить их сущность. Метод интерпретации позволит определить значение знаков-символов в живописной картине, а также определить спектр художественных идей кинопроизведения и произведения живописи. Основопологающим методом исследования является метод сопоставления художественных пространств разных видов искусства – кино и живописи.

Предполагаемый результат.

В качестве результата исследования предполагается выявить особенности взаимоотношения живописи и кино, а также определить роль изобразительного искусства (живописи) в формировании художественного языка кинопроизведения. В частности, предполагается выявить связь художественного языка произведений живописи И. Босха и художественного языка произведения киноискусства А. Германа.

ЧАСТЬ 1. Анализ произведения живописи «Сад земных наслаждений» Иеронима Босха

Триптих «Сад земных наслаждений» представляет собой алтарную композицию, состоящую соответственно из трех частей. Левая створка изображает райское пространство и сотворение первых людей. Центральная створка посвящена земным наслаждениям человека. В правой створке представлен Ад. В свою очередь, композиция каждой створки может быть разделена на три части, или три плана. На дальнем плане представлены сооружения и небо, в центральной части на всех трех створках – изображение водного источника, на переднем плане главное место отдано человеку.

Триптих решен преимущественно в тонах чистых цветов, что с одной стороны придает изображению характер обобщенности с другой стороны, моделирует пространство некоего фантастического мира, где все представлено яркими чистыми

цветами. В отличие от яркого цветового решения внутренних створок триптиха, композиция внешних створок, изображающая мир на третий день творения, выполнена в технике монохромной живописи. Пейзаж представлен темными холодными тонами, что подчеркивает качество пустоты и величия. Монохромность создает ощущение отрешенности, правильности, контраста черного и белого, духовного мира.

Анализируя индексный статус произведения «Сад земных наслаждений» прежде всего, необходимо отметить множественность персонажей. Каждая часть триптиха представлена множеством фигур, составляющих общую композицию. Правая часть триптиха является самой не многофигурной, организация персонажей здесь, по сравнению с другими створками, представлены наиболее упорядоченно. В центре изображен Господь, сотворивший первых людей. Основные персонажи картины организуют симметричную композицию, где в центре Христос, который представляет собой единую ось вместе с Источником жизни, расположенным в центре.

Следует отметить, что персонажи картины могут быть интерпретированы в качестве средневековых символов, которые были актуальны во время создания произведения. На дальнем плане, в горнем пространстве, представлено множество парящих птиц – символы посланников Бога и Небесных жителей. Скала является символом покорности Христу, которую должны проявлять Его создания. Трехголовая фантастическая птица, представленная на переднем плане, может быть символом Троицы, а также человека, пребывающего на этом этапе в гармоничном единстве плоти, души и духа.

В то же время, здесь присутствуют персонажи, которые указывают на будущее проявление зла. За спиной Адама изображено дерево, которое, вероятно, является Древом познания, связанным с первым грехопадением. Животные, пожирающие друг друга.

В центральной части триптиха, изображающего земные наслаждения, представлено множество персонажей людей, организованных в небольшие и крупные группы. Начало хаоса. Среди персонажей присутствуют люди – представители различных рас. Из этого следует, что персонажи центральной части, как и триптиха в целом, формируют универсальную модель мироздания. В границах этой картины так же присутствует источник – сферическое сооружение с башней, однако оно служит скорее источником плотских наслаждений: внутри этого сооружения уединяются влюбленные, в его поверхность, как в зеркало, смотрится человек, стоящий на голове – возможный знак тщеславия.

Каждый из персонажей-символов в данном изображении в настоящее время не поддается однозначной исчерпывающей интерпретации. Можно предположить, что символы представляются здесь в двойственных противоположных значениях. Плотское, животное начало.

На блаженство познания указывает человек, обнявший сову, символ мудрости и наук. В то же время, гигантская птица может выступать и в качестве символа обмана, символ человека, который ради наслаждения земного предпочел духовную слепоту.

Наконец, в части триптиха, изображающей Ад, эта цветовая характеристика практически теряется во мраке. Красными представлены одеяния некоторых демонов, а также волынка – предположительно символ мужского начала. Этот символ может быть интерпретирован, как знак греховной гордыни в человеке, возмнившем себя равным Творцу. Самое хаотичное пространство. В центре на месте источника жизни здесь изображено человекообразное существо, олицетворяющее «древо смерти», которое наблюдает распад своего тела. В целом, персонажи этой части триптиха представляют гротескные картины страданий, ужасов и издевательств, которые появляются в качестве расплаты людей за земные блаженства.

Объединение персонажей триптиха «Сад земных наслаждений» в целостный сюжет представляет универсальную картину бытия человека, которая может быть интерпретирована в спектре художественных идей.

Данная картина представляет собой назидание: ни один человек не будет освобожден от ответственности за свои грехи, и каждый будет наказан за следования ложным, плотским ценностям. Красота и привлекательность земных наслаждений представляется ложным обликом царства антихриста, где каждый получает что хочет, но удаляется при этом от Бога и истины.

Недолговечность всех земных радостей, а также греховное стремление человека к пороку и отвлечение от божественных законов постепенно формирует хаос абсурдности и жестокости всего, происходящего на земле.

ЧАСТЬ 2. Анализ кинопроизведения «Трудно быть богом» А. Германа

Особый натурализм и фактурность окружающего пространства создается, в том числе, за счет черно-белой пленки. Кроме того, черно-белое решение в фильме работает на идею создания универсального представления мира: он не обладает подчеркнутыми цветами, а значит, может быть каким угодно.

Соотношение светлого и темного представлено преимущественно в виде серого затемнения. В кадре господствует мрак или некое пасмурное затемнение, характерное для осеннего неба. Таким образом господство мрака подчеркивается не только под сводами помещений, но и за пределами стен, где разворачивается большая часть действия. Яркое противопоставление светлого и темного встречается в фильме всего несколько раз: на общем черно-сером фоне выделяется белоснежная рубашка Руматы и его носовые платки, чуть менее сильно – одеяние принца, а также темные фигуры людей и деревьев на фоне белого снега в начале и в конце фильма. На контрасте с общим грязным фоном белые детали особенно выделяются, излучая сияние.

Съемка с ограниченным приближенным фокусом в начале фильма, а также преобладание крупного плана создает эффект взгляда «через замочную скважину». Данный прием позволяет зрительскому взгляду погрузиться в изображаемый мир, а также максимально приблизить этот мир в деталях.

Звуки. Закадровый голос. Так же, как и характер съемки, как бы вводят зрителя вглубь кадра, когда постепенно в тишине возникает звучание, источник которого не виден в кадре (звук, напоминающий зов или плач). Хаотичность голосов – тишина и музыка Руматы. Джаз.

Постоянное размывание границ. Туман, дождь. Композиция, при которой в кадре на первом плане то и дело проходят люди, мелькают другие персонажи, нарушая ясность кадра – все это создает для зрителя условия, при которых он должен вглядываться, вчувствоваться, погружаться в киноизображение. В целом, все приемы на материальном уровне создают атмосферу фильма, направленную на максимальное обострение всех чувств восприятия зрителя: воспринимать фактуру, звуки, а также через изображение – ощущения и запахи в максимально натуралистичном виде, как будто все происходит прямо здесь и сейчас на глазах зрителя.

Характеристики персонажей в фильме можно наиболее четко выделить вначале через сопоставление главного героя как инога, пришельца с другой планеты по сравнению

с людьми, населяющими Арканар. Глупость, уродливость, грязь, праздность, скованность. Разум, божественность, чистота, свобода, ясная речь. Неловкость.

Его божественное величие постепенно сходит на нет. К концу фильма он деградирует, как и другие персонажи-земляне, которые в конце практически не отличаются от местных жителей. Главный герой Румата представляет собой персонажа, взявшего на себя силу бога и не справившегося со своей миссией. Через него поднимается вопрос о том, как может бог быть среди подобных грешных людей, общаться с ними и миловать их. В результате все заканчивается гневом Руматы, который начинает убивать всех вокруг, однако это не столько праведный божественный гнев, павший на людей (Арканар и населяющие его люди не становятся лучше от этого наказания), сколько превращение Руматы в подобное чудовище. Животное темное начало берет в нем верх, и он, не выдержав, начинает убивать из отвращения и жажды уничтожить окружающую скверну. Невозможность коммуникации между Богом и людьми символически передается словами- цитатой главного героя: «То, что мы разговариваем, еще не означает, что мы беседуем». Так же Румата представляет собой инакомыслящего, во всех смыслах иного, который не принадлежит больше ни миру Арканара, ни миру Земли. Несмотря на то, что он остается в Арканаре, символически он находится где-то между, постоянно в пути, и имеет возможности найти покой.

Гипертрофированная жестокость представлена посредством персонажей трупов, которые развешаны по всему городу, а также живыми людьми, которые имеют дело с ними. Они поливают трупы помоями, чтобы привлечь хищных птиц, внимательно с интересом разглядывают, либо вовсе не обращают на них внимания, как если бы эта ситуация была абсолютно нормальной. Сопоставление людей с животными.

В целом слияние всех знаков кинопроизведения воедино представляет картину мира, который является аллегорическим представлением Земли и универсальной вневременной моделью человеческого мира, где правят безумие, жестокость, и в этом мире человеческая суть искажена настолько, что никакие производимые изменения не приведут к лучшему, а лишь усугубят положение.

ЧАСТЬ 3. Сравнительный анализ произведения живописи Иеронима Босха и кинопроизведения А. Германа «Трудно быть богом»

Художественные образы фильма Алексея Германа во многом близки по сути и средствам образам живописи Иеронима Босха. Первичный сравнительный анализ

показывает, что живопись нидерландского художника способна выступать в качестве образца для художественного образа данного кинопроизведения.

Анализ на уровне материальных знаков на первый взгляд показывает отличия в художественных приемах, при помощи которых создается атмосфера восприятия художественного образа произведения живописи и кино. Произведения Босха строятся в основном в чистом и ярком цветовом решении, в то время как живописность фильма построена наоборот, при помощи отсутствия цвета. С одной стороны, данное различие выводит противоречие, с другой стороны, можно заметить, что фильм так же берет за основу натурализм фантастичного мира, в том числе фантастичный натурализм цвета, который в фильме, за счет детальной проработки фактуры, может быть достроен в каком угодно решении.

Композиционное построение картины Босха, в котором присутствует множество персонажей и персонажных групп на разных плоскостях (планах) совпадает с подобным композиционным решением в фильме «Трудно быть богом». Прежде всего это невозможность сконцентрироваться на одном плане: множество героев, как и в произведении Босха, действуют одновременно. Композиция (в особенности части, изображающей Ад) построена так, что не задает четкого движения зрительскому взгляду, и позволяет погрузиться в произведение. Взгляд зрителя хаотично выхватывая то один, то другой образ, начиная от крупного и заканчивая небольшими. Босх прорабатывает каждую мельчайшую деталь как важнейшую. Каждая группа персонажей, каждый художественный образ является важной и необходимой частью создаваемой модели мира. Тот же подход применяется Германом при детальной проработке фактуры каждого образа.

Художественный образ Ада Арканара во многом созвучен Босховскому Аду, в котором так же господствует мрак по сравнению с редкими всполохами света, который является во многом светом адского пламени, освещающего мучения грешников. Кроме того, можно отметить сходство и в монохромном представлении художественных образов, сравнивая с фильмом Германа образ Земли на третий день творения, представленный на закрытых створках алтаря. Подобным образом произведение живописи и кинопроизведение моделируют универсальную модель мира. Нельзя также не отметить сходство приема, которым произведения вводят зрителя вглубь художественного образа, представляя зрителю взглянуть сверху на целую планету, целый моделируемый мир, чтобы потом раскрыть его (буквально раскрываются створки алтаря и приближается камера) в мельчайших подробностях.

В целом, создание натуралистичного образа фантастического мира в картине «Сад земных наслаждений» находит отклик в фильме «Трудно быть богом», где в первой же сцене закадровый голос произносит «Это не земля, это другая планета». Создание другой планеты, которая, однако, является представлением сути действительно существующего мироздания, роднит данные произведения живописи и кино на уровне художественных приемов.

Моделирование художественного образа на уровне персонажей в большей степени представляет соответствие произведения живописи кинопроизведению в качестве образца. Босх в своих произведениях неоднократно обращается к изображению и исследованию человеческих пороков, детальную проработку их лиц. Образы жителей Арканара в фильме Германа словно собраны из образов Босха. Подбор актеров для фильма «Трудно быть богом» подобен проработке лиц персонажей на картинах Босха: они также гипертрофированы и вместе с тем натуралистично искажены, часто встречаются изуродованные лица, уникальные в своих чертах

В сюжетном плане сравнительный анализ кинопроизведения «Трудно быть богом» показывает наибольшее соответствие с художественным пространством Ада в произведении Босха. Здесь так же на уровне персонажей представлены мучения и издевательства, в гротескном виде. В Босховском Аду музыкальные инструменты служат орудиями истязания грешников. Данный мотив проводит параллель с музыкой духового инструмента Руматы, звуки которой буквально мучают слух жителей Арканара.

Использование в живописи Босха авторской символики, переходящей из произведения в произведение, которая тем не менее создает универсальную общечеловеческую модель, совпадает с подобным способом моделирования художественной кинокартины Германа, где множество символов имеют личное значение для автора и так же переходят из картины в картину.

В произведении Босха, как и в фильме Германа, множество символов, которые во многом перекликаются. Создавая картину Средневековья, автор мог обращаться к образам, где данная картина уже была воплощена в определенном аспекте. Аспект Средневековья в картине Босха – это «розы, к которым примешивается запах крови», то есть нечто концентрированное, гипертрофированное в своем гротеске. То же самое можно сказать и о Средневековье в кинообразе Арканара, где буквально образы белых роз, красота цветов и белого переходит в страшную мерзость и мучения. Так же присутствуют в фильме черепа – знаки смерти, а птицы на фоне трупов приобретают значение

мучителей уже ушедших в мир иной. В целом картина обоих образов представляет модель невыносимой жизни, которая является расплатой за пороки.

Исходя из сравнительного анализа произведения живописи Босха «Сад земных наслаждений» и кинопроизведения А. Германа «Трудно быть богом» можно выделить сходство некоторых художественных идей и их представления. В первую очередь предстает сходство в характере представления основного спектра идей. В обоих случаях оно представляет собой одновременно констатацию существующего порядка и предупреждение о том страшном кошмаре, который, вероятно, ждет человека в будущем. В обоих случаях этот результат идентичен представлению об Аде, и в обоих случаях представляется в аспекте некой безысходности.

Во-вторых, моделируется изначальное присутствие в этом мире божественного, изначально присутствовавшего в этом мире, но изгнанного человеческой порочностью. В то же время можно проследить достаточно различное, но в чем-то и схожее по своей сути представление человека, который играет в бога, но при этом неизбежно расплачивается за свои действия.

В-третьих, художественные средства живописного произведения и произведения кино одинаково моделируют идею быстротечности и неизбежной конечности жизни, изображая постоянное соседство живого и мертвого, постоянную угрозу смерти, страшной в своем диком проявлении.

В-четвертых, представление постоянного сложного поиска ответов на глобальные вопросы о благе и зле, о том, как следует поступать, и невозможность найти эти ответы в произведении. С одной стороны, «Сад земных наслаждений» Босха предостерегает от ложного прельщения земными наслаждениями и пороками, показывая, что эти действия ведут напрямик в Ад, однако, здесь же присутствует идея о неизбежном таком исходе в любом случае. Подобная идея, о том, что любое действие приведет к господству страшных мучений и жестокости, высказывается в фильме «Трудно быть богом». Данные произведения искусства не дают точных ответов, но указывают зрителю путь к возможности сложного поиска.

В-пятых, это представление модели мира как иной планеты, некоего гипертрофированного почти сюрреалистического мира, где нереальное соседствует с глубоким натурализмом представления. Оба произведения представляют в высшей степени необычную и прямую в своей смелости авторскую картину мира, актуального как для конкретной современности, так и для любого времени.