



Постановка поединка Герхарда (Юрий Тарасов) и фрейлины Голицыной (Наталья Ермолаева) в сериале «Мушкетёры Екатерины». Постановщик боёв – Сергей Мишенёв. 2007 год

Сергей Мишенёв

Экран и сцена

Постановочное фехтование

Старинное предание гласит: поспорили как-то живописец и скульптор, чьё искусство совершеннее. Живописец, по понятным причинам, восхвалял живопись, ну, а скульптор пел дифирамбы своему поприщу. Чтобы не быть голословным этот самый скульптор изваял прекрасную статую и, продемонстрировав ее живописцу, с торжеством в голосе сказал: «Вот моё творение. Каждый может обойти его вокруг и насладится видом и спереди, и сзади! Разве такое возможно в живописи?».

Поверженный живописец не стал спорить, а удалился в свою мастерскую. Выйдя оттуда через несколько дней, он призвал скульптора и продемонстрировал ему свою новую картину. На картине была изображена девушка, сидящая спиной к зрителю и смотрящаяся в зеркало. Этот нехитрый эффект позволил мастеру изобразить её одновременно с обеих сторон. Оставалось нанести решающий удар, что живописец, не без удовольствия и сделал. «Смотри же, – сказал он, – каждый может видеть эту девушку и спереди, и сзади. Причём не сходя с места!».



живопись и скульптура... Я, по роду своей деятельности, тоже, можно сказать, художник. Ибо постановка любого боя, по моим понятиям, является актом, прежде всего, творческим. И так же, как любой другой уважающий себя творец вкладывает в своё произведение специфическое мастерство, знания, целый набор чувств и, наконец, душу, также и фехтмейстер просто обязан снабжать своё детище всеми перечисленными элементами, чтобы, выражаясь словами Мольера, «...дать надлежащую жизнь оружию».

И постановщики боевых сцен действительно стараются, выкладываются, зачастую по полной программе, создавая, порой, достойные вещи. Только вот за годы работы я подметил одну странную особенность. Ни заказчики (режиссеры), ни исполнители (собственно, постановщики) не замечают, не видят одной важной, решающей очевидности этой нашей профессии. А именно, никто не делает разницы между постановкой боя на сцене и на экране. То есть – между скульптурой и живописью.

Спору нет, мастера эпохи Возрождения писали и валяли примерно с равным успехом. Но они-то видели искомую разницу! И тот же Леонардо, создав памятник Франческо Сфорца, констатировал, что именно «живопись царица искусств»! И свои учебные труды он писал отдельно для живописцев и отдельно для скульпторов. Та же картина наблюдается и сегодня: учебники изобразительных искусств имеют отчётливую специализацию, художественные ВУЗы делят свои сферы по факультетам: Леонардо, по нашим понятиям, – живописец, а Микеланджело – скульптор.

А вот в области искусства постановки боя такая очевидная разница вдруг исчезает. И учебники, которые отечественные специалисты имеют на вооружении (их, кстати, с 1910 года выпущено всего три, что само по себе анекдот), даже в названиях своих констатируют принадлежность именно к сценическому фехтованию! Ну, первый из них написан когда кино ещё только выходило за рамки забавных двигающихся картинок, ну а сейчас? Мне, как специалисту, просто интересно, а где же прогресс?!

Впрочем, может быть я преувеличиваю масштабы вопроса и проблема специализации не так уж и велика?

Экран и сцена, действительно, в чём-то схожи. В обоих случаях зритель сидит на одном месте и смотрит в одном направлении. Но, если присмотреться, это сходство иллюзорно. Экран – как картина с зеркалом того самого живописца, способен показать любую ситуацию с любой стороны. И даже более, чем та картина. Разберём поподробнее.

Постановщик сценического боя оперирует набором техник, которые, в принципе, могут быть плоскостными. То есть зрителю в любом случае будет продемонстрирована лишь одна сторона приёма. На этом, кстати, построены многочисленные способы «убийств» одного из бойцов, когда шпага другого проходит за его телом, создавая более или менее правдивый эффект протыкания.

Фехтмейстер сцены крайне ограничен в своих творческих возможностях из-за невозможности работать с огромным количеством деталей. Любая мелочь (в прямом



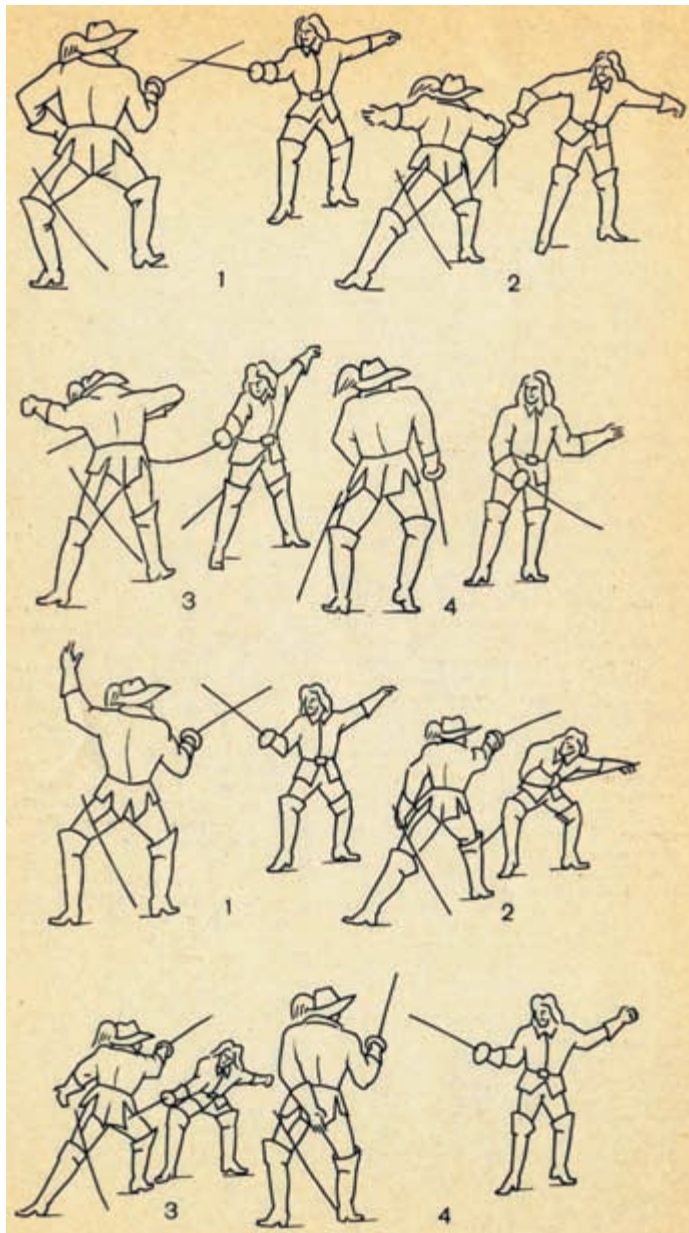
Фехтовальные звезды немого кино: Фред Кэвенс (дублирующий Дрю Берримора) и Бэзил Рэтбоу. Дружеская фотография сделанная во время работы над фильмом «Гамлет»

смысле слова) будет попросту невидна зрителями. Даже те, кто сидят в первом ряду, вряд ли увидят, к примеру, наконечник шпаги или уж, тем более, какой-нибудь тонкий перехват оружия пальцами. А если, допустим, этот самый наконечник (или его отсутствие) просто необходимо показать зрителям? Постановщик вынужден прибегать к особым сценическим приёмам! «Находясь в центре сцены, он круговым движением всем – зрительному залу, придворным, королю, королеве – показывает её (шпагу)» – так Аркадий Борисович Немировский рекомендует решать один из ключевых моментов сцены боя Гамлета и Лаэрта.

Так же находясь в ограниченном техническом пространстве постановщик сценических боёв традиционно, из поколения в поколение опирается исключительно на широкоамплитудные приёмы, сводя на нет огромный блок достижений фехтовальной классики. Причём больше всего страдает наиболее богатая, колющая классика. Многие актеры, закончившие театральный ВУЗ, попросту не знают о существовании колющего защитного арсенала. Да и откуда? Скажу по секрету, об этом арсенале не знает даже один из известных мне преподавателей сценического фехтования, человек в высшей степени образованный!

А тем временем постановщик сценических боёв борется с ещё одним ограничением – риском.

Нет, речь не идёт об укуле в глаз! Всё гораздо банальнее! Хороший фехтмейстер в театре всегда отчётливо понимает, что его постановку должен суметь исполнить непрофессионал. Причём всегда с первого раза, чисто и без помарок! Следовательно, работая под актёра на сцене,



Кинограмма поединка Д'Артаньяна (Макс Линдер) и Бернажо (Фред Кэвенс) из фильма «Три мушкетёра». 1922 год. В это время бои для фильмов ставились ещё по сценическим принципам, без учёта экранной специфики



фехтмейстер создаёт, мягко говоря, весьма простые двигательные партитуры без продолжительных многотемповых действий, без элементов сложной координации... И если в пылу творческого поиска наш специалист «загнёт» что-нибудь поизысканнее, он рискует. Рискует, что актер-исполнитель попросту не справится, забудет, перепутает движения и тогда – прощай весь пафос оригинальной находки. А то и всей сцены.

Продолжая тему неизбежного сокращения постановочного арсенала, обратим внимание и на действия обезоруживания, приёмы, сами по себе популярные, эффектные и убедительные. Но здесь, на сцене, законно правит бал техника безопасности зрителей. Поэтому арсенал обезоруживаний на сцене заметно сокращён. Ведь шпага, выбитая из руки не должна, не имеет права эффектно лететь, из риска попасть в партнёров или, не дай Бог, в зрителей! А ведь обезоруживания, выполняемые мощными выбиваниями или завязываниями, с дальним полётом клинка – весьма выразительны! Кроме того, под большими ограничениями находятся и серьёзные, эффектные приёмы, связанные с переломом оружия противника. И уважительных причин здесь целых две. Во-первых – та же техника безопасности. А во-вторых – непосредственно перед поломкой, клинок должен полноценно работать на ударах и защитах. И добиться этого практически невозможно.

Следующее условие, с которым сталкивается постановщик сценических боев – декорации. Конечно, они могут быть очень оригинальны и разнообразны! Но чаще всего это что-то очень незатейливое и, главное, неизменное. То есть и в географических решениях творческие порывы следует серьёзно придерживать.

Ну так вот. Опираясь на эти неизбежные постулаты, и был создан предмет «сценическое фехтование», преподаваемый в театральных ВУЗах, и учебники сценического фехтования писались также с учётом этих условий.

Допустим, для первой половины XX века такое фехтование, в принципе, подходило и для кино. Но кино развивается. И зрительские требования, между прочим, тоже возрастают. Каким же может (должно) быть современное экранографическое фехтование?

Начнём с того, что техника боя на экране может быть объёмна. Средствами монтажа мы можем видеть фехтовальную фразу со всех сторон (в том числе сверху или снизу). Но важнее этого – возможность привнести в рисунок боя самую тонкую детализировку, с самым точным воссозданием той или иной фехтовальной техники. И техника «дуате» (работа пальцами), и способ постановки стоп, и направление (и выражение (!)) глаз – всё это оказывается дополнительным арсеналом грамотного фехтмейстера.

Также экран открывает новые возможности в построении сложных элементов. Даже непрофессиональный фехтовальщик, очень многое способен сделать с нескольких

Работа над сценой поединка Ромео и Тибальта в фильме Франко Дзефирелли «Ромео и Джульетта», 1967 год. Постановщик боев Никколо Перна и исполнитель роли Ромео Леонард Уайтинг. Замечательная подробность: Никколо Перна так вдохновился работой над этим фильмом, что даже предоставил для съёмки один из своих фехтовальных призов – подлинную шпагу эпохи Возрождения.

попыток. А ведь именно это предоставляет нам технология дублей. К примеру, Джеки Чан (а его, кстати, трудно назвать непрофессионалом) на съёмку одного только движения способен затратить до двух тысяч дублей! Работа адская, но игра стоит свеч. Ну а если постановщик в кино совсем уж разойдётся в своих фантазиях, то к его услугам во многих ситуациях может быть готов профессионал, способный продублировать актёра.

Ясно, что и с возможностями обезоруживаний на экране проблем нет. Любое оружие, повинувшись воле и фантазии постановщика, полетит туда, куда надо и никто из зрителей совершенно точно не пострадает. Ну а если для сцены необходима поломка оружия – тоже пожалуйста. Реквизиторы готовят подменный клинок и в нужном дубле им подменяют настоящий, рабочий. Герой фехтует сколько влезет, а в нужный момент оружие ломается, накаляя драматизм ситуации до нужного режиссеру уровня. Именно такой момент я ввёл в поединок Герхарда (Юра Тарасов) и Голицыной (Наташа Ермолаева) в сериале «Мушкетёры Екатерины».

Что же касается декораций – то тут в кино полное раздолье! Герои запросто могут сражаться в любом интерьере, в воде, среди деревьев... Причём можно всю эту географию запросто вписать в один поединок!

И, наконец, экран позволяет делать и невозможные вещи. Я не говорю о жанре фантастики, где мера условности может вообще искалечить фехтование до неузнаваемости. Но с помощью небольших секретов, грамотный фехтмейстер способен придумывать эффектные приёмы в реалистичном жанре, но невозможные в реальном исполнении. И, уверяю, ни один зритель этого не заметит. Увидят только свежий, зрелищный приём. Мне приходилось делать такие элементы. Например, я бросаю своего противника через спину и следующим движением выбиваю у него саблю. За шесть или семь лет существования этого ролика, ставшего весьма популярным, никто так и не заметил небольшой, но существенной хитрости: обезоруживание было возможно только в случае перемены соединения клинков, которое я укомплектовал между двумя монтажными склейками.



Сцены поединков из самого фехтовального спектакля постперестроечного периода «Ромео и Джульетта» (АБДТ им. Г. А. Товстоногова, режиссер Иван Ставиский). Исполнители Василий Реутов, Николай Горшков, Кирилл Полухин, Юлия Алексеева. Постановка боёв – Сергей Мишенёв.

Думаю, можно подвести итог. Сценическое и экранографическое фехтование являются двумя самостоятельными творческими областями, требующими самостоятельных знаний, мастерства, опыта. Конечно, отрасли эти не настолько специализированы, чтобы их невозможно было бы совместить в рамках деятельности одного специалиста.

Совершенно очевидно, что предмет «экранографическое фехтование», настоятельно требует собственной теоретической базы в виде новых учебников, специализированных

обучающих курсов и программ. А вот этого-то как раз и нет. И кинорежиссёры (читай – заказчики картин) от раза к разу вынуждены обращаться за помощью к постановщикам театра (скульпторам), изучившим сценическое искусство и опирающимся на сценические же учебники. Причём, ни сами кинорежиссеры, ни постановщики фехтовальных сцен, как правило, о такой проблеме даже и не подозревают. А это уже граничит с главным принципом анти-искусства «и так сойдёт!».

