

SCENOGRAFIA DE FILM
anii 2000-2017

MARIA ELENA PEICI

SCENOGRAFIA DE FILM
anii 2000-2017



EDITURA UNIVERSITARĂ
București, 2019

Colecția ARTE ȘI MULTIMEDIA

Redactor: Gheorghe Iovan

Tehnoredactor: Ameluța Vișan

Coperta: Faber Studio

Foto coperta 1: *Boudica, the Warrior Queen* (2003) – Film - Produs de Box TV și Media Pro Pictures (IMDB). Fotografia face parte din arhiva personală a autoarei cărții, Maria Elena Peici (în calitate de *art director* la acest film) și este realizată în timpul repetițiilor pentru filmare

Editură recunoscută de Consiliul Național al Cercetării Științifice (C.N.C.S.) și inclusă de Consiliul Național de Atestare a Titlurilor, Diplomelor și Certificatelor Universitare (C.N.A.T.D.C.U.) în categoria editurilor de prestigiu recunoscut.

**Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
PEICI, MARIA ELENA**

Scenografia de film : anii 2000-2017 / Maria Elena Peici. - București :

Editura Universitară, 2019

Conține bibliografie

ISBN 978-606-28-0908-9

792

DOI: (Digital Object Identifier): 10.5682/9786062809089

© Toate drepturile asupra acestei lucrări sunt rezervate, nicio parte din această lucrare nu poate fi copiată fără acordul Editurii Universitare

Copyright © 2019

Editura Universitară

Editor: Vasile Muscalu

B-dul. N. Bălcescu nr. 27-33, Sector 1, București

Tel.: 021.315.32.47

www.editurauniversitara.ro

e-mail: redactia@editurauniversitara.ro

Distribuție: tel.: 021.315.32.47 / 07217 CARTE / 0745.200.357

comenzi@editurauniversitara.ro

O.P. 15, C.P. 35, București

www.editurauniversitara.ro



Publicarea cărții a fost realizată cu sprijinul Uniunii Cineaștilor din

***În amintirea unei aventuri transformatoare,
doctoratul!***

Mulțumiri

Doresc să le mulțumesc profesorilor care m-au îndrumat în realizarea acestei cercetări: Domnului profesor Dodu Bălășoiu, coordonatorul meu doctoral, pentru discuțiile și răbdarea cu care mi-a deschis o altă perspectivă asupra lucrării, domnului profesor Laurențiu Damian, doamnei profesoare Manuela Cernat, și domnului profesor Marius Nedelcu pentru susținerea și sugestiile pe care mi le-au oferit.

CUPRINS

Prefață	11
Argument	13
1. Introducere	19
1.1. Ce este scenografia?	19
1.2. Scenograf sau <i>production designer</i> ?	20
1.3. Asociații, Premii, Festivaluri	27
1.4. Filmul și iluzia realității	32
2. Scenografia din perspectiva teoretică	37
2.1. Realism, formalism, clasicism	41
3. Scenografia tradițională	46
3.1. Scurt istoric al scenografiei de film	46
3.2. Decorul ca spectacol	67
3.3. Trucajele în filmul clasic.....	70
4. Scenografia în cinematografia digitală	73
4.1. Condiții istorice în perioada 2000-2017.....	74
4.2. Revoluția digital	74
4.3. Cultura internetului	85
4.4. Digitalul influențează scenografia.....	88
4.5. Cultura filmului American	98
4.6. Coordonatele estetice în filmul contemporan	102
4.7. Postmodernism în cinema	105

5. Conceptul spațiului filmic	110
5.1. Surse de inspirație	110
5.2. Conceptul regizoral	111
5.3. Conceptul scenografic	115
a. Care este punctul tău de vedere?	116
b. Spațiul reflectă caracterul personajului?	118
c. Poate scenografia să fie valabilă fără personajele care trăiesc în narațiune?	119
d. Care este „Realitatea” filmului?	120
e. Ce impact emoțional are povestea?	123
f. Care este stilul psihologic specific poveștii?... ..	124
g. Care este atitudinea ta față de poveste?	125
h. Cum poate arhitectura să creeze o atmosferă specifică?	129
6. Limbajul vizual în scenografia de film	132
6.1. Spațiul și arhitectura	132
6.2. Ambianța (<i>Set Decoration</i>)	134
6.3. Recuzita (<i>Props</i>)	135
6.4. Paleta cromatică în film	136
6.5. Grafica (<i>Graphic design</i>)	141
7. Etapele realizării decorului de film	142
7.1. Documentarea	142
7.2. Schițe și machete	145
7.3. Concept art	145
7.4. Unde filmăm?	146
7.4.1. Filmări în locații. De ce? Cum?	148
a. Locații spectaculare	150
b. Castelul ca décor	151
c. Orașul ca décor	152
d. Amenajări în locații	154
e. Decor construit în locații	156

7.4.2. Pe platou. De ce? Cum?	159
a. Decor construit în platou.....	159
b. Decor în spațiile exterioare ale studiourilor	161
7.5. Filmări combinate / Trucajul iluziei	163
7.6. Miniaturi.....	164
7.7. Realitate compozitată.....	165
7.8. Extensii CGI.....	167
8. Noile tehnologii	168
9. Concluzii.....	171
10. Bibliografie.....	178
11. Anexe	184
1. <i>Academy Award For Best Production Design</i> <i>2000-2016</i>	184
2. <i>Bafta Awards for Best Production Design 2000-2015</i>	187
12. Dicționar scenografi menționați în această carte	191

PREFAȚĂ

Întrebare Gheorghe Bălășoiu:

- Maria Peici ce este? Scenografă sau *Production designer*?

Răspuns Maria Peici:

- Și una și alta.

Maria Peici are pretenția că este și una și alta. În sistemul mai vechi de catalogare, scenograful era realizatorul decorurilor și al costumelor. Adică practic, un artist care se ocupa de două arte diferite și complementare în același timp. Maria Peici a practicat cu succes atât realizarea decorurilor cât și a costumelor, și după o experiență foarte laborioasă încununată și cu un premiu UCIN pentru scenografie, acesta însemnând o recunoaștere aproape totală, fiind un premiu dat de breasla cineaștilor, a simțit nevoia să ne transmită și nouă din experiența ei, sub forma unei lucrări de doctorat foarte elaborate. După ce a reușit cu succes să treacă și de această etapă, a mers mai departe realizând două volume despre scenografie, scrise într-o manieră foarte ușor perceptibilă chiar și pentru publicul larg. Nu sunt două manuale de scenografie, ci practic sunt două cărți care ar trebui să existe în biblioteca fiecărui iubitor de artă. O felicităm!

Cele două volume sunt foarte ușor de parcurs, sunt interesante, putem afla lucruri de care nici nu știam că se întâmplă printre noi, în breasla scenografilor, și de aceea, afirmăm că acoperă cu talent un gol în viața noastră artistică.

Prof. univ. Gheorghe Bălășoiu

ARGUMENT

Cartea își propune decodarea itinerariului creativ în scenografia de film. Perioada analizată cuprinde cu precădere intervalul dintre anii 2000-2017.

Care sunt schimbările produse de globalizare, și rețelele web, și cum este influențată concepția, și realizarea decorului în era digitală? Care sunt noile estetici care guvernează deciziile în film și media? Cum se influențează reciproc noile practici în producția de film, televiziune și media? Care este limbajul cinematografic și cum este el decodat emoțional de către spectator?

Subiectul cărții este **scenografia de film** în contextul anilor 2000-2017, marcați de revoluția digitală și globalizare, susținută de proliferarea internetului. Decorul contemporan se bazează pe scenografia tradițională căreia îi adaugă noile tendințe estetice și capacități tehnice oferite de digital și rețele web. O incursiune în istoria scenografiei de film oferă o imagine de ansamblu a evoluției decorului, a metodelor tradiționale care sunt fundația pe care digitalul construiește noi lumi imaginare. Structurarea teoretică a conceptelor de creație este o încercare de ordonare a tendințelor existente în realizarea scenografiei de film. Demersul procesului creativ de la concept la realizare susținut de numeroase exemplificări oferă o perspectivă pragmatică dar și emoțională asupra meseriei de **scenograf**, adesea confundată în limba româna cu cea de **scenarist**, datorită similarității sonore a noțiunii.

Începând cu perioada anilor 1990-2000 modul de a realiza scenografia în film și media s-a schimbat. Modul clasic de lucru, liniar, care a funcționat până atunci a luat altă turnură și evoluează accelerat în ultima perioada. Concepția unui proiect scenografic, prezentarea schițelor, realizarea decorului în film, cât și cel de televiziune și media, a suferit modificări semnificative comparativ cu perioada precedentă. Saltul produs de ritmul accelerat al schimbărilor poate fi comparat cu efervescenta anilor de început ai cinematografeii. Premizele schimbărilor își află rădăcina în perioada 1980-1990, și se bazează pe modificările tehnice induse de penetrarea digitalului, proliferarea internetului, și globalizare, și coincide cu începuturile carierei mele în scenografie. Deși schimbările s-au produs pe nesimțite, evoluția fiind un lucru firesc, privind în urmă realizăm amplitudinea transformărilor care reconfigurează coordonatele meseriei de scenograf.

Lucrarea propune o privire din exterior a dar și o cercetare interioară a parcursului creativ, a motivațiilor mentale care provoacă deciziile în scenografie. Meserie fluidă, și simultan hibridă, aflată la intersecția dintre arte, meșteșug și tehnică, conduce cercetarea în zone de istorie, teorie a filmului, estetică, și arte plastice. Atributul interdisciplinar al scenografiei conduce studiul către zone de arhitectură, în interdependență cu pictura, sau artele decorative, iar componenta colaborativă a meseriei, impune expunerea componentelor decizionale în cadrul echipei de filmare: regizorală, de imagine, producție dar și a meseriilor din interiorul Departamentului de Artă: decoratori, ilustratori, recuziteri, constructori.

Deoarece globalizarea a centrat atenția către industria americană de film și divertisment ce s-a impus prin vizibilitate maximă, și pentru a delimita aria de studiu, îmi

voi îndrepta atenția preponderent în această direcție, perioada de analiză fiind cea cuprinsă între anii 2000-2017. Pentru a avea un criteriu în alegerea proiectelor analizate, voi selecta în primul rând producțiile și scenografiile a căror muncă a fost recunoscută și recompensată cu premii, dar și producții care mi se par semnificative din punct de vedere vizual. Este o selecție subiectivă, scopul analizei este identificarea modalităților și posibilităților scenografiei de film actuale dar și a noilor direcții înlesnite de dezvoltarea exponențială a tehnologiilor digitale.

Mă interesează procesul de creație, de la concept și viziune până la realizarea decorului, structurarea procesului creativ, înțelegerea mijloacelor scenografice de realizare ale unui proiect în secolul 21, prin utilizarea elementelor clasice și digitale, explicarea etapelor de lucru și a deciziilor care duc la produsul final. Este o privire din interiorul profesiei, relevantă de interviuri în care scenografi consacrați împărtășesc din experiența lor referitoare la filme de vizibilitate internațională. Dar și o încercare de înțelegere și structurare a modului de abordare a decorului, a esteticii care influențează aceste decizii. Pentru a înțelege mai bine prezentul este utilă o privire în trecut, asupra evoluției istorice a scenografiei de film.

Scenografia funcționează în relaționare cu o poveste, deservește un scenariu în crearea iluziei verosimilului realității sau al fantasticului. Condiția iluziei este ca atunci când este executată cu pricepere să fie experimentată de public drept context „natural” al narațiunii, astfel construcția ei devine „invizibilă”. Această invizibilitate a efortului scenografic face dificilă analiza *designului* decorului și a calităților extradiegetice ale *production designerului* și îndepărtează atenția de la creația scenografică, ca și componentă vitală în arhitectura vizuală

a filmului. Studiile de specialitate dedicate scenografiei de film sunt restrânse, în special în România.

Lucrarea explorează lumile pe care le luăm drept normale în film, e vorba despre lumi construite, lumi reale, lumi artificiale, și alte feluri de lumi create în cinema.

Voi prezenta strategii variate de înțelegere a acestora. Scenografia este o meserie complexă, și deși este asociată cu realizarea decorului fizic, judecata după artefactul final, nu se rezumă la atât, procesul de fabricare a *lunii* filmului ascunsă spectatorului, este o aventură în sine. Analiza îndreaptă atenția spre idee, schiță, concept, comunicare, colaborare, organizare în cadrul echipei, în procesul de producție. Când privim scenografia produsului finit, încercăm să identificăm urmele deciziilor anterioare.

Ca și mod de abordare, voi îmbina partea teoretică relevată din cărți, corelată cu exemple concrete de studiu caz, bazate pe interviuri ale scenografilor, publicate în reviste *on line*. 80% din textul interviurilor explică „De ce?” regizorul sau scenograful au luat anumite decizii artistice, respectiv relevă conceptul artistic, și mai puțin modul tehnic propriu-zis al execuției. De fapt ei comunică codul de descifrare al mesajului artistic, puntea de legătură dintre operă și receptor.

Studiul poate folosi celor interesați a învăța din experiența de succes a unor realizatori consacrați, poate fi interesantă oricărui curios doritor să intre în culisele fabricării *lunii* magice a filmului.

Deși esența filmului, de a spune o poveste emoționantă, a rămas, mijloacele de realizare se ajustează însa continuu. Lucrarea de față este un „update” al scenografiei/scenografului de film la condițiile secolului 21.

Pentru publicul spectator istoria decorului de film se confundă cu cea a tehnicilor cinematografice pornind de la

pânzele pictate la efectele vizuale facilitate de tehnologia digitală. Scenografia se supune unui paradox și anume: dovada calității sale este direct proporționată cu gradul său de invizibilitate, de capacitatea sa de a se contopi cu însăși realitatea filmului. Munca scenografului se află în totală inter-dependență cu cea a directorului de imagine care reliefează prin lumina spațiul pe care acesta l-a creat, cu al monteur-ului, al creatorului costumelor, și al regizorului care dă viață acestei mici felii de ficțiune.

O importantă caracteristică a scenografiei actuale în film este aceea de a îmbina elemente reale cu cele create digital contopite prin cosmetizare grafică în post-producție. Dispariția graniței dintre real/virtual/ imaginar și tatonările în încercarea unei imersii cât mai profunde în imaginație, provoacă căutarea unor alte direcții de exprimare artistică și o reevaluare a relației operă-spectator, deschizând drumul experimentului. Printerele 3D, realitatea virtuală, realitatea augmentată, sau filmările 360 grade sunt primii pași într-o nouă direcție, neclară încă. Cultura internetului re-așează constant raportul dintre individ/grup individual/global, spațiu/timp, conectivitatea, viteza propagării informației, reconfigurează conștiința sinelui. Acest fapt influențează modul de percepție al vieții și conduce la un alt comportament în realizarea conceptului unui film, proiect, decor, iar avansul tehnologic conduce la alte resurse tehnice în procesul de producție. Metoda clasică, liniară de producție a unui film, este pe nesimțite înlocuită de una explozivă, „dintr-o dată”.

„Este important de studiat schimbările din industria de divertisment, film și media și potențialitatea de a se influența una pe alta. Se relevă apariția unui nou stil, ce deschide un nou teritoriu hibrid ce unifică tendințe opuse: clasic/ post clasic; estetica analogă/ digitală; „toate în

contextul în care granițele transnaționale și transculturale cât și cele dintre domenii se estompează configurând un spațiu hibrid care după cum spune Homi K. Bhabha, apar în momente ale unor transformări istorice și reprezintă o stare de *între-lucruri* caracterizată de o identitate instabilă și o reconfigurare a granițelor...”¹

Lumea se schimbă în multe feluri, este o trecere la un alt mediu, poate fi numită *artă acceleraționistă* (*accelerationist art*)² sau *timpul glonțului* (*bullet time*).

¹ Buckland Warren: *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, AFI Film Readers, Routledge, New York, 2009, p.23

² http://reframe.sussex.ac.uk/wp-content/uploads/2016/09/POST-CINEMA_Theorizing-21st-Century-Film-PDF-13mb-Shane-Denson-Julia-Leyda-eds.pdf, accesat 7.05.2018, ora 23

1. INTRODUCERE

„A face un film este una dintre cele mai complexe activități artistice, care înglobează toate artele: scrisul, fotografia, pictura, actoria, muzica, dansul și arhitectura.”³

1.1. Ce este scenografia?

Scenografia este definită în DEX ca fiind „arta de a executa decoruri, costume pentru un spectacol”. Cuvântul provine din limba franceză – **scenographie**, iar etimologia sa își are originea în limba greacă, și este compus din cuvintele (*skēnē*) « scenă » și γραφειν (*graphein*) « a scrie » . Noțiunea de scenograf se distinge de cea de decorator. Principala diferență constă în faptul că spațiul scenic/filmic nu este o reprezentare fidelă a celui existent. Scenograful nu copiază o formă reală ci îi atribuie o valoare metaforică și vizuală ce ține de propriile reguli, în scopul de a-i conferi un plus de sens, și a declanșa un răspuns emoțional din partea publicului. În Encyclopædia Universalis ediția 2004, scenografia este definită ca fiind crearea spațiului necesar unei reprezentări dramatice, ce evocă epoca și locul acțiunii, sau îi conferă alte valențe acesteia, prin interme-

³ LoBrutto Vincent: *The Filmmaker's Guide to Production Design*, Allworth Press, 2002, p.23

diul iluziei, ilustrației, simbolismului, naturalismului sau al abstractizării, determinând un spațiu necesar jocului actorilor în raport cu publicul.

Scenografia ca meserie își are obârșia în antichitate și teatrul grec, iar primele forme de manifestare au fost panourile pictate aplicate pe fațada unei casei în scopul de a evoca spațiul în care se petrece drama, cu ocazia festivităților în cinstea lui Dionysos. Apoi în secolul V î.Hr., teatrul și piesele lui Eschyl și Sophocle dau prilejul definirii artei scenografice, ca și parte a spectacolului, alături de text, muzică, și costume. În Roma, decorul inițial ia forma pânzelor pictate *trompe-l'œil* în manieră naturalistă pentru ca în sec I î.Hr. construcțiile scenice să înceapă să integreze elemente decorative arhitecturale, precum coloane, frontoane, statui, iar fundalurile din pânză să rămână în spatele acestora.

Cuvântul desemnat pentru această meserie este: scenograf (ro), scenografo (it), stsenogtaf (ru), scenographer (en), scénographe (fr), titlatură păstrată și în cazul exercitării funcției în domeniul cinematografeii. America a fost prima, care prin lărgirea responsabilităților scenografului pe platoul de filmare, a introdus un alt termen, și anume cel de *production designer*.

1.2. Scenograf sau *production designer*?

La începuturile ei cinematografia nu a folosit scenografi. Meseria s-a născut în America, la începutul anilor 1920 odată cu începutul erei clasice Hollywoodiene, când a luat ființa sistemul *Art Department*, iar filmele au devenit tot mai elaborate. Termenul de *Art Director* a fost folosit prima dată în 1914 de către Wilfred Buckland, un pionier al meseriei, membru al Art Directors Guild Hall of