

NOTE

RECONSTRUCȚIA ISTORICĂ ÎN CINEMATOGRAFIE CU AJUTORUL DIORAMELOR

ANDREI MENȚEANU*

Abstract

The miniature trompe l'œil, a perspective effect that can be achieved as a special effect in cinema, constitutes an important catalyst, something that can trigger emotions in individuals, consistent with those of the set designer and model maker. Through this documentary, loaded with small-scale three-dimensional images, the set designer offers the audience a large dose of cinematic realism, and is capable of triggering emotions while simultaneously recording in the collective memory the terrible images of war in the hope that it will never happen again. A skilfully assembled diorama is intended to accurately reconstruct the historical episodes of war and to give the audience an optical illusion of those terrible events. Thus, a diorama combined with real scenery and filming of the actors, possesses a magical force that acts differently and more powerfully on the public's imagination, compared to photographs and written testimonies alone. The world of miniatures can act on the real world and remain unaltered in individual and collective memory through its cinematic effect.

Keywords: trompe l'œil, cinematography, set designer, model maker, war, diorama, optical illusion, magic force, miniatures, memory, historical episodes, filming, audience.

În orice film istoric în care este implicată o dioramă, scenograful-machetator trebuie să fie foarte bine documentat și să reconstituie subiectele alese cu lux de amănunte și respectând cu acuratețe datele istorice. Importanța pe care o poate deține o dioramă asupra unei producții cinematografice este și în secolul al XXI-lea covârșitoare, în ciuda tehnicii artei digitale care a luat amploare încă de la sfârșitul secolului XX. Materialele de construcții pe care scenograful-machetator le poate folosi la construcția miniaturilor cinematografice sunt din ce în

* Andrei Mențeanu este scenograf, profesor de scenografie la Liceul de Arte Plastice „Nicolae Tonitza”, student doctorand UNARTE și lector asociat la UNARTE. Adresă e-mail: andreimenteanu@gmail.com.

ce mai performante. Prin urmare, și detaliile arhitecturii urbane, rurale sau ale elementelor naturale trebuie să fie realizate la cel mai înalt grad de perfecționare.

Marele regizor Konstantin Sergheevici Stanislavski spunea: „fiecare să obțină această caracteristică exterioară de la el, de la alții, din viața reală și imaginară, din intuiție sau observând pe el însuși și pe alții, din experiență cotidiană, de la cunoscuți, din tablouri, gravuri, desene, cărți, povestiri, romane sau din simplă întâmplare, e totuna”¹. Altfel spus, materialul documentar pe care un scenograf trebuie să-l acceseze este foarte important, fie acesta un film de arhivă, fotografii de front, cărți de istorie militară sau site-uri consacrate celui de-Al Doilea Război Mondial.

Pentru o reconstituire cinematografică autentică, tehnica trompe l’œil-ului miniatural poate reprezenta o piesă componentă în redarea realismului unui conflict armat pentru că urmărește efectul de iluzie optică și cinematografică menită să păcălească ochiul publicului spectator. Machetatorul completează acest efect prin redarea miniaturală a spațiului, care vine în completarea filmării cu decor real și actori. Până la finele secolului trecut, membrii departamentului de efecte vizuale și practice ale producțiilor cinematografice pictau manual fundalurile cu scopul de a continua perspectiva tridimensională reală. Odată cu avansul uluitor al tehnologiei digitale și al tehnicii ecranului verde, peisajele și fundalurile sunt redată în prezent cu ajutorul graficii computerizate și al efectelor vizuale de ultimă generație. Dar regizorii apelează în continuare la miniaturi și diorame pentru că acestea vin în completarea filmării reale tot sub formă tridimensională, dar la scară perspectivală redusă. Astfel, memoria individului se dezvoltă, el poate studia ceea ce macheta îi permite atât de ușor: reprezentarea trecutului și evocarea viitorului. Dorința artistului machetator este aceea de a reconstitui trecutul militar printr-o corectă realizare științifică a detaliilor tridimensionale care acționează asupra imaginației spectatorului și prind viață chiar în fața acestuia, pe micul sau marele ecran și chiar într-un muzeu.

Pentru ca fezabilitatea unui astfel de proiect cinematografic să poată fi pe deplin realizată și demonstrată, se pot construi diorame de dimensiuni apreciabile și ridicate în spațiu la scara perspectivală de 1/35 (Fig. 1) și 1/16. Diorama prezentată în acest articol reprezintă câteva scene din orașele Harkov² și Belgorod din fosta Uniune Sovietică, anume confruntarea armată dintre trupele sovietice și cele germane (Fig. 2) din perioada ianuarie-martie 1943. Amenajarea spațiului și construcția urbanisticii, a clădirilor ruinate sau parțial distruse a fost dificilă și anevoioasă. În orașul Harkov, unde au avut loc acele dramatice și sângeroase încleștări armate, exista un eclectism arhitectural, altfel spus o combinație dintre clădirile din timpul domniei țarului Nicolae al II-lea și arhitectura greoaie și cenușie a stilului stalinist. Pentru aceasta s-a realizat o amănunțită documentare atât în mediul online, cât și în literatura de specialitate, bogată în detalii de tehnică militară, schițe, planuri, fotografii și hărți ale orașului Harkov, și s-a ajuns la un stadiu avansat al construcției dioramei. Partea finală a proiectului tridimensional va consta în realizarea de fundaluri digitale care vor dubla perimetrul zonei tridimensionale a dioramei, permițând astfel apariția unor iluzii optice în adâncime. Efectele speciale (ecranul verde, VFX și CGI), se numără printre tehnologiile de ultimă generație în realizarea producțiilor cinematografice. Acest lucru necesită timp și atenție deosebită. Iluziile optice sunt importante, publicul pasionat de filmele istorice trebuie să trăiască momentul prin atmosfera elementelor naturale și artificiale create manual (dioramele). Trecerea de la 2D la 3D trebuie să fie subtilă și

¹ Konstantin Sergheevici Stanislavski, *Munca actorului cu sine însuși*, vol. 1, Ed. Nemira, București, 2013, p. 353.

² Harkov (Harkiv în limba ucraineană) se află pe teritoriul Ucrainei, în Belgorod – pe teritoriul Federației Ruse. Ambele orașe au făcut parte în Al Doilea Război Mondial din teritoriile sovietice ocupate de forțele armate germane. Ele se află de o parte și de alta a graniței dintre cele două foste republici sovietice, la o distanță de cca 74 km.

inspirat realizată, să poată înșela ochiul privitorului. În etapa finală se va apela la sprijinul graficienilor digitali, al inginerilor de sunet și al video-producătorilor, atât la digitalizarea dioramei, cât și pentru înregistrarea sunetului de război și a aparatului militar. Mijloacele scenografice și competențele tehnice și plastice ale scenografului machetator devin un imbatabil ajutor la atmosfera creată deja de dioramă: costumele combatanților (Fig. 3), patina și textura elementelor arhitecturale – fie acestea urbane, rurale sau naturale –, a mașinărilor de război și a ruinelor (Fig. 4). Prin urmare putem vorbi și despre un eclecticism de competențe pe care un scenograf le poate deține în așa fel încât să ofere publicului spectator acel realism istoric de o autenticitate de necombătut.



Fig.1 – Convoi german pe străzile orașului Harkov, martie 1943, dioramă scara 1/35/, colecția Andrei Mențeanu.



Fig.2 – Panzer III distrus în centrul orașului Harkov, Ucraina, dioramă scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu.



Fig. 3 – Grenadieri germani din divizia Totenkopf pe strada Sumska în martie 1943, diorama scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu.



Fig. 4 – Tanc german greu Tiger 1 și tanc mediu sovietic T-34/76 în Belgorod, Uniunea Sovietică, martie 1943, dioramă scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu.

Tehnicile clasice și cele digitale sunt realizabile și în producțiile cinematografice din România, care pot apela la tehnologia și materialele de ultimă generație. În spațiile special amenajate, se pot concepe astfel de compoziții istorice de către o echipă formată din scenografi, arhitecți, istorici, graficieni digitali, ingineri de sunet și artiști plastici, butafori și sculptori.

Eclectismul materialelor folosite la construcția unei astfel de compoziții miniaturale este apreciabil; s-a apelat la construcția manuală a arhitecturii urbane și rurale din polistiren extrudat,

lemn de pin și fag, lemn ușor de balsă, materiale plastice și tehnica clasică numită papier mâché³. În privința figurinelor, tancurilor, vehiculelor semi-șenilate, camioanelor, obiectelor de mobilier interior și stradal, acestea au fost concepute în programe de grafică computerizată și apoi transferate imprimantelor 3D. Materialele folosite la turnare au fost plasticul polimer și rășina, iar obiectele, vehiculele și figurinele au fost realizate în cele mai mici detalii, respectându-se cu exactitate designul istoric.

Miniaturile de film sunt clasificate în două mari categorii: statice și mobile. În prima categorie, a machetelor statice, avem piesele de decor și peisajele urbane sau rurale cu formele lor arhitecturale specifice și care pot fi fotografiate de aproape sau de la distanță, exterior sau interior. În cea de-a doua categorie, a machetelor mobile, intră reprezentările de avioane, vapoare, tancuri, trenuri, automobile și efectele pirotehnice. Demn de amintit este și faptul că „unele seturi miniaturale complexe includ atât componente statice, cât și componente mobile”⁴ (trad. ns.).

Miniaturile mobile, dacă sunt controlate corespunzător de la distanță cu ajutorul RC (radio-control), pot avea un efect cinematografic deosebit de realist. RC-ul a fost folosit în perioada secolului XX în multe producții cinematografice în care erau implicate miniaturile mobile și este folosit și în prezent. Astăzi, prin tehnica artei digitale și a efectelor vizuale moderne, aceste miniaturi mobile pot fi controlate în continuare prin control-radio în primă fază, dar apoi mișcările pot fi îmbunătățite și prelucrate pe computere de înaltă performanță și anume CGI și efecte vizuale (VFX). Orice casă de producție cinematografică deține un astfel de laborator digital în care totul se prelucrează cu scopul de a oferi publicului o doză mare de realism istoric. „O dramă de război tipică poate cere prăbușirea unui avion pe un câmp de luptă, în mijlocul căruia sunt văzuți un număr de soldați, înghesuți în gropile și tranșeele lor. O astfel de scenă, dacă ar fi filmată la scară largă, ar fi extrem de costisitoare, în timp ce rănile atât în rândul actorilor, cât și al tehnicienilor ar depăși cu mult ceea ce ei și companiile lor de asigurări consideră adecvat pentru acele ocupații. Aceste situații și multe altele necesită utilizarea de miniaturi, adică modele de reprezentare care sunt construite, operate și fotografiate astfel încât să pară a fi autentice în caracter și la scară largă în dimensiune”⁵ (trad. ns.).

Prin urmare, departamentul de efecte speciale în care este inclusă și echipa artiștilor machetiști, supravegheați de scenografi, poate influența pozitiv costurile unei producții cinematografice prin utilizarea acestei minunate arte a dioramelor. Trecerea de la structurile 3D reale construite pe platoul de filmare și diorame trebuie să fie subtilă și insesizabilă pentru a putea păcăli ochiul publicului spectator, realizând tehnica trompe l'œil-ului. Interesantă și demnă de menționat este istoria acestui procedeu de iluzie optică – istorie din care aflăm că „în Grecia antică a fost odată un artist pe nume Parrhasios, un om renumit pentru picturile sale realiste. Într-o zi, un pictor rival, Zeuxis, l-a provocat la un concurs pentru a vedea cine ar putea picta reflexia perfectă a realității. Când a sosit momentul să-și arate munca, Zeuxis a dezvoltat o

³ „Termenul francez desemnează, literalmente – hârtie mestecată. Motiv pentru care istoria tehnicii merge până în Franța secolului XVI, moment în care femeile achiziționau de la legători de cărți rebut de hârtie pentru a confecționa capete de păpuși. Curentul s-a răspândit și în Marea Britanie, ca o consecință a interesului crescut față de decorațiunile chinezești, papier mâché-ul provenind din China, întrucât primele forme au apărut aici, chiar fără să se aibă această denumire. Astfel, în Rusia secolului XVIII-lea, casele din papier mâché capătă o importanță simbolică, devenind obiecte de artă de referință sub conducerea lui Petru cel Mare și a Ecaterinei a II-a. În prezent, papier mâché-ul reprezintă o formă inventivă de creație a figurinelor, a statuetelor, permițând în același timp o cromatică variată, ludică și o aerodinamică a modelării ce conferă libertate în actul de creație. Efortul, în schimb, ține de durata procesului și atenția de care e nevoie pentru obținerea unui rezultat de bun gust.” (A se vedea Elite Art gallery, Papier mâché, <https://www.eliteart-gallery.com/papier-mache/>, consultat pe 12 iunie 2023).

⁴ Fielding Raymond, *The technique of special effects cinematography*, Communication art books, New York, 1972, p. 347.

⁵ *Loc. cit.*

imagine de struguri atât de realistă, încât o pasăre trecătoare s-a aruncat în jos pentru a ciupi fructele pictate. Parrhasios l-a invitat apoi pe Zeuxis în studioul său pentru a-i vedea tabloul. Provocatorul s-a apropiat de șevalet și a încercat să tragă înapoi pânza care acoperea pictura lui Parrhasios, dar a fost uimit să descopere că pânza în sine era o imagine picturală. Astfel, Parrhasios a câștigat duelul, deoarece pictura sa a păcălit o ființă umană, în timp ce rivalul său a păcălit doar o pasăre”⁶ (trad. ns.). Acestea sunt și menirea, și scopul unui artist-machetator care dorește ca spectatorul să creadă că tot ceea ce i se desfășoară în fața ochilor este real.

Important de reținut este faptul că, în ultimul timp, filmele istorice care abordează subiectul celui de-Al Doilea Război Mondial și nu numai, apelează din ce în ce mai mult la departamentele de efecte practice (machetatori și sculptori machetiști), indiferent de tehnologia fascinantă a artei digitale. Evident, departamentul de efecte speciale și pirotehnice va fi în continuare de un real ajutor în producțiile cinematografice. Echipa VFX și pirotehniștii sunt în permanență pe platoul de filmare, lucrând cu regizorii și actorii, dar în același timp sprijină cu efecte pirotehnice și digitalizare departamentul de machetatori, realizând efectele la scară redusă pentru a putea combina filmarea reală cu cea din diorame și miniaturi.

Un exemplu important în istoria miniaturilor de film cu subiect din Al Doilea Război Mondial a fost artistul-machetator Francisco Prósper Zaragoza⁷ care a reconstituit o parte a orașului belgian Bastogne în miniatură pentru producția anglo-americană *The Battle of the Bulge* din anul 1965. Filmările au fost memorabile; combinația dintre decorurile cu ruine reale și dioramele orașului Bastogne (Fig. 5) au putut influența semnificativ creațiile artiștilor departamentelor de efecte practice de mai târziu. Producția anglo-americană nu a fost apreciată de critici, dar dioramele spectaculoase ale lui Francisco Prospero au rămas un punct de reper în istoria miniaturilor cinematografice.

În fotografiile realizate dioramei Harkov și Belgorod 1943, scenograful machetator a ales lumina de zi pentru a oferi un spectacol real prin mișcarea combatanților printre ruinele și tancurile distruse (Fig. 6), redând amploarea și dramatismul conflictului, precum și distrugerile masive ale orașelor Harkov și Belgorod la finele lunii martie 1943. Toate aspectele compoziției și legile acesteia au fost atent cercetate pentru a oferi spectatorilor o imagine cât mai clară a ororilor frontului și efectele acestuia asupra vieții omului. În aceeași măsură, scenograful-machetator a fost atent la respectarea tuturor detaliilor istorice: uniformele luptătorilor germani și sovietici, camuflajul lor de iarnă, tipurile de armă specifice: infanteriști, vânători de tancuri, echipaje germane și sovietice de tancuri grele sau medii (Fig. 7). Luptele de stradă în care sunt implicate și echipajele de tancuri sunt cele mai sângeroase, soldații din ambele tabere făcând eforturi inumane pentru fiecare stradă sau fiecare casă în parte, redată în detaliu pe tot parcursul dioramei.

⁶ Barron Craig & Vaz Cotta Mark, foreword by George Lucas, *The invisible art, the legends of movie matte painting*, Chronicle Books LLC, San Francisco, 2002, p. 15.

⁷ „Francisco Prósper Zaragoza a studiat arta la Valencia, unde a început să lucreze ca sculptor și pictor. A plecat la Madrid la mijlocul anilor '40 și a lucrat ca asistent al lui Francisco Canet, directorul de construcție al studiourilor CEA. Canet cunoștea trucurile de perspectivă; a construit o miniatură suspendată pentru [filmul] *Eugenia de Montijo* (1944) în interiorul Catedralei Notre Dame. Prósper a învățat foarte curând aceste trucuri. La sfârșitul anilor '40 a mers la Sevilla Films, unde a devenit șef al departamentului de construcții. A colaborat de multe ori cu directorul artistic Enrique Alarcón, care a fost un expert pasionat de trucurile cu miniaturi. Prósper a trebuit să construiască foarte des tablouri în prim-plan și pe sticlă. Obişnuia să lucreze cu Enrique Salvá și Emilio Ruiz pentru a executa picturile pe sticlă și picturile scenice. A mai lucrat cu Pierre Schild și mai târziu cu expertul în miniatură Eugène Lourié. Prósper a furnizat miniaturi și decoruri pentru toate filmele Harryhausen filmate în Spania. În anii '60 și '70, a început să lucreze ca director de artă. Când avea nevoie de pictură mată, obișnuia să-l numească pe Emilio Ruiz, dar execută unele picturi singur când Emilio nu era disponibil. Francisco Prósper a realizat pentru Lourié și seturi în miniatură pentru filmul *The Battle of the Bulge*.” (trad. ns), IndexFX, *The matte painting encyclopedia*, Francisco Prospero, <http://bigerboat.com/indexfx/?p=1582>.



Fig. 5 – Machetatorul Francisco Prósper lângă miniatura uriașă a orașului Bastogne din Belgia, devastat de război, pelicula *Battle of the Bulge*, 1965, <http://efectosespecialescinespaniol.blogspot.com/2020/04/francisco-prosper-creador-de-ilusiones.html>.



Fig. 6 – Tanc sovietic distrus și trupurile combatanților uciși în atacul sângeros pentru recucerirea orașului Harkov de către trupele germane, martie 1943, dioramă scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu.

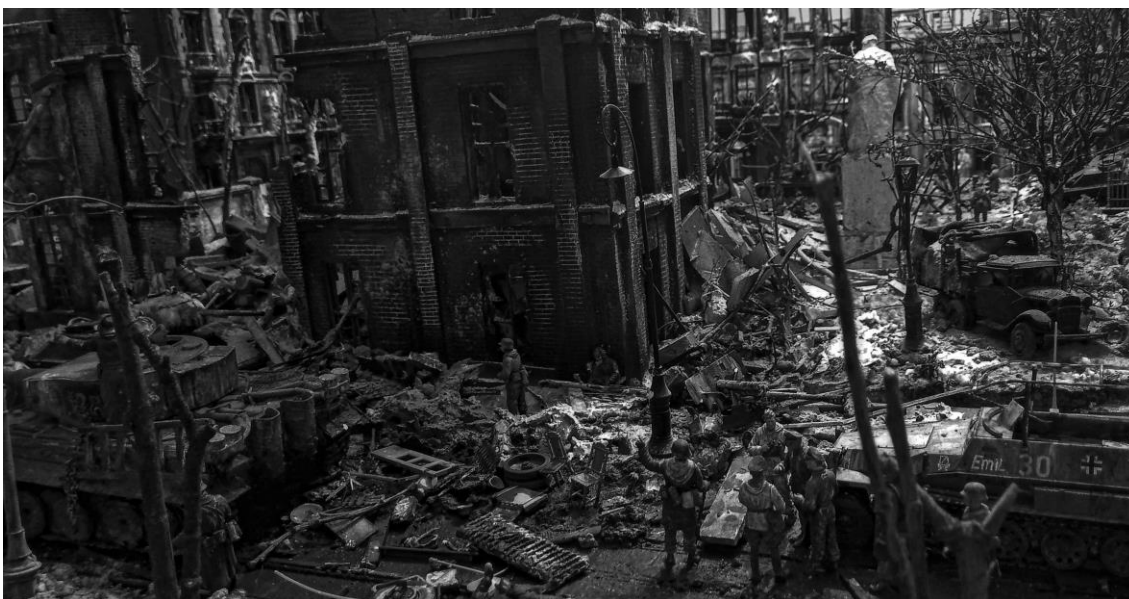


Fig. 7 – Ofițeri și soldați germani din divizia Leibstandarte după cucerirea orașului Belgorod, martie 1943, dioramă scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu.

Acest tip de machetă trebuie să concureze realitatea pentru a avea un efect pronunțat asupra publicului, fie el spectator sau vizitator, pentru că miniaturile pot fi angrenate într-un film istoric sau depuse într-un muzeu de istorie sau militar cu scop educativ și cultural deopotrivă.

Nu toate producțiile cinematografice au respectat cu exactitate, de-a lungul timpului, aspectele tehnice sau istorice. Au existat producții cinematografice, românești și străine deopotrivă, în care nu s-au respectat din punct de vedere istoric nici designul tancurilor și al celorlalte mașinării de război, dar nici uniformele soldaților. De exemplu, unele departamente de efecte speciale americane au utilizat, pentru filmarea unor cadre cu subiect din Al Doilea Război Mondial în care erau descrise bătălii de tancuri, mai multe blindate germane și americane. Urmărind producția, se poate observa cu stupoare cum miniaturile tancurilor grele germane Tiger 2 erau complet diferite de cele istorice. Modelistul american al departamentului de efecte practice a producției *The Battle of the Bulge* din anul 1965, Charles-Henri Assola⁸, nu a respectat cu strictețe design-ul real al tancurilor germane, panzerule fiind realizate pe șasiuri blindatelor americane din al doilea război mondial M47 (Fig. 8). Nu s-a găsit o explicație în acest sens și nici un documentar în care să se fi pus problema unei astfel de greșeli inexplicabile. E posibil, totuși, să fi fost vorba de implicarea unor costuri foarte mari în conceperea miniaturii unui tanc german greu Tiger 2 (Fig. 9), având în vedere detaliile tehnice cu care acesta era prevăzut. Altfel spus, reconstrucția istorică a fost un eșec răsunător, după cum au declarat criticii de film din acea perioadă.

Același lucru s-a întâmplat de-a lungul deceniilor, și nu de puține ori, și în filmele istorice românești, unde tancurile germane erau stângaci realizate pe șasiuri de tancuri T-34 sau T-35 transformate în panzere. În schimb, în marea majoritate a filmelor rusești, de pildă, regizorii au dorit să respecte istoricul militar al tuturor elementelor participante la conflictul de pe frontul de est. Evident, pe teritoriul fostei Uniuni Sovietice, începând cu anii 1945 și până spre sfârșitul anilor 1980, se păstrasera sute de blindate germane capturate în timpul războiului, cu ajutorul

⁸ „Charles-Henri Assola a fost un artist, sculptor, pictor și producător de modele Fx care a învățat tehnica picturii de sticlă și mată alături de expertul în miniatură născut în Rusia, Nicholas Wilke. Assola a colaborat cu el realizând modele și pictând mate. A mai lucrat cu directorul artistic Eugène Lourié, cu care a executat mai multe miniaturi în prim plan.” (trad. ns.), INDEXFX, *The Matte Paintings Encyclopaedia*, <http://bigerboat.com/indexfx/?p=1544>.

căroră s-au putut realiza filme istorice precum celebrele producții *Ei au luptat pentru patrie* (1975), în regia lui Serghei Bondarciuk sau *Balada soldatului*, regizat de Grigori Ciuhrai. În celebrele producții amintite, dar și în atâtea altele, departamentele de creație au respectat realismul istoric al blindatelor germane și sovietice, uniformele combatanților și hărțile strategice.



Fig. 8 – Căpitan german de tanc alături de miniaturile false ale tancului Tiger 2 construite după șasiul tancului american M47. Eroare cinematografică în pelicula *Battle of the Bulge*, 1965, <https://www.theaceblackblog.com/2010/10/movie-review-battle-of-bulge-1965.html>.



Fig. 9 – Realul design al tancului german Tiger 2 pe străzile Budapestei în 1954, <https://nationalinterest.org/blog/buzz/nazi-germanys-king-tiger-tank-back-well-not-exactly-181787>.

În prezent, când bugetele pentru construcția unor astfel de tancuri istorice pot fi colosale, un machetator istoric trebuie să fie extrem de precis cu datele tehnice ale vehiculelor militare, ale arhitecturii urbane și rurale, ale costumelor militare și ale spațiului de luptă, având în vedere că există în prezent extrem de multe și variate tipuri de documentare, schițe tehnice și desene 3D digitale care oferă, în detaliu, fiecare piesă componentă. Înlocuirea tancurilor reale cu modele 3D la scară redusă și deopotrivă cu cele digitale, prin imagini grafice computerizate, a fost una dintre cele mai mari invenții pentru reducerea costurilor unor astfel de producții cinematografice. În întâmpinarea celor spuse mai sus vine producția *Cei 28 de oameni ai lui Panfilov*⁹, în care s-au respectat admirabil toate aspectele istorice ale rezistenței a 28 de infanteriști sovietici în fața a 54 de tancuri Panzer III care aparțineau Diviziei germane 11 Panzer.

„Conform istoriei oficiale sovietice, la 16 noiembrie 1941, divizia 316 de pușcași a Armatei Roșii a luat o ultimă poziție eroică pe drumul către Moscova. Cei 28 de infanteriști, denumiți divizia Panfilov după comandantul lor, s-au menținut și au distrus 18 tancuri germane, câștigând timp prețios pentru ca apărătorii Moscovei să intre în poziție. Pe măsură ce naziștii se apropiiau, ofițerul politic al companiei VG Klochkov le-a spus camarazilor săi: «Rusia este o țară mare, dar nu există loc unde să se retragă – Moscova este în spatele nostru!» și s-a aruncat sub un tanc care venea din sens opus cu un braț de grenade. Toți cei 28 de bărbați au murit, ultimul într-un spital militar, unde a povestit detaliile bătăliei înainte de a ceda rănilor.”¹⁰

„Producția *Cei 28 de oameni ai lui Panfilov* din 2016 este atrăgătoare. Tancurile care apar în film sunt exact aceleași cu adevăratele tancuri germane Panzer III din istorie. Judecând după filmări, echipajul a folosit un model brut verde la scară mare, iar apoi este înlocuit cu un rezervor realizat cu efecte speciale de calculator, care este așa-numita decupare. Cu toate acestea miniatura este încă folosită în filme și este un model la scară mică, ce se dirijează din telecomandă pe platforma dioramei cu zăpadă”¹¹ și care reprezintă de altfel diorama câmpului de luptă. Efectele oferite de modelele în miniatură ale tancurilor germane și digitalizarea acestora au fost spectaculoase și demonstrează încă o dată eficacitatea machetelor și dioramelor la scară redusă, fie ele statice sau mobile.

Inspirat de astfel de efecte vizuale și practice, scenograful machetator al dioramelor din imaginile alăturate a furnizat vizitatorilor, dar și spectatorilor, o atmosferă teribilă a unor evenimente istorice asemănătoare, relatând în detaliu o altă luptă sângeroasă, de data aceasta de pe teritoriul sovietic ocupate de trupele germane.

În diorama Harkov-Belgorod 1943 nu a fost lăsat nimic la voia întâmplării. Au fost analizate și cercetate atât detaliile istorice de design de tancuri, costume militare și arhitectură urbană, cât și amplasările tuturor pozițiilor de luptă pentru a deveni reale și verosimile în ochii spectatorilor, toate acestea pentru a veni în completarea filmărilor reale cu decoruri la scara 1/1 cu actori și figuranți.

Între cele mai importante tancuri germane participante în bătălia asupra regiunii Harkov-Belgorod din lunile februarie-martie 1943 și pe care le regăsim în diorama alăturată au fost: tancul ușor Panzer III, tancul mediu Panzer IV, antitancul Sturmgeschütz III (StuG III), antitancul Marder III și tancul greu Tiger I. Armata Roșie a folosit într-un număr foarte mare tancul mediu T-34/76 și trupe experimentate (Fig. 10). Dintre trupele combatante, comandamentul german s-a sprijinit pe trupele SS de elită Leibstandarte, Das Reich și

⁹ Atlas Obscura, *Statue of Panfilov's 28 guardsmen*, <https://www.atlasobscura.com/places/statue-of-panfilovs-28-guardsmen>.

¹⁰ *Loc. cit.*

¹¹ *Model shooting is not out of date: aircraft, tanks and warships in war films*, Inews. Consultat pe 10.08.2023. Disponibil la: <https://inf.news/ne/entertainment/3668bb85e76ccf07204ce52421e8f377.html>.

Totenkopf (Fig. 11), iar comandamentul sovietic a trimis în luptă Armata a 6-a și Divizia a 3-a blindată cu corpul 15 de tancuri. Contraatacul german a fost extrem de violent și sângeros, defensiva sovietică pierzând în lunile februarie-martie peste 80.000 de oameni și eliminarea întregii divizii 3 tancuri (Fig. 12).



Fig. 10 – Trupe de elită ale sovieticilor pe străzile orașului Belgorod, martie 1943, diorama scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu.



Fig. 11 – Grenadieri germani aparținând diviziei Leibstandarte înaintând pe străzile orașului Belgorod, Uniunea Sovietică, martie 1943, dioramă scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu.



Fig. 12 – Grenadierii germani aparținând diviziei Leibstandarte, Belgorod, Uniunea Sovietică, martie 1943, dioramă scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu

Artistul scenograf a încercat să redea cu exactitate luptele stradale și a urmărit ca poziția tancurilor și a soldaților să fie cât mai realiste, iar distrugerile masive cauzate de tunurile antitanc și de tancuri să fie concepute în cele mai mici detalii (Fig. 13).



Fig. 13 – Orașul Belgorod, Uniunea Sovietică, recucerit de tancurile germane Tiger 1, martie 1943, dioramă scara 1/35, colecția Andrei Mențeanu.

Aspectul cinematografic și istoric a fost esențial, fiecare cadru fotografic trebuia luat în considerare pentru a putea ușura munca regizorului și a echipei de filmare mai târziu. Trebuie specificat că întreaga dioramă la scara 1/35 va fi filmată separat de cea a actorilor și a decorului real, urmând ca cele trei tipuri de efecte să fie preluate de echipa departamentului de grafică computerizată și prelucrată digital. Filmul istoric de scurt metraj are un scop exclusiv educativ-cultural, precum și acela de a oferi iluzia optică a istoriei fără ca spectatorii să-și dea seama că jumătate din compoziția cinematografică a fost realizată din miniaturi și diorame.

O reconstrucție istorică cinematografică trebuie să respecte cu exactitate secolul, anul, design-ul, urbanistica, arhitectura, costumul, obiectul, recuzita, cromatică, ambianța sau anotimpul, exteriorul sau interiorul. O singură abatere sau neatenție de la realitatea istorică poate cauza un dezastru de producție. De aceea, pentru a preîntâmpina astfel de situații, sunt angajați în echipa tehnică ingineri, istorici, arhitecți, scenografi, desenatori machetatori, sculptori și pictori digitali, graficieni. O astfel de *armată artistică* poate crea un impresionant trompe l'œil cinematografic, având o tehnologie a efectelor practice și vizuale de ultimă generație.

Așa cum s-a specificat pe parcursul articolului, o reconstrucție istorică cinematografică nu poate atrage publicul doar prin realizarea exclusiv digitală a decorului. Prin arta compozită, eclecticismul tehnic dintre *live-action* cu actori, filmarea separată a unei miniaturi și prelucrarea digitală a cadrelor poate reda cu exactitate realitatea, altfel spus, spectatorul poate fi atras într-un trompe l'œil miniatural impresionant. Iluzia optică a realității trebuie să atragă publicul în zona imediată a istoriei, să-l facă să creadă că ceea ce i se prezintă este real precum a fost înșelat publicul în fața lucrării artistului grec din antichitate, Parrhasios.

Dacă spectatorul tânăr și cel vârstnic pot memora imaginile tridimensionale oferite de scenograful machetator prin diorama sa și vor înțelege tragediile prin care a trecut umanitatea în perioada celui de-Al Doilea Război Mondial, dacă vor avea permanent în minte faptul că războiul nu a constituit niciodată o soluție în rezolvarea problemelor politice internaționale, soldându-se în schimb cu pierderea unui tulburător număr de vieți omenești, atunci țelul artistului ar fi atins.

