

РОЛЬ КОСТЮМА В ИСТОРИИ МИРОВОГО КИНО



Шахноза Миррахимова

Независимый исследователь 2-го курса Национального
института художеств и дизайна имени Камолиддина Бехзода
Email: Shakhnoza.mirr@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37547/ssa-V5-03-08>

Аннотация: В статье исследуется эволюция костюма в кино, от его театральной условности в первых фильмах до новаторского принципа создания образа персонажа и отражения социального направления. Анализируется трансформация роли художника по костюмам: от ремесленника к профессионалу, создающему сложные и психологически обоснованные образы. Особое внимание уделяется влиянию голливудской киноиндустрии на моду, когда высокобюджетные фильмы служили платформой для продвижения модных тенденций и создания узнаваемых образов кинозвезд.

Ключевые слова: Художник по костюмам, Кинематограф, Костюм в кино, Историческая достоверность, Визуальный образ, Moda и кино, Эстетика костюма, Роль костюма в фильме, Символизм одежды, Индивидуальность героя.

Annotatsiya: Ushbu maqolada kinodagi kostyumning evolyutsiyasi – ilk filmlardagi teatrga xos shartlilikdan tortib, personaj obrazini yaratish va ijtimoiy yo‘nalishni aks ettirishning yangicha uslubigacha – tadqiq etiladi. Kiyimlar bo‘yicha rassomning roli qanday qilib oddiy hunarmanddan murakkab va psixologik asoslangan obrazlar yaratuvchi professionallik darajasigacha o‘zgargani tahlil qilinadi. Ayniqsa, moda olamiga Gollivud kinoindustriyasining ta’siri alohida ta’kidlanadi: yuqori byudjetli filmlar moda tendensiyalarini ommalashtirish va kinoyulduzlarining esda qolarli obrazlarini yaratish uchun platforma bo‘lib xizmat qilgan.

Kalit so'zlar: Kiyimlar bo‘yicha rassom, Kinematografiya, Kinodagi kiyim, Tarixiy aniqlik, Vizual obraz, Moda va kino, Kiyim estetikasini, Kinoda kiyimning roli, Kiyimdagi timsollar, Qahramonning individualligi, badiiy an‘ana.

Abstract: The article explores the evolution of costume in cinema, from its theatrical conventionality in the early films to the innovative approach of creating character images and reflecting social trends. It analyzes the transformation of the costume designer's role — from a craftsman to a professional who creates complex and psychologically grounded characters. Special attention is paid to the influence of the Hollywood film industry on fashion, where high-budget films served as a platform for promoting fashion trends and creating recognizable images of movie stars.

Keywords: Costume designer, Cinematography, Costume in film, Historical accuracy, Visual image, Fashion and cinema, Costume aesthetics, The role of costume in film, Symbolism of clothing, Individuality of the characterartistic tradition.

Роль художника по костюмам может одна из самых недооцененных ролей в кино. Ведь именно представители этой сферы "отшлифовывают" персонажей, вводят их в духовный мир, мир надежд и мечтаний о будущем и порой даже формируют наше представление о стиле в обычной жизни. Достаточно вспомнить легендарное зеленое платье Скарлетт О'Хара или знаменитое красное платье красавицы Вивиан - и мы мгновенно погружаемся в атмосферу любимых фильмов. В связи с этим особое значение имеет исследование вопроса о роли художника-модельера в мировом кинематографе для детального понимания профессионального исполнения и художественного мастерства в шедеврах мирового кино, а также костюмов, повлиявших на реальную жизнь.

Кино костюм близок к театральным костюмам. Оба направлены на раскрытие эпохи, социального статуса, возрастных особенностей и психического состояния конкретного героя. Поскольку кинематограф в своем раннем развитии многое перенял из театра, ранние кинематографисты обратились к театральным декорациям и костюмам. При создании исторических фильмов поначалу в основном обращались к художникам. Именно они обладали навыками создания образа, полностью раскрывающего исторический образ. Художники часто предлагали режиссеру различные варианты, от костюмов актеров до мизансцен. В фильмах, посвященных современности, актеры часто снимались в своих костюмах.

Поскольку в ранних исторических фильмах не было художника по костюмам и мастера грима, в большинстве случаев обращались к театральным костюмам и специалистам. На экране, в крупном плане, грубо выполненный грим актера или наклеенные грубые волосы и борода придавали образу искусственность. "Изменение облика" актера на съемочной площадке сразу же раскрывается на экране театральным преувеличением, гиперболой. По этой причине современному зрителю кажется странным воспринимать образы исторических фильмов, созданных в первой половине XX века.

Постепенно кинематограф начинает отходить от театральной условности костюма, совершенствование осветительной аппаратуры, работа с крупным планом способствуют отказу от грубых форм грима. Для достижения жизненности костюм начинает приобретать особое значение на экране как яркое описание и признак персонажа. Г.Галаджева пишет о происходящем процессе: "Квалифицированные художники начинают вытеснять полуграмотных ремесленников, служащих на сцене. Им удастся превратить костюмный орнамент картины из различных атрибутов платья в активный художественно-пластический элемент." [1.8].

В 1920-х годах декорация, реквизит, костюм и даже грим входили в обязанности кинохудожника. Таким образом, достигнуто стилистическое единство. Внешность героя имела большое значение, особенно в немом кино. Основная выразительная нагрузка черно-белых, бесцветных и беззвучных фильмов, безусловно, ложится на изобразительные средства. В этот период актеры сами работали над образом героя и во многих случаях исходили из имеющихся у них возможностей. Знаменитый образ Чарли Чаплина, состоящий из широких штанов, дополнен тесным пиджаком и большими туфлями, имеющимися на складе студии. Атласные, лоскутные и шифонные одежды, украшенные различными камнями, мехом или перьями, хорошо выделялись на черно-белом фоне своей яркой декоративностью. Несмотря на находчивость кинокоманды по костюмам, режиссеры поняли, что над экранизированными образами должны работать профессиональные художники.

С 1930-х годов, в результате появления звука в фильме, кино становится всё более популярным и известным. В этом процессе происходит разделение художественной специальности. То есть возникает особый спрос на художника, работающего над сложными декорациями, и художника-модельера, создающего внешний психологический образ героя. Постепенное появление в титрах имен художников по костюмам является ярким тому подтверждением. В этот период экранный костюм стал отражать изменения настроений и вкусов в обществе.

Голливудская киностудия с первых лет своей деятельности уделяла внимание высокобюджетным историческим эпосам или мелодрамам как наиболее эффективному способу ведения киносинематографического бизнеса. В каждую эпоху голливудская киноиндустрия придавала большое значение одежде. Фильмы, которые он продюсировал, привлекали внимание зрителей, как и журналы роскошной моды. В эпоху, когда элитарная мода демонстрировалась только в закрытых салонах и не было СМИ, несущих визуальную информацию (телевидение и т.д.), фильмы служили частью продвижения моды. Чтобы повысить симпатию к герою и обеспечить его запоминаемость, кинематографисты даже обращались к крупным модельерам, таким как Эльза Скиапарелли и Юбер де Живанши.

"Одежда последнего стиля в кино послужила созданию мифа о голливудском образе жизни и помогла американским кинозвездам сформироваться в качестве современной иконки." [2].

Главной фигурой, создавшей гламурные образы голливудских актрис в 1930-1940-е годы, был Адриан Гринберг. В Америке к его киноизображениям относились как к парижской моде. Именно она ввела в моду правильные силуэты и подплечники. Гринберг подчеркнул, что в зависимости от продолжительности создания одной картины большое значение придавалось тому, чтобы платья не теряли своей актуальности и новизны после выхода на экран, и основной задачей было прогнозирование моды. За свою двенадцатилетнюю карьеру в киноиндустрии он создал костюмы для 262 картин, самыми известными из которых являются "Мост Ватерлоо," "Ниночка," "Великий Зигфилд," "Филадельфийская история," "Мария-Антуанетта," "Волшебник из страны Оз." Её уникальные коллекции, от экстравагантных платьев до исторических костюмов, впоследствии изменили отношение к одежде и в других фильмах.

По сей день многие художники и дизайнеры вдохновляются идеями Адриана Гринберга. Например, Майкл Каплан использовал его эскизы в фильме "Бегущий по лезвию." Такие дизайнеры, как Александр МакКуин, Гарет Пью, Виктория Бекхэм, Донна Каран, Ральф Лорен, Джорджио Армани, Азедин Алая, Том Форд и Валентино, создавали коллекции, вдохновленные внешним видом персонажей, силуэтами костюмов и декорациями.

В годы Второй мировой войны и после нее начали сниматься фильмы, исходя из имеющихся возможностей. Военная гимнастерка стала самой популярной одеждой.

В послевоенных фильмах появились персонажи в роскошных, красивых нарядах. В годы голода и лишений настоящая жизнь, естественно, не была такой прекрасной. По мнению В.А.Кузнецовой, "между показываемой на экране одеждой и жизнью была угрожающая пропасть. В жизни колхозники только и мечтали о том, чтобы сшить себе платья в городском стиле и капроновые чулки" [3.97]. Такой отказ от эстетики определил поворот к документализму, стремление к максимально реалистичной правдивости.

В 1960-х годах характеристика героев стала более сложной и многогранной. Соответственно, идейная нагрузка одежды меняется, и к ее выразительным средствам добавляется разнообразие и символизм. Если двадцать лет назад костюмы кино были направлены на то, чтобы показать образ героя как типичного представителя своего класса, то к этому времени в кинематографе начинают интересоваться индивидуальные черты персонажа. Это, в свою очередь, заставляло художников искать новую визуальную выразительность.

Ряд фильмов, созданных в союзе этого периода, сосредоточены на драматическом конфликте героя и его в другой культурной среде. В.А.Кузнецов отмечал, что это противоречие постоянно подчеркивается на экране одеждой: "Вопрос "Как одеваться?" часто становится частью вопроса "Как жить?" [3.100]. Место человека в обществе, его мировоззрение и мечты стали взаимосвязаны с его внешним видом. Именно поэтому в кино уделяется внимание четким и простым формам костюма. Увеличиваются творческие поиски в применении элементов народного костюма, таких как узоры, атрибуты, головные уборы, национальные ткани.

В советское время существовало ограничение на натуру без одежды, исходя из этических критериев. Тем не менее, в некоторых фильмах, снятых центральными киностудиями, можно увидеть частичное отсутствие одежды в отдельных сценах.

В 1970 году наступил период, когда особое внимание уделялось роли костюма в кино. В результате развития различных жанров в кино возникает задача выражения разного времени и пространства. В частности, в фантастических сюжетах ставится задача пересмотра обычной бытовой одежды, которая интересна своим реалистическим решением. Художники стали внимательно следить даже за мельчайшими деталями. Выразительные средства подбираются с особым вниманием.

В фильме легендарного режиссёра А. Тарковского "Андрей Рублев" (1966) костюмы стали неотъемлемой частью авторского кино без излишнего ассоциативного содержания. Изображение резкого контраста между уничтожением язычества и обществом, стоящим у истоков христианства, безусловно, отразилось на внешности и одежде героев. Авторская идея заключается в том, что режиссёр снимает чёрно-белое, чтобы передать дух прошлого, и цветные фрески появляются в конце фильма. Средневековая русская историческая среда в основном раскрывается через работу художника, то есть через декорации и костюмы, и поскольку основное внимание уделяется исторической достоверности, все костюмы сшиты из натуральных тканей. "Андрей Рублёв" - пожалуй, единственный фильм режиссёра, в котором этот костюм объединяется в определённый ансамбль. В нём индивидуальность непосредственно и тонко подчинена общей стилистике и вызывает у зрителя ощущение попадания в другое историческое время"[4]. Художник-модельер Л.Ю.Нови создал более 200 эскизов и нарисовал почти каждый образ, появляющийся на экране.

В этот период в Голливуде был снят ряд фильмов на исторические темы, в которых использовались яркие, заметные и дорогие костюмы. Благодаря арендованным оригинальным алмазным украшениям, меха и фрагментам, драгоценным тканям, исторические костюмы были воспроизведены в духе современности. Хотя фильмы созвучны эпохе и привлекательны для зрителей, историческая правда отошла на второй план.

В 1980-х годах режиссёры уделяли больше внимания внутреннему миру человека. Появились камерные картины, глубоко анализирующие психику героя. Соответственно, спрос на одежду возрос, одежда персонажа стала более индивидуальной.

В художественном фильме "Мария Антуанетта," вышедшем на экраны в 2006 году, художник Милена Каненьеро заслужила премию "Оскар" за яркое изображение жизненных этапов и духовного мира главной героини в костюмах. Австрийская эрцгерцогиня, вышедшая замуж за знаменитого короля Франции Людовика XVI, прожила короткую, но сложную, трагическую жизнь. Королева, которая уделяла особое внимание одежде и украшениям и была автором дизайна некоторых своих нарядов, была "создателем трендов" эпохи рококо. "Рококо был последним периодом господства аристократической моды, закончившимся началом Французской революции и падением абсолютизма"[5]. Перед художником костюма стояла сложная задача создать стиль и атмосферу "рококо," полную изящества, декоративности, элегантности и эмоциональности. В фильме Милена Каненьеро сохранила традиционность, присущую костюмам XVII века, но в их интерпретации придала платьям более гладкую форму, чтобы придать современность и оригинальность. В то же время художник обращается к живописи в реконструкции достоверного исторического образа Марии Антуанетты, например, синее платье с ярко-красным бантом, персиковое платье. Одежда героя меняется в зависимости от событий в его жизни и его значения в обществе, что позволяет зрителям глубже эмоционально воспринимать образ.

Таким образом, костюм становится важной частью создания кино и его персонажей. Одежда представляет историю персонажа, помогает ему почувствовать их состояние и вносит его в атмосферу фильма. На протяжении всей картины она может меняться в зависимости от жизненных обстоятельств и ситуаций героя. Человек выбирает одежду, которая ему удобна, и именно одежда выражает его индивидуальность. Поэтому при создании образа героя важно уделять большое внимание качеству его одежды.

Художник одежды, создавая одежду в соответствии с внутренним и внешним миром кинообраза, оказывает значительное влияние на художественно-эстетическую концепцию человечества. Поскольку это, безусловно, основной элемент средства выражения образной системы идеи конкретного кинорежиссёра, многое, конечно, определяется индивидуальными взглядами режиссёра. Потому что каждый режиссер, берущийся за сценарий, примерно определяет внешний вид своих героев в своем воображении. По этой причине художественный стиль многих мировых режиссеров можно сразу заметить по нескольким кадрам и интерпретации визуального образа героя.

Список литературы:

1. Галаджева Г. Г. Художники советского художественного кино / В/О «Союзинформкино» Госкино СССР. М.: С. 8.
2. Bakina T.B. Nostalgia, Hollywood Style: Costumes in Contemporary Films about American Cinema History. Communications. Media. Design. 2019. Vol. 4. No. 2. P. 129-141.
3. Кузнецова В.А. Костюм на экране, Л.: Искусство, 1975 С. 97, 100.
4. Харкова Д. Роль костюма в реализации творческих задач режиссера (на примере картины А.А.Тарковского “Андрей Рублев”) <https://cyberleninka.ru/article/n/>
5. Ермилова, Д. Ю. История костюма : учебник для вузов / Д. Ю. Ермилова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 392 с.