

Федоренко Д.В.

студент

Научный руководитель: Нейман С.Ю., к. филол. н.

Омский государственный технический университет

ИСТОЧНИКИ СОЗДАНИЯ КИНО-КОСТЮМОВ: ГОЛЛИВУД

Аннотация. Статья посвящена изучению процесса создания кино-костюмов, их особенностей и проблем, с которыми сталкиваются их создатели. В статье подчеркивается роль костюмов при разработке образов и характеров персонажей фильмов образов. Изучение производится на основе англоязычных источников, а также на примере двух тесно связанных с модой фильмов: Круэлла (2021) и Дьявол носит Prada (2006).

Ключевые слова: кино-костюм, дизайнер, одежда

Fedorenko D.

Student

Scientific Supervisor: Neiman S.Yu., Ass.Prof.

THE CRAFT AND ART IN FILM COSTUMES: HOLLYWOOD

Annotation. The article is devoted to the study of the film costume designing process, its special features and characteristics. The aim of the article to determine the important role of the costume for reflecting the images and personalities for the characters in films underlining the scope of responsibilities and limitations designers of the film costumes come across when making their garments. The study is based on the example of two films closely connected with fashion: Cruella (2021) and The Devil Wears Prada (2006).

Keywords: film costume, designer, clothing

Введение. Как указывается в *Costume Design. Instructional Guide*, изданным Американской Академией кино, искусства и науки, любой фильм рассказывает историю, используя свой кинематографический язык, и любой элемент одежды, обуви и украшений, используемый в фильме, считается кино-костюмом [5], то есть инструментом, обеспечивающим восприятие, понимание у зрителей и, в конечном итоге, успех или неуспех рассказанной в фильме истории. Значит, костюм в кино играет очень важную роль. Он обеспечивает визуальное восприятие персонажа, его характера, внутреннего мира. Поэтому существует много особенностей работы над тем или иным кино-костюмом. С этой идеей связана цель данного исследования: определить,

чем вдохновляются дизайнеры кино-костюмов, и чему должны соответствовать их идеи, а также с чем они работают, какие преследуют цели при создании нарядов и как апробируют моду. Методы исследования включали изучение и анализ обзорных статей, анализ интервью с дизайнерами на английском языке; просмотр и разбор фильмов, взятых в качестве примера.

Обсуждение. Прежде всего следует определить, чем отличается кино-костюм, в чём заключается его специфика. Когда киноиндустрия только начала развиваться, специалисты в этой отрасли отсутствовали, и специальных служб по изготовлению кино-костюмов вообще не существовало. Актёры в основном заимствовали костюмы в театрах или предоставляли свой собственный гардероб. С появлением Costume Departments на киностудиях Голливуда возникла проблема качества и износостойкости кино-костюма. Многие прекрасно выполненные туалеты не выдерживали условий киносъёмки. Более того, это – так называемый ‘work product’ – рабочий продукт, то есть, за пределами и после съёмок кино-костюм чаще всего абсолютно бесполезен, но требует тщательного хранения [6]. В последнее время, правда, из-за переполненности и дороговизны содержания складов на студиях стала распространяться практика распродаж кино-костюмов или организуются их выставки. Поэтому при создании кино-нарядов дизайнеру необходимо было учитывать все эти чисто технические и бытовые ограничения.

Ключевой девиз кино-костюма: *Costume speaks volumes* – костюм красноречивее всех слов (– *Перевод автора*). Таким образом, первостепенная задача кино-костюма – это сразу рассказать, как можно больше о персонаже, показать и раскрыть его характер, внутренний мир. А также указать на такие факторы, как статус и вид деятельности. Но в отличие от театрального костюма, где допускается обобщение и условность, в фильме требуется максимальная аутентичность, большая, чем во всех других видах искусства [7]. Тем более, что фильмы всегда рассчитаны на многомиллионную аудиторию.

Как считает Д. Шуман и др. в статье *A Pattern Language for Costumes in Films*: «Each costume is a solution to a design problem, which is defined through place and time of a film, the screenplay, a character, an actor it is tailored for, as well as expectations of the film director and intended film audience alike. As a consequence, the process of costume design requires significant effort in a creative, but also in an investigative manner» [8] – Каждый костюм – это решение дизайнерской задачи, которая определяется местом и временем действия фильма, сценарием, персонажем, актером, для которого он создается, а также

ожиданиями режиссера и предполагаемой аудитории. Как следствие, процесс создания костюма требует значительных усилий в творческом, а также в исследовательском плане. (*– Перевод автора*).

Принимая все выше перечисленные особенности как неотъемлемые и специфические характеристики кино-костюма, проследим, как это воплощается в условиях реального фильма.

Рассмотрим работу над костюмами в современной кинокомедии «Круэлла» (2021 г.) художницы по костюмам – Дженни Биван. Для дальнейшего обсуждения важно понимать, что данная кинокартина напрямую связана с индустрией моды. Можно даже сказать, что мода занимает центральное место в сюжете. Так что первая выявленная задача для дизайнера – это соответствие в одежде модным тенденциям времени и места действия, в которых происходят события фильма, а это – Лондон 70-ых годов. И как утверждает сама Дженни Биван [2], она лично бывала в Лондоне в то время. Поэтому художница прекрасно понимала, с чем ей необходимо работать.

Работа дизайнера продолжается созданием мудборда – то есть сбором референсов, на которых зарождаются дальнейшие идеи. Биван говорила: «So, having read the script, I made a list of what each character needs and then started printing out images» [2] – Прочитав сценарий, я составила список того, что нужно каждому персонажу, а затем начала распечатывать изображения (*– Перевод автора*). Референсами для художницы стали: Вивьен Вествуд (дизайнер), Нина Хаген (немецкая певица), модные бренды – «Bodymap» и «Alexander McQueen».

Посмотрев фильм и проанализировав бренды и людей, на которых Дженни Биван основывала свои идеи, можно с точностью определить, что, например, Вивьен Вествуд в мудборде дизайнера появилась для персонажа главной героини Круэллы. Мы предполагаем, что в личности и стиле Вествуд Биван увидела сходство с данным персонажем фильма, а именно бунтарский дух Круэллы, её смелость и яркость.

Следующая представленная для анализа кинокартина, которая уже считается культовым фильмом вне времени – «Дьявол носит Prada» (2006 г.). Над гардеробами персонажей работала Патриция Филд. Одежда в фильме играет очень важную роль, ведь сюжет рассказывает об основе модной индустрии. Так что за нарядом было не просто увидеть характер персонажа, потому что самая главная задача костюма в данной ситуации – это следование модным тенденциям.

Так как сюжет рассказывает о самом «фундаменте» модной индустрии, где зарождается вся мода, следующая выявленная задача для дизайнера –

показ высокого статуса персонажей посредством костюмов, состоящих из одежды брендов высокого класса.

В интервью Патриция Филд объясняет [3], что подбирала героям кинокартины гардероб, основываясь на собственном виденье после прочтения сценария и ощущения от актеров, после встречи с ними. Например, дизайнер для одной из главных героинь нашла вдохновение во всемирно известной бизнесвумен, дизайнере и модельере Донне Каран, впечатляющей невероятно современным и оригинальным подходом к моде. Патриция Филд буквально говорит, что почувствовала это: «I just felt that Donna was a good start for Meryl's character» [3] – Я просто чувствовала, что Донна была хорошим началом для персонажа Мерил (– *Перевод автора*).

Исходя из теоретических источников исследования [4], нами была выявлена ещё одна задача для художника по костюмам этого фильма – в течение сюжета важно показать эволюцию персонажа в том числе через одежду, которую он носит. В данной кинокартине это оказалось необходимо для образа главной положительной героини, так как Андреа Сакс в начале и в конце сюжета – это две абсолютно разные личности. И в течение всего фильма показывается карьерный и личностный рост героини именно через её внешний образ: отсутствие вкуса и стиля выбивает героиню в начале фильма из числа сотрудников журнала шикарной Миранды Пристли, к концу фильма она предстаёт в люксовом образе в винтажном жакете от Шанель, мини юбке и кожаных ботфортах, меняя по ходу сюжета одежду самых известных брендов.

Заключение.

1. Создание кино-костюма не только творческая, но и серьёзная исследовательская работа, которую должен осуществлять дизайнер, работающей в этой сфере.

2. Личной профессиональный и личностный опыт играет в процессе создания кино-костюма важную роль.

3. В работе дизайнера костюмов для кинофильмов существует много ограничений, которые связаны не только с творческим процессом, но и с кино-технологиями.

4. Анализ англоязычных источников расширяет кругозор исследователя для создания образов героев кинокартин, и идей костюма, увидеть взаимодействие художника по костюмам с актерами, дизайнерами и другими артистами, как с источниками вдохновения.

5. Кино-костюм – это сложная система значений, которая помогает зрителю в понимании каждого героя фильма и кино – картины в целом.

Использованные источники:

1. «Emma Stone's 47 costume changes in Cruella chart fashion history: designer Jenny Beavan checks Dior, Vivienne Westwood and Alexander McQueen looks in Disney's stylish 101 Dalmatians prequel», «Style» [Электронный ресурс], URL:<https://www.scmp.com/magazines/style/news-trends/article/3136782/emma-stones-47-costume-changes-cruella-chart-fashion> (дата обращения 23.01.2022).
2. «How Emma Stone Became Everyone's Favourite (Impossibly Stylish) «Stylist Patricia Field explains how she developed the costumes for The Devil Wears Prada», «Marie Claire» [Электронный ресурс], URL:<https://www.marieclaire.co.uk/news/fashion-news/stylist-patricia-field-explains-how-she-developed-the-costumes-for-the-devil-wears-prada-4910> (дата обращения 28.12.2022).
3. «The Devil Wears Prada costume designer Patricia Field on Andy's style evolution», «Entertainment» [Электронный ресурс], URL:<https://ew.com/gallery/devil-wears-prada-andy-style/?slide=257522#257522> (дата обращения 28.12.2022).
4. Rose P. et al. Costume Design. Instructional Guide [Электронный ресурс], URL: <https://www.oscars.org/sites/oscars/files/teachersguide-costumedesign-2015.pdf> (дата обращения 21.01.2023).
5. Curtin T. The Costume Designer: Edith Head & Hollywood [Электронный ресурс], URL: <https://apdg.org.au/2017/12/the-costume-designer-edith-head-hollywood> (дата обращения 21.01.2023).
6. The costume history of Russia's leading film studio [Электронный ресурс], URL: <https://artsandculture.google.com/story/GQWhD1gVutJNLg?hl=ru> (дата обращения 21.01.2023).
7. Schumm D., Barzen J., Leymann F., and Ellrich L. A Pattern Language for Costumes in Films [Электронный ресурс], URL: <https://www.iaas.uni-stuttgart.de/publications/INPROC-2012-19-A-Pattern-Language-for-Costumes-in-Films.pdf> (дата обращения 21.01.2023).