

УДК: 687.01:687.11:391

СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ КИНЕМАТОГРАФА В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

Узуналова А.Э.¹, Климова Л.А.¹

¹ИСОиП ДГТУ- Институт сферы обслуживания и предпринимательства, филиал ДГТУ, Россия, Шахты, e-mail: ms.uzunalova@mail.ru; k_larissas@mail.ru.

Рассматривается роль кинематографа в дизайне костюма, начиная с кино 60-х - 90-х гг., когда фильмы служили электромагнитно подражания и задавали тон моде. Обращается внимание на роль дизайнера по костюмам в кинематографе и модной индустрии. Изучается роль художественного образа в создании коллекции одежды. Приводится краткое описание жанра «фэнтези» и того, как данный жанр может интерпретироваться в качестве творческого источника для создания коллекции одежды. Дается описание творческого источника для создания собственной коллекции, описывается процесс проектирования будущих моделей.

Ключевые слова: дизайн костюма, художественное проектирование костюма, творческий поиск, кинематограф как творческий источник, коллекции одежды.

MODERN INTERPRETATION OF CINEMATOGRAPH IN COSTUME DESIGN

Uzunalova A. E.¹, Klimova L. A.¹

¹ISaE DSTU-Institute of service and entrepreneurship, branch of DSTU, Russia, Shakhty, e-mail: ms.uzunalova@mail.ru; k_larissas@mail.ru.

The role of cinema in costume design is examined, starting from cinema of the 60s - 90s, when films served as electromagnetic imitations and set the tone for fashion. Attention is drawn to the role of costume designer in the cinema and fashion industry. The role of the artistic image in creating a clothing collection is being studied. A brief description of the fantasy genre and how this genre can be interpreted as a creative source for creating a clothing collection is provided. A description of the creative source for creating your own collection is given, the process of designing future models is described.

Keywords: costume design, costume art design, creative search, cinema as a creative source, clothing collections.

На сегодняшний день мир моды, дизайна и искусства стал неотъемлемой частью массовой культуры, особенно в больших городах, где мода является образом жизни. Дизайнеры являются родоначальниками модных направлений и задают тон моде. Но с каждым годом в индустрии костюма все больше развивается понятие «полистилизм»: сосуществование разнообразных стилей и течений, изобилие новых дизайнерских предложений, идеи воплощения творческих задумок. Дизайнерам становится все сложнее чем-то удивить зрителя, показать какое-то новое решение. Поэтому они постоянно в поисках новых методов эмоционального воздействия [1].

Одним из таких методов является воплощение какого-то образа, знакомого зрителю и вызывающего у него яркие эмоции. Образное переосмысление позволяет вкладывать новое

содержание в проектируемую форму. В современном мире роль визуального восприятия сложно переоценить [2]. Эта роль востребована в силу того, что визуальное восприятие доминирует над вербальным в современном мире. Отсутствие языкового барьера в пространстве визуальности, развитие медиа и электронных средств коммуникации, все эти качества делают актуальным визуальный образ не только в средствах электронной коммуникации, но и в дизайне костюма.

Отсюда следует задача дизайнера: воплотить в жизнь образы, актуальные в модной индустрии на сегодняшний день. Целью данного исследования является выявление роли кинематографа в сфере дизайна костюма, то, как яркие высокохудожественные образы и виртуальная среда, соотнесённые с нашей действительностью, создаваемые киноиндустрией, могут вызвать сложные эстетические, социальные, психологические переживания и могут служить творческим источником для искусства и дизайна одежды [3].

В данном исследовании использовался аналитический метод с целью анализа фактографического материала и результатов научных исследований в дизайне костюма. Для творческого поиска и разработки ассортимента нарядной женской одежды был выбран образно-ассоциативный и проектный методы.

Творческий источник является основой создания актуальной авторской коллекции одежды. Несомненно, для каждого дизайнера очень важно сначала вдохновиться тем образом, который набирает популярность в массовом сознании и обеспечивает востребованность проектируемых моделей.

Кинематограф зачастую служит источником вдохновения для создания коллекции одежды. Такие фильмы как «Завтрак у Тиффани», «Дикарь», «Бабетта идет на войну» вошли в историю моды, они задали новые движения в моде. Создатели фильма и Одри Хепберн, сыгравшая роль Холли Голлайтли в легендарном фильме «Завтрак у Тиффани», вернули моду на маленькое черное платье. Героиня фильма одета в наряды от Givenchy, так что именно Юбер де Живанши создал знаменитый стиль Одри, который до сих пор не выходит из моды. Не менее популярная кинематографичная картина «Криминальное чтиво» Квентина Тарантино, благодаря которой Ума Турман создала себе звездную репутацию – еще один этап в истории развития моды. Стиль героини Мии Уоллес олицетворяет сексуальную простоту. Такие детали ее образа, как черные брюки, белая блуза, короткий черный парик вошли в моду 1994 года и стали основополагающими в стиле «женщины-вамп». Знаменитый фильм «Властелин Колец» инициировал дизайнеров на создание коллекций в стиле «готики» и «фэнтези». А вышедший в свое время фильм «Мемуары гейши» заставил модельеров обратиться к моде Востока, надолго закрепив первенство азиатского стиля в моде (рис.1) [6].

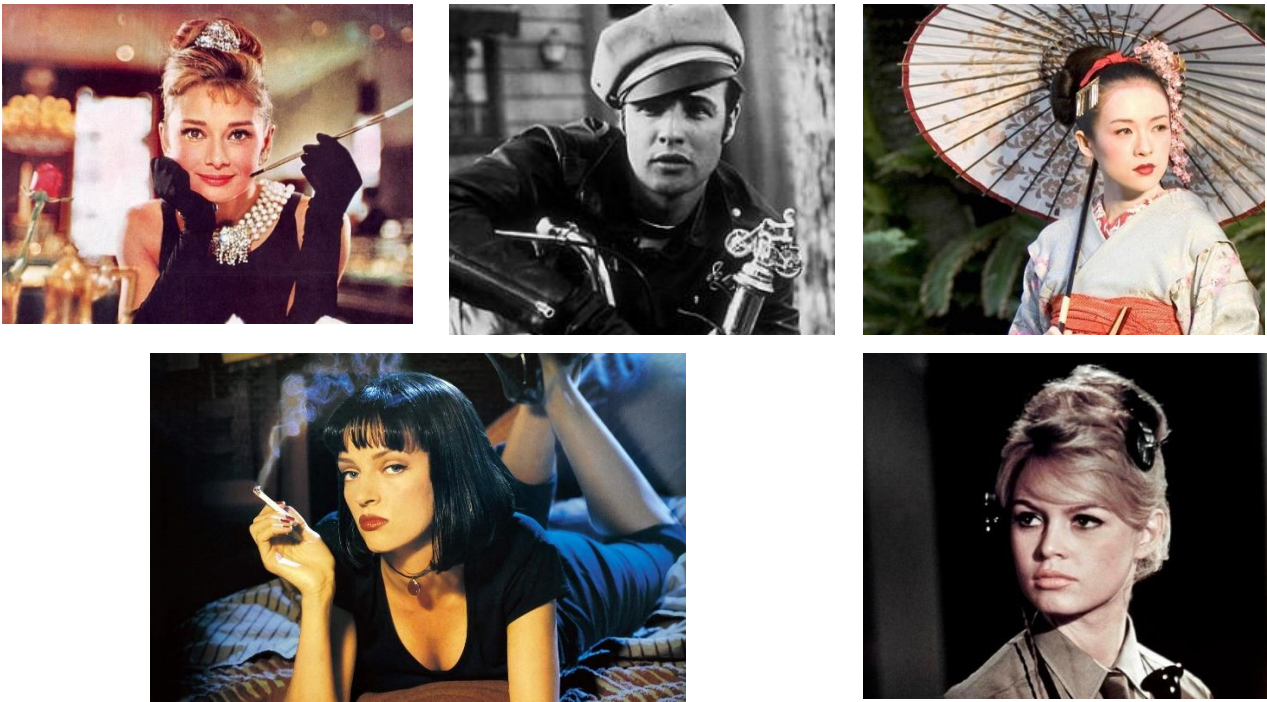


Рисунок 1 – Образы из фильмов

Уже в Советском Союзе создаются легенды кино, не уступающие место европейскому кинематографу и задающие собственное движение моде, которое вдохновляло тогда и вдохновляет до сих пор. Такая знаменитая Российская комедия, как «Карнавальная ночь» сразу после своего выхода ввела в моду в России капроновые блузки и максимально приталенные платья с пышной юбкой-полусолнце, как у героини фильма – Лены Крыловой. Благодаря таким легендам стиля из мира кино советская мода достигает пика изящества и женственности. Девушки носили приталенные платья формы песочных часов с юбкой, длиной до щиколоток, а для пышности надевали под юбку еще несколько нижних юбок. Еще одним предметом подражания из Советского кино стала польская актриса Барбара Брыльска, сыгравшая роль учительницы в на шумевшей комедии «Ирония судьбы, или С легким паром!». И конечно, после выхода картины советские женщины стали подражать образу актрисы. В моду вошли простые, но элегантные пальто, а также знаменитая огромная меховая шапка, которую теперь можно увидеть на модных показах дизайнеров, представляющих коллекции в стиле «a la russe» [5].

Однако существует обратная сторона моды – маркетинг, которым умело пользуются мировые модельеры. Прежде чем создать коллекцию одежды, они сверяются со списком новинок кинематографа на предстоящий сезон, особенно уделяется внимание картинам, претендующим на премию Оскар [6]. Поэтому дизайнеры всегда попадают в тренд и обеспечивают устойчивый спрос на свои будущие коллекции и увеличивают их продажи.

Таким образом роль художника по костюмам в кинематографе значительно важна не только в рамках сюжета фильма, но и в целом для мира моды, ведь они задают новые тренды.

Обращаясь к кинематографу как творческому источнику, авторы выделяют такой жанр кино, как фэнтези (fantasy). Фэнтези – такой жанр современного искусства, который включает в себя вымышленный мир, созданный по подобию реального и придуманных сказочных героев. В середине XX века значительное влияние на формирование данного жанра оказал английский писатель Джон Рональд Руэл Толкин, автор романа «Властелин колец». С литературной точки зрения жанр фэнтези классифицируется на: героический и эпический. Эпическое фэнтези предполагает подразделение сюжета на добро и зло. Внутри фильма построена сложная и продуманная система вымышленного мира. Как правило в таком поджанре фэнтези много героев и нет главных персонажей. Все в фокусе. Героическое фэнтези в свою очередь держит фокус на главном герое и его сюжетной линии. В большинстве случаев главный герой может не принадлежать ни к плохим, ни к хорошим персонажам, а играть нейтральную роль. Действия добра и зла отступают на второй план, так как значение имеет судьба главного героя. Дизайнеры зачастую выбирают источником вдохновения на создание будущих коллекций именно жанр фэнтези. Это объясняется тем, что именно этот жанр богат неисчерпаемым источником различных образов, интересных и вдохновляющих героев, их образом жизни, интересными костюмами [7].

В качестве примера хочу обратить внимание на кинокартину Тима Бертона «Алиса в стране чудес» 2010 года. Над дизайном костюмов героев работала известный дизайнер Голливуда Колин Этвуд, получившая два Оскара за фильмы «Мемуары гейши» и «Чикаго». На этапе создания костюма для Алисы, главной героини кинокартины, создается несколько костюмов сразу, так как героиня в сюжетной линии попадает из реального мира, в фантастический.

Для Алисы в реальном мире Колин создает платье голубого цвета, более классического стиля. Работы Этвуд можно отличить по наличию графических элементов в костюмах и костюм для главной героини – не исключение. Поэтому на воздушной голубой ткани платья Алисы выполнена контрастная черная отделка в виде митенок, перекликающаяся с контрастными полосками на нижней юбке. Такое грубое сочетание имеет сюжетный смысл: нежно-голубое платье из муслина говорит о романтическом характере Алисы, в то время как контрастная отделка делает акцент на то, что девушка не так проста, как кажется. Колин обожает прорабатывать мелкие, но значительные детали на одежде. Так, на голубом платье Алисы по подолу имеется декоративная вышивка с зайцем, предопределяющая его появление по сюжету фильма. Так как Алиса в фильме постоянно уменьшалась в размерах, Этвуд пришлось немало поработать, чтобы перевоплощения

героини казались максимально достоверными. Пришлось поработать над разными фактурами ткани для маленькой и для большой Алисы. Ее одежда должна была быть разная в длину и ширину. Для сцены, где Алиса переодевается в чайнике, и шляпник делает для нее платье было разработано два фасона: одно реального размера, а другое для кого-то 3 дюйма высотой. Следующее платье создается для сцены, где Алиса попадает в замок Красной Королевы, вырастает до 3-метрового размера, и королева создает для нее экстравагантное, пышное красное платье из штор, в котором присутствует графическая отделка – полоска. Между тем, полоски и сердца – тема Красной Королевы [8].

Базой для создания костюма Красной Королевы послужило сердце, изображаемое на игральных картах червовой масти. В костюме используются традиционные цвета игральные карт: красный, белый, золотистой, черный. Под стать характеру королевы в костюме не случайно оставлены элементы иронии и безвкусицы, так как Красная королева оперировала «дурным» вкусом. Сложность в работе Колин создал тот факт, что голову Королевы нужно было увеличить в три раза, а значит визуально нужно было создать и выдержать эффект вытянутой шеи и сделать крохотной талию. Но художник решила поставленную задачу черными боковыми вставками на платье, длинным шнипом и светлой разбитой красными полосками вставкой. Туфли королевы были сделаны из позолоченной кожи со шнуровкой.

Костюм Белой королевы значительно отличается от костюма кровожадной и жестокой сестры. Белая королева похожа на добрую волшебницу, она мила и доброжелательна, поэтому ее наряды сверкают и блестят. Однако Коллин Этвуд не упускает тот факт, что Белая королева имеет кровные узы с Красной королевой, они «одного поля годы», поэтому дизайнер намеренно делает неестественно светлым лицо Белой королевы и темным цветом подчеркивает глаза, губы и ногти персонажа (рис.2, 3) [9,10].



Рисунок 2 – Образ Красной королевы



Рисунок 3 – Образ Белой королевы

Костюм шляпника начался с создания главного элемента его костюма – шляпы. Будучи в Италии, дизайнер нашла образец кожи, обработанный лазером, со странным узором, напоминающем следы, изъеденные червями, и сразу же отдала этот образец шляпнику в Лондоне. Работа с актером Джонни Деппом была невероятно увлекательна для Коллин, никто не подходил с таким энтузиазмом к своему костюму, как Джонни, он помог Этвуд продумать костюм до мелочей. Вместе они начали работу над костюмом шляпника с того, кем является герой Джонни Деппа, шляпник, чем он занимается, как двигается и что кроется внутри него. Коллин всегда точна в таких деталях – сначала раскрывает персонажа, а потом подбирает для него «внешнюю оболочку». Дизайнер вместе с актером пришли к общему решению, что рабочие инструменты шляпника, наперсток и подушечка для булавок, должны быть на виду и всегда под рукой – быть частью костюма (рис.4) [2]. По задумке самого актера, Джонни Деппа, одежда шляпника меняла свой цвет в зависимости от резких смен настроения героя. И тогда Коллин придумала что-то вроде галстука-бабочки со встроенным механизмом. Когда шляпник грустил, одежда становилась темного и серого цвета, а когда он был весел – у галстука-бабочки поднимались уголки, символизируя улыбку [11].



Рисунок 4 – Детали костюма Шляпника

В ходе создания собственной коллекции нарядной одежды на основе изучения жанра «фантастика» был использован метод аналогии. Такой метод основан на использовании уже готовых, созданных ранее аналогичных решений дизайнера костюма. Дизайнер сталкивается с интерпретацией творческого источника и превращает его путем трансформаций в проектное решение. Этап создания моделей коллекции начался с создания мудборда коллекции,

представленного на рисунке 5, а затем подборки тканей и окончательный выбор материалов для проекта, приведенный на рисунке 6. По задумке ткани должны быть полупрозрачными, легкими и создающими объем, в сочетании с – формоустойчивыми и контрастными, с чем-то сверкающим, как бы напоминающем о стране чудес. При решении колорита коллекции выбраны цвета, характерные для красной королевы – красный и черный с матовой, блестящей и прозрачной фактурой (рис. 6). При проектировании авторских моделей костюма нельзя обойтись без исследования тенденций перспективной моды, поэтому следующим этапом было создание трендлука и разработка эскизов (7, 8). В проектируемых моделях использовались такие тенденции моды, как жакеты с ассиметричным кроем, прозрачные юбки, корсетные формы, а также блестящие материалы. Особенно актуально-ассоциативными воспринялись коллекции таких дизайнеров, как Mistergentleman и Alexander McQueen сезонов весна-лето 2019, осень-зима 2019-2020 [12]. Фото авторской коллекции представлено на рисунке 9.



Рисунок 5 – Мудборд проектируемой коллекции



Рисунок 6 – Подборка материалов, использованных при проектировании в коллекции



Рисунок 7 – Трендлук проектируемой коллекции



Рисунок 8 - Скетчбук



Рисунок 9 – Готовая коллекция

В ходе проделанной работы было выявлено, что кинематограф играет важную роль в дизайне костюма, он предоставляет огромное поле для фантазий дизайнеров, предлагая различные жанры кино. Так, жанр «фэнтези» богат самыми различными образами героев, костюмов и нереальных миров, историю которых дизайнер может сам додумать и интерпретировать в своей коллекции. Представленная коллекция демонстрировалась на различных конкурсах молодых дизайнеров и модельеров. Модели авторской коллекции адресованы молодым девушкам для тематических вечеринок.

Список литературы:

1. Гофман, А.Б. Мода и люди: Новая теория моды и модного поведения. – 2-е изд. – М.: Агентство «Издательский сервис», Издательство «ГНОМ и Д», 2000. – 232 с.
2. Инновации в дизайне и проектировании объектов индустрии моды: монография/ Л.А.Климова, Т.М. Рамазанова, М.Г. Плотникова [и др.], под ред. Л.А. Климовой; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. – Новочеркасск: Лик, 2018. – 242 с.: ил.
3. Дубровина А.В. Художественный и нехудожественный образ костюма. [Электронный

ресурс] // Художественный и нехудожественный образ костюма.

URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennyy-i-nehudozhestvennyy-obraz-kostyuma/viewer> (Дата обращения 20.11.19).

4. Дизайн костюма: теория, практика, образование: моногр. / А.А. Кулешова [и др.]; под ред. д-ра техн. наук, проф. И В. Черуновой ; Ин-т сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) ДГТУ в г. Шахты. – Шахты: ИСОиП (филиал) ДГТУ, 2015. – 162 с.

5. Липская В.М. Костюм в системе культуры (философско-культурологический анализ): дис. на соиск. учён. степени д-а филос. наук. – СПб.: 2012. – 295 с.

6. Художественные образы кинематографа 60-90-х годов. [Электронный ресурс] // Художественные образы кинематографа 60-90-х годов. URL: https://aminoapps.com/c/russkii-anime/page/item/memuary_geishi/vBV1_2PfwIZbnwpKpm54qEDXwvRVav7ok (Дата обращения 28.10.19)

7. Кинематограф и телевидение, как источник для вдохновения. [Электронный ресурс] // Кинематограф и телевидение, как источник для вдохновения. URL: https://studbooks.net/786073/kulturologiya/kinematograf_televidenie_istochnik_vdohnoveniya (Дата обращения 28.10.19)

8. Фомина Н.Н. Художественный образ как источник вдохновения для создания модной коллекции. [Электронный ресурс] // Художественный образ как источник вдохновения для создания модной коллекции. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennyy-obraz-kak-istochnik-vdohnoveniya-dlya-sozdaniya-modnoy-kollektsii/viewer> (Дата обращения 01.12.19)

9. Жигмунд И.В. Художник по костюмам Колин Этвуд и «Алиса в стране чудес» Тима Бертона. [Электронный ресурс] // Художник по костюмам Колин Этвуд и «Алиса в стране чудес» Тима Бертона. URL: <https://la-gatta-ciara.livejournal.com/6836.html> (Дата обращения 02.12.19)

10. Коллекция Alexander McQueen осень-зима 2019/2020. [Электронный ресурс]. URL: <https://vogue.ua/collections/alexander-mcqueen-osen-zima-2019-2020.html> (Дата обращения 15.01.2020)

11. Коллекция Alexander McQueen весна-лето 2019. [Электронный ресурс]. URL: https://www.vogue.ru/collection/spring_summer2018/ready-to-wear/paris/Alexander_McQueen/ (Дата обращения 15.01.2020)

12. Коллекция Mistergentleman осень-зима 2019/2020. [Электронный ресурс]. URL: https://www.vogue.ru/collection/autumn_winter2019/ready-to-wear/tokyo/mistergentleman/ (Дата обращения 15.01.2020)