

КИНОКОСТЮМ

МАКЕТ



УДК 778.5.04.071:75.054

ББК 8505

Г 41

Герц Э.В., Лунина И.В., Пангилинан Г.И.

Г 41 Кино костюм. Макет. Моделирование. Реконструкция исторического костюма. М.: ВГИК, 2019. — 114 с.: ил.

ISBN 978-5-87149-253-6

Данное пособие, прекрасно сочетая текстовый и изобразительный материалы, дает представление о тех умениях и возможностях, которые приобретают студенты ВГИКа, обучаясь в мастерской «Художник кино и ТВ по костюму». Предназначено для всех, кто интересуется историей костюма, созданием произведений экранного искусства.

© Всероссийский государственный институт
кинematографии имени С.А. Герасимова, 2019

© Герц Э.В., 2019

© Лунина И.В., 2019

© Пангилинан Г.И., 2019

ISBN 978-5-87149-253-6

Содержание

Вступительная статья Стыцюк Н.В.	5
Статья Луниной И.В.	7
Статья Пангилинан Г.И.	10
Эскизы костюмов к фильмам Кручининой О.С.	12
Костюмы из фильмов Кручининой О.С.	14
Костюмы-макеты из крафта	16
Описание иллюстраций костюмов-макетов из крафта	48
Реконструкция исторического костюма. Герц Э.В.	
Статья Герц Э.В.	58
Костюмы-макеты из тканей	60
Описание иллюстраций костюмов-макетов из ткани	96
Студенты за работой. Фотографии	104
Педагоги мастерской. Биографии	108

Логика может привести Вас от пункта А к пункту Б, а воображение — куда угодно

Альберт Эйнштейн

Рассуждая об альбоме «Кинокостюм Макет», мы с вами должны понимать, — задача авторов заключалась в том, чтобы научить молодых художников по костюмам реконструировать подлинные исторические вещи, изготовить имитацию материалов, из которых создавались в те времена наряды, являвшиеся самопрезентацией эпохи.

Поль Пуаре в автобиографии писал: «Я не коммерсант. Дамы приходят ко мне, чтобы заказать платье, так же как и к прославленному художнику». В кино история с костюмом сложнее и тоньше: пленка всегда дистанцирует, поэтому необходимо убедить зрителя в отсутствии границы, поэтому-то художник и творит образную среду действия — многообразный предметный мир, в котором действуют герои сериалов и кинокартин. Это то же самое, что архитектура, они ничем не отличаются — ни по смыслу, ни по подходу. Художники работают в этой области, начиная с эпохи романтизма. Все сферы художественной культуры настолько интегрируются одна в другую, перекликаются, что различить строгие границы их уже невозможно. Каждый день каждый человек, защищаясь от мира, играет с самим собой и с пространством, транслирует что-либо — стиль, внутренний мир, мировоззрение или равнодушие к внешнему миру. Студенты художественного факультета, которые в процессе обучения досконально изучили искусство той или иной эпохи, историю театра, литературу, историю костюмов, материалов, орнаментов, демонстрируют мастерство создания абсолютно неотличимых шелков и кружев тончайшей работы, дорогого бархата с набивным рисунком и вышивкой, других многообразных материалов. Ведь художник по костюмам не модельер — он создает не наряд, а образ, поэтому обувь, аксессуары, шляпки подбирает тоже самостоятельно. Но одеть всех на съёмочной площадке недостаточно — важно сделать это вовремя и качественно при любом бюджете. Поэтому художник по костюмам должен быть крайне внимательным к деталям, быть наблюдательным, уметь чувствовать не только дух и образ картины, но и окружающих людей, черпать от них вдохновение.

Молодые художники по костюму ВГИКа обучаются в процессе воссоздания артефактов и вдумывания в историю со всеми ее противоречиями. Это воспитывает любознательность, умение работать с источниками, а также прививает навык изготавливать вещи своими руками.

Рассматривая особенности кроя, авторы альбома «Кинокостюм. Макет», помогают читателю приблизиться к пониманию сословных и культурных значений, которые приобретает одежда традиционная или заимствованная в контексте художественной культуры, а так же узнают о тонкостях работы художника по костюмам, о том, как собираются воедино документальные и изобразительные материалы к каждой отдельной кинокартине или телепроекту, как согласовыва-

ются с режиссером и постановщиком все мельчайшие подробности стилового единства, как создаются эскизы, подбирается фурнитура и ткань.

Альбом интересен и тем, для кого воссоздание предметов прошлого — это базис движения. Через изучение материальной культуры активизируется память о том, чем жили предки, а изучение археологических каталогов, гравюр, фресок, книжных иллюстраций и чтение летописей и мемуаров дают ответ, как сделать достоверную реконструкцию костюма. Альбом «Кинокостюм. Макет» предназначен как для специалистов-искусствоведов, так и для широкого круга читателей, интересующихся бытовой культурой и историей костюма.

*Заслуженный художник России,
лауреат премии «Золотой Орёл»
Н.В. Стыцюк*

Зодчие художественных образов

Кафедра мастерства художника фильма и мастерская художника кино и телевидения по костюму выражают глубокую признательность и благодарность ректору ВГИКа В.С. Малышеву за предоставленную возможность и поддержку в издании альбома «Кинокостюм. Макет».

Альбом знакомит с бесценной коллекцией уникальных костюмов-персонажей, выполненных руками студентов мастерской художников кино и телевидения по костюму. Собранный коллекция стала сокровищницей и гордостью нашего института. Все работы участвовали в выставках музеев Москвы, Великого Новгорода, Ярославля, Переславля-Залесского, Абрамцево и других, а также неоднократно выставлялись в Российской академии художеств, всегда являясь украшением любой экспозиции и показателем высокого профессионализма и художественного вкуса. Работы наших студентов оценены высшими наградами на международных студенческих конкурсах «Золотая линия» и «Содружество молодых».

Данный альбом — итог 40-летней работы мастерской и достойное продолжение традиций, заложенных учителями-создателями мастерской Ольгой Семеновной Кручининой и Лидией Юльевной Нови. В 1977 г. они основали мастерскую художника кино и телевидения по костюму на художественном факультете ВГИКа. Имея за плечами огромный опыт работы в кино, понимая необходимость специальной подготовки художников по костюму, Кручинина и Нови создают уникальную программу обучения. В 2005 г. в программу вводится практический курс предметов: «Техника и технология моделирования» под руководством преподавателя Галины Ивановны Пангилинан и «Реконструкция исторического костюма» преподавателя Эмилии Владимировны Герц. На этих занятиях художники, овладевая технологиями создания костюма, приобретают практический опыт и навыки, превращая свои эскизы и творческие идеи в реальность. Макет — оригинальный способ моделирования формы на манекене. Макетирование — важнейший этап реализации творческого замысла художника. Он дает широкие возможности для фантазии и интерпретации. А знание точного исторического кроя и техник декорирования деталей способствует безукоризненному воссозданию исторического костюма. Благодаря сочетанию знаний свободного моделирования и исторического конструирования формируется особое образное мышление, так необходимое в поисках новых форм и средств художественной выразительности в кинематографе.

Наш альбом — не только учебно-методическое пособие, в котором раскрываются тайны профессии художника по костюму в кино, но и издание, дающее наглядное представление о постоянно изменяющемся творческом процессе.

*Лунина И. В. доцент, руководитель
мастерской художника кино и ТВ
по костюму*



МОДЕЛИРОВАНИЕ КОСТЮМА

ПАНГИЛИНАН Г.И.

Искусство макета — от эскиза к персонажу

Восприятие экранного образа напрямую зависит от того, как выглядит герой, как он живет и действует в пространстве кадра, какую одежду носит. При создании костюма персонажа очень важно учитывать множество специфических факторов, характерных только для кинематографа, — выразительный силуэт для общего плана; интересные детали для крупного плана; динамику движения ткани; цвет и фактуру костюма, их изменения в зависимости от освещения — все то, что помогает создавать яркий и запоминающийся экранный образ. Непростой путь создания костюма от творческого эскиза до его экранного воплощения предполагает этапы большой и кропотливой работы, требующей разносторонней профессиональной подготовки художника.

В течение шести лет в стенах ВГИКа будущие художники по костюму обучаются живописи, рисунку и композиции, осваивают основы практического изготовления костюма для кино и телевидения.

Особенно важным для будущих профессионалов является переход от плоскостного эскизного изображения костюма к его объемной форме, рассчитанной на восприятие с разного ракурса и расстояния, подчиняющейся определенным композиционным правилам и законам; форме, которая зависит от особенности телосложения человека. Включение в программу обучения практического курса «Техника и технология моделирования» по изготовлению макетов костюмов в натуральную величину было продиктовано, прежде всего, необходимостью сформировать у студентов умения и навыки работы с объемной конструкцией, которой и является костюм. В качестве основного материала для изготовления макетов была выбрана бумага, работа с которой привлекла быстротой, практичностью, эффективностью и экономичностью.

Помимо этого, данный вид макетирования позволяет сочетать различные фактуры и материалы, использовать их в ином качестве, придумывать новые способы имитаций различной обработки тканей, изобретать необычные технологии изготовления костюма. Изучение и использование различных бутафорских приемов даёт возможность создавать имитации вышивки, кружев, росписи по ткани, пользуясь самыми простыми материалами — шнур, пластик, калька, а также экспериментировать с последними разработками и изобретениями. Все это позволяет накапливать бесценный опыт овладения профессией, который так необходим в современном кинопроизводстве.

Кроме этого, макетирование выполняет и ещё одну немаловажную задачу.

В создании сложного костюма, не имеющего аналогов, зачастую требуется первоначальное изготовление макета в натуральную величину для определения особенностей его кроя и масштабности деталей. Моделирование из бумаги на манекене позволяет разработать крой костюмов, определить реальный масштаб деталей к фигуре человека. Навыки работы с манекеном, которые формируются в процессе работы, помогают в дальнейшем освоить приёмы моделиро-

вания на человеческой фигуре, без владения которыми художнику по костюму не обойтись.

Макеты выполняются по авторским эскизам студентов и напрямую связаны с темой по мастерству, над которой они работают. Это литературные произведения русской и зарубежной классики, русские народные сказки. Такой тематический выбор предполагает детальное изучение кроя определенного временного периода, декора, различных способов изготовления костюма. И, в свою очередь, заставляет проделать большую исследовательскую и практическую работу — изучение подлинных музейных образцов, рисунков и фотографий; создание технических эскизов костюма и его деталей на основе исторических исследований, и, наконец, практическое выполнение макета костюма персонажа. Это уже серьезные шаги к овладению будущей профессией — воплощению в объеме авторского эскиза.

Большой простор для раскрытия творческого потенциала художника даёт работа над костюмами персонажей русской народной сказки. Это великолепная возможность изучить русский костюм разных сословий — крой, декор, орнамент; интерпретировать и переосмыслить исторический материал и создать на этой основе яркие, выразительные костюмы сказочных героев; придумать и воплотить в жизнь фантазийные костюмы для необычных персонажей, которые потребуют мобилизации всех творческих ресурсов студента.

Очень интересной и плодотворной оказалась работа над макетами костюмов по эскизам О.С. Кручининой, основателя мастерской художника по костюму на художественном факультете ВГИКа, создателя костюмов для известных фильмов-сказок А.Л. Птушко. Студенты имели уникальный шанс увидеть авторские эскизы, изучить и снять выкройки с подлинных костюмов, хранящихся в фондах «Мосфильма», проанализировать и скопировать творческую манеру художницы и осуществить ее эскизы в бумажных макетах.

Макетирование костюмов является живым и постоянно изменяющимся творческим процессом, каждый участник которого делает свои открытия и успехи, преодолевает трудности, совершенствует умения, приобретает опыт и мастерство на пути постижения профессии — художник кино и телевидения по костюму.

*Пангилинан Г.И., старший преподаватель дисциплины
«Техника и технология моделирования костюма»*

Эскизы О.С., Кручининой к фильму «Руслан и Людмила», реж. А.Л. Птушко



Руслан



Черномор

Эскизы О.С., Кручининой к фильму «Сказка о царе Салтане», реж. А.Л. Птушко



Царевна Лебедь



Царь Салтан





Костюмы к фильмам разных лет, выполненные по эскизам и под руководством О.С. Кручининой