

МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ ОБРАЗА СЦЕНИЧЕСКОГО КОСТЮМА ПРИ РАБОТЕ С ИСТОРИЧЕСКИМ И СОВРЕМЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ

Автор: Марина БРЕСКАНУ

Технический Университет Молдовы

Abstract: *Creând imaginea unui costum scenic, pictorii se bazează pe anumite surse, utilizând diverse metode și procedee de lucru. În articol sunt precăutate două metode de bază, aplicate în procesul de stilizare a surselor de inspirație cu caracter istoric și modern – metoda „îndepărtării” și cea a „apropierii”. De asemenea, sunt analizate opiniile diferitor autori privind metodele sus-numite.*

Ключевые слова: *сценический костюм, образ эпохи, историческая достоверность костюмов, методы «отдаления и сближения», символика костюма.*

Рождению образа сценического костюма предшествует изучение и сбор материалов. Если фильм **исторический** – это музейные экспонаты, произведения изобразительного искусства, фотографии, книги по истории материальной культуры, литературные произведения, содержащие описание одежды. Для серьезного художника сбор и изучение материалов *всегда изучение эпохи*, а не картинок. Он познает историю, устанавливает внутренние связи между одеждой и условиями существования людей на данном отрезке времени, их образом жизни, их судьбами и волнениями. В изобразительном материале художник всегда предпочтет произведения изобразительного искусства – картины, скульптуру, графику, где образ времени осмыслен и обобщен [1].

Сбор для **современного фильма** происходит по-другому. Художник присматривается, наблюдает, расспрашивает, внимательно изучает жизнь той среды, которая должна быть воспроизведена на экране. В этих случаях работа художника часто сближается с работой социолога. Впоследствии из обширного собранного материала отберется самое главное, самое существенное для характеристики данного персонажа[1].

В целом же в подходе к историческому материалу отчетливо прослеживаются две главные тенденции. Необходимо искать в историческом материале то, что сближает далекий век с современностью, или, наоборот, подчеркивать отличия.

В статье рассматриваются два основных метода работы с историческим и современным материалом – методы «отдаления» и «сближения», точки зрения различных авторов по данному вопросу.

Метод «сближения». Художники, сближающие прошлое с настоящим, стараются тем самым разрушить стены отстраненности между нами и нашими предками, доказать извечную злободневность волнующих нас сегодня проблем. Таким художникам важно бывает и *в далекой эпохе обнаружить знакомую систему жизненных связей, привычный строй отношений между людьми и отношений людей к вещам. Но главное – определить для себя, что же искать в материале: «непохожее» или «похожее»?*

Художник, сближающий эпохи вынужден *модернизировать историческое платье*, учитывая представления современного зрителя об эстетике современного костюма. Потому мы всегда можем определить по костюму время не только действия фильма, но и время его постановки. *Влияние современной моды на исторический костюм* становится удивительно заметным при сравнении двух фильмов на материале одной исторической эпохи, поставленных в разное время или выполненных в разные годы экранизаций одного и того же произведения классической литературы [1].

И не случайно художники, выбравшие метод «сближения», в своей работе над историческим костюмом стараятся опереться на нечто, проходящее сквозь века, вызывающие устойчивые ассоциации с современной одеждой.

Художник имеет право на любую историческую неточность, если только она служит выражению его достаточно убедительной концепции. *Обычно такая погрешность воспринимается как ошибка, если она не имеет достаточно образно-смыслового обоснования. И наоборот, любой, достаточно фантастический с точки зрения археологической достоверности костюм, может быть принят нами как художественно убедительный* [1].

Метод «отдаления». В костюмах фильмов, авторы которых придерживаются метода «отдаления», внимание зрителя концентрируется на признаках несходства, непохожести с современностью. Приемы «отдаления» оправдывают себя, когда они не самоцельны, а подчинены идейно-художественным

задачам фильма. Например, в фильме Ф.Дзефирелли «Ромео и Джульетта» костюмы, интерьеры, пейзажи фильма стилизованы под живопись итальянского Ренессанса. Однако ожившие персонажи великих полотен ведут себя, как лондонские подростки наших дней. Их поведение, характеристика движений – все вызывает к современной молодежи. И в таком весьма смелом сочетании вечно живая шекспировская поэзия обретает еще одну форму современного бытия.

Тщательно реставрационный метод не создает у зрителя атмосферы доверия к исторической достоверности костюмов. В таком случае малейшая неточность как бы увеличивается и ощущается как грубая погрешность. Более того, самые достоверные исторические детали облика персонажей начинают порой восприниматься как фальшиво модернизированные.

В.Кузнецова в своем труде констатирует, что в большом кино и в развлекательной исторической кинопродукции оба метода работы сосуществуют. Художники расчетливо подчеркивают в костюмах фильма то сходство с современной одеждой, то отличие от нее.

В этой же работе она приводит точку зрения французского исследователя Ролана Барта. Автор в статье «Болезни театрального костюма» рассматривает такой тип работы, который он называет «гипертрофией паразитической функции костюма», свойственные костюму театра так же, как и костюму кино. Среди случаев такого заболевания он выделяет «гипертрофию исторической функции». Она возникает, когда выражение существа и духа исторической эпохи в костюмах подменяют дотошным археологизмом, мелочным реставраторством. *Вариант этого заболевания в фильме на современном материале – гипертрофия жизнеподобия* – чрезмерность признаков бытовой достоверности в костюме.

Работа художника по костюму в историческом произведении приравнивается к историографу – работе с документом: важно воссоздать эпоху. Чаще всего работа художника - это фантазия на тему данной эпохи. Костюмы историчны, но с сегодняшним пониманием художником Красоты. Художник никогда не копирует исторический костюм. И в этом часто решающим фактором является облик актера. Корректируются пропорции платья, размещение деталей, выбирается оттенок цвета, и если какие-то детали мешают, художник отказывается от них во имя создания образа [2].

Известный учитель и кинорежиссер Михаил Ромм в своем труде высказывает свое отношение к этому вопросу: «Картина может трактовать любые события отдаленной от нас эпохи, взятые в любой стране, в любой среде, но тема ее, задача ее, ее внутренняя идея, мораль событий, которые в ней происходят – все это должно быть *близко и понятно вашим современникам и согражданам*, должно волновать каждого из них. Самые, казалось бы, отдаленные от нас по времени и расстоянию картины могут возбуждать самые злободневные для нас чувства, если они сделаны с достаточной степенью точности и *с чувством нашего времени*» [3].

Захаржевская Р. в своем труде «Костюм для сцены» говорит о том, что костюм на сцене становится символом. Символика костюма – его «душа», делает искусство театрального художника безграничным. Вся история костюма – это история символов. Это вещи, которые ассоциируются у нас с определенными понятиями и событиями. Это относится не только к историческим костюмам, но и к костюмам современным, даже в большей степени, ибо их сценичность и заключается в «приподнятом» значении их вида над тем, что наблюдает зритель в жизни и в чем он сам присутствует в зале [4].

При работе над сценическим костюмом можно сделать вывод словами М. Ромма, под которыми бы подписалось большинство исследователей: «К какому бы историческому периоду не относилось бы драматургическое действие, искусство художника и режиссера состоит в *творческом преобразовании истории, ее количественного и качественного материала, дабы сущность и смысл происходящего были наиболее выразительно поданы*» [3].

Литература

1. Кузнецова В. *Костюм на экране*. - Л., 1975, 151с.
2. *Художник и зрелище*. Составитель Кулешова В.Н. - М., 1990, 398с.
3. Ромм М.И. *Лекции о кинорежиссуре*. - М., 1973, 253 с.
4. Захаржевская Р.В. *Костюм для сцены*. Часть 2. Изд-во «Советская Россия». - М., 1974, 176 с.