

Научный журнал «Костюмология» / Journal of Clothing Science <https://kostumologiya.ru>

2025, Том 10, № 3 / 2025, Vol. 10, Iss. 3 <https://kostumologiya.ru/issue-3-2025.html>

URL статьи: <https://kostumologiya.ru/PDF/21IVKL325.pdf>

5.10.3. Виды искусства (кино-, теле- и другие экранные искусства)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Крючкова, А. С. Роль средневекового военного костюма в формировании визуального языка и эстетики фэнтези в кино / А. С. Крючкова // Костюмология. — 2025. — Т. 10. — № 3. — URL:

<https://kostumologiya.ru/PDF/21IVKL325.pdf>.

For citation:

Kryuchkova A.S. The role of medieval military costume in the formation of visual image and fantasy aesthetics in cinema.

Journal of Clothing Science. 2025;10(3): 21IVKL325. Available at: <https://kostumologiya.ru/PDF/21IVKL325.pdf>.

(In Russ., abstract in Eng.).

УДК 778.5.01.041

Крючкова Анна Сергеевна

ФГБОУ ВО «Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова»,

Москва, Россия

Аспирант

E-mail: any.dub@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8688-3177>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1239850

Роль средневекового военного костюма в формировании визуального языка и эстетики фэнтези в кино

Аннотация. В статье проводится анализ роли исторических костюмов и доспехов в формировании визуального образа Средневековья на экране, а также рассматривается их влияние на формирование визуальной эстетики жанра фэнтези. Доспех в кино исследуется как средство создания единой художественной концепции, которое становится маркером эпохи и узнаваемым символом средневековой культуры. На примере таких фильмов, как «История рыцаря» (2001), «Легенда о Зеленом рыцаре» (2021) и «Меч короля Артура» (2017) исследуются методы стилизации и адаптации под кинематографические задачи исторического материала. В изображении материальной культуры периода средних веков в популярных фильмах нередко аутентичные детали создатели сознательно заменяют более выразительными и символически насыщенными элементами, которые визуальны понятны и соответствуют ожиданиям современной аудитории. Также в статье отмечается влияние других сфер медиакультуры на формирование образа Средневековой эстетики в кино. В результате анализа художественного решения костюмов в фильмах о Средневековье сделан вывод о том, что степень стилизации доспехов в кинематографе не только обусловлена спецификой производственного процесса и концепцией авторов, но и связана с восприятием зрителем определенных форм доспеха и деталей костюма. В этой связи анализируется, как применение современных цифровых технологий не только расширяет палитру изобразительных решений, но и создает принципиально новые возможности для конструирования фантастических миров, у истоков которых стоит исторически вдохновленный образ.

Ключевые слова: кинокостюм; исторический костюм; стилизация; историческая реконструкция; фэнтези-эстетика; образы прошлого; Средневековье

В историческом кино костюмы позволяют передать атмосферу эпохи, являются отражением характеров персонажей, выходя за рамки точной реконструкции. Будучи художественным средством, костюм способен усиливать нарратив и эмоциональное воздействие кинокартины. Особенно ярко это проявляется в фильмах жанра фэнтези и фантастических фильмах, где художественное решение не ограничено рамками одной эпохи, что позволяет костюму стать полноценной частью уникальной эстетики, отражающей замысел режиссера.

Репрезентация Средневековья в кинематографе часто сопровождается дополнением исторического материала мифологическими элементами и персонажами, в результате чего, подлинные события и реалии эпохи трансформируются в систему архетипических образов и схем. Данный феномен способствует формированию самостоятельного кинематографического жанра [1], основанного на обобщенных представлениях об эпохе и ассоциирующихся с ней символах, а не на точной реконструкции периода 500–1500 годов. Визуальный ряд таких фильмов, включая художественное решение костюмов, часто строится на акцентных утрированных формах, вследствие чего исторические детали заменяются или дополняются более понятными и популярными элементами, соответствующими ожиданиям современной аудитории. Такой подход закономерно приводит к созданию гибридного образа Средневековья, где историческая достоверность замещается художественной выразительностью и актуальными адаптациями архаичных образов, что в конечном итоге формирует в массовом сознании альтернативную версию прошлого, лишь отдалённо связанную с реальными историческими процессами.

Фэнтези, изначально сформировавшись в рамках литературного жанра, быстро вышло за пределы литературы, став важной частью визуальной культуры [2]. В кинематографе фэнтези-эстетика формируется на основе синтеза мифологических, сказочных и авторских элементов, представляя уникальные визуальные миры. Ключевой особенностью жанра фэнтези является его возможность генерировать альтернативные реальности, которые, несмотря на свою вымышленную природу, обладают внутренней логикой и убедительностью. Развитие технологий, таких как компьютерная графика и визуальные эффекты, активно применяемых в кинопроизводстве позволяет воплощать на экране вымышленных существ, сложные конструкции в декорациях и костюмах, что усиливает эффектность и привлекательность фильмов и создает иллюзию реальности. Культура фэнтези не ограничивается кинематографом, а проникает в другие сферы культурной жизни. Таким образом, ролевые игры, косплей, фанатские сообщества становятся частью феномена фэнтези. Особенностью этой культуры является её интерактивность: зрители и читатели не просто следят за историей, но и активно участвуют в ней. Жанр фэнтези, с помощью сказочных и мифологических форм, презентует разные поведенческие сценарии и системы ценностей, что, несомненно, привлекает и оказывает существенное влияние на мировоззрение молодого поколения. Особенность создания костюмов для кинопроизведений этого жанра заключается в невозможности прямого копирования исторических или современных прототипов, так как специфика вымышленных миров, создаваемых на экране, предполагает создание уникальных силуэтов и конструкций, подчиненных внутренней логике и общей стилистике кинокартины. Часто эта стилистика характеризуется также сочетанием архаичных мотивов, таких как, например, национальные узоры и средневековый крой, с современными эстетическими представлениями. Мифологическая основа фэнтези¹ позволяет авторам фильма свободно использовать гротескные силуэты в костюмах, сохраняя привычные атрибуты архетипичных образов: так, например, мантии

¹ Демина А.В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01 / А.В. Демина; Астраханский гос. ун-т. — Астрахань, 2015. — 21 с.

символизируют связь героя с сакральным и магическим, а доспехи — участие героя в сражениях и его статус.

Исторически Средневековая эстетика, формировалась на стыке античного наследия, христианской теологии и практик средневековых ремесленников, что нашло отражение в традициях искусства эпохи [3]. Средневековое искусство избегало натурализма, акцентируя знаковую образность: чистые локальные цвета в миниатюрах и витражах, гротескные скульптуры на порталах соборов, каноничность поз в иконописи. Изображение духовного мира и его отличие от мира реальности в Средние века осуществлялось с помощью символизма. Также ключевой особенностью средневековой эстетики была её двойственность и символичность. Как писал Мишель Пастуро: «...средневековое мышление по аналогии старается установить связь между явным и скрытым и, главным образом, между тем, что присутствует в этом мире и тем, что находится среди вечных истин мира потустороннего. Следовательно, слово, форма, цвет, материал, число, жест, животное, растение и даже человек могут иметь символическое значение, а значит, могут представлять, означать или намекать на нечто другое, отличное от того, чем они хотят являться или казаться». ² Таким образом, эстетика Средневековья представляет собой систему визуальных кодов, транслирующих теологические идеи и сохраняет актуальность как язык, использующийся в новых культурных контекстах. Символика средних веков передается и в эстетике произведений фэнтези, где исторический контекст сопровождается присутствием магического, воспроизводятся одновременно материальная культура прошлого и современные герои, а также нередко присутствует контраст света и тьмы, восходящий к мистической традиции. Но, следует отметить, что проникновение жанра фэнтези в кино, игры и искусство, обуславливает вариативность стилистических решений — от условной историчности до гротескной стилизации. Заимствование визуальных концепций и их адаптация под особенности каждой сферы способствует формированию общих визуальных черт художественного языка. Создатели фильмов сознательно жертвуют исторической точностью ради зрелищности — доспехи приобретают гротескные формы, костюмы наполняются современной символикой [4]. Компьютерная графика, современные ткани и материалы, расширили возможности создания костюмов, стирая границы между материальным и цифровым искусством. Технологии CGI позволяют создавать стилизованные образы, где исторические элементы не только дополняются фантазийными, но и приобретают дополнительные визуальные эффекты. В результате возникает условная «кинематографическая» версия Средневековья, отражающая скорее современные эстетические запросы, чем историческую реальность.

Историческая основа и художественное переосмысление средневековых доспехов в фэнтези-фильмах

Исторически появление новых разнообразных форм доспеха, изменение материалов и силуэта происходило под влиянием развития оружия и технологий его изготовления, а также формирования военного дела, как части средневековой культуры. Как отмечал Й. Хейзинга [5], военные конфликты в средние века являлись не только инструментом власти, но и частью социальной идентификации, где участие в военном походе приобретало сакральный смысл. Война могла восприниматься как сфера проявления рыцарских идеалов — мужества, верности и самопожертвования [6]. В результате чего, образ рыцаря облаченного в доспехи ассоциируется с определенными качествами личности и характера, а доспех становится особым символом не только эпохи, но и героического образа.

² Пастуро М. Символическая история европейского средневековья / пер. с фр. Е. Решетниковой. — Санкт-Петербург: Alexandria, 2012. — 446, [1] с.

Работа над созданием военного костюма в кинематографе предполагает соблюдение баланса между исторической достоверностью и кинематографической условностью. Создатели фильмов вынуждены опираться на узнаваемые визуальные «атрибуты» образа воина, позволяющие зрителю мгновенно идентифицировать персонажа как часть определенной исторической эпохи или символический образ. Но исторические доспехи и одежда являются лишь отправной точкой для художественной фантазии: художники по костюмам трансформируют силуэты, добавляют детали, чтобы усилить визуальную выразительность костюмов. Архетипические образы функционируют как «маски» — их костюмы конструируются не столько на основе исторических аналогов, сколько через отсылки к уже сложившимся в массовой культуре стереотипам. Ключевая задача художника при работе с таким образом заключается в соблюдении баланса между узнаваемостью и новаторством, где даже минимальные изменения в фактуре, цвете или конструкции костюма могут кардинально менять восприятие персонажа. «Только объектив может дать нам такое изображение предмета, которое способно освободить из глубин нашего подсознания вытесненную потребность заменить предмет даже не копией, а самим этим предметом, но освобожденным от власти преходящих обстоятельств. Изображение может быть расплывчатым, искаженным, обесцвеченным, лишенным документальной ценности, но оно действует в силу своей генетической связи с онтологией изображаемого предмета; оно и есть сам этот предмет» [7]. Именно природа кино, о которой писал Андре Базен, усиливает иллюзию реальности материального мира, созданного для съемок, а тщательно проработанные детали костюмов создают иллюзию подлинности, давая зрителю возможность воспринимать стилизованный образ как исторически достоверный. В результате, костюм становится частью общего художественного решения, в котором историческая достоверность уступает место эффектам, стилистической выразительности и оригинальности. Этот подход характерен для фильмов, где прошлое переосмысливается через призму актуальных проблем, идеологических и эстетических запросов аудитории, благодаря чему становится возможным синтез различных сфер культуры, отражающийся и на художественном решении кинокартин.

Американский фильм «История рыцаря» (2001) режиссера Брайана Хелгеленда представляет историю о молодом оруженосце Уильяме Тэтчере, который после смерти своего рыцаря, надевает его доспехи и выдаёт себя за благородного рыцаря. Уильям участвует в турнирах, где победы приносят ему славу и деньги, а когда обман раскрывается, героя спасает Чёрный Принц, который посвящает его в рыцари за доблесть. Художественное решение в фильме основано не только на историческом материале, но и на более современных тенденциях, вместо аутентичных костюмов используются стилизованные образы, ориентированные на современное зрительское восприятие. Доспехи героев состоят из лат, их доспешные комплексы включают такие элементы как кираса, наручи, наплечники, перчатки и шлем. В фильме герои носят шлемы похожие на различные исторические формы шлемов — от характерных для XIV века «бацинетов» с забралами типа «хундсгугель»³ до более поздних форм, похожих на «армэ» (рис. 1).

³ «Хундсгугель» — распространенная в Европе форма забрала, прикреплявшегося к шлему формы «бацинет» в 14 веке.

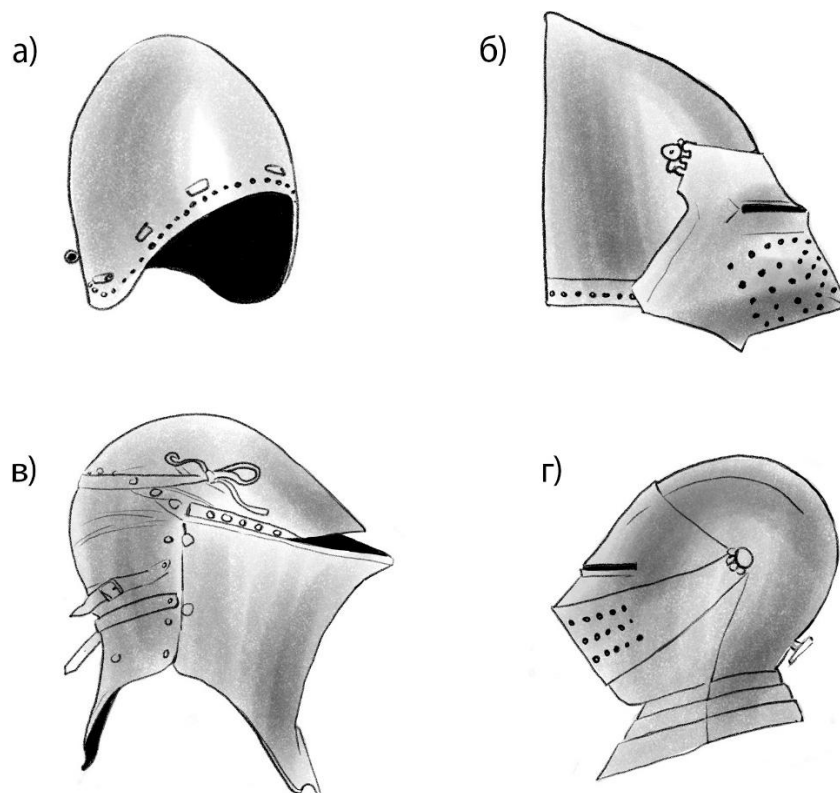


Рисунок 1. Формы шлемов XIV–XV веков: (а) бацINET без забрала; (б) бацINET с забралом «хундсгугель»; (в) турнирный шлем конца XV в.; (г) шлем «армэ» (рисунок автора)

Такое решение позволяет создать узнаваемый рыцарский образ, понятный массовому зрителю, но также формирует искаженное представление о материальной культуре Средневековья. Следует отметить, что подобные анахронизмы допускаются в кино не только ради художественной выразительности образов, но и с целью подчеркнуть условность пространства, в котором происходит действие, не привязывая его к конкретным историческим датам. Цветовая палитра костюмов построена на контрасте между приглушенными тонами простонародья и насыщенными оттенками костюмов знатных персонажей. В результате эпоха Средневековья на экране представляется как условная «декорация», где раскрываются проблемы, близкие современному зрителю.

Современное изображение эпохи Средневековья в кино сопровождается применением некоторых приемов и стилистики из различных жанров, таких как фэнтези, научной фантастики, нуара. Например, использование мрачной цветовой палитры, драматического освещения, нарочито «грязной» фактуры костюмов позволяют создать эмоционально насыщенный образ древней эпохи. Как отмечает доктор философии, эксперт по средневековой немецкой литературе Беттина М. Бильдхауэр [8], подобные фильмы демонстрируют парадоксальное сочетание скрупулезного воспроизведения материальной культуры с полным игнорированием ментальных и поведенческих особенностей эпохи. Как отмечает автор, эта тенденция восходит к средневековой литературной традиции, где, как в «Песне о Нибелунгах» или легендах, исторические факты свободно смешивались с мифологическими элементами. «Средневековое кино» формирует художественный феномен, в котором достоверность уступает место визуальной убедительности и современной адаптации архаичных образов, что позволяет актуализировать историческое наследие для сегодняшней аудитории. В современных фильмах о Средневековье смешиваются элементы разных эпох, и это особенно заметно по художественному решению рыцарских доспехов. Ярким примером служит сериал «Игра престолов» (2011–2019), где доспехи разных народов отражают элементы различных эпох и

культур. Дотракийские воины облачены в кожаные нагрудники с металлическими вставками, что отсылает зрителей к традициям кочевых народов Востока, подчеркивая их мобильность и специфику военной тактики, тогда как латные доспехи дома Ланнистеров напоминают позднесредневековый европейский стиль. Подобное разнообразие формирует особую мифопоэтическую реальность, где сознательное смешение исторических прототипов создает ощущение вневременного, «универсального Средневековья», отвечающего современным представлениям об архаике.

Подходы к стилизации средневековых доспехов в фэнтези-фильмах

Фильм «Камелот», снятый в США в 1967 году, является экранизацией одноимённого бродвейского мюзикла, и представляет собой музыкальную фантастическую драму, посвященную легендарному сюжету о короле Артуре, его супруге Гиневре и рыцаре Ланселоте. Доспехи персонажей в этом фильме также не являются реконструкцией исторических европейских аналогов, а представляют собой синтез элементов восточных, римских и западноевропейских защитных комплектов. Такой подход акцентирует внимание на мифологическом, сказочном нарративе, отдаляя происходящее от реалистической материальной культуры, что соответствует принципам визуального оформления произведений в жанре фэнтези. Действие разворачивается в условно-исторических декорациях, отсылающих к периодам Средневековья или Ренессанса. Доспехи Ланселота и Артура отличаются массивным силуэтом и сложной композицией орнамента, сочетающей гравировку и объёмные элементы. Примечательно отсутствие геральдических мотивов, а цветовая палитра костюмов ограничена «природными» и серыми тонами. Сказочная атмосфера подчёркивается через общую цветовую гамму, легкие ткани, фактурные доспехи, сверкающие, украшенные драгоценными камнями одежды (рис. 2).



Рисунок 2. Костюм короля Артура в фильме «Камелот» (1967)⁴

Общая стилистика фильма обращает зрителя к живописи эпохи Ренессанса, цветовая гамма, романтические женские образы вызывают ассоциации с картинами Сандро Боттичелли. Фактура металла контрастирует с легкостью женских платьев, подчёркивая мужественные образы рыцарей, но также подчеркивает уникальность характеров персонажей. Так, король Пелинор, появляющийся в сцене в лесу, облачён в старый ржавый доспех, текстура которого

⁴ Американский фильм-мюзикл 1967 года на сюжет артуровских легенд, снятый по мотивам одноимённого мюзикла[англ.], игравшегося на Бродвее в 1960–1963 годах.

органично вписана в окружающий пейзаж, что передает ощущение мудрости, опыта и одновременно «потерянности» рыцаря, обречённого на долгие скитания.

Подобная художественная стратегия прослеживается в ряде кинематографических произведений, объединенных общим идейно-тематическим замыслом. Несмотря на стилизацию и отход от исторической точности, убедительность художественной реальности в фильме «Эскалибур» (1981) достигается за счёт согласованности всех деталей художественного решения. Детальная проработка элементов костюмов, таких как фактура кольчужных колец, сверкающая на солнце вышивка на платье королевы, а также заклёпки, декоративные элементы доспехов, формируют у зрителя эффект погружения, обеспечивая ощущение правдоподобности даже в рамках фантастического мира. Общее художественное решение доспехов больше приближено к историческому материалу, чем в фильме «Камелот», латы напоминают формы позднего средневекового доспеха XIV–XV веков. Костюмы персонажей, связанных с миром магии, таких как Мерлин, выполнены в холодной цветовой гамме с использованием изумрудных и фиолетовых оттенков, а также с акцентом на фактуру тканей. Рыцари облачены в латные доспехи, похожие между собой по форме, и лишённые ярких геральдических элементов. Их визуальная идентичность строится на монохромной палитре: плащи болотных и серо-коричневых оттенков не контрастируют с металлической основой доспехов, а различие достигается с помощью дополнительных деталей и элементов, например конусообразные шипы на наплечниках и шлеме, фигурные налокотники и кирасы (рис. 3).



Рисунок 3. Кадр из фильма «Эскалибур» (1981⁵)

Художники сознательно избегают буквального копирования, акцентируя символическую роль доспехов и соединяя условность фэнтези с узнаваемыми историческими мотивами.

Стилизация формы в средневековом военном костюме в кино позволяет не только сделать доспех более выразительным, но и создать уникальное решение для каждого кинопроизведения. В фильме «Принц Вэлиант» (1997), режиссёра Энтони Хикокса, представляющем экранизацию одноимённого комикса Хэролда Р. Фостера, действие разворачивается в условном Средневековье. Главный герой — оруженосец Вэлиант, который, заменив на турнире раненого рыцаря сэра Гавэйна, демонстрирует свои способности, привлекая внимание принцессы Айлин. Нарратив строится вокруг трансформации главного героя, где его инициация происходит через серию испытаний, ведущих к обретению идентичности, статуса и славы. Визуальная эстетика кинокартины основана на условности исторического фэнтези с элементами художественного оформления комикса-оригинала, что проявляется и в костюмах.

⁵ Кинофильм 1981 года, экранизация романа Томаса Мэлори «Смерть Артура». Жанр — фэнтези.

Рыцари носят доспехи похожие на формы XV века, но в сцене посвящения в рыцари главного героя в начале фильма и в конце Вэлиант одет в кольчужный доспех с накидкой, который был распространен в XII–XIII веках (рис. 4, 5).



Рисунок 4. Костюм Вэлианта в фильме «Принц Вэлиант» (1997)⁶



Рисунок 5. Одевание рыцаря, рисунок из «Библии Мацеевского» 1244–1254 гг. (рисунок автора)

В первой сцене показан турнирный доспех, в котором рыцарь не может передвигаться, поэтому ему помогают сесть на коня с помощью специальной конструкции. Этот эпизод подчеркивает неповоротливость и скованность рыцарей в турнирном доспехе. Таким образом, художественное решение костюмов сосредоточено на общих представлениях о материальной культуре средних веков.

Формы доспеха периода позднего Средневековья в кино являются наиболее выразительными и узнаваемыми для зрителей, поэтому нередко художники обращаются именно к этому периоду. Вышедший в 2021 году фильм «Легенда о Зелёном рыцаре» режиссёра Дэвида Лоури также представляет не каноническую экранизацию поэмы Сэр Гавейн и Зелёный рыцарь (XIV в.), а её концептуальное переосмысление. Однако режиссер не показывает зрителю традиционный образ безупречного рыцаря в массивном блестящем доспехе, предлагая вместо него портрет человека, разрывающегося между социальными ожиданиями и личными страхами. Гавейн представлен не идеальным героем, а слабым и нерешительным человеком,

⁶ «Принц Вэлиант» — художественный фильм, созданный по мотивам комиксов Хэролда Р. Фостера в 1997 году.

чьё путешествие становится метафорой экзистенциального кризиса. Художественная выразительность костюмов подчинена повествованию, соединяя исторический и современный крой со стилистикой сюрреализма, что подчеркивает противопоставление реального и мифологического. Такие приёмы, как нелинейный монтаж в сцене альтернативного будущего Гавейна, нарушают традиционную структуру повествования подобных сюжетов, где герой постепенно приходит к славе. В сцене праздника Гавейн носит серый костюм, который почти сливается с цветом пространства, таким образом, все внимание зрителя сосредоточивается на эмоциях героя (рис. 6).



Рисунок 6. Кадр из фильма «Легенда о Зеленом рыцаре» (2021)⁷

Вместе с тем, костюм подчеркивает его потенциальную, но не реализованную исключительность. Костюм в путешествии представляет героя в рыцарском облачении яркий жёлтый плащ как отражает знатное происхождение. Обращаясь к символике желтого цвета следует отметить, что в Средние века этот цвет обладал двойственной символикой. В рыцарских легендах желтый цвет связан с благородством и красотой, что проявляется в образе белокурых волос героев и героинь. Например, Изольда Белокурая, чьи волосы сравнивались с золотом, воплощала идеал женственности и любви. Аналогично, рыцари Круглого стола, такие как Гавейн или Тристан, часто описывались с белокурыми волосами, что символизировало их доблесть и благородное происхождение. В этом контексте желтый цвет становился маркером высокого социального статуса и моральных качеств. С другой стороны, желтый мог ассоциироваться и с негативными явлениями. В геральдике, например, желтый или золотой цвет на гербах мог обозначать как благородство, так и вероломство, в зависимости от контекста [9]. В Средние века желтый цвет занимал промежуточное положение между светом и тьмой, благородством и низостью. Гавейн в фильме также носит кольчугу, представляющую единственный защитный элемент в его костюме. В момент ограбления, герой теряет ее, вместе с тем будто лишаясь внешних атрибутов своего статуса. Рваная серая рубаха из грубого материала, в которой Гавейн продолжает путешествие, лишь отдаленно напоминает кольчужное полотно, подчёркивая кризис идентичности персонажа. Доминирование серого цвета в костюмах Гавейна на протяжении всего повествования не случайно — он становится лейтмотивом неопределённости героя, промежуточного состояния. Примечательно, что костюм, сохраняя базовые элементы, меняет свою семантику — тот же жёлтый плащ из символа статуса становится знаком скитаний. Такой подход к визуальной характеристике

⁷ Американский художественный фильм в жанре фэнтези, поставленный режиссёром Дэвидом Лоури по мотивам поэмы неизвестного автора XIV века «Сэр Гавейн и Зелёный Рыцарь».

персонажа позволяет режиссёру создать многомерный образ, где внешняя трансформация выступает точной метафорой внутренних процессов, а предметы одежды частью визуального нарратива.



Материалы и технологии в создании кино-доспехов



Начало XXI века ознаменовалось технологической революцией в кинопроизводстве, где внедрение компьютерной графики и спецэффектов существенно повысило зрелищность и динамику фильмов. Параллельно широкое распространение технологий в производстве и обработке тканей, таких как цифровая печать, 3D-печать, расширило творческие возможности художников по костюмам. Несмотря на то, что 3D-печать в производстве повседневной одежды не распространена и практически не применяется, [10] эта технология активно используется в производстве театральных и кинокостюмов, обеспечивая ускоренное изготовление сложных деталей, снижение веса конструкций, создание ранее недоступных визуальных эффектов. Цифровизация подготовительного процесса в кинопроизводстве, а именно использование программ для виртуального моделирования, создания выкроек и подготовки эскизов костюмов, дополнительно оптимизировала процессы разработки и тестирования костюмных решений, позволяя детально проектировать образы виртуально до физического производства, и открывая новые перспективы для синтеза исторических традиций и инновационных подходов в киноиндустрии. Это не только экономит ресурсы [11], но и обеспечивает возможности для более детальной проработки исторических костюмов.



Развитие цифровых технологий меняет не только методологию создания произведений искусства, но и механизмы его восприятия. Как отмечает Д.Ю. Некрасов⁸, современное искусство дифференцируется на статичные и динамичные формы (интерактивные медиа), при этом технологический инструментарий (3D-моделирование, виртуальные декорации) выступает средством, а не целью творческого процесса. Эти возможности позволяют расширить и выразительный потенциал кинокостюмов через вариативность текстур и сложность конструктивных решений. Однако определяющим фактором художественной ценности становится не технологическая оснащённость, а глубина концептуальной проработки, требующей от современного художника по костюмам широты знаний: от исторической реконструкции материальной культуры до владения цифровыми технологиями. Несмотря на расширение возможностей, такие технологии как CGI, не заменяют полностью процесс работы художников по костюмам над кинообразами, и традиционные методы остаются актуальными. Влияние других медиа индустрий на эстетические и визуальные предпочтения аудитории заставляют художников искать новые формы и активно использовать различные технологии в своей работе. В видеоиграх дизайн персонажей формируется без тех ограничений, с которыми сталкиваются создатели костюмов в кино, поэтому виртуальные материальные образы зачастую лишены прямой связи с исторической реальностью. При экранизации игровых вселенных, как в случае с сериалом «Ведьмак» (Netflix, 2019), эти образы подвергаются существенной адаптации. В оригинальной игре «The Witcher» (2007) главный герой носит стилизованный кожаный доспех с наплечниками, на которые нашито кольчужное полотно. В сериале костюм трансформируется — вместо кольчуги используется кожаный доспех с металлическими заклепками, характерными для европейских доспехов XIII–XIV веков, что позволяет сохранить баланс между игровой стилистикой и кинематографическими требованиями.

⁸ Некрасов Д.Ю. Художественная специфика цифрового искусства: на примере творчества художника кино: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Д.Ю. Некрасов; Всерос. гос. ин-т кинематографии имени С.А. Герасимова. — Москва, 2015. — 27 с.

Общая характеристика рассмотренных в статье военных доспехов

<i>Название фильма</i>	<i>Описание доспехов</i>	<i>Исторические прототипы и период</i>	<i>Изображение</i>
«История рыцаря» (2001)	Рыцари носят латные доспешные комплексы (кираса, наручи, наплечники, перчатки, шлем). Шлемы: от «бацингов» с забралом «хундсгугель» (XIV в.) до форм, похожих на «армэ» (более поздний период)	К XV веку в Европе бригантина постепенно сменяется цельной кирасой, которая дополняется «юбкой» из скрепленных пластин. Латные наручи и поножи становятся максимально закрытыми	
«Камелот» (1967)	Массивные доспехи главных героев состоят из латных поножей, наплечников и наручей. Кирасы внешне имитируют пластинчатые доспехи	В период XIV–XV вв. пластинчатые доспехи сменились на более закрытый латный комплект. Вместе с тем, развивалось искусство украшения пластин	

<i>Название фильма</i>	<i>Описание доспехов</i>	<i>Исторические прототипы и период</i>	<i>Изображение</i>
«Эскалибур» (1981)	Латные доспехи, приближенные к позднесредневековым доспехам XIV–XV вв, дополнены кольчужными капюшонами и кольчугами. Используются разнообразные формы шлемов	Несмотря на распространение лат, кольчуга продолжала использоваться в XV веке для защиты открытых участков тела	
«Принц Вэлиант» (1997)	Разные типы доспехов в зависимости от сцены: латные турнирные доспехи и кольчужный доспех с накидкой	Латные доспехи, похожие на формы XV века. Кольчужный доспех с накидкой был распространен в XII–XIII вв.	

<i>Название фильма</i>	<i>Описание доспехов</i>	<i>Исторические прототипы и период</i>	<i>Изображение</i>
«Легенда о Зелёном рыцаре» (2021)	Кольчуга как основной защитный элемент. Зеленый рыцарь носит доспех, состоящий из кольчуги, пластинчатой кирасы, наплечников, наручей и поножей	Кольчуга — характерный элемент защитного вооружения раннего Средневековья	
«Меч короля Артура» (2017)	Доспехи героев состоят из разнообразных элементов, общий силуэт напоминает европейские доспехи XIII–XIV веков	В начале XIV века доспех состоит из кольчужных шосс, кольчуги и бригантной кирасы. Шлем бацинет носили с кольчужной бармицей	

Столкновение стилистики фэнтези, видеоигр и Средневековья прослеживается и в фильме Гая Ричи «Меч короля Артура» (2017). В центре сюжета — процесс трансформации главного героя, который из проходит путь становления и получает власть. В начале фильма заявлена краткая история мира, из которой зритель узнает о длительном противостоянии магов и людей. Первая часть повествования посвящена предыстории Артура, который становится воспитанником в борделе из-за произошедшей в королевстве узурпации власти. Вортигерн совершает братоубийство, устраняя законного короля Утера Пендрагона, и присваивает его трон. В отличие от канонических версий легенды, меч Экскалибур здесь наделен выраженными магическими свойствами. Исторические формы доспехов взяты за основу, но украшены различными символическими элементами, например головы орлов на наплечниках Вортигена. Вторая часть фильма посвящена процессу внутреннего изменения Артура, он учится управлять силой меча. В цветовом решении тоже превалирует контраст, черный костюм Вортигена и белый пурпур у Артура отражают столкновение героев. Вортигерн и его сторона одеты в чёрные, серебристые и холодные тона, острые геометрические формы, символизирующие жесткость и тиранию. Артур и его союзники, наоборот, носят землистые, тёплые оттенки, мягкие натуральные ткани, такие как шерсть, лен, кожа и мех, что создаёт ощущение «народности» и естественности. Быстрые перебивки, флэшбеки и «рваный» ритм монтажа сокращают время на диалоги, делая акцент на действии. Костюмы образные и выразительные, что позволяет зрителю быстро определить, кто герой, а кто злодей. Заметны традиции игровой индустрии — спецэффекты, выбор локации для сражений, динамика, костюмы в стиле гротеск. Финальный конфликт с Вортигерном, трансформировавшимся в демоническую сущность, и победа Артура символизируют восстановление сакрального порядка, а финальные кадры с созданием Круглого стола отсылают к традиционному мотиву артуровского мифа.

Проведенный анализ художественного решения костюмов в фильмах показывает, что при создании костюмов художники чаще обращаются к более позднему периоду Средневековья (табл. 1).

Заключение

Эпоха Средневековья в кино часто связана с мифологическими сюжетами и с устойчивой тенденцией к романтической стилизации этого периода. С одной стороны, культура средних веков привлекает своей загадочностью и богатым наследием — сохранившимися замками, рыцарскими традициями, произведениями искусства, а с другой стороны, именно эта загадочность позволяет свободно интерпретировать Средневековье, наполняя его романтическими и мифологическими образами. Киноиндустрия сыграла ключевую роль в формировании массовых представлений об этой эпохе. Последовательно воспроизводящиеся кинематографические клише — от гипертрофированных доспехов до условно-средневекового антуража, создали устойчивые визуальные стереотипы. Эти образы настолько прочно закрепились в массовом сознании, что теперь могут восприниматься как «настоящее» Средневековье. Особую значимость этот процесс приобретает в контексте интерактивных медиа, где стилизация исторического материала трансформируется в инструмент конструирования альтернативных исторических реальностей. Разработчики игр сознательно используют узнаваемые средневековые элементы — замки, мечи, геральдику, но свободно комбинируют их с фантастическими деталями. Такой подход позволяет создавать увлекательные игровые миры, которые кажутся аудитории одновременно и знакомыми, и новыми. Кинематограф участвует в формировании эстетики-фэнтези, где историческая достоверность сочетается со зрелищностью. Костюм в фэнтези служит не просто элементом визуального оформления, но и важной частью художественного замысла, создавая целостный и правдоподобный мир. Каждая деталь в нем подчинена внутренней логике этого мира, сохраняя баланс между узнаваемостью архетипов и

новаторством формы. При этом символическая нагрузка костюма часто превалирует над его утилитарной функцией: например, черный доспех маркирует антагониста, а светлые тона и чистые линии предполагают чистоту души и благородство героя. Такая стилизация помогает зрителю легко ориентироваться в фантастическом мире, сохраняя связь с историческими образами, но адаптируя их под современное восприятие.

ЛИТЕРАТУРА

1. Bernau A., Bildhauer B. *Medieval film.* / Manchester University Press. — 2019. — 256 p.
2. Демина А.В. Фэнтези как феномен современной культуры: особенности и перспективы развития // Научный потенциал регионов на службу модернизации. — 2013. — № 1(4). — С. 64–68.
3. Эко У. Искусство и красота в средневековой эстетике / пер. с итал. А. Шурбелева. — Москва: АСТ, 2014. — 347 с.
4. Andrew B.R. *Elliott Remaking the Middle Ages: The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World* / McFarland. — 2014. — 286 p.
5. Хэйзинга Й. Осень Средневековья: исследование форм жизненного уклада и форм мышления в XIV и XV веках во Франции и Нидерландах / сост., предисл. Д.В. Сильвестрова; пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича. — Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2013. — 765 с.
6. Ле Гофф Ж. Цивилизация средневекового Запада / пер. с фр.; общ. ред. Ю.Л. Бессмертного; послесл. А.Я. Гуревича. — Москва: Прогресс: Прогресс-Академия, 1992. — 372 с.
7. Базен А. Что такое кино?: сборник статей / пер. с фр.; вступ. ст. И. Вайсфельда. — Москва: Искусство, 1972. — С. 40–47.
8. Bildhauer B. *Filming the Middle Ages.* / Reaktion Books. — 2013. — 264 p.
9. Пастуро М. Желтый: история цвета / пер. с фр. Н. Кулиш. — Москва: Новое литературное обозрение, 2022. — 151, [2] с.
10. Дубровина Т.В., Герасименко И.И. *3D-печать и ее возможности сегодня* // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: сб. тр. XXVI Междунар. конф. — Москва, 2023. — С. 136–141.
11. Загородская Д., Веселова С.В. Исторические и практические предпосылки разработки костюмов для кинофантастики // Актуальные проблемы радио- и кинотехнологий: материалы IV Междунар. науч.-техн. конф., посвящ. 135-летию С.М. Айзенштейна. — Санкт-Петербург, 2020. — С. 199–204.

Kryuchkova Anna Sergeevna

Russian State University of Cinematography named after S.A. Gerasimov, Moscow, Russia

E-mail: any.dub@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8688-3177>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1239850

The role of medieval military costume in the formation of visual image and fantasy aesthetics in cinema

Abstract. The article analyzes the role of historical costumes and armor in shaping the visual image of the Middle Ages on screen, as well as examining their influence on the formation of the visual aesthetics of the fantasy genre. In cinema, armor is studied as a means of creating a unified artistic concept, becoming a marker of its era and a recognizable symbol of medieval culture. Using films such as «A Knight's Tale» (2001), «The Green Knight» (2021), and «King Arthur: Legend of the Sword» (2017) as examples, the methods of stylization and adaptation of historical material for cinematic purposes are explored. The analysis shows that in depicting the material culture of the medieval period, creators of popular films often consciously replace authentic details with more expressive and symbolically charged elements that are visually comprehensible and meet the expectations of a modern audience. The article also notes the influence of other spheres of media culture on the formation of the image of Medieval aesthetics in cinema. The analysis of the artistic design of costumes in films about the Middle Ages concludes that the degree of stylization of armor in cinema is not only determined by the specifics of the production process and the authors' concept but is also linked to the audience's perception of certain armor forms and costume details. In this context, the article analyzes how the use of modern digital technologies not only expands the range of visual solutions but also creates fundamentally new opportunities for constructing fantasy worlds, the origins of which lie in a historically inspired image.

Keywords: film costume; historical costume; stylization; historical reconstruction; fantasy aesthetics; Middle Ages