



Виды искусства.  
Раздел «Интегративные исследования культуры»

УДК 741.021.2

EDN LANHMP

<https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2025-7-1-78-87>

## Эскизы костюмов для кино как самостоятельное произведение искусства (на примере работ Екатерины Шапкайц к фильму «Викинг»)

П. Г. Слуцкая <sup>1</sup>

<sup>1</sup>АНО ВО «ВХУТЕИН», 191028, Санкт-Петербург, Моховая ул., д. 40, литера А

### Для цитирования:

Слуцкая, П. Г. (2025) Эскизы костюмов для кино как самостоятельное произведение искусства (на примере работ Екатерины Шапкайц к фильму «Викинг»). *Журнал интегративных исследований культуры*, т. 7, № 1, с. 78–87. <https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2025-7-1-78-87>  
EDN LANHMP

**Получена** 11 января 2025; прошла рецензирование 10 февраля 2025; принята 20 февраля 2025.

**Финансирование:** Исследование не имело финансовой поддержки.

**Права:** © П. Г. Слуцкая (2025). Опубликовано Российским государственным педагогическим университетом им. А. И. Герцена. Открытый доступ на условиях лицензии ССВУ-NC 4.0.

**Аннотация.** Анализируются эскизы костюмов для кинофильма «Викинг», созданные Екатериной Шапкайц. Эскизы рассматриваются как уникальные графические работы, обладающие самостоятельной художественной ценностью. Исходным тезисом является утверждение значимости художника в процессе создания визуального образа персонажей. Эскизы костюмов для кино являются не только неотъемлемой частью сложного и комплексного художественного процесса создания произведений экранных искусств, но и приобретают статус самостоятельных произведений изобразительного искусства.

На основе работ Екатерины Шапкайц раскрываются ключевые аспекты анализа эскизов костюмов для кино: композиция, колористика, стилизация, символика. Рассматриваемые эскизы демонстрируют классический подход к созданию образов, где каждый элемент костюма не только несет смысловую нагрузку и отражает эпоху, характер персонажа и общую концепцию фильма, но и представляет самостоятельный художественный образ.

Автор акцентирует внимание на том, что эти работы могут рассматриваться как оригинальные произведения графики, методика изучения которых аналогична анализу произведений классической сценографии. Таким образом, эскизы костюмов произведений экранных искусств являются частью общего замысла и результата кинопроизведения, способной при этом существовать и вне контекста самого фильма и обладать самостоятельной эстетической значимостью и внутренней художественной целостностью.

**Ключевые слова:** эскизы костюмов, киноискусство, Екатерина Шапкайц, Николай Рерих, исторический костюм, визуальные образы, графическое искусство, экранизация, театральные костюмы, кинообраз, художественная коммуникация

# Costume sketches for cinema as independent artwork (using the example of Ekaterina Yuryevna Shapkait's works for the film *Viking*)

P. G. Slutskaia <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Higher Art and Technical Institute, Letter A, 40 Mokhovaya Str., Saint Petersburg 191028

**For citation:** Slutskaia, P. G. (2025) Costume sketches for cinema as independent artwork (using the example of Ekaterina Yuryevna Shapkait's works for the film *Viking*). *Journal of Integrative Cultural Studies*, vol. 7, no. 1, pp. 78–87. <https://www.doi.org/10.33910/2687-1262-2025-7-1-78-87> EDN LAHMMMP

**Received** 11 January 2025;  
reviewed 10 February 2025;  
accepted 20 February 2025.

**Funding:** The study did not receive any external funding.

**Copyright:** © P. G. Slutskaia (2025).  
Published by Herzen State  
Pedagogical University of Russia.  
Open access under [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)  
License 4.0.

**Abstract.** This article analyzes the costume sketches produced by Ekaterina Shapkait's for the film *Viking* as unique graphic works with an artistic value of their own. It emphasizes the artist's role in creating the visual image of characters starting from the emergence of cinema in the early 20<sup>th</sup> century. Particular attention is paid to costume sketches as an integral part of the artistic process and an independent work of art.

We examine Shapkait's works to reveal the key aspects in the analysis of cinema costume sketches, such as composition, choice of color, style and symbolism. The sketches studied in this paper demonstrate a classical approach to creating images, where each element of the costume carries a semantic load and reflects the era, the character's personality and the general concept of the film.

We focus on the fact that these sketches can be considered as independent graphic works worthy of study as part of art history. We thus stress the importance of costume sketches within the overall artistic concept of the film, which may exist beyond the film itself and have its own aesthetic significance.

**Keywords:** costume sketches, cinematography, Ekaterina Shapkait's, Nicholas Roerich, historical costume, visual images, graphic art, film adaptation, theatrical costume, film image, artistic communication

## Введение. Изобразительный образ героя и эскиз костюма / экранный образ героя и готовый костюм

Искусство кино как синтетическое явление художественной культуры требует специальных методов анализа экранных произведений. Предметом изучения становятся художественные образы, к созданию которых причастны все участники большого съемочного коллектива: актер, режиссер, сценарист, оператор, художник, гример (Дорожкина, Успенская 2021). При этом материалы, предшествующие созданию целостного экранного произведения, чаще всего рассматриваются как вспомогательные, не имеющие своего самостоятельного авторского значения. Между тем некоторые формально подготовительные работы могут (и должны) анализироваться как самобытное явление изобразительного искусства. Речь идет об эскизах костюмов к кинокартинам.

Сравнительный анализ воплощенных экранных образов и изобразительного материала, созданного художником по костюмам, позволяют в рамках исследовательских процедур разделить изобразительный и экранный образы

героя, эскиз костюма и готовый костюм. При этом к анализу эскизов должны применяться методы искусствоведческого анализа графического или живописного произведения.

## Художник по костюмам в истории искусства кино

Эскизы костюмов для кино в современном искусствознании не занимают такого значимого места, как эскизы театральных костюмов, изучение которых давно стало самостоятельным направлением исследований. Этот пробел особенно заметен при сравнении принципов эскизирования театральных и экранных костюмов, которые имеют много общего и могут рассматриваться как оригинальные произведения графического искусства. При этом эскизы костюмов для кино являются ключевым элементом кинопроизводства, поскольку они способствуют формированию уникальных визуальных образов, которые, даже в измененном виде (что естественно при переводе замысла в материал), формируют пространство художественной коммуникации.

Подходы к пониманию роли и места костюма в общей структуре кинопроизведения различны:

режиссер может акцентировать внимание на реалистичности или условности костюмов, однако в любом случае одежда персонажа становится элементом общей концепции кинокартины. Костюм выражает социальную, историческую, национальную принадлежность героя, отражает его характер и общественное положение, возрастные особенности, становится элементом образной системы фильма (Харькова 2016).

При том, что профессия художника по костюмам появилась практически одновременно с развитием кинематографа как вида искусства (первые фильмы были, скорее, документальными сюжетами), ее истоки обнаруживаются в театральной сфере, что определило влияние образов классической сценографии на работу художников кино.

Так, несомненно влияние образов, созданных театральными художниками начала XX века, на кинематограф 1920–1930-х годов. Методы классической сценографии обнаруживаются в самой логике построения раннего кинопространства, где каждый кадр становился сценой, а деталь — носителем смысла. Советский кинематограф первых десятилетий также испытывал влияние театра, наследовал принципы сценографического мышления. Художники-постановщики Владимир Егоров и Виктор Симов перенесли в кино приемы, разработанные для дягилевских сезонов. Например, в фильме «Аэлита» (1924) Якова Протазанова футуристические декорации марсианского города с их геометрическими абстракциями и контрастной игрой света напоминают театральные мизансцены, в которых пространство не копирует реальность, а становится самостоятельной метафорой.

Эстетика условности проявилась и в работе с ракурсом. В «Стачке» (1925) Сергея Эйзенштейна резкие диагонали и гиперболизированные тени создают ощущение сценической «зажатости». Кажется ясной визуальная переключка с эскизами Александра Бенуа к балету Игоря Стравинского «Петрушка» (1911), где городская площадь, а затем пространство кукольного балагана превращаются в ловушку для несчастного героя. Фильм «Петр Первый» (1937–1938) Владимира Петрова наследует другой традиции — художник Николай Суворов представляет Петровскую эпоху в оптике контрастов — барочной эстетики, пышных интерьеров дворцов и аскетичных военных лагерей. В «Иване Грозном» (1944–1958) Сергея Эйзенштейна гротескные своды кремлевских палат, искаженные перспективы и мистический свет в сценах с опричниками отсылают к театральным опытам и декорациям Александра Головина.

Подобные «отсылки», основанные на опыте визуального восприятия, имеют субъективный оттенок, однако они могут быть учтены как элемент изучения общей логики взаимовлияний театрального и киноискусства. Так, для первых театральных художников костюм или предмет интерьера были не фоном, а полноправными участниками нарратива. В кино эта традиция воплотилась в тщательной проработке визуальных деталей, несущих идеологическую или эмоциональную нагрузку. В фильме «Новый Вавилон» (1929) Григория Козинцева и Леонида Трауберга художник Евгений Еней превращает буржуазные салоны Парижа в кунсткамеру избыточных узоров, противопоставляя их пустым улицам Коммуны — прием, напоминающий графику Константина Сомова. Художник Юрий Анненков, оформлявший «Шинель» (1926), использовал гротескные костюмы и деформацию форм, превращая фильм в сатиру на бюрократическую машину, роднящий визуальные решения с графическими решениями работ Мстислава Добужинского. Костюмы в советских исторических фильмах сочетают точность и театральную экспрессию: в «Алекサンドре Невском» (1938) рогатые шлемы тевтонцев становятся символом варварства. Есть и обратные примеры — Всеволод Мейерхольд перенес в театр киноэксперименты.

В первых опытах киноиндустрии тем не менее одежда актеров должна была всего лишь соответствовать эпохе, характеру персонажа и общей эстетике фильма — как когда-то в ранних театральных постановках. Художники по костюмам появились в тот момент, когда режиссеры начали осознавать важность визуального образа персонажей для создания целостного художественного произведения. Первым требованием было требование достоверности (Свердлов, Екатерининская 2020), однако вместе с формированием жанровой структуры киноискусства художник по костюмам стал приобретать самостоятельное значение.

Окончательно профессия оформилась лишь к середине XX века, когда кинематограф стал полноценным видом искусства. Именно тогда начали появляться первые мастера. Так, Эдит Хэд считается одной из первых значительных художниц по костюмам в истории Голливуда. Ее работы в фильмах «Все о Еве» (1950), «Римские каникулы» (1953) сегодня рассматриваются как эталонные в рамках своего жанра.

В Советском Союзе профессия художника по костюмам развивалась параллельно с мировым кинематографом, но имела свои особенности. Первые художники по костюмам в СССР

работали в условиях жесткой цензуры и идеологического контроля, однако и им удавалось создавать яркие и запоминающиеся образы. Одним из пионеров этой профессии был Николай Акимов, который начал свою карьеру в театре, но вскоре перешел в кино. Его работы в фильмах «Анна Каренина» (1937) и «Иван Грозный» (1944) демонстрируют глубокое понимание исторической эпохи и умение передавать через костюм внутренний мир героев. Другой выдающийся художник по костюмам советского периода — Надежда Ламанова, была одним из ведущих мастеров своего времени и работала над костюмами для многих известных фильмов, включая «Броненосец Потемкин» (1925).

В позднесоветский период особую роль в развитии советской школы костюмов сыграл Леван Шенгелая, который работал над фильмами Георгия Данелии, таких как «Не горюй!» (1969) и «Осенний марафон» (1979). Его костюмы всегда были тщательно продуманы и соответствовали духу времени. Для истории изобразительного искусства значимо имя Татьяны Острогорской, которая создала костюмы для таких культовых советских фильмов, как «Москва слезам не верит» (1980) и «Ирония судьбы, или С легким паром!» (1975). Ее работы отличаются вниманием к деталям и умением использовать одежду как средство выражения эмоций и внутреннего состояния героев.

При этом в советском кинематографе костюм часто служил инструментом идеологической пропаганды, визуально воплощая конфликт между коллективным и индивидуальным. В эпической ленте Сергея Эйзенштейна «Александр Невский» (1938) доспехи русского князя и его дружины, стилизованные под древнерусские мотивы, подчеркивали героизм и единство народа перед лицом внешней угрозы, что резко контрастировало с мрачными, почти гротескными облачениями тевтонских рыцарей. В послевоенные годы костюмы в фильмах соцреализма, таких как «Кубанские казаки» (1949), транслировали миф о «счастливой колхозной жизни» через яркие, идеализированные народные наряды, маскируя послевоенные трудности. Исторические костюмы в экранизации «Война и мир» (1966–1967) Сергея Бондарчука, напротив, демонстрировали роскошь ампир и военную форму эпохи Наполеоновских войн, подчеркивая национальную гордость и связь с дореволюционным наследием.

В период «застоя» костюмы стали средством иносказательной критики. В комедиях Эльдара Рязанова, таких как «Служебный роман» (1977),

строгие костюмы советских чиновников и скромные платья главной героини Людмилы Прокофьевны отражали униформу бюрократической системы, а их трансформация к финалу символизировала раскрепощение личности. В философских фильмах Андрея Тарковского, например, в «Сталкере» (1979), потрепанная одежда персонажей контрастировала с таинственной «Зоной», подчеркивая хрупкость человеческого бытия. Костюмы здесь становились метафорой внутреннего состояния: платья матери в «Зеркале» (1975), сотканые из полупрозрачных тканей, визуализировали эфемерность памяти, а монашеские рясы в «Андрее Рублеве» (1966) — противостояние духовного и мирского.

Распад СССР привел к радикальному переосмыслению роли костюма. В фильме «Брат» (1997) Алексея Балабанова кожаная куртка Данилы Багрова стала иконой 1990-х — символом анархии и поиска идентичности в условиях криминального капитализма. В «Возвращении» (2003) Андрея Звягинцева военная шинель отца олицетворяла авторитаризм и травму прошлого, а детская одежда сыновей — уязвимость перед грузом взросления. Социальное расслоение 2000-х отразилось в костюмах героев «Левиафана» (2014): меховая шуба мэра и потрепанный свитер рыбака Николая визуализировали конфликт власти и простого человека. Даже в исторических лентах, таких как «Утомленные солнцем» (1994) Никиты Михалкова, костюмы 1930-х годов (военная форма, легкие летние платья) подчеркивали контраст между репрессивным государством и иллюзией семейного счастья.

Итак, от визуализации социалистических идеалов до деконструкции постсоветской реальности художник по костюмам играл важную роль в создании ясного образа и отражения идеи фильма, внутренних диалогов.

Современный кинематограф дает меньше материала для анализа подготовительного этапа создания образов киногероев — изобразительного эскизирования. Цифровизация процесса кинопроизводства приводит к появлению нового бригадного формата работы над костюмами, в которых свободное эскизирование заменяется компьютерным моделированием.

Тем не менее в современном искусстве кино традиция авторской разработки образов киногероев средствами уникальной графики продолжает развиваться. Один из мастеров, сочетающих в своем творчестве традиции изобразительного искусства и новейшие подходы к пониманию процесса кинопроизводства, — петербургская художница Екатерина Шапкайтц.

## Екатерина Шапкайтц: ключевые работы и художественный метод

Екатерина Шапкайтц родилась в Ленинграде в 1955 году. Окончив в 1980 году Ленинградское высшее художественно-промышленное училище имени В. И. Мухомовой (ныне — Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица), она начала профессиональную деятельность в качестве ассистента художника по костюмам в театре.

На 1980-е годы приходятся первые работы художницы в кино — «Магистраль» (1982), «Порох» (1985), «Противостояние» (1985), «Псы» (1989) и др. Екатерина Шапкайтц работала над значительными фильмами Алексея Германа-старшего — «Хрусталева, машину!» (1998) и «Трудно быть богом» (2013), Владимира Бортко — «Тарас Бульба» (2009) и «О любви» (2017), Алексея Кравчука — «Викинг» (2016) и «Союз спасения» (2019).

Основным методом работы Екатерины Шапкайтц стало внимание к деталям и историческая точность. В процессе работы над образами она сотрудничала со специалистами, чтобы максимально достоверно воспроизвести атмосферу эпохи, в которую происходит действие фильма. Стремление к аутентичности, однако, не ограничивалось простой «историчностью», важную роль в создании образов играло использование традиционных материалов и техник.

Несмотря на распространение цифровых технологий, упрощающих процессы создания костюмов, Екатерина Шапкайтц остается сторонником традиций уникального авторского эскизирования. По ее мнению, именно ручной труд позволяет наиболее полно выразить сложность и глубину создаваемых образов. Эта традиция, унаследованная от мастеров советской школы кинематографа, ориентирована на создание образов, которые, в соответствии с обозначенными в начале статьи принципами, можно рассматривать как самостоятельные произведения изобразительного искусства.

При этом, как представляется, творческий метод Екатерины Шапкайтц неразрывно связан не только с советским кинематографом, но и с более глубокими традициями, заложенными театральными мастерами — художниками-станковистами, пришедшими работать в театр. В начале XX века Александр Бенуа, Леон Бакст, Николай Рерих, работая над оформлением спектаклей антрепризы Сергея Дягилева, создали произведения, которые практически сразу стали рассматриваться как самостоятельные

произведения графического искусства, обладающие своей собственной судьбой. Эта традиция, подхваченная затем российскими художниками-авангардистами, утвердила положение художника по костюмам в театре как автора уникальных произведений, имеющих в своей основе самостоятельный, целостный художественный образ. Ее продолжает Екатерина Шапкайтц.

## Эскизы костюмов Екатерины Шапкайтц к фильму «Викинг» — искусствоведческий анализ

О значимости работы к фильму «Викинг» (2016) свидетельствует премия «Золотой орел» за лучшую работу художника по костюмам. Екатерина Шапкайтц решала задачи соединения исторической достоверности и визуальной символики. Костюмы X века (княжеские плащи с орнаментами, кольчуги дружинников, скандинавские и славянские узоры) должны были отражать этнокультурный синтез Древней Руси, подчеркивая ее связи с Византией и варягами. Работа художника стала мостом между мифом и историей, соединяя зрителя с эпохой через материальную культуру.

«Викинг» — не реконструкция X века, а попытка прочесть прошлое через призму вечных вопросов. Здесь история предстает как борьба хаоса и порядка, жестокости и веры, где каждый символ — ступень к пониманию того, как рождалась национальная мифология. Фильм балансирует между блокбастером и притчей, превращая князя Владимира в архетип правителя, обреченного нести бремя разлома.

Предваряя анализ произведений Екатерины Шапкайтц, созданных в рамках работы над фильмом «Викинг», отметим, что одним из первых художников по костюмам, обратившихся к теме языческой Руси и создавших произведения, имеющие самостоятельную и несомненную художественную ценность, был Николай Рерих — создатель эскизов костюмов для постановки балета «Русских сезонов» Сергея Дягилева «Весна священная» Игоря Стравинского, премьера которого состоялась в Париже в 1913 году. Костюмы Николая Рериха были вдохновлены древними славянскими мотивами и традиционными русскими костюмами, а также элементами архаичной культуры. Славянская культура как культура автохтонная, даже грубая, не представлялась ранее на сцене музыкального театра языком хореографического искусства. Такой ее видел хореограф балета — Вацлав Нежинский, и перед Николаем Рерихом стояла задача передать суть этого замысла. В колорите эскизов костюмов

преобладают землистые тона — коричневые, охристые, серо-зеленые оттенки, символизирующие природу и землю. Цвета подчеркивали связь персонажей с природой и их принадлежность к миру предков. Костюмы отличались простотой и лаконичностью линий, без излишней декоративности. Некоторые костюмы включали элементы русских народных костюмов, такие как вышитые рубахи, пояса, головные уборы, что должно было придать образам аутентичность. Использовались символы, связанные с языческими верованиями и природными силами: изображения солнца, деревьев, животных, что отражало тему связи человека с природой.

Спустя столетие и методы, и подходы в работе над костюмами для произведений театрального и экранного искусства «на славянскую тему» изменились, но Екатерина Шапкайц, используя вековой опыт работы над эскизами костюмов, отталкивается от главного, наследуя в этом смысле традиции Николая Рериха — от авторского произведения, оригинального эскиза образа героя, созданного средствами уникальной графики. Есть и формальные переключки — колористические, композиционные.

Эскизы героев и костюмов к фильму «Викинг» представляют в этом смысле уникальное сочетание исторического контекста и художественной выразительности. Они не просто передают внешний облик персонажей, они погружают зрителя в атмосферу правления на Руси князя Владимира Святославича, скандинавскую культуру X века, отличаются высоким уровнем соответствия историческим источникам, использованием характерных узоров и орнаментов эпохи. Важнейшую роль играют символические элементы костюмов. Руны на щитах и оружии олицетворяют силу и защиту, а цветовая гамма одежды указывает на социальный статус персонажей. Такие символы позволяют зрителю глубже проникнуть в мир фильма и лучше понять характеры героев. Высокий уровень проработки деталей эскизов создает сильное визуальное впечатление. Каждый элемент — доспехи, пояса, обувь или головные уборы — продуман до мелочей и выполнен с учетом исторических реалий, что усиливает ощущение подлинности происходящего.

Как в любом произведении изобразительного искусства, в эскизах костюмов Екатерина Шапкайц использует традиционный арсенал художественных средств и приемов. Цветовая палитра костюмов передает настроение и атмосферу эпохи, а передача изобразительными средствами формы и фактуры тканей создает объем и структуру, которые подчеркивают ин-

дивидуальность персонажей. Композиция костюма включает в себя сочетание элементов, таких как головной убор, плащ, оружие, аксессуары, что формирует целостный образ. Костюмы часто несут в себе символическое значение, которое помогает зрителю лучше понять характер персонажа и его место в сюжете. Например, использование определенных цветов или орнаментов может указывать на принадлежность к определенной культуре или социальному слою. Наглядным примером служат эскизы киевлянок, жителей Полоцка, костюмы загонщиков.

Это аналогично использованию символов и метафор в живописи или скульптуре.

Эскизы костюмов сочетают в себе элементы исторической реконструкции и художественной образности, что чрезвычайно важно именно для произведения изобразительного искусства. В этих эскизах художник передает настроение и характер персонажей. Характерные черты каждого героя выражаются через детализацию костюмов: от богатого убранства до скромной простоты. Особенностью графического изображения является мастерское владение линией и тенями, которое придает объем и живость каждому образу. Линии четкие и уверенные, создающие впечатление динамичности и движения. В эскизах прослеживается глубокое понимание материала и текстуры тканей, что позволяет зрителю буквально ощутить мягкость меха и тяжесть металла. Образное решение основано на использовании архетипов и символов, которые глубоко укоренены в народной культуре. Каждый элемент костюма несет в себе смысловую нагрузку, подчеркивая социальный статус, профессию или роль персонажа в сюжете. Художник тонко балансирует между точностью исторических деталей и творческой свободой, создавая живые и запоминающиеся образы. Художественный метод, использованный в данных эскизах, заключается в синтезе исторического реализма и фантазии, что позволяет создать уникальный мир, где прошлое встречается с будущим. Эскизы являются не только визуальным документом, но и мощным инструментом для передачи эмоций и идей, оставаясь при этом самостоятельным и самодостаточным творением.

Большинство эскизов выполнено в традиционных графических техниках — уголь, тушь, акварель. Эти материалы неслучайны, так как уголь с его грубой фактурой передает текстуру древних камней, шерсти плащей и кожи, актуализируя тактильное восприятие эпохи, кроваво-красные акварельные пятна (в сценах битв) отсылают к средневековым миниатюрам, где



Рис. 1. Е. Ю. Шапкайтц. Эскиз костюмов киевлянок. 2015. Публикуется с разрешения автора  
Fig. 1. E. Y. Shapkaits. Sketch of Kievan women's costumes. 2015. Published with the author's permission



Рис. 2. Е. Ю. Шапкайтц. Эскиз костюмов загонщиков. 2015. Публикуется с разрешения автора  
Fig. 2. E. Y. Shapkaits. Sketch of beaters' costumes. 2015. Published with the author's permission



Рис. 3. Е. Ю. Шапкайтц. Эскиз костюмов жителей Полоцка. 2015. Публикуется с разрешения автора

Fig. 3. E. Y. Shapkaits. Sketch of the costumes of the inhabitants of Polotsk. 2015.  
Published with the author's permission

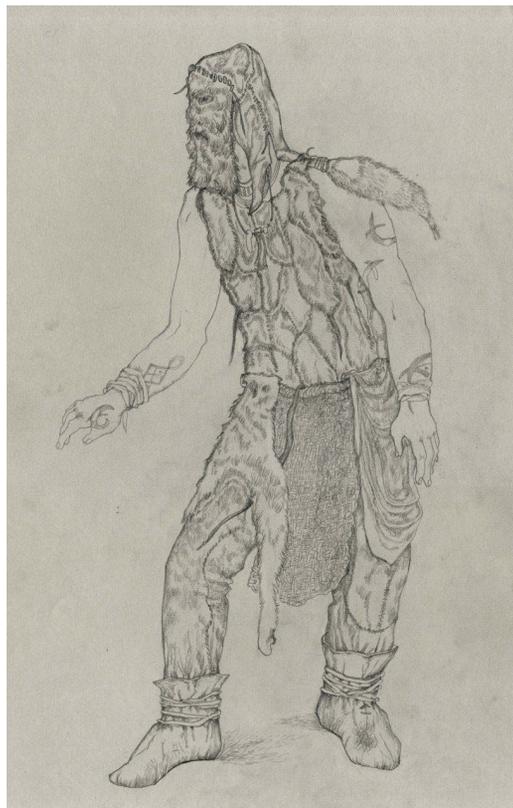


Рис. 4. Е. Ю. Шапкайтц. Эскиз костюма кобника. 2015. Публикуется с разрешения автора

Fig. 4. E. Y. Shapkaits. Sketch of a healer's costume. 2015. Published with the author's permission

цвет использовался как эмоциональный акцент, а не элемент реализма. Художник играет с пограничными состояниями формы: наброски балансируют между законченностью и незавершенностью, словно предлагая зрителю домыслить сюжет. Сцены жертвоприношений или погребальных костров визуализируют идею диалога с вечностью. Например, спиралевидный дым от погребального огня может трактоваться как символ Иггдрасиля — древа мироздания, соединяющего мир людей и богов.

Эскизы к фильму «Викинг» и функциональны, и символичны. С одной стороны, они служат «инструкцией» для костюмного цеха, для съемочной группы. С другой — их ценность выходит за рамки утилитарного использования, они продолжают традицию исторической живописи, где прошлое осмысливается через эмоциональное восприятие, становится рефлексией о вечном: конфликте человека и судьбы, хрупкости жизни, поиска сакрального. Интересно, что в эскизах костюмов заложено и понимание художником характеров героя — Рогнеда на эскизе стоит, сложив руки, она демонстрирует непокорность, непоколебимость, независимость. Это не полная экспрессия, но и статичное изображение фигуры как основы для пошива костюма персонажа.

Интересно проследить, как костюмы, придуманные и созданные по эскизам Екатерины Шапкайц, получают новую жизнь, когда актер создает образ персонажа мимикой, эмоциональностью раскрытия образа, пластикой тела и собственными ощущениями от происходящего в картине. Костюм, который был задуман в объеме, в материале, получает новое прочтение и становится частью готового произведения синтетического искусства.

Итак, анализ образно-выразительных средств и формальных подходов к созданию эскизов

образов и костюмов киногероев фильма «Викинг», созданных Екатериной Шапкайц, позволяет утверждать, что эскизы художника, являясь частью сложного процесса кинопроизводства, обладают самостоятельным значением как произведения уникальной графики и могут рассматриваться как явление в истории отечественной сценографии как части изобразительного искусства. Дополненные новыми смыслами в процессе экранного воплощения и последующей коммуникации, они воспринимаются зрителем как целостный визуальный образ, однако для искусствознания важна исследовательская оптика, заостряющая внимание на подготовительных этапах, в рамках которых художником создаются оригинальные произведения.

### Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

### Conflict of Interest

The author declares that there is no conflict of interest, either existing or potential.

### Благодарность

Выражаю искреннюю благодарность Екатерине Юрьевне Шапкайц за предоставленные материалы и всестороннюю поддержку.

### Gratitude

I would like to express my sincere gratitude to Ekaterina Shapkaits for the provided materials and comprehensive support.

### Литература

- Дорожкина, Т. Г., Успенская Е. А. (2021) Формирование традиций костюма в кинематографе. В кн.: Н. М. Калашников (ред.). *Мода и дизайн: исторический опыт — новые технологии. Материалы XXIV Международной научной конференции*. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна, с. 225–228.
- Харькова, Д. А. (2016) Роль профессии художника кино по костюмам в современной информационной среде. *Медиа. Информация. Коммуникация*, № 17, с. 19–25.
- Свердлов, Е. А., Екатерининская, А. А. (2020) *Мастерство художника фильма*. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения, 145 с.

### References

- Dorozhkina, T. G., Uspenskaya, E. A. (2021) Formirovanie traditsij kostyuma v kinematografe [The formation of costume traditions in cinema]. In: N. M. Kalashnikov (ed.). *Moda i dizajn: istoricheskij opyt — novye tekhnologii. Materialy XXIV Mezhdunarodnoj nauchnoj konferentsii [Fashion and design: Historical experience — new*

- technologies. Proceedings of the 24<sup>th</sup> international scientific conference*]. Saint Petersburg: Saint-Petersburg State University of Industrial Technologies and Design Publ., pp. 225–228. (In Russian)
- Khar'kova, D. A. (2016) Rol' professii khudozhnika kino po kostyumam v sovremennoj informatsionnoj srede [The role of the film costume designer profession in the modern information environment]. *Media. Informatsiya. Kommunikatsiya — Media. Information. Communication*, no. 17, pp. 19–25. (In Russian)
- Sverdlov, E. A., Ekaterininskaya, A. A. (2020) *Masterstvo khudozhnika fil'ma [Film artist's skill]*. Saint Petersburg: Saint Petersburg State University of Film and Television Publ., 145 p. (In Russian)

**Сведения об авторе**

Полина Геннадьевна Слуцкая, SPIN-код: [9064-8590](#), ORCID: [0009-0002-7065-8476](#), e-mail: [slutskayp@gmail.com](mailto:slutskayp@gmail.com)  
Заведующая кафедрой Дизайна моды АНО ВО «ВХУТЕИИ»

**Author**

Polina G. Slutskaya, SPIN: [9064-8590](#), ORCID: [0009-0002-7065-8476](#), e-mail: [slutskayp@gmail.com](mailto:slutskayp@gmail.com)  
Head, Fashion Design Department, autonomous non-profit organization of higher education Higher Art and Technical Institute