

УДК: 778.5.04.071:75.054  
[10.69975/2074-0832-2026-67-1-57-68](https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-1-57-68)



Научная статья | Research article



# Репрезентация средневековых доспехов в кино 1930–1950-х годов: стилизация как метод переосмысления исторического материала

**А.С. Крючкова<sup>1</sup>**

Всероссийский государственный университет кинематографии  
им. С.А. Герасимова (ВГИК), 129226, Россия, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3.  
ORCID: 0009-0009-8688-3177  
[any.dub@mail.ru](mailto:any.dub@mail.ru)

## АННОТАЦИЯ

Статья посвящена анализу художественной интерпретации средневекового доспеха в кинематографе 1930–1950-х годов. Проводится анализ ключевых тенденций в создании костюмов для исторических и приключенческих фильмов, а также влияние культурного и исторического контекста на формирование визуальных образов. Особое внимание уделяется приему стилизации и его роли в создании образов главных героев. Рассматривается влияние художественной стилизации доспехов в кино на восприятие средневековой эпохи зрителями.

## ключевые слова

киноискусство, кинообраз, костюм, исторический костюм, средневековый доспех, художественная стилизация, образы прошлого

## для цитирования

Крючкова А.С. Репрезентация средневековых доспехов в кино 1930–1950-х годов: стилизация как метод переосмысления исторического материала // Вестник ВГИК. 2026. Т. 18, № 1. С. 57–68.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-1-57-68>

---

<sup>1</sup> **Анна Сергеевна Крючкова**  
аспирант ВГИКа. AuthorID: 1239850

© А.С. Крючкова, 2026

# Representation of Medieval Armor in Cinema of the 1930s–1950s: Stylization as a Method of Reinterpreting Historical Material

**Anna S. Kryuchkova**<sup>1</sup>

Russian State University of Cinematography n. a. S. A. Gerasimov (VGIK),  
3 Wilhelm Pieck Str., Moscow, 129226, Russia.

ORCID: 0009-0009-8688-3177

any.dub@mail.ru

## ABSTRACT

The article focuses on the artistic interpretation of medieval armor in the cinema of the 1930s – 1950s. It studies the key trends in costume design for period and adventure films, as well as the influence of cultural and historical context on visual imagery. Special attention is paid to the technique of visual stylization and its impact on the images of main characters. The article explores the role of visual stylization of armor in the perception of the medieval era by the audience.

## keywords

film art, cinematic image, costume, historical costume, medieval armor, visual stylization, images of the past

## for citation

Kryuchkova A.S. Representation of Medieval Armor in Cinema of the 1930s–1950s: Stylization as a Method of Reinterpreting Historical Material. *Vestnik VGIK*, vol. 18, no. 1, 2026, pp. 57–68. (In Russ.)

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2026-67-1-57-68>

---

<sup>1</sup> **Anna S. Kryuchkova**

post-graduate student, Russian State University of Cinematography n. a. S.A. Gerasimov (VGIK). AuthorID: 1239850

Популярность исторических и приключенческих фильмов с момента зарождения кинематографа способствовала тому, что образы героев в доспехах стали неотъемлемой частью экранного искусства. Кинематограф активно обращался к сюжетам и эстетике Средневековья, создавая экранизации средневекового эпоса, авторские фильмы и исторические картины, действие которых разворачивается в эту эпоху. В последние годы средневековая эпоха также остается популярной художественной и исторической основой для концепции множества компьютерных игр, что подчеркивает ее привлекательность для современной аудитории. Центральное место в этих произведениях занимает образ средневекового воина, а доспех становится одним из ключевых элементов, символизирующих эпоху. На ранних этапах развития кино, в начале XX века, обращаясь к средневековым образам, создатели кинопроизведений преимущественно опирались на романтические идеалы, акцентируя внимание на визуальной привлекательности и добродетелях рыцарства. В первую очередь это находило отражение в экранизациях литературных произведений, где воссоздавались подвиги таких популярных героев, как Робин Гуд и Король Артур. Эти образы, укорененные в средневековой литературе и позднейших рыцарских романах, стали символами благородства, чести и борьбы за справедливость, что способствовало их популярности в кинематографе. Формирование рыцарства как социального института и идеологического феномена, исторически восходящее к раннему Средневековью, сыграло важную роль в возникновении романтических представлений о возвышенных идеалах рыцарей. Изначально рыцарями

называли тяжеловооруженных всадников, профессиональных воинов, но со временем этот образ трансформировался в идеал благородства, чести, служения высшим идеалам и знатного происхождения, что было отражено в средневековой литературе [4]. Поздние рыцарские романы еще больше укрепили популярность этого образа среди широкой аудитории, поддерживая интерес общества к Средневековью, достаточно вспомнить такие книги, как «Белый отряд» Артура Конан Дойла, «Айвенго» и «Квентин Дорвард» Вальтера Скотта. Литературные произведения XIX века часто становились основой для сюжетов кинематографа, особенно в начале XX века. Костюм воина в доспехах в кино становился инструментом в реализации замысла режиссера и одновременно способствовал формированию представлений о Средних веках у массовой аудитории.

## ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ

1930-е годы стали периодом расцвета американской киноиндустрии, известного как золотой век Голливуда. В этот период произошел переход к звуковому кино, что привело к радикальным изменениям в кинопроизводстве, что отразилось и на художественных решениях. Художники по костюмам были вынуждены учитывать новые технические требования, искать новые материалы для создания костюмов и методы работы. Одной из ключевых особенностей эпохи стало введение «Производственного кодекса» (Кодекса Хейса) в 1934 году, что оказало значительное влияние на развитие жанровых форм, в частности вестерна, мюзикла и исторического кино. Благодаря совершенствованию технологий цветной съемки, появле-

нию системы «Техниколор» создавались яркие зрелищные кинопроизведения, такие как «Робин Гуд» (1938). Приключенческое кино также активно развивалось, сочетая новые технологические возможности, романтические сюжеты и сказочные образы. Костюмы в фильмах этого периода соответствовали не только повествованию, но и создавали особую эстетическую атмосферу для зрителей. Кинематограф Голливуда использовал их для создания привлекательных, запоминающихся образов. В 1950-е годы цветная съемка продолжала совершенствоваться, а исторические и приключенческие фильмы становились все более масштабными. Благодаря зрелищным постановкам и звездному актерскому составу фильмы Голливуда привлекали в кинотеатры все больше зрителей. Художники по костюмам, такие как Уолтер Планкетт и Эдит Хэд, работали в тесном сотрудничестве с режиссерами и операторами [10], что позволяло им создавать костюмы с учетом освещения и особенностей используемой пленки, модных тенденций, кроя.

С момента появления художественного кино создатели фильмов стремились к точной, достоверной передаче образов эпох прошлого. Однако кино об эпохах, по времени значительно отдаленных от периода создания фильма, часто представляло историческое прошлое «в общем». В разных исследованиях костюма в кино отмечают требования зрителей достоверных костюмов, но именно от тех фильмов, которые сняты на исторические сюжеты наиболее знакомых и подробно изученных широкой публикой эпох [11]. Значимыми становятся приемы стилизации и художественного обобщения при работе с историческим материалом, что подразумевает изменение историче-

ских силуэтов, подбор «современных» материалов и тканей.

## ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ДОСПЕХА В КИНО

Одним из ключевых факторов, сформировавшихся к 1930-м годам в Голливуде, определявших задачи художников по костюмам, была необходимость поддержания имиджа кинозвезд. Созданные костюмы для героев фильмов заимствовались модной индустрией, превращая дизайн костюмов в инструмент рекламы [1]. В связи с этим главной функцией исторического костюма в голливудском кино было создание визуально привлекательного и запоминающегося образа, а аутентичность не являлась приоритетной задачей. В 1950-е годы известные дизайнеры активно сотрудничали с кинематографистами, разрабатывая образы для популярных актеров, которые становились эталоном стиля. Важным этапом в развитии профессии стало создание в 1953 году Гильдии художников по костюмам (Costume Designers Guild, CDG) [7], что произошло после распада крупных голливудских студий. Это событие способствовало укреплению статуса художников по костюмам как самостоятельных и значимых участников кинопроизводства.

Фильм «Крестовые походы» Сесила Б. Де Милля был снят в 1935 году. Сценарий фильма, написанный в сотрудничестве с несколькими сценаристами, базируется на легендах о Ричарде Львиное Сердце и его участии в Третьем крестовом походе. Де Милль придавал огромное значение созданию достоверной исторической



**Рис. 1.** Костюмы крестоносцев. Иллюстрация из «Библии Мациевского» 1244–1254 годы

атмосферы, он стремился к тому, чтобы костюмы не только соответствовали эпохе, но и служили инструментом для раскрытия характеров героев, их внутренних качеств. Костюмы крестоносцев можно увидеть в различных изобразительных источниках, например в «Библии Мациевского»<sup>1</sup>. В XI–XII столетиях их военный костюм включал кольчужные рубаху, штаны-чулки, капюшон и рукавицы (илл. 1).

Воины носили шлем, который мог иметь полукруглую или цилиндрическую форму и дополнительную деталь — «наносник» или использоваться без него. Британский ученый Клод Блэр [2] пишет, что до XII века кольчуга надевалась поверх гражданской одежды, такой как рубаха и котт<sup>2</sup>, а к середине XII века стега-

ные куртки<sup>3</sup> начали широко использовать в качестве защитного слоя. В фильме был использован метод стилизации, так как традиционные кольчуги заменяются блестящими тканями, а доспехи имеют дополнительную декоративную обработку, включающую фигурные элементы. Костюмы Ричарда выполнены из фактурных тканей, украшены меховыми отделками и металлическими вставками. В первых сценах он носит короткий котт с широким поясом, который позволяет подчеркнуть внутреннюю строгость, дисциплинированность героя. Вместе с тем Ричард свободно общается с подданными, его костюм легкий, подвижный, в нем король может фехтовать, вести переговоры. Другой его костюм, в котором он едет на коне, состоит из более длинного котта и надетой сверху накидки с разрезами по бокам. Накидка выполнена из блестящей ткани, издавала походящей на кольчугу. За счет жесткой подкладки визуально накидка расширяет плечи актера, придавая его силуэту мужественности. В результате в динамичных сценах сражений, где монтаж отличается высокой скоростью, зритель не успевает детально рассмотреть очертания воинов, но обращает внимание на яркие визуальные акценты.

Такие элементы, как фигурные украшения шлемов, декоративные пластины на доспехах коней, блестящие темные плащи, а также выпуклые драгоценные камни и украшения, создают эффект визуальной насыщенности, что усиливает

1 «Библия Мациевского» — иллюминированная рукопись, созданная по заказу Людовика IX Святого, середина XIII века (ок. 1244–1254). The Morgan Bible / The Pierpont Morgan Library, New York, Ms M. 638.

2 Котт — это верхняя одежда у мужчин до колена, которая могла быть как с длинными рукавами, так и без них. В раннем Средневековье котт с длинными рукавами подпоясывался на талии, а к XIV веку его форма сохранилась, но стала более узкой и облегающей, подчеркивая фигуру.

3 Клод Блэр выделяет два основных типа защитной одежды: гамбезон и акетон. Гамбезон представляет собой стеганую куртку, надеваемую поверх акетона или кольчуги, тогда как акетон — это куртка, используемая как под доспехами, так и самостоятельно в качестве защиты.



Рис. 2. Кадр из фильма «Крестовые походы»

эмоциональное восприятие сцены. Таким образом, костюмы в фильме Де Милля выполняют не только эстетическую, но и нарративную функцию, подчеркивая драматизм и масштаб происходящего.

Одним из наиболее значимых образов Средневековья, получивших широкое распространение в массовой культуре, является Робин Гуд — герой многочисленных баллад и легенд, олицетворяющий идеалы справедливости, свободы и борьбы за права угнетенных. «Приключения Робин Гуда» (1938) — один из ярких примеров классического приключенческого кино Голливуда. Фильм был создан студией Warner Bros. под руководством режиссеров Майкла Кёртиза и Уильяма Кигли. Костюм Робин Гуда, созданный для этой картины, сохраняет сходство с образом, представленным в одноименном фильме 1922 года, однако использование цветной пленки позволило художникам и режиссеру переосмыслить костюм персонажа. Герой облачен

в рубаху с коротким рукавом, короткий котт, украшенный фестонами, соединенные штаны-чулки, кожаный ремень, плащ и наручи из кожи, которые носили лучники<sup>4</sup>. Такой костюм является художественной интерпретацией [6] исторического материала по эпохе, но позволяет передать характер героя, его открытость и свободу, делая его более привлекательным для зрителей. В XII веке нижняя рубаха-шенс еще не использовалась в качестве нижнего белья, а к XIII веку стала его прообразом [5]. Верхняя одежда в этот период приобрела большее разнообразие: безрукавные накидки надевались поверх одежд с рукавами или рубах, а форма котт с длинными рукавами и поясом на бедрах была популярной до начала XIV века [3]. Зеленый цвет костю-

4 Полный костюм английских лучников описан в издании: Английские лучники (1330–1515) // Артемовский военно-исторический клуб «Ветеран». Новый солдат: военно-исторический альманах. Артемовск: Серии б/и, буква Н, 2002. 40 с.



Рис. 3. Кадр из фильма «Король Ричард и крестоносцы» (1954)

ма Робин Гуда в фильме символизирует связь главного героя с природой, лесом, простым народом. Как отмечала Натали Кальмус в своем эссе о теории цвета [12], зеленый на экране ассоциировался с природой, свежестью, свободой. Такой визуальный образ не только выделяет героя среди других персонажей, но и усиливает его героический и романтизированный облик, соответствующий представлениям зрителей о легендарном разбойнике.

В другом историческом фильме 1954 года режиссера Дэвида Батлера «Король Ричард и крестоносцы», который рассказывает об участии в крестовых походах короля Ричарда I, известного как Львиное Сердце, костюм главного героя, Кеннета, выделен с помощью цветового решения. Медная кольчуга, однотонное коричневое сюрко<sup>5</sup> и плащ создают контраст с яркими, украшенными геральдическими символами костюмами второстепен-

ных персонажей, что помогает зрителю легко идентифицировать главного героя.

Этот подход был популярен в период золотого века Голливуда, костюмы использовались для визуального выделения главных персонажей, подчеркивая их значимость и уникальность. В то же время в 1950-е годы в исторических фильмах возрастает внимание к деталям костюмов, которые становятся частью единой художественной концепции. Доспехи выполняют не только функцию воссоздания исторической среды, но и служат визуальным маркером, характеризующим персонажа.

## РЕАЛИЗМ В ИСТОРИЧЕСКИХ ВОЕННЫХ КОСТЮМАХ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ НА ЭКРАНЕ

Костюмы в кино выполняют множество функций, играя ключевую роль в создании визуального и эмоционального воздействия. Они передают символы и метафоры, используя цвета, текстуры и декоративные элементы для отражения эмоционального состояния или вну-

5 Сюрко — верхняя одежда XII–XIV веков, изначально представлявшая собой просторный нарамник до колен с разрезами спереди и сзади. В XIII веке существовало несколько вариантов кроя сюрко: с длинными, и средней длины рукавами, с откидными рукавами или без рукавов.



Рис. 4. Кадр из фильма «Жанна д’Арк» (1948)

тренного мира героя. В исторических и приключенческих фильмах костюмы помогают с помощью изобразительных средств определить временные рамки, создавая атмосферу, что особенно важно для массовой культуры. В процессе работы над костюмами художники в начале XX века часто обобщали изменения в форме средневекового доспеха, прослеживаемые с XII по XV век, что приводило к смешению элементов разных периодов Средневековья в рамках одного фильма. Например, в картинах, действие которых происходит на фоне определенных исторических событий Средневековья, как, например, в фильмах о походе короля Ричарда I, могут одновременно присутствовать формы доспехов XII–XIII веков и латные комплексы XV века. Такой подход позволяет визуально разделить персонажей по их роду деятельности и социальному статусу, делая их более узнаваемыми для зрителя. Однако подобная стилизация не всегда способ-



Рис. 5. Костюмы рыцарей XIV века

ствует глубокому пониманию культурного и исторического контекста эпохи, так как акцент делается на визуальной выразительности, а не на исторической точности.

Реалистичность в художественных образах в этот период гораздо чаще ис-

пользуется как метод создания костюмов второстепенных героев и окружения. В фильме «Жанна д'Арк» (реж. В. Флеминг, 1948), созданном студией Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), костюм главной героини выполнен в светлых тонах, что визуально выделяет ее на фоне других персонажей. Доспех Жанны лишен излишних украшений, что символизирует ее чистоту, святость и преданность идеалам. В ключевых сценах она носит накидку с гербовой символикой дофина Франции, что подчеркивает ее роль как национальной героини и духовного лидера. Этот художественный прием позволяет зрителю визуально определить героиню как центральную фигуру, чьи действия и убеждения имеют решающее значение для сюжета. Главную роль в картине исполнила Ингрид Бергман. Чтобы воссоздать атмосферу средневековой Франции и передать дух эпохи, создатели фильма привлекали исторических консультантов, а художественный отдел тщательно изучил археологические и документальные источники. Особое внимание уделялось постановке массовых сцен, батальных эпизодов, костюмы рыцарей, с которыми встречается Жанна, выполнены в соответствии с изобразительными материалами XIII–XIV веков.

Исследователи кинематографа отмечают, что центральная идея фильма играет ключевую роль в работе художников по костюмам, задавая рамки для их творчества и определяя границы художественной интерпретации. Время и место действия фильма становятся основой для создания костюмов, которые должны соответствовать логике повествования, учитывая такие факторы, как климатические условия, мода эпохи, социальный статус персонажа, его характер и исто-

рический контекст. Однако, если костюм выходит за рамки этих параметров, он может стать ярким визуальным акцентом, усиливающим композицию кадра или сцены. Особенно ярко это проявляется в фильмах, где доспехи рыцарей используются для визуального противопоставления главного героя и представителей другого мира. Например, прием используется в фильмах «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (1949) и «Король» (2019)<sup>6</sup>, где полный латный доспех становится символом неуместности и архаичности. В фильме кинокомпании Paramount Pictures «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (1949), несмотря на действие, разворачивающееся в VI веке, используются доспехи XV века, полностью закрывающие тело рыцарей металлическими пластинами. Этот художественный выбор подчеркивает контраст между технологическим прогрессом, олицетворяемым главным героем, и средневековым миром, представленным рыцарями. В романе Марка Твена, послужившем основой для фильма, акцент делается на противопоставлении медлительных рыцарей в тяжелых доспехах и образованности главного героя, создавая контраст между консерватизмом и прогрессом [9]. В фильме Тая Гарнетта эта сцена воспроизводится с сохранением выразительности литературного оригинала: рыцарь облачен в полный латный доспех, а его конь — в элементы барда (конного доспеха), что визуально усиливает контраст между тяжеловооруженным рыцарем и легким, подвижным главным героем.

Органичность костюма в фильме на исторический сюжет определяет-

6 «Король» (The King, реж. Дэвид Мишо, 2019).

ся не только его соответствием историческим материалам, но и стилистической картиной. Художественные приемы, в том числе и стилизация, позволяют создать яркие образы, которые, несмотря на отклонения от исторической точности, усиливают эмоциональное воздействие фильма. Использование форменной одежды с регламентированным силуэтом и цветовой палитрой задает параметры, к которым художник адаптирует концепцию других костюмов. Даже при создании интерпретации образа, например воина, режиссер вынужден сохранить узнаваемые элементы униформы для идентификации образа. При этом создание форменного костюма в кино не сводится к исторической реконструкции: через детали художник может передать характер персонажа. Визуальный нарратив кинокартины формируется на основе баланса между творческой свободой и практическими ограничениями.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На примере таких фильмов, как «Крестовые походы» (1935), «Приключения Робин Гуда» (1938), «Жанна д'Арк» (1948), «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (1949), «Рыцари круглого стола» (1953)<sup>7</sup>, «Король Ричард и крестоносцы» (1954) и «Квентин Дорвард» (1955)<sup>8</sup>, можно проследить основные методы работы специалистов с историческим материалом. Художники по костюмам стремятся подчинить исторические элементы художественной идее фильма. Костюмы второстепенных персонажей, как правило,

создаются в соответствии с общими представлениями о выбранной эпохе на основе доступных изобразительных источников, тогда как костюмы главных героев выделяются за счет использования различных художественных приемов.

В фильмах 1900–1920-х годов костюмы рыцарей зачастую служили скорее условной отсылкой к эпохе, отражая общие представления о средневековой одежде и доспехах, без стремления к исторической точности. К 1930–1950-м годам подходы к созданию костюмов становятся более сложными и разнообразными, что связано не только с эволюцией художественных взглядов режиссеров и художников по костюмам, но и с развитием кинопроизводства, включая новые технологии и материалы. В период 1930–1950-х годов художественная стилизация исторических военных костюмов Средневековья в кино наиболее часто применялась при работе с образами главных героев, что было обусловлено сформировавшейся культурой сохранения образов звезд Голливуда, а также созданием общей ассоциации костюмов героев с эпохой Средневековья. Однако современный зритель, обладающий более широким доступом к информации, предъявляет значительно более высокие требования к точности и достоверности костюмов на экране. При этом представления об исторических эпохах у аудитории во многом формируются под влиянием уже вышедших и ставших популярными фильмов. С одной стороны, явные несоответствия между изображениями и реальной исторической действительностью могут вызывать разочарование, а с другой стороны, образы эпохи из популярных кинолент, знакомые зрителям, являются привычными и узнаваемыми. Таким образом, тщатель-

7 «Рыцари круглого стола» (Knights of the Round Table, реж. Ричард Торп, 1953).

8 «Квентин Дорвард» (The Adventures of Quentin Durward, реж. Ричард Торп, 1955).

ное внимание художников по костюмам к деталям в изображении исторических эпох становится одним из ключевых факторов успеха современного исторического кино и медиаконтента. Изучение подходов к стилизации и интерпретации исторического материала способствует более глубокому пониманию и точному

воспроизведению исторических реалий на экране. Это, в свою очередь, не только повышает качество и убедительность фильмов, но и формирует у зрителей более реалистичное представление о прошлом, что особенно важно в условиях растущего интереса к исторической тематике в массовой культуре.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Бакина Т.В. Из «тридцатых» в «десятые»: функции костюмов в классических голливудских фильмах о недавнем прошлом // *Артикульт*. 2020. № 38. С. 87–96.
2. Блэр К. Рыцарские доспехи Европы: универсальный обзор музейных коллекций / пер. с англ. Е.В. Ламановой. М.: Центрполиграф, 2008. 252 с.
3. Брун В., Тильке М. Всеобщая история костюма: от древности до Нового времени / пер. с нем. Г. Светличной. М.: Эксмо, 2005. 462 с.
4. Кин М. Рыцарство / пер. с англ. И. А. Тогоевой. М.: Научный мир, 2000. 516 с.
5. Мерцалова М. Н. Костюм разных времен и народов: в 4 т. М. Н. Мерцалова. М.: Академия моды, 1993. Т. 1. 1993. 542 с.
6. Никитина И.П. Методологические аспекты киноведческих исследований // *Вестник ВГИК*. 2024. № 4. С. 82–100.
7. Официальный веб-сайт гильдии художников по костюмам, основанной в 1953 году в США. URL: <https://www.costumedesignersguild.com> (дата обращения: 24.01.2025).
8. Садуль Ж. Всеобщая история кино / пер. с французского. общ. ред. и вступ. ст. проф. С.И. Юткевича. М.: Искусство, 1958–. Т. 4, 2: Голливуд. Конец немого кино, 1919–1929. 1982. 557 с.
9. Твен М. Янки из Коннектикута при дворе короля Артура / пер. с англ. Н.М. Федорова. Белгород; Харьков: Клуб семейного досуга, 2012. 413 с.
10. Berliner Todd. *Hollywood Aesthetic: Pleasure in American Cinema*. L.: Oxford University Press, 2017. 314 p.
11. Nadoolman Landis D. *Settings the Scene: A Short History of Hollywood Costume Design, 1912–2012* // *Hollywood Costume* / Ed. D. Nadoolman Landis. London: V&A Publishing, 2012. Pp. 12–45.
12. Kalmus N. *Color Consciousness* // *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*. 1935. Vol. 25. pp. 135–147.

## REFERENCES

1. Bakina, T.V. “Iz ‘tridsatykh’ v ‘desiatye’: funktsii kostiumov v klassicheskikh golliivudskikh fil’makh o nedavnem proshlom” [“From the 1930s to the 2010s: Functions of Costumes in Classical Hollywood Films About the Recent Past”]. *Artikul’ t*, no. 38, 2020, pp. 87–96. (In Russ.)
2. Blair, K. *Rytsarskie dospekhi Evropy: universal’nyi obzor muzeinykh kolleksii* [European Armour: A Universal Review of Museum Collections]. Moscow, Tsentrpoligraf Publ., 2008. 252 p. (In Russ.)
3. Brun, V., Tilke, M. *Vseobshchaia istoriia kostiuma: ot drevnosti do Novogo vremeni* [The History of Costume: From Antiquity to Modern Times]. Moscow, Eksmo Publ., 2005. 462 p. (In Russ.)
4. Keen, M. *Rytsarstvo* [Chivalry]. Moscow, Nauchnyi Mir Publ., 2000. 516 p. (In Russ.)

5. Mertsalova, M.N. *Kostium raznykh vremen i narodov: V 4 t. [Costume of Different Times and Peoples: In 4 vols.]*, vol. 1. Moscow, Akademiia Mody Publ., 1993. 542 p. (In Russ.)
6. Nikitina, I.P. “Metodologicheskie aspekty kinovedcheskikh issledovaniy.” [“Methodological Aspects of Film Studies Research”]. *Vestnik VGIK*, no. 4, 2024, pp. 82–100. (In Russ.)
7. Official Website of the Costume Designers Guild, Founded in 1953 in the USA. Electronic Resource. Available at: <https://www.costumedesignersguild.com> (Accessed 24 January 2025).
8. Sadoul, G. *Vseobshchaia istoriia kino: perevod s frantsuzskogo [General History of Cinema: Translation from French]*. Vol. 4, pt. 2: *Gollivud. Konets nemogo kino, 1919–1929 [Hollywood: The End of Silent Cinema, 1919–1929]*. Moscow, Iskusstvo Publ., 1982. 557 p. (In Russ.)
9. Twain, M. *Ianki iz Konektikuta pri dvore korolia Artura [A Connecticut Yankee in King Arthur’s Court]*. Belgorod; Kharkov, Klub Semeinogo Dosuga Publ., 2012. 413 p. (In Russ.)
10. Berliner, Todd. *Hollywood Aesthetic: Pleasure in American Cinema*. London, Oxford University Press Publ., 2017. 314 p.
11. Nadoolman Landis, D. “Settings the Scene: A Short History of Hollywood Costume Design, 1912–2012.” *Hollywood Costume*, edited by D. Nadoolman Landis, V&A Publishing, 2012, pp. 12–45.
12. Kalmus, N. “Color Consciousness”. *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*, vol. 25, Aug. 1935, pp. 135–147.

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **06.03.2025**  
Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **13.05.2025**  
Принята к публикации / Accepted for publication **20.05.2025**