

# KTO TYCH AKTORÓW UBIERAŁ?

**Wystawa kostiumów z kultowych polskich filmów i seriali. Stroje z kolekcji CeTA.**

Koordynator wystawy: Martyna Wycisk



# **KTO TYCH AKTORÓW UBIERAŁ?**

**Wystawa kostiumów z kultowych polskich  
filmów i seriali. Stroje z kolekcji CeTA.**

Koordynator wystawy: Martyna Wycisk



**Budynek Centrum Technologii Audiowizualnej we Wrocławiu.**

Źródło: [www.wroclaw.pl](http://www.wroclaw.pl)

Centrum Technologii Audiowizualnych CeTA we Wrocławiu – jako spadkobierca wrocławskiej Wytwórni Filmów Fabularnych – instytucji o niebagatelnym znaczeniu dla historii polskiej kinematografii – dysponuje bogatą kolekcją przepięknych, zabytkowych kostiumów (ok. 16 tys. elementów garderoby z niemal 500 filmów i seriali). Stroje, integralnie związane z filmami i odgrywające znaczącą rolę w budowaniu postaci, stanowią istotny element edukacji filmowej. Przede wszystkim są jednak świadectwem świetności rodzimego powojennego kina.

Wszystko to skłoniło nas to do rozpoczęcia w 2013 roku procesu renowacji. Dzięki wielomiesięcznej pracy zespołu scenografek, kostiumografek, charakterizaterek i garderobianych, związanych z byłą Wytwornią, a także dzięki wsparciu środowiska filmowego, udało nam się przywrócić dawny blask najpiękniejszym kostiumom z przeróżnych polskich filmów i seriali, m.in. *Rękopisu znalezionego w Saragossie*, *Lalki*, *Na srebrnym globie*, *Samych swoich* czy *Czterech pancernych i psa*.

Wybrane efekty tych prac prezentowane są na niniejszej wystawie, poprzez którą chcemy kultywować bogatą historię polskiego kina oraz przybliżyć ją zarówno kolejnym pokoleniom filmowców, jak i dzieciom i młodzieży. Kostiumy filmowe, o często zaskakująco dystynktywnej formie, wykonane z dbałością o każdy detal, nie bez kozery można określić mianem dzieł sztuki. Wyjątkowa ekspozycja w przestrzeni Muzeum Ziemi Kępińskiej im. T. P. Potworowskiego pozwala docenić kunszt projektantów m.in. Lidii i Jerzego Skarżyńskich, Wiesławy Chojkowskiej i Janiny Koźmińskiej, a także ich niekwestionowany wkład w sztukę filmową.

**dr Robert Banasiak**

**Dyrektor Centrum Technologii Audiowizualnych CeTA we Wrocławiu**

W magicznym świecie opowieści filmowej istnieje coś, co definiuje każdą pojawiającą się postać. „Druga skóra”, plakatowy wręcz skrót wiedzy o całym bagażu psychologicznym i emocjonalnym roli, dodatek ułatwiający aktorowi budowanie spójnej propozycji – kostium.

### **Czym zatem jest kostium filmowy?**

Jest swego rodzaju maską, za którą aktor skrywa własną twarz i osobowość, łatwiej przejmując cechy postaci narzucone przez didaskalia zawarte w scenariuszu. A jeśli brakuje didaskaliów? Wtedy narzędziem staje się nasza wyobraźnia, na własny użytek musimy zbudować portret psychologiczny, a czasem nawet drzewo genealogiczne naszego bohatera. Czy to naprawdę potrzebne? Jak najbardziej – przecież musimy poznać na wylot i zrozumieć każdy gest projektowanej postaci. Właśnie tak – postaci, a nie tylko kostiumu. Zdarza się, że – zwłaszcza w filmach wybiegających wizualnie w przyszłość – kreujemy bohatera, który traci swoje ludzkie cechy na rzecz hybrydy wymyślonej na etapie powstawania scenariusza. To wyzwanie, które każdemu kostiumografowi dodaje zawodowych skrzydeł. Inspiracje ze świata przyrody: roślin, zwierząt i minerałów, są skarbnicą, która stanowi niewyczerpane źródło form, faktur i barw.

### **Jaki powinien być kostium idealny?**

Powinien podkreślać i uwydatniać najważniejsze cechy granej postaci. Ma aktorowi pomagać, a nie przeszkadzać. Nie może sugerować się chwilową modą. Często bywa wizualną definicją grupy czy pokolenia, o których opowiada scenariusz.

### **Zawsze musi odpowiadać na najważniejsze pytanie – kim jest bohater filmu?**

Pierwsze działanie kostiumografa to rysunek, jeszcze nieprecyzyjny i nieostateczny, ale notujący ideę, którą kostium ma w sobie zawierać. Najpierw więc pojawia się forma – ale czy zawsze? To przecież etap poszukiwania inspiracji, która dla twórcy stanie się załącznikiem jego konkretyzującej się wizji tego, co chce zawrzeć w projektowanym kostiumie.

Źródła inspiracji to natomiast subiektywny dobór stymulujących wyobraźnię elementów, ulubionych motywów, wzorów, przefiltrowany przez indywidualną wrażliwość. Ważnym aspektem jest oczywiście osadzenie historyczne opowiadanej historii, dostarczające gęstej warstwy realiów, zamykające poszukiwania pomiędzy namacalnymi artefaktami a nieuchwytnymi imponderabiliami.

Co decyduje więc o ostatecznym pomysle? Właściwie wszystko, co zdołało kiedykolwiek zarejestrować oko kostiumografa, gdyż każda, odległa nawet, asocjacja zaowocować może ciekawą propozycją formy lub barwy.

Kim zatem jest kostiumograf? To proste – człowiekiem, który z nową pasją idzie od jednej zawodowej przygody do kolejnej, potem kolejnej..., nie mając czasu, aby się zestarzeć, więc jak wieczne dziecko stale bawi się tym, co daje mu świat wizualny – kształty i kolory, którymi stara się opowiedzieć własną baśń. W przeciwieństwie do scenarzysty-literata, myślącego literami i słowami, kostiumograf myśli obrazami, formami, a w marzeniach sennych odwiedza dziwne światy przyszłej scenografii.

Wróćmy jednak do naszej muzealnej rzeczywistości: wśród prezentowanych na wystawie eksponatów znajdujemy stroje inspirowane wprost historią swego czasu – wspaniałe przykłady takich projektów stanowią chociażby: kostium z *Lalki* (autorstwa Lidii i Jerzego Skarżyńskich), wojenne kostiumy z *Czterech pancernych i psa* oraz *Stawki większej niż życie*

(autorstwa Janiny Koźmińskiej i Ludwiny Mannowej) czy powojenne ubiory bohaterów trylogii Sylwestra Chęcińskiego (autorstwa całej grupy kostiumografów: Alicji Wasilewskiej, Wiesławy Chojkowskiej, Izy Ireny Rutowicz i Marka Mierzejewskiego). Dzięki takiemu doborowi filmowych ubiorów, możemy zobaczyć, jak starsi koledzy poradzi sobie z trudnymi realiami polskiej niebogatej historii najnowszej.

Patrząc uważnie na podobieństwa i różnice, widać przede wszystkim charakterystyczną „rękę” każdego twórcy. To właśnie owa „ręka” stanowi o wyjątkowości i indywidualności poszczególnego kostiumografa. Dzięki cechom charakterystycznym ich prac, możemy zorientować się, jakie kolory były w ich twórczości ulubionymi i dominującymi, jakie tkaniny preferowali, jaką linię sylwetki chcieli osiągnąć. Teraz, po latach od daty powstania filmu, wciąż możemy rozpoznać, kto jest autorem kostiumów. Każdy twórca rysuje w swój własny, niepowtarzalny sposób. Kostium jest więc jakby mimowolnym autografem swojego projektanta.

Zupełnie inne są kostiumy projektowane do filmów science-fiction. Niewiele takich pojawiło się w polskiej kinematografii, jednak jeden z nich miał szansę na światowy sukces. Zarówno nowatorstwo scenariusza, jak i niebywale kreatywna scenografia, podparta wspaniałym aktorstwem największych gwiazd polskiego ekranu, wydawały się być gwarancją zaistnienia na najbardziej znanych festiwalach filmowych... A jednak tak się nie stało. To, co miało być najmocniejszą stroną filmu – parabiblijny moralitet o wartościach i ich utracie – stało się zaczynem klęski.

Po filmie Andrzeja Żuławskiego *Na srebrnym globie* – bo o nim mowa – pozostało trochę materiału zdjęciowego, projekty dekoracji i kostiumy. Szalone, z pogranicza snu i jawy, czerpiące swoją ekspresję z mieszanki kultur azjatyckich, powstały w głowach dwojga wspaniałych kostiumografów – Magdy Tesławskiej i Krzysztofa Tyszkiewicza. Tak wspaniały

tandem artystów zdarza się rzadko. Sprawdził się już kiedyś w przypadku Lidii i Jerzego Skarżyńskich, a w latach 70-tych podobną jedność twórczego myślenia osiągnęli właśnie autorzy kostiumów do filmu *Na srebrnym globie*. Tesławska i Tyszkiewicz stymulowali swoje pomysły i wizje, szkicując i tworząc kostiumy, peruki, biżuterię i tatuaże. Zaprojektowali wszystko tak wiarygodnie, że nawet po wielu latach od momentu przerwania prac nad filmem konsekwencją wykonania i urodą zapierają dech w piersiach widza.



**Kostiumy z filmu *Na srebrnym globie* w kolekcji CeTA**



### **Czy kostium filmowy może być atrybutem buntu postaci filmowej, a czasem nawet i aktora?**

Tak zdarzyło się w tym właśnie filmie – reżyser pokazał zderzenie dwóch różnych rzeczywistości: uporządkowanego świata Ziemi (z ich standardowymi, unifikującymi kostiumami) z nieujarzmionym światem mieszkańców planety, na którą przybywają.

Dzięki temu podziałowi kostiumy głównych bohaterów informują nas o roli poszczególnych postaci – Ziemianie ze swoim militarnym wyglądem będą dążyć do podboju miejsca, które miało być kolebką nowej, wolnej od błędów cywilizacji. Etniczne, posthipisowskie kostiumy plemion księżycowych, budzą sympatię, choć przeczuwamy, że skazują ich z góry na klęskę. Taka historia, jak wiemy, przytrafiła się także samemu filmowi – przerwany w trakcie realizacji, został dokończony po latach w okaleczonej i niepełnej wersji. Można zadać sobie pytanie: czy był zbyt buntowniczy jak na lata, w których powstawał? Pewnie tak. Tym bardziej należy się cieszyć, że kostiumy ocalały po produkcji i poddane renowacji – znowu zaskakują swoim pięknem wynikającym z absolutnej wolności twórczej.

Kolejnym przykładem rangi kostiumu i dla aktora i dla reżysera – i w konsekwencji także dla widza – może być film *Popiół i diament* z rolą Maćka Chelmskiego graną przez Zbyszka Cybulskiego. Dzięki jego kreacji, ale także dzięki jego kostiumowi, film stał się głosem pokolenia młodych ludzi kontestujących powojenną polską rzeczywistość. Cybulski miał grać w innym kostiumie, przywołującym postać AK-owca poprzez zastosowanie elementów często powtarzających się w fotografiach dokumentalnych i w filmach fabularnych – jasny trencz, bryczesy i oficerki. Kostium nie przemawiał jednak do aktora, najlepiej czującego się w rzeczach, które na co dzień sam nosił. Zaproponował więc uwspółcześnienie wizerunku postaci przez taki właśnie ubiór: szare dżinsowe spodnie, kurtka amerykańskiego żołnierza i buty pionierki. Nawet okulary miały być inne, modne w latach 50-tych, kiedy kręcono

film. Andrzej Wajda dał się przekonać, że zmiana koncepcji to nie zubożenie postaci, a dodanie jej nowej, atrakcyjnej dla widza wartości. Pomysł – jak dziś wiemy – genialny, uczynił z Cybulskiego ikonę polskiego kina i spowodował, że film nie stał się tylko kolejnym rozliczeniem z zamkniętym okresem lat wojny, lecz przede wszystkim był manifestem niezgody na rzeczywistość jego widzów – rówieśników aktora.



**Kostium z filmu *Popiół i diament* z kolekcji CeTA**

Wszystkie te kostiumy, zgromadzone przez lata w jednym miejscu, czekały na chwilę, gdy będą mogły opowiedzieć swoją historię, ale też na ponowne wejście w krąg światła z filmowego reflektora.

Projekt renowacji najciekawszych z nich był wyzwaniem – sam wstępny dobór kolekcji składającej się z ponad 100 sylwetek, zmuszał do uważnego przejrzenia zasobów Magazynu Kostiumów CeTA. I wyboru najciekawszych z ciekawych.

To, co zobaczycie Państwo na wystawie, to tylko niewielki fragment zbioru kostiumów gromadzonych przez ponad 60 lat pracy dawnej Wytwórni Filmów Fabularnych we Wrocławiu, czyli dzisiejszego Centrum Technologii Audiowizualnych.

**Prezentowane kostiumy przypomną bohaterów filmowych, którzy z czasem odeszli w cień, przypomną świat dawnych aktorów i reżyserów, a przede wszystkim – świat dawnych mistrzów polskiej kostiumografii.**

**KOSTIUMY FILMOWE**



***Stawka większa niż życie,***  
reż. Janusz Morgenstern,  
Andrzej Konic  
(serial telewizyjny z lat 1965-1968)

**Hermann Brunner**  
(Emil Karewicz)

Oficer Sicherheitsdienst – kostium jest wzorowany na uniformie Gestapo, choć jego podobieństwo do munduru SS jest bardzo duże. W tym konkretnym przypadku zastosowano cięcie bryczesów charakterystyczne dla projektu Hugo Bossa dla obu formacji wojskowych. Mundur uszyto z wysokiej jakości wełny w kolorze głębokiej czerni.

Kostiumograf: Ludwina Mannowa

***Czterej pancerni i pies,***  
reż. Konrad Nałęczki  
(serial telewizyjny z lat 1966-1970)

**Grigorij Saakaszwili**  
(Włodzimierz Press)

Kostium to typowy dla czołgisty drelichowy kombinezon wraz z hełmofonem, służącym do porozumiewania się z dowódcą oraz z innymi członkami załogi czołgu. Miękkie wojskowe buty, charakterystyczne dla Wojska Polskiego.

Kostiumograf: Janina Koźmińska







**Czterej pancerni i pies,**  
reż. Konrad Nałęczki  
(serial telewizyjny z lat 1966-1970)

**Gustlik**  
(Franciszek Pieczka)

Kostium to również kombinezon czołgisty, ze skórzanym wojskowym pasem i czapką – rogatywką, używaną w Wojsku Polskim. Pod kombinezonem koszula wojskowa z wyłogami świadczącymi o przynależności do konkretnego pułku.

Kostiumograf: Janina Koźmińska

**Czterej pancerni i pies,**  
reż. Konrad Nałęczki  
(serial telewizyjny z lat 1966-1970)

**Honorata**  
(Barbara Krafftówna)

Kostium to strój ślubny młodej Ślązaczki – wełniana spódnica w małe różyczki, bluzka i fartuch haftowane haftem angielskim oraz serdaczek haftowany w kwiaty. Wysokie sznurowane skórzane trzewiki. Strój ten zakupiono w Istebnej od lokalnego koła gospodyń wiejskich, co było częstą praktyką w latach 70-tych, nie był więc projektowany specjalnie do serialu.

Kostiumograf: Janina Koźmińska





***Czterej pancerni i pies,***  
**reż. Konrad Nałęcki**  
**(serial telewizyjny z lat 1966-1970)**

**Janek Kos**  
(Janusz Gajos)

Mundur Wojska Polskiego – składający się z marynarki mundurowej i spodni bryczesów oraz wysokich usztywnionych oficerek i czapki-rogatywki.

Kostiumograf: Janina Koźmińska

***Czterej pancerni i pies,***  
**reż. Konrad Nałęcki**  
**(serial telewizyjny z lat 1966-1970)**

**Marusia**  
(Pola Raksa)

Kostium składa się z bluzy i spódnicy wojskowej radzieckiej oraz fartucha i chustki z czerwonym krzyżem – stroju frontowej sanitariuszki z czasów wojny.

Kostiumograf: Janina Koźmińska





***Sami swoi,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1967r.)**

**Mania Pawlakowa**  
(Maria Zbyszewska)

Kostium składa się z kilku elementów – sukienki z krepdeszynu, tkaniny popularnej w latach 30-tych i 40-tych, mającej sprawiać wrażenie odzieży z paczki z UNRA (United Nations Relief and Rehabilitation Administration – Administracja Narodów Zjednoczonych ds. Pomocy i Odbudowy, międzynarodowa organizacja utworzona w 1943, rozwiązana w 1947 roku, której zadaniem było niesienie pomocy ludności w krajach zniszczonych w czasie II wojny światowej. Zajmowała się głównie dostarczaniem leków, żywności, odzieży, a także inwentarza. Z jej pomocy korzystała również Polska). Reszta ubioru to już elementy typowe dla osoby pracującej w gospodarstwie rolnym – fartuch, wełniana, robiona na drutach kamizelka, chustka na głowę.

Kostiumograf: Alicja Wasilewska



***Sami swoi,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1967r.)**

**Kacper Pawlak, ojciec Kazimierza**  
(Wacław Kowalski)

Kostium do scen retrospektywnych, wspominających lata młodości na Kresach. Zaprojektowany i uszyty w całości z różnych tkanin lnianych, wizualnie dość mocno archaizujący, aby osadzić bohatera w czasie trudnym do określenia, w wyidealizowanej wspomnieniem przeszłości.

Kostiumograf: Alicja Wasilewska



***Sami swoi,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1967r.)**

**Anielcia Kargulowa**  
(Halina Buyno)

Kostium charakterystyczny dla repatriantów wiejskich z lat powojennych. Składa się z kilku różnych elementów, dobranych raczej ze względu na funkcję niż estetykę.

Kostiumograf: Alicja Wasilewska

***Sami swoi,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1967r.)**

**Władysław Kargul**  
(Władysław Hańcza)

Kostium chłopca – repatrianta, niezamożnego, a więc ubranego w rzeczy przerabiane i nicowane (przeszywanie zużytej sztuki odzieży na „lewą” stronę, na której materiał jest mniej zniszczony). Kurtka, którą nosi bohater, jest kombinacją kamizelki z tkaniny z doszytymi rękawami z dzianiny. Charakterystyczna jest koszula bez kołnierzyka – na małej stójce przypinano niegdyś elegancki kołnierzyk np. z celuloidu... Kapelusz pilśniowy, nakrycie głowy (kapelusz lub czapka) w latach powojennych konieczne dla mężczyzny, mający lata świetności już dawno za sobą. Typowe dla gospodarza w gospodarstwie rolnym powojenne wysokie buty z miękką cholewą (używane w I i II armii Wojska Polskiego, według wzoru radzieckiego).

Kostiumograf: Alicja Wasilewska







***Sami swoi,***  
reż. Sylwester Chęciński (1967r.)

**Babcia Pawlakowa**  
(Natalia Szymańska)

Kostium repatriantki z za Buga  
– chustka na głowie, założona na czoło  
jak u prawosławnej popadii. Ponadczasowy  
strój starszej, niezamożnej kobiety.  
Ciepła kamizelka uzupełniona wełnianą  
chustą zawiązaną na ramionach. Spódnica  
i zapaska z lnu, tworzące warstwy  
postarzające sylwetkę, co jest celowym  
zamysłem kostiumografa.

Kostiumograf: Alicja Wasilewska

***Sami swoi,***  
reż. Sylwester Chęciński (1967r.)

**Kazimierz Pawlak**  
(Wacław Kowalski)

Strój składa się ze zniszczonych elementów  
ubrania, niegdyś wyjściowego – spodnie  
z cienkiej wełny, kamizelka garniturowa  
z dewizką zegarka w kieszonce, zestawione  
z codzienną męską koszulą bez kołnierzyka,  
wysokimi wojskowymi butami  
oraz czapką maciejówką.

Kostiumograf: Alicja Wasilewska







**Lalka,**  
reż. Wojciech Jerzy Has (1968 r.)

**Izabela Łęcka**  
(Beata Tyszkiewicz)

Kostium składa się z dwóch części: rypsowej bluzki sięgającej bioder w kolorze malinowego różu, zdobionej pionowymi paskami jasnej pasmanterii oraz spódnicy z tej samej tkaniny, drapowanej z przodu, z małą tiurniurą z tyłu. Mankiety bluzki i falbana spódnicy z dopasowanej kolorystycznie tkaniny. Projekt wzorowany na modzie damskiej z połowy lat 70-tych XIX wieku. Według dziewiętnastowiecznych kanonów odzieżowych jasny kolor miał podkreślać młody wiek noszącej go kobiety.

Kostiumografowie: Lidia Skarżyńska i Jerzy Skarżyński

**Nie ma mocnych,**  
reż. Sylwester Chęciński (1974 r.)

**Ania Pawlakówna**  
(Anna Dymna)

Suknia ślubna z lat 70-tych XX wieku, uszyta z białej satyny. Wzorowana na modzie z okresu Dyktoriaatu. Długość mini była modna w tych latach, a krótkie sukienki noszono również na śluby kościelne. Szycie tej sukni jest w filmie punktem wyjścia do komediowej sceny z zazdrosnym narzeczonym.

Kostiumografowie: Marek Mierzejewski, Iza Rutowicz





***Nie ma mocnych,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1974 r.)**

**Zenek**  
(Andrzej Wasilewicz)

Garnitur typowy dla mody lat 70-tych – lekko rozszerzane spodnie dzwony, marynarka dwurzędowa z szerokimi klapami. Koszula w drobny wzorek z równie typowym wydłużonym kołnierzykiem.

Kostiumografowie: Marek Mierzejewski,  
Iza Rutowicz

***Nie ma mocnych,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1974 r.)**

**Ania Pawlakówna**  
(Anna Dymna)

Kostium stanowiący marzenie każdej młodej dziewczyny z PRL-u! Jeansy dzwony oraz sweterek z cienkiej syntetycznej dzianiny – a wszystko dostępne jedynie za dolary (lub istniejące wtedy tzw. bony towarowe) w Peweksie. Strój sugeruje zamożność polskiego rolnika, w przeciwieństwie do skromnego stroju miejskiego narzeczonego Ani – Zenka.

Kostiumografowie: Marek Mierzejewski,  
Iza Rutowicz





***Nie ma mocnych,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1974 r.)**

**Kazimierz Pawlak**  
(Wacław Kowalski)

Kostium użyty w scenie ślubu Ani i Zenka – trzyczęściowy garnitur wraz z kapeluszem, który jest obowiązkowym dopełnieniem zamiast noszonej na co dzień przez bohatera maciejówki.

Kostiumografowie: Marek Mierzejewski,  
Iza Rutowicz

***Nie ma mocnych,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1974 r.)**

**Władysław Kargul**  
(Władysław Hańcza)

Kostium ze sceny ślubnej, elegancki, choć nieco niemodny, trzyczęściowy garnitur z kapeluszem. Sugeruje pewien rodzaj konserwatywnych poglądów reprezentowanych przez Kargula.

Kostiumografowie: Marek Mierzejewski,  
Iza Rutowicz





***Kochaj albo rzuć,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1977r.)**

**September Jr.**  
(Bogdan Koca)

Kostium młodego zamerykanizowanego Polaka, mający w założeniu lekko karykaturalnie przedstawiać rodzime wyobrażenie o niegustownym amerykańskim sposobie ubierania się w latach 70-tych, stąd marynarka z wzorem z przeskalowanej kraty, szerokie klapy i zbyt szeroki krawat. Mężczyzna ubrany w ten kostium ma od razu sprawiać wrażenie obcokrajowca.

Kostiumograf: Wiesława Chojkowska

***Kochaj albo rzuć,***  
**reż. Sylwester Chęciński (1977r.)**

**Shirley Gladys Wright, córka Johna**  
(Duchyll Martin Smith)

Kostium to prosta sukienka z podkoszulkowej bawełny z naklejoną ozdobną aplikacją. Mimo niewyszukanego kroju, dla widza w Polsce lat 70-tych taki strój był trudnym do zrealizowania marzeniem, a kobieta tak ubrana kojarzyła się z innym, lepszym światem Zachodu...

Kostiumograf: Wiesława Chojkowska



## KOSTIUMOGRAFOWIE

notki biograficzne

### ALICJA WASILEWSKA

Urodzona 24 sierpnia 1938 roku w Brodach. Ukończyła malarstwo we Wrocławskiej Wyższej Szkole Sztuk Plastycznych. Filmografia: *Deszczowy żołnierz, Sceny nocne, Światło odbite, Inna wyspa, Mewy (fragmenty życiorysu), Na całość, Tango z kaszlem, Dom Sary, Och Karol, Problemat Profesora Czelawy, Powinowactwo, Trzy młyny, Trzy stopy nad ziemią, Szkatułka z Hongkongu, Wielki Szu, Wyjście awaryjne, Dreszcze, Rdza, Wolny strzelec, Bo oszalałem dla niej, Ukryty w słońcu, Kung-fu, Wściekły, Azyl, Test pilota Pirxa, Zakręt, Zanim nadejdzie dzień, Znaki szczególne, Zofia, Grzech Antoniego Grudy, Godzina za godziną, To ja zabiłem, Godzina szczytu, Przyjęcie na dziesięć osób plus trzy, Sekret, Opętanie, Przeprowadzka, Rewizja osobista, Siedem czerwonych róż, czyli Benek Kwiciarz o sobie i o innych, Szerokiej drogi, kochanie, Prom, Co jest w człowieku w środku, Sąsiedzi, Ostatni po Bogu, **Sami swoi**.*

### IZA IRENA RUTOWICZ

Kostiumograf i projektant odzieży. Jej dorobek stanowią filmy: *Zapach psiej sierści, Najważniejszy dzień życia, Katastrofa, Karuzela, **Nie ma mocnych**, Droga*.

### JANINA KOŹMIŃSKA

Autorka kostiumów do następujących filmów: *Morderca zostawia ślad, Giuseppe w Warszawie, Jak być kochanką, Dwaj panowie „N”, Nafta, Baza ludzi umarłych, Ósmy dzień tygodnia, **Czterej Pancerni i pies** – odcinki: 1. Załoga, 2. Radość i gorycz, 3. Gdzie my – tam granica, 4. Psi pazur, 5. „Rudy”, miód i krzyże, 6. Most, 7. Rozstajne drogi, 8. Brzeg Morza*.



## JERZY SKARŻYŃSKI

Scenograf i kostiumograf. Urodzony 16 grudnia 1924 roku w Krakowie. Zmarł 7 stycznia 2004 roku tamże. Podczas okupacji niemieckiej uczył się w latach 1941–1943 w krakowskiej Szkole Rzemiosła Artystycznego, plastycznej szkole zawodowej opartej nieoficjalnie na ograniczonym programie ASP, zamkniętej na początku roku 1943. Po wojnie podjął studia w krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych oraz na Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej. Obie uczelnie ukończył w 1948 roku. Malarz, pedagog, wybitny scenograf teatralny i filmowy. Autor kostiumów do wielu filmów fabularnych: *Gwiazda*, *Czajka*, *Sanatorium pod klepsydrą*, **Lalka**, *Szyfry*, *Rękopis znaleziony w Saragossie*, *Zacne grzechy*, *Historia żółtej cizemki*, *Złoto*, *Rozstanie*, *Wspólny pokój*.

## LIDIA MINTICZ-SKARŻYŃSKA

Scenografka, kostiumografka. Urodzona 14 stycznia 1920 roku w Zabierzowie koło Krakowa. Zmarła 20 lipca 1994 roku w Krakowie. Malarka, wykładowca ASP w Krakowie. Absolwentka krakowskiej ASP (studiowała w latach 1938–1948 z przerwą w latach 1943–1944). Równocześnie studiowała architekturę w Politechnice Krakowskiej i uczęszczała na zajęcia Instytutu Filmowego w Krakowie (do roku 1948). Kostiumy filmowe Jej autorstwa: *Gwiazda*, *Czajka*, *Sanatorium pod klepsydrą*, *Ostatni liść*, **Lalka**, *Szyfry*, *Rękopis znaleziony w Saragossie*, *Zacne grzechy*, *Historia żółtej cizemki*.

## LUDWINA (także LIDWINA) MANNOWA

Urodziła się 16 lutego 1921 roku we Lwowie. Zmarła 12 maja 2009 roku w Łodzi. Autorka kostiumów do wielu filmów fabularnych: *Ile jest życia*, *Gruby*, *Skarb trzech łotrów*, *5 i 1/2 bladego Józka*, *Pułapka*, *Raj na ziemi*, *Zapalniczka*, *Ortalionowy dziadek*, *Otello z M-2*, **Stawka większa niż życie**, *Późne popołudnie*, *Życie raz jeszcze*, *Czas przeszły*.

## MAREK MIERZEJEWSKI

Urodzony 11 maja 1942 roku w Warszawie. Absolwent Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych we Wrocławiu. Kostiumograf, scenograf i dekorator wnętrz. Jego dorobek kostiumograficzny stanowią następujące filmy: *Klejnot wolnego sumienia*, *Zerwane cumy*, *Nauka latania*, *Roman i Magda*, *Ślad na ziemi*, *Był taki czas*, *Czysta chirurgia*, *Indeks*, *Wodzirej*, *A jeśli będzie jesień*, *Powrót*, *Przepraszam, czy tu biją?*, *Wielki układ*, *Zdjęcia próbne*, *Moja wojna*, *Moja miłość*, *Partita na instrument drewniany*, **Nie ma mocnych**, *Droga*, *Wniebowzięci*, *Kaprysy Łazarza*, *Teraz i w każdą godzinę*, *Uciec jak najbliżej*, *Trąd*.

## WIESŁAWA CHOJKOWSKA

Scenografka, dekoratorka wnętrz i kostiumografka. Urodzona 3 października 1930 roku w Zawierciu. Ukończyła Wydział Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Autorka kostiumów do następujących filmów: *Stan posiadania*, **Kochaj albo rzuć**, *Pasażerka*, *Rozwódów nie będzie*, *Bitwa o kozi dwór*, *Kapelusz*, *Przeciwko Bogom*, *Samson*, *Rzeczywistość*, *Kalosze szczęścia*, *Pan Anatol szuka miliona*, *Pożegnania*.

## Wywiad z Marią Duffek-Bartoszewską

Maria Duffek-Bartoszewska – urodzona 7 kwietnia 1961 roku we Wrocławiu. Scenograf i kostiumograf. Wykształcenie: historyk sztuki oraz projektant ubioru (związane z największą życiową pasją – tkaniną i jej artystycznym przetworzeniem). Pierwsze prace powstałe w latach 80-tych, w dziedzinie tkaniny użytkowej i unikatowej, związane są ze współpracą z Galeriami Sztuki we Wrocławiu, Krakowie, Gdańsku i Kazimierzu Dolnym.

Nagrody na konkursach otrzymane poza Polską:

- 1989 rok w Austrii (Wiedeń) – I nagroda w konkursie artystycznego wykorzystania inspiracji historycznej w tkaninie współczesnej;
- 1990 rok w Niemczech (Berlinie Zachodnim) – nagroda specjalna, otrzymana za „nowatorski wkład w rozwój prac nad technikami dekoracyjnymi w tkaninie”.

W kolejnych latach związała się z branżą filmową. Od 1990 do 1997 roku wzięła udział w ponad 100 kampaniach reklamowych jako kostiumograf, a następnie także jako scenograf.

Od roku 1995 współpracuje z kinematografią polską i zagraniczną jako kostiumograf, dekorator wnętrz i scenograf. Potwierdzeniem jej zawodowej pozycji jest obecność w branżowym portalu [filmpolski.pl](http://filmpolski.pl) oraz w notacjach w międzynarodowym portalu w USA.

W latach 1989–2006 zrealizowała dziesięć autorskich kolekcji mody damskiej, prezentowanych na krajowych pokazach mody i stylizacji („Złote Lata 20-te” – kolekcja malowanych sukien jedwabnych; „Secesja” – kolekcja dzianin; „Górskie impresje” – kolekcja strojów wieczorowych bazujących na folklorze polskim; „Len orientalny” – kolekcja strojów wizytowych i ślubnych).

Od roku 2006 współpracuje z brytyjską firmą Choice of London w zakresie projektowania i malowania na tkaninie. Powstałe w ten sposób kreacje dla zawodowych tancerzy sprzedawane są w Europie Zachodniej oraz w Japonii.

Jest członkiem Stowarzyszenia Filmowców Polskich i Polskiej Akademii Filmowej.

**Muzeum Ziemi Kępińskiej im. T. P. Potworowskiego:** Skąd narodziła się idea odnosząca tak wielki sukces jak wystawa kostiumów filmowych z kolekcji Centrum Technologii Audiowizualnych?

**Maria Duffek:** Pracując wiele lat w zawodzie kostiumografa, często korzystałam z Magazynu Kostiumów – najpierw Wrocławskiej Wytwórni Filmów Fabularnych, a później Centrum Technologii Audiowizualnych. Szukając w jego zasobach kostiumów dla aktorów drugiego planu, znajdowałam elementy strojów z wielu znanych filmów tam właśnie zrealizowanych. Często zniszczone, często tylko fragmenty kompletnego kostiumu. Rozpoznawałam je i potem w domu sprawdzałam na video, z jakich scen filmowych pochodziły, kto je nosił. Całe szczęście, od lat szkolnych byłam kinomanką więc większość polskich filmów znałam i pamiętałam ich kostiumowe szczegóły. Dlatego naturalną konsekwencją mojej pasji była chęć zatrzymania procesu niszczenia starych kostiumów. Każda tkanina się starzeje, przychodzi moment, kiedy już nie zatrzyma się tego złego biegu czasu. A w Magazynie były prawdziwe perły polskiej kostiumografii! Wiem też, jak cenna dla młodych adeptów zawodu jest możliwość podpatrzenia pracy ich starszych poprzedników a autentyczny kostium daje taką możliwość. Zwróciłam się z propozycją takiej renowacji do p. dyrektora Roberta Banasiaka, a On podchwycił ją i zaczęliśmy ten projekt.

**MZK:** Jak rozpoczęły się przygotowania do pracy nad renowacją kostiumów do takich kultowych polskich filmów jak *Sami Swoi*, *Kochaj albo rzuć*, *Czterej Pancerni i Pies*?

**MD:** Przygotowania do pracy w każdym przypadku zaczynały się podobnie – od wielokrotnego obejrzenia materiału filmowego i wybrania na stopklatkach kostiumów, które według starych ksiąg inwentarzowych z lat powstawania filmów, mogły znajdować się w CeTA. Potem następował żmudny proces szukania elementów kostiumów – bowiem w magazynie garnitury męskie wiszą oddzielnie na wieszakach z garniturami, koszule są przechowywane gdzie indziej, a kapelusze – w jeszcze innym miejscu. Tylko po wyglądzie i po numerach można dojść do ich „macierzystego” filmu. A gdy już były wyselekcjonowane – następował proces oceny ich stanu, ubytków i koniecznych działań.

**MZK:** A czy są specjalne techniki pozwalające odnowić materiał, z którego wykonany jest kostium?

**MD:** Tak, to techniki stosowane zarówno w muzeach odtwarzających stare stroje jak i na planie filmowym, gdy czasem trzeba ratować zbyt zniszczony kostium. Stosuje się zarówno dublowanie i wzmacnianie tkanin, jak i zmiękczenie specyfikami przywracającymi sprężystość splotowi materiału. Podbarwia się wyblakłe kolory, usuwa patynę zastosowaną kiedyś do postarzenia zbyt świeżo wyglądających ubiorów, aby odnowić zniszczony materiał, przywrócić mu miękkość i kolor – a następnie znowu nanieść patynę. Osobną pracą jest ręczne uzupełnianie zdobień – tu trzeba wykazać się benedyktyńską cierpliwością i dopasowując podobne elementy, naprawić ubytki, czasem bardzo rozległe.

**MZK:** Czy jest możliwe porównanie kosztów stworzenia kostiumu z późniejszą jego renowacją?

**MD:** Renowacja muzealna jest zawsze droga, a ta nasza, wykonywana przez grupę kostiumografek, jednak znacznie tańsza. Ale czasem to porównywalne koszty, zwłaszcza gdy trzeba np. wielokrotnie odbarwiać zafarbowany na potrzeby innego filmu kostium, a potem rekonstruować jego detale. Warto taką pracę podjąć dla kostiumów unikatowych, z kultowych filmów, z którymi każdy widz chce dzisiaj zrobić sobie selfie...

**MZK:** Czy kolejne etapy pracy przy odnawianiu tych strojów przysparzały Pani jakieś trudności?

**MD:** To przede wszystkim były trudności – ale praca przynosiła taką satysfakcję, że zmęczenie ustępowało miejsca radości z każdego odzyskanego kostiumu. Suknie i stroje historyczne były często szyte z jedwabiu, a to tkanina, która po wielu latach po prostu rozsypuje się na poszczególne nitki. Trudnością było prawie „witrażowe” wstawianie fragmentów tkanin tak, aby widz nie zorientował się, że to nowe elementy.

**MZK:** Nastal może taki moment, że pewnego kostiumu już nie udało się wykorzystać do prezentacji na ekspozycji?

**MD:** Tak, jeden z kostiumów z filmu *Na srebrnym globie* był z tak zniszczonej tkaniny („grał” w bardzo trudnych warunkach, był wielokrotnie moczony w wodzie morskiej i ścierany piaskiem), że łatwiej byłoby uszyć nowy, niż zatrzymać proces rozpadu tego stroju. Ale to nasza jedyna porażka, inne kostiumy mimo złego stanu wyjściowego, udało się naprawić.

**MZK:** Dopełnieniem scenografii są różne charakterystyczne rekwizyty, niektóre aukcje dotyczące takich przedmiotów z hollywoodzkich filmów osiągają ogromną popularność i często pojawiają się ich repliki. Czy tak też się stało w przypadku polskich produkcji?

**MD:** Poddaliśmy rekonstrukcji stare rekwizyty z drewna – przedmioty takie jak misy, dzbany i kubki, a nawet drewnianą nogę, wyglądającą jak rekwizyt z filmu o piratach. Ale najciekawszym elementem jest wielki obraz namalowany do filmu Andrzeja Wajdy *Popiół i diament*, który przeleżał wiele lat w magazynie i w efekcie zniszczenia spowodowanego czasem należało go od nowa podmalować. Teraz wygląda tak jak w latach realizacji filmu. Jednak niestety rekwizytów zachowanych w CeTA jest mało – proszę pamiętać, że wielka powódź w 1997 roku zabrała nam absolutną większość naprawdę cennych zbiorów rekwizytów. Ocalały rzeczy przypadkowe, ale dobrze, że chociaż tyle się uratowało.

**MZK:** Czy w zbiorach pojawiły się jakieś przedmioty dziwne i nietypowe?

**MD:** Tak – chociażby nietypowa, wykonana do filmu *Na srebrnym globie* broń, o nietypowych kształtach, zrobiona z nietypowych materiałów. Mamy zarówno projekty, jak i ostateczną wersję – jedno i drugie bardzo ciekawe, mówiące wiele o azjatyckich źródłach inspiracji p. Tomasza Biernawskiego, który był autorem tej koncepcji.

**MZK:** W poprzednich pytaniach ukazana została rola kostiumografa w kontekście odnawiania strojów. Gdyby mogła Pani jeszcze opowiedzieć o pracy kostiumografa, na czym jeszcze ona polega?

**MD:** Myślę, że naszą funkcją jest zbudowanie zaplecza dla postaci granej przez aktora, zaczynamy od „słowa”, czyli inspiracji płynącej ze scenariusza, potem dodajemy własne

wyobrażenia o postaci, budujemy jej przeszłość, zainteresowania i fobie, podpieramy to wszystko własną wyobraźnią – i kostium gotowy!

**MZK:** Zajmuje się Pani na co dzień kostiumografią, czy według Pani są jakieś różnice między projektowaniem kostiumów teatralnych a kostiumów do filmów z danej epoki?

**MD:** Kostium teatralny jest często bardziej umowny, jego autor może pozwolić sobie na większą dowolność czy przerysowanie charakteryzujące postać. Może być symbolicznym kondensatem cech, które chcemy pokazać widzowi. Więcej w nim szaleństwa, podczas gdy kostium filmowy z danej epoki historycznej czy współczesny, musi być przede wszystkim bardzo wiarygodny. Jeśli to np. kostium średniowieczny, to powinniśmy używać tkanin naturalnych z konkretnego obszaru geograficznego, barwników roślinnych lub mineralnych czy zdobień charakterystycznych dla tego czasu. Nie możemy stosować rozwiązań późniejszych – renesansowego kroju rękawów i spodni, nakryć głowy zasadniczo różniących się od tych z epoki wcześniejszej. A już przestępstwem wobec kostiumu byłoby widoczne szycie maszynowe czy zamek błyskawiczny...

Oczywiście istnieje gatunek filmowy, w którym także możemy pozwolić sobie na więcej – to wszelkie filmy science-fiction. Tam kostium musi zaskakiwać widza, ma być przecież czymś nieznanym i fascynującym (tak zresztą jak scenografia). Fantazja i wyobraźnia kostiumografów zazwyczaj buduje nowe formy, choć czasem punktem wyjścia jest baza etnograficzna, zwłaszcza azjatycka lub afrykańska. Kolaż fragmentów strojów istniejących w różnych kulturach daje często fantastyczne efekty, jak choćby w filmie z lat 70-tych w reżyserii Andrzeja Żuławskiego *Na srebrnym globie*, w którym stroje mongolskie i japońskie stały się punktem wyjścia do zaprojektowania przedziwnych ubrań plemion z innej planety.

**MZK:** Na czym polega oddawanie historycznego charakteru danego kostiumu?

**MD:** W filmie historycznym to dość żmudny proces poszukiwań źródeł, które zagwarantują nam zgodność z realiami czasu historycznego. Szukamy wiarygodności w malarstwie, w rzeźbie czy fresku – w zapisie artystycznym współczesnym dla danej epoki. Dzisiaj nie jest to tak trudne jak kiedyś – starsi koledzy z mojej branży szukali inspiracji przede wszystkim w albumach, zwiedzali muzea, nasiąkali historią sztuki. Dzisiaj mamy o wiele łatwiejszy dostęp do wielu źródeł z całego świata. W mgnieniu oka możemy sprawdzić, jak była ubrana młoda etruska kobieta, a jak mężczyzna żyjący w XIX-wiecznej Argentynie. Mamy opracowania (wydawane głównie w Wielkiej Brytanii) krojów odzieży używanej w całej starożytnej i nowożytnej historii świata. Wiemy, jakie techniki barwienia, szycia i zdobienia odzieży były używane w poszczególnych stuleciach. Ale pomimo tej wiedzy – kostium musi być dopasowany do opowiadanej historii, do jej bohatera, nie może być jedynie ślepym naśladownictwem dawnego rzemiosła.

**MZK:** Jakie są walory edukacyjne odnowionych kostiumów, czy pomogą przyszłym pokoleniom zrozumieć dawną historię?

**MD:** Nasze odnowione kostiumy pokazują modę historyczną poprzez wieki – i to bardzo ważny aspekt edukacji. Ale zarazem jesteśmy w stanie pokazać tajemnice mistrzów projektowania kostiumów. Praca przy renowacji uświadomiła mi, że każdy kostiumograf ma swoje ulubione kroje, tkaniny czy kolory, że każdy porusza się w świecie swojej estetyki, sięgając po ważne dla niego tylko źródła inspiracji. Tak więc spotkanie z kostiumem to zawsze także spotkanie z jego twórcą. Znaczenie edukacyjne tego aspektu jest dla przyszłych kostiumografów czy projektantów mody bardzo ważne. Pokazuje drogę, jaką przebyli inni, aby projektować w sposób charakterystyczny i uniwersalny zarazem. Dziś – po doświadczeniach wielu miesięcy prac renowacyjnych – wiem, że kostium jest równie



rozpoznawalny jak charakter pisma. Dlatego reżyser decydując się na współpracę z konkretnym kostiumografem, decyduje się na jego sposób widzenia postaci, jego ulubione linie ubioru czy wreszcie sposób pokazywania kobiecości lub męskości.

**MZK:** Jaką rolę odkrywają współczesne kostiumy takie jak zwykłe dżinsy i koszulka, którą można kupić w sklepie, czy traktuje je Pani jako kostium filmowy?

**MD:** Oczywiście – kostiumem może być wszystko, co charakteryzuje postać i dopełnia rolę. Jednak zawsze staram się, aby ten najprostszy, najbardziej współczesny strój, miał jakiś akcent indywidualny. Często przecież mam na planie kilka osób, które z racji filmowego pochodzenia z tego samego środowiska, muszą być podobnie ubrane. Ale dla kostiumografa to także wyzwanie, aby w pozornej unifikacji znaleźć elementy charakteryzujące każdego człowieka. Może to być kolor, krój czy sposób spatinowania, czasem pedanteria, czasem dodatki. Nie kreujemy przecież grupy klonów, nie naszym zadaniem jest multiplikacja jednakowych postaci.

**MZK:** Na koniec troszkę filozoficzne pytanie: aktor ubiera strój czy strój ubiera aktora?

**MD:** Odpowiedź będzie chyba bardziej zaskakująca – aktor ubiera ... rolę! Prywatność aktora trwa tak długo, dopóki nie ubierze kostiumu, zestawu rzeczy przygotowanych według naszego własnego sposobu odczytania konkretnej postaci ze scenariusza. Nasza (kostiumografów) wizja fizyczności czy estetyki postaci, barw i kształtów budują fizyczność rodzącej się w głowie aktora nowej osobowości – postaci filmowej. Często aktorzy czekają na naszą podpowiedź, idąc później w wytyczonym ubiorem kierunku. A często również zdarza się, że aktor przymierzając kostium do roli współczesnej, zakłada rzeczy prawie tożsame ze swoim codziennym strojem, ale jednak to także jest dla niego oczekiwany element roli. Tak jakby ubierając inny strój, zostawiał sobie, swoją osobowość w garderobie...

**MZK:** Życzę, aby w następnych latach powstało wiele ciekawych przedsięwzięć, dzięki którym uda się odnowić kolejne stroje z kolekcji CeTA.

Rozmawiała Martyna Wycisk (Muzeum Ziemi Kępińskiej im. T. P. Potworowskiego)



**Maria Duffek-Bartoszewska**

**Sztuka bawełnianej wyobraźni, czyli o tworzeniu kostiumów  
i rekwizytów amerykańskiego kina science-fiction  
od lat 60-tych XX wieku**

Marcin Wiatrak

***Film to życie, z którego wymazano plamy nudy***

Alfred Hitchcock

Gdy rozsiadam się wygodnie w kinowym fotelu, świadomie i selektywnie dobierając film pod własne gusta, oczekuję kilkudziesięciu minut uczyty dla oczu i duszy. Liczę na głębokie zanurzenie w świecie wykreowanym przez twórców, na zastanowienie oraz odpoczynek. Oczekuję wielowymiarowych emocji wywołanych obcowaniem z audiowizualną sztuką popkulturowego przekazu.

Prócz oczywistego formowania sfery duchowej przez reżysera i scenarzystę, o warstwie cielesnej filmu czy serialu decydują rzeczy namacalne, jak ubrania oraz przedmioty używane przez aktorów. O nich właśnie opowiada wystawa ***Kto tych aktorów ubierał?***, o sztuce bawełnianej wyobraźni.

## W erze kampu i gumofilcu

Elementami, na jakie od zawsze zwracam baczną uwagę, oglądając film lub serial, są rekwizyty oraz kostiumy. Snucie zawiłych domysłów ich proveniencji, materiałów wykonania, odkrywanie detali widocznych na zatrzymanych kadrach czy analizowanie zdjęć z postprodukcji bądź w dedykowanych albumach i przewodnikach. Niezwykłe przedmioty zrodzone w ludzkiej wyobraźni, pochodzące ze światów fantastyki oraz fantasy. Przykłady? Jaskrawopomarańczowy kombinezon pilota kosmicznego myśliwca X-Wing Sojuszu Rebeliantów pełnego dziwnie znajomej hydrauliki (*Star Wars*), pancerz mrocznego *uruk-hai* z zatrutego ziarnem sauronowego zła Isengardu (J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni*) czy zapierające dech projekty futurystycznej broni jak *Zorg Industries ZF-1* z filmu *Piąty Element* albo chromowane spluwy *Facetów w Czerni!* Wszystko lustrowane bacznym okiem fanatycznego miłośnika *Gwiezdných Wojen* i rozkładane na części pierwsze. Kostiumy i rekwizyty będące wytworem twórczej pracy dziesiątek artystów, rzemieślników – od ilustratorów szkiców koncepcyjnych, przez rzeźbiarzy, krawców, po modelarza – wszystko właśnie w imię uczyty dla duszy i ciała. Efekt wieńczący dzieło, czyli wydrukowany na kinowym bilecie tytuł ekranizacji, stanowią sumę składową pomysłów uwypuklającą miłość do kina *futury*. Kostiumy i rekwizyty stanowią tutaj esencję materialnego wymiaru kinematografii w najczystszej, pozbawionej wad postaci.



**Luke Skywalker,**  
**główny bohater kosmicznej Sagi**  
**w stroju pilota myśliwca X-Wing,**  
**kadr z filmu *Gwiezdne Wojny:***  
***Imperium Kontratakuje – Epizod V***  
Źródło: Materiały promocyjne filmu



**Agenci K (Tommy Lee Jones)**  
**i J (Will Smith)**  
**z filmu *Men in Black***  
Źródło: Materiały promocyjne filmu

Obecnie tworzenie strojów filmowych wyszło daleko poza plan zdjęciowy, wielkie hale studyjne czy warsztaty wytwórni. Przebieranki z pasji pielęgnowanej przez fanów danego uniwersum, wychodzą od fundamentów „nauczycielki życia”. Grupa zwana cosplayerami (*cosplay* od angielskiego *costume playing*, czyli *zabawy w przebieranie*) czerpie garściami z doświadczeń bractw rycerskich czy grup odtwórstwa historycznego z zachowaniem elementów naukowych, obwarowanych akademicką metodologią badawczą. Forma odtwórstwa kostiumów postaci z filmów, komiksów lub gier nastrocza równie wielu trudności, przykładowo kompletowanie ubioru rzymskiego centuriona wymaga przeprowadzenia odpowiedniej kwerendy. Nierzadko dla fikcyjnych postaci próg wejścia

będzie większy, choćby przez wzgląd na brak źródeł archeologicznych i historycznych. Jedyne materiały źródłowe mogą stanowić zdjęcia z planu, ewentualnie *artbook* czy przewodnik po danym tytule. Projekty kostiumologów i cosplayerów ogranicza wyłącznie granica wyobraźni oraz zdolności manualne. Jednakże pomysły mistrzów narodowych gildii kostiumologów niejednokrotnie zwalają z nóg. Czasem dosłownie jak ikoniczna japońska Godzilla, której pierwszy filmowy strój wykonany z betonu ważył około 100 kilogramów!



**Flash Gordon i Imperator Ming (film z 1980 r.)**

Źródło: Materiały promocyjne filmu, [www.comettv.com](http://www.comettv.com)

Punkt wyjścia dla wyłożenia zarysu sztuki tworzenia kostiumów, rekwizytów oraz scenografii dla kręgu amerykańskiej kinematografii science-fiction wywodzi się od koncepcji „Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...”, czyli remedium George’a Lucasa, twórcy *Gwiezdnych Wojen*, na autorską wersję kosmosu. Zrozumienie zawilego procesu ewolucji kina fantastycznego wymusza jednak sięgnięcie nieco głębiej, do przełomu lat 50/60-tych

XX wieku, do – będącego swoistym fundamentem – serialu *Flash Gordon* (1954-1955, z udziałem Steve’a Hollanda), wraz z monstrualnie przaśnym filmem z 1980 roku z Samem J. Jonsem, najbardziej kojarzonym aktorem w roli Flasha oraz do emitowanego w latach 1966-1968 drugiego telewizyjnego podejścia do postaci Batmana. Iście inspiracyjne (sic!) dzieła małego ekranu obrośnięte obecnie kultem, na wskroś kempowe i nieco zinfantylizowane, acz bijące natenczas rekordy oglądalności. Wszystko kręcone w epoce, w której grafika komputerowa była w sferze lotu na Marsa, sporą część efektów akcji dorabiano metodą poklatkową, gdy wszystko wiało tanim plastikiem i atakowało setkami kolorów.



**Lewis Wilson pozujący w serialowym wcieleniu Batmana z lat 40. XX wieku. Dziś wzbudza uśmieszek żenady, acz formalnie stanowi pierwszą ekranizację dla postaci stworzonej przez Billa Fingera i Boba Kane’a w dziejach komiksu o superbohaterze z Gotham City**

Źródło: Materiały promocyjne serialu, Columbia Pictures 1943



Śp. Adam West odgrywający przez 120 odcinków postać Mrocznego Rycerza z Gotham pod koniec lat 60-tych nosił spandexową pelerynę, obcisłą podkoszulkę z ordynarnie naklejonym znakiem Batmana na piersi oraz atłasowe slipy kontrastujące z jaskrawożółtym pasem. Ze względu na emisję w kolorze, trudno było wówczas twórcom zamaskować liczne defekty kostiumu. Obecnie podobnej jakości stroje można nabyć na portalach aukcyjnych jako tani ekwiwalent na bal przebierańców, jednak w latach 60/70-tych XX wieku podobne wytwory były na porządku dziennym. Nad jakością fabularną serialu przez szacunek dla klasyki nie będziemy się rozwodzić.

U szczytu srebrnej ery (umownie 1954-1970) światek komiksu, wkraczający w mariaż z przemysłem kinematograficznym, poszukiwał twórczego ujścia w produkcie końcowym srebrnego ekranu obu wielkości. W czasach gdy odchodzono od dziesiątek mizernej jakości *pulpowych* (pulpa od marnej jakości papieru, na którym drukowano komiksy) rysowanych periodyków, na oczach zachwyconych superbohaterami widzów krystalizował się prząsny kamp z przetransformowanymi elementami sztuki pop-artu. Podobnie jak sztywnego kanonu Hollywood, komiksów nie ominęła wewnętrzna cenzura. Od 1957 roku w USA obowiązywał tzw. *Comics Code Authority* (CCA). Narzucony branży kodeks obejmował wykaz niedozwolonych treści (przemoc, seks, narkotyki, zbrodnie, zgroza), doprowadzając do jej infantyilizacji. Wpłynął również bezpośrednio na fabuły tworzone od lat 70-tych superbohaterskich seriali.

Przekolorowany i wymuszony radosny styl pod banderą CCA ograniczał twórców filmowych pracujących z materiałem źródłowym, głównie nad adaptacjami komiksów. Niwelując brutalność, doprowadził do formalnego ukonstytuowania kampu jako najbardziej akceptowalnej formy popkulturowej egzaltacji. Fabularnie siermiężne seriale cechowały się przede wszystkim mocno sterylnymi wnętrzami wraz z nienagannie czystymi kostiumami oraz powszedniością używanych przedmiotów wymuszoną przez epokę, w jakiej przyszły

na świat. Rekwizyty pozostawały natenczas wartością autoteliczną. Branża zaczynała zwolna kosztnieć w emanacji serialowych mizerot. Nieco flegmatycznie na horyzoncie nadchodził punkt przełomu, gdy łączenie zużytej lodówki z samochodowym wydechem urastało do rangi sztuki. Końcówka lat 70-tych zrodziła powstanie małej firmy pełnej czarodziejów twórczego kracjonizmu kinematografii. *Industrial Light and Magic* założona przez George'a Lucasa, dokonała holistycznej rewizji całego gatunku fantastyki popularno-naukowej. Na horyzoncie majaczyła epoka małej cyfrowej rewolucji.



**„Mount Everest” kampu, czyli Batman w wykonaniu śp. Adama Westa  
w serialu z 1966 roku**

Źródło: <https://pl.pinterest.com>



## „Niech Moc będzie z wami...”

Krokiem milowym ku bardziej ludzkiemu i bliższemu wizualnemu postrzeganiu roli kostiumów, rekwizytów oraz planów, było przeniesienie na srebrny ekran wizji zrodzonej w studenckim umyśle przyszłego reżysera z Modesto w Kalifornii. *Gwiezdne Wojny* George’a Lucasa od premiery w 1977 roku bezdyskusyjnie pozostają ponadczasowym fenomenem w skali galaktycznej. Wszak nie bez przyczyny ukuto powiedzenie, iż uczyć należy się wyłącznie od najlepszych. Choć od czterech dekad uniwersum *Gwiezdných Wojen* broni się samo, w kosmicznym kinie Lucasa wyraźnie odczuwamy inspirację m.in. *Planetą Małą* (reż. Franklin J. Shaffner, 1968) oraz nieco bardziej sterylną adaptacją *2001: Odyseja kosmiczna* w reżyserii Stanley’a Kubricka, również z tego samego roku. Brudna i postapokaliptyczna wizja upadku ludzkości na rzecz prymatu władzy rozumnych małych oraz adaptacja powieści Arthura C. Clarke’a o superkomputerze HAL-9000. Kino na kilometry pachnące klasyką, kino majstersztyku kostiumologicznego oraz ikonicznych rekwizytów.

Abstrahując od pierwszego poważniejszego filmu Lucasa *THX-1138* (ciężka, nieco psychodeliczna opowieść o próbie ucieczki z antyutopijnego, sterylnego świata, stanowiącego odświeżoną parafrazę *Roku 1984* pióra George’a Orwella), reżyser na potrzeby *Gwiezdných Wojen* stworzył przełomowe i kuriozalnie uniwersalne pojęcie *used future* (dosł. *zużyta przyszłość*) – obrazowo rozumianej jako latające na anty-grawitacyjnym napędzie statki, naszpikowane inteligentną elektroniką, lecz poobijane, zmęczone galaktyczną tułaczką, wojną czy przemytem. Świat przedstawiony w *Gwiezdných Wojnach* ujmowała gra słów „dawno, dawno temu...”, lecz nie za górami i lasami, gdzie rycerze w lśniących zbrojach ratują księżniczki z opresji i zabijają nienazarte smoki. „Dawno, dawno” w odległej galaktyce pośród gwiazd i bliżej nieokreślonej przyszłości, w której nagięto prawa fizyki, złamawszy barierę prędkości światła, podważając teorie Mostu Einsteina-Rosena. I wywrócono makrokosmos X muzy „do góry kopytami”.



**Zdjęcie z planu *2001: Odyseja kosmiczna* (1968),  
reżyser wirtuoz i mistrz kamery Stanley Kubrick w akcji**  
Źródło: Materiały promocyjne z filmu (<https://www.vanityfair.com>)

## Wielcy ludzie wzniosłych idei

Nim aktor spojrzy w oko kamery, reżyser podniesie do ust tubę, przekrzykując rumor i krzątanię ekipy, zanim zapadnie pierwszy klaps, na scenę wkraczą artyści. Czarodzieje ołówka i pędzla. Ponadczasowe rysunki koncepcyjne wybitnego grafika i projektanta wizualnego Ralpa McQuarrie, supernowej w panteonie największych ilustratorów XX wieku, niezmiennie wzbudzają zachwyt, udowadniając jak bardzo nazywany amerykańskim Salvadorem Dali McQuarrie wyprzedzał własną epokę.



**Ralph McQuarrie (1929-2012) przy pracy rysujący koreliański frachtowiec YT-1300 Sokoła Millennium, ukochany statek Hana Solo**

Źródło:  
<https://popculturalstudies.wordpress.com>

**Ilustracja autorstwa Ralpa McQuarrie prezentująca walkę między ojcem i synem, nim jeszcze Luke Skywalker dowiedział się o swoim mrocznym dziedzictwie**

Źródło: starwars.com  
 (Ralph McQuarrie's Most Memorable Masterpieces)

Rozprawiając nad *zużytą przeszłością* uhonorować należy postać Johna Mollo, dwukrotnego laureata Oscara, który na branży kostiumologicznej odcisnął bardzo głęboki, pozytywny wpływ. Brytyjski kostiumograf oraz autor publikacji poświęconych umundurowaniu amerykańskich i europejskich żołnierzy, zasłynął jako projektant strojów do oryginalnych *Gwiezdných Wojen* z 1977 roku i *Imperium Kontratakuje*. Twórczość Mollo pracującego w oparciu o szkice Ralpa McQuarrie, cechowała lekkość w adaptacji materiału oraz perfekcja łączenia detali przekutych z upływającymi latami w ultraikony popkultury,

sam zaś artysta wyróżniał się nadmierną skromnością. Podczas ceremonii wręczenia nagród Amerykańskiej Akademii Filmowej w 1978 roku miał powiedzieć: *Jak widzicie kostiumy do „Gwiezdných Wojen”, to naprawdę nie tyle kostiumy, co trochę hydrauliki i elementów inżynierii samochodowej [...]*<sup>1</sup>. Wzorowo czyste i perfekcyjnie „sterylne” kostiumy s-f, prócz wojskowej surowości Imperium, zastąpiono znoszonymi i zużytymi strojami oraz rekwizytami. Warsztat pracy Mollo projektującego kostiumy charakteryzowała również intuicyjna, magiczna wręcz zdolność dołączania doń elementów technicznych, jak wszelkiego rodzaju kable, rury, wężyki czy kolorowe i mrugające diody.



**John Mollo (1931-2017)**

Źródło:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Mollo](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Mollo)

**Jeden z projektów kostiumów na potrzeby *Gwiezdných Wojen***

Źródło: [www.bleedingcool.com](http://www.bleedingcool.com)

<sup>1</sup> Przekład własny z języka angielskiego.





**John Mollo na gali wręczenia Oscarów w 1978 roku w asyście Lorda Vadera – jednego z czołowych najstynniejszych czarnych charakterów w dziejach kinematografii**

Źródło: <https://exumag.com/john-mollo-kostiumograf-gwiezdne-wojny>

Ku zachowaniu równowagi, jednym z największych koszmarów amerykańskiej sztuki kostiumologicznej pozostaje niezmiennie znieawidzona przez George'a Lucasa, nazywanego pieszczotliwie przez fanów „Flanelowcem” (od umiłowania koszul z flaneli), kluczowa dla fabuły scena z filmu *The Star Wars* (1977), przemianowanego później na *Star Wars: A New Hope*, a w momencie ogłoszenia preprodukcji *sequela* z dodanym *Episode IV*. Sekwencja wizualizacji „kosmitów” w Kantynie Mos Eisley, (jednego z większych ośrodków i kosmoportów pustynnej planety Tatooine), stanowi festiwal kiczu plastikowych i gumowych, pokracznych kostiumów licznych przedstawicieli obcych ras i gatunków. George Lucas wielokrotnie podkreślał w wywiadach, iż technika komputerowa końcówki

lat 80-tych nie pozwalała na odpowiednie przedstawienia na ekranie jego wyobrażenia istot z Odległej Galaktyki. Dziś sceny *summa summarum* legendarnej kwintesencji kina lat 80-tych XX wieku.



**Zdjęcie z planu filmowego *The Star Wars* (1977), kosmiczna zbieranina obcych ras w scenie będącej cierniem w oku reżysera**

Źródło: <https://www.starwars.com> (Meet the humans from the Mos Eisley Cantina)

W nowej erze, dwadzieścia pięć lat później, na okoliczność premiery Epizodu II pt. *Atak Klonów*, Lucas dał upust fantazji. Ekipa odpowiedzialna za kostiumy nie musiała tworzyć ani jednego plastikowego (plastoidu w *GW*) pancerza Clonetroopera (setek tysięcy sklonowanych, genetycznie zmodyfikowanych sztucznie wyhodowanych żołnierzy idealnych), gdyż wszystkie zostały wyczarowane przy użyciu CGI przez grafików z *Industrial*

*Light and Magic.* Przepaść pomiędzy podanymi przykładami udowadnia oczywisty postęp w dziedzinie technik kinematograficznych, lecz ukazuje smutną prawdę o zastępowaniu planów zdjęciowych *blue-* czy *green screenem*.



**W pełni wygenerowani komputerowo żołnierze Starej Republiki,  
kadr z filmu *Star Wars – Epizod II: Atak Klonów***

Źródło: <https://imgur.com/gallery/sJBknmp>

***Na każdą rzecz można patrzeć z dwóch stron.  
Jest prawda czasów, o których mówimy, i prawda ekranu***

*Miś* (reż. Stanisław Bareja, 1980)

Obecnie w dobie niebagatelnie rozwiniętej grafiki komputerowej, praca działów CGI (ang. *computer generated imagery*) wymusza poddanie w sensowność istnienia projektantów kostiumów. Gros filmowych produkcji w gargantuicznej części kolejnych etapów powstawania zaczyna i kończy swój żywot w meandrach zerojedynkowego kodu. Coraz trudniej odróżnić świat cyfrowej fikcji i techniki *motion capture* od powiewającej za plecami superbohatera peleryny. Kwestią najbliższych dekad będzie osiągnięcie hiperrealistycznego poziomu gry aktorów wygenerowanych na ekranie komputera, nieodróżnialnego od prawdziwej mimiki żywego człowieka.

Współczesnym pokłosiem sztuki kostiumologicznej doby lat 60-tych XX wieku wykraczającej dalece poza chałupnicze metody domowego szycia czy klejenia form ze znalezionego w Internecie mustra, są kopie strojów tworzone przez fanów postaci z filmów, seriali, komiksów czy gier. Owa grupa „przebierańców” wykształciła odrębną subkulturę zawodowych cosplayerów, których kreacje poziomem wykonania, jakością detali, dorównują – ba! nawet przeskakują – pierwowzory!

Podczas największego w tej części Europy poznańskiego konwentu „Pyrkon” (pierwsza edycja w 2000 roku) poświęconego szeroko rozumianej fantastyce i fantasy, odbywającego się od 2014 roku w halach Międzynarodowych Targów Poznańskich, ma miejsce tzw. „Maskarada”, czyli pokaz strojów (kopii oraz projektów oryginalnych) połączony z konkursem na najlepiej wykonany i zaprezentowany *cosplay*. Z edycji na edycję coraz więcej prezentowanych kostiumów oscyluje w górnej klasie amerykańskiego bądź

japońskiego cosplayu, wyznacznika wzornictwa i wartości powielania, podpatrywania oraz sztuki udoskonalania strojów. *Cosplay* dawno wyszedł już z podziemia, zasłużenie zajmując miejsce jako podgatunek lub nawet młodszy brat kostiumologii.

Oglądając odrestaurowane stroje z klasycznych polskich filmów zaprezentowane na wystawie ***Kto tych aktorów ubierał?***, warto mieć na uwadze, że stworzenie oryginalnego, zapadającego w pamięć odzienia dla aktorów wymaga czasem nutki szalonej finezji, iskry, niecodziennego wykorzystania nici i tkaniny. Wymaga również świadomości, jakoby wykreowanie kostiumu i cosplayu najwierniej oddającego wygląd zewnętrzny „odgrywanej” postaci, przekłada się na dziesiątki, a nie rzadko setki, godzin spędzonych na badaniach szczegółów oraz samego procesu tworzenia danego stroju.

A co istotniejsze, opiera swoje fundamenty na sile pasji dla danego uniwersum czy dla konkretnej postaci. Największej sile będącej motorem napędowym kinematografii i sztuki bawełnianej wyobraźni.

**Wywiad z Magdaleną 'Ithilnar' Stawniak**

Archeolog i pracownik Muzeum Archeologicznego w Biskupinie. Prywatnie wielka fanka *Gwiezdných Wojen*, posiadaczka i twórczyni kostiumu postaci dyrektora Orsona Krennica z filmu *Star Wars: Historie. Łotr 1*, recenzentka książek, prowadzi osobisty blog *Geekwoman*. Mama dwójki dzieci.



**Magdalena 'Ithilnar' Stawniak jako Orson Krennic, zdjęcie z prywatnego archiwum**



**Imperialny Oficer Naukowy Dyrektor Orson Krennic**

Źródło: Materiały promocyjne filmu *Łotr 1. Gwiezdne Wojny – historie*

**Muzeum Ziemi Kępińskiej im. T. P. Potworowskiego:** Szanowna Magdo, ogromnie dziękujemy, że zgodziłaś się wziąć udział w stworzeniu katalogu do wystawy poświęconej kostiumom filmowym oraz opowiedzieć o swojej pasji, której namacalnym przełożeniem stało się stworzenie stroju z kinowego uniwersum *Gwiezdných Wojen*.

**Magdalena Stawniak:** Bardzo dziękuję za zaproszenie. To ogromna przyjemność móc zaprezentować kostium i opowiedzieć o swojej pasji, tym bardziej, że popkultura traktowana jest u nas po macoszemu i jako coś dziecinnego.



**MZK:** Doskonale rozumiem Twoją miłość do *Gwiezdnych Wojen*, sam zgłębiam tajniki magicznego uniwersum stworzonego przez George'a Lucasa ponad dwadzieścia lat. Skąd jednak wzięła się fascynacja męską postacią imperialnego oficera?

**MS:** Jestem fanką nieco dłużej, bo niemal lat trzydzieści (śmiej). Od dawna planowałam uszycie kostiumu imperialnego oficera, ale żaden tak do końca mi nie odpowiadał. Do momentu, gdy zobaczyłam pierwsze zdjęcia dyrektora Krennica z *Łotra 1*. Wiedziałam, że to jest to. To specyficzny mundur, bo nie do końca przepisowy – Krennic nosi pelerynę, która nie kojarzy się przecież z żadną formacją wojskową. I chyba ta peleryna przesądziła o wyborze.

**MZK:** Nie chciałaś zostać na przykład elfką z *Władcy Pierścieni*? (śmiej)

**MS:** Ależ etap elfki też mam za sobą! (śmiej) No, może nie do końca elfki, bo wolałam mieszkańców Gondoru lub Rohanu i nawet uszyłam kiedyś prosty kostium, w którym jednak nie wyszłam poza próg swojego domu. Ale nie wykluczam, że i w takim kostiumie kiedyś jeszcze się pokażę.

**MZK:** A nieco bardziej poważnie, jaka postać żeńska z popkultury jest Twoją ulubienicą?

**MS:** Zdecydowanie Ellen Ripley z cyklu *Obcy*. Twarda kobieta, która zamiast się załamywać, bierze sprawy w swoje ręce. Nie pozwala, by strach przed nieznanym nią zawładnął, tylko walczy o swoje życie z determinacją. No i nie zapomina o swoim kocie.

**MZK:** Gdybyś w prostych słowach miała zdefiniować, czym jest *cosplay*?

**MS:** *Cosplay* to po prostu przebranie się za jakąś postać z ulubionego filmu, gry, książki czy innego tworu popkulturowego. Ja to nazywam „rekonstrukcją filmową”, ponieważ, podobnie jak rekonstruktorzy historyczni, dbamy o detale i wierność oryginałowi. Powiem więcej, rekonstruktorzy z braku materiałów źródłowych czasami mogą popuścić wodze fantazji (w pewnych granicach oczywiście), my, jeśli chcemy wiernie oddać postać, już nie. *Cosplay* to też zabawa, sposób na wniknięcie do ulubionego uniwersum.

**MZK:** Jak zareagowali przyjaciele i rodzina, gdy po raz pierwszy zobaczyli Cię w kostiumie?

**MS:** Różnie (śmiej). Zacznę może od tego, że w Polsce bardzo często *cosplay* i w ogóle zainteresowanie popkulturą traktuje się jako coś niepoważnego, dziecinnego, nie przystającego dorosłym. Przyzwyczyłam się już do traktowania mojego hobby jako niegroźnego bzika. Na szczęście mam wsparcie wśród najbliższych, którzy chyba też już przyzwyczaili się do moich zainteresowań i zaakceptowali je. I to jest najważniejsze.

**MZK:** Należysz do Legionu 501, słynnej „Pięści Vadera”, czyli najbardziej znanej na świecie fanowskiej organizacji zrzeszającej miłośników *Gwiezdnych Wojen*, tworzących stroje oraz niejako odtwarzających „Odległą Galaktykę”. Ilu cosplayerów liczy sobie polski oddział Legionu?

**MS:** W tej chwili Polish Garrison liczy nieco ponad stu członków. Ale wielu z nas ma po kilka kostiumów, a więc samych kostiumów jest o wiele więcej.

**MZK:** Ile czasu zajęło skompletowanie wszystkich potrzebnych elementów stroju?

**MS:** Kilka miesięcy. Wiele zależało od znalezienia odpowiednich tkanin i tzw. „prospów”, czyli dodatków uzupełniających strój (cylindry kodowe, ranga itd.). Wersję podstawową zarejestrowałam mniej więcej po pół roku od chwili, gdy zaczęłam tworzyć kostium, ale cały czas go udoskonalam i pracuję nad ulepszeniem poszczególnych elementów, by były jak najwierniejsze oryginałowi.

**MZK:** Jak wygląda zatwierdzanie stroju przez dowództwo 501 Legionu?

**MS:** Przede wszystkim należy mieć ukończone 18 lat, a kostium musi być wykonany zgodnie z tzw. CRL-em (*Costume Reference Library*). Są to podstawowe wymagania dotyczące tworzenia stroju – jaki kolor powinien on mieć, jakie wymiary np. klamry pasa, jakie buty czy czapka. Następnie trzeba zrobić sobie małą sesję zdjęciową w kostiumie: ujęcia z przodu, z tyłu i obu boków, i wysłać je do lokalnego GML (*Garrison Member Liaison*), który sprawdza czy kostium jest zgodny z wytycznymi. Jeśli tak, wypełniamy aplikację i już, jesteśmy członkami 501 Legionu.

**MZK:** Największa trudność, na jaką natrafiłaś podczas tworzenia stroju?

**MS:** Zdobycie odpowiednich tkanin. W Polsce nie ma białej tkaniny mundurowej, więc musiałam szukać podobnego zamiennika, poza tym filmowy Krennic miał na planie 12 różnych peleryn wykonanych z różnych materiałów. Na szczęście teraz mam odpowiednią tkaninę i mogę zabrać się za szycie kolejnej wersji kurtki.

**MZK:** W przypadku cosplayerów nauka szycia wydaje się raczej koniecznością. Jednak do pracy w skórze czy wykonania misternych elementów metalowych trzeba mieć odpowiedni warsztat i umiejętności. Ile elementów ze swojego stroju wykonałaś sama?

**MS:** Dla mnie sztuka szycia jest jak czarna magia i wolę nie siadać do maszyny (śmiech). Zresztą, mundur musi być uszyty perfekcyjnie więc wolałam zlecić to odpowiedniej osobie. Natomiast sama wykonałam blaster (czyli pistolet), kaburę do niego oraz poprawiłam kilka elementów, z których wcześniej nie byłam zadowolona.

**MZK:** Pomiędzy odtwórstwem a rekonstrukcją historyczną zachodzi spory dysonans, uważasz, że podobnie jest z wcielaniem się w postać fikcyjną, która teoretycznie nie niesie ze sobą ciężaru źródłoznawczego oraz archeologicznego?

**MS:** Myślę, że z postacią fikcyjną jest nawet trudniej, szczególnie z postacią filmową. Przykładowo, na temat wikingów mamy sporo źródeł, ale i tak każdy z nich jest pewnym wyobrażeniem wojownika i jest nieco inny. Natomiast postać filmowa znana jest większości – sposób mówienia, gestykulacja i ogólne zachowanie. Sam film jest tu źródłem, a jeśli postać występuje jeszcze w powieściach, to one również stanowią źródło.

**MZK:** Planujesz nowy, konkretny kostium w przyszłości czy skupisz się na kolejnych poprawkach stroju?

**MS:** Na razie skupiam się na poprawkach. Nie znalazłam jeszcze innego kostiumu, który chciałabym mieć.

**MZK:** Najzabawniejsze i najstraszniejsze zdarzenie, jakiego doświadczyłaś, paradując w kostiumie...?

**MS:** Chyba najzabawniejsza była sytuacja, gdy jeden pan chciał, bym uwiesiła się na jego ramieniu, gdy pozowaliśmy do zdjęcia. Nie wiedział, jaką postać odtwarzam, więc po zrobieniu zdjęcia poleciłam mu obejrzeć *Łotra 1*. Podejrzewam, że mocno się zdziwił. A najstraszniejsze? Może nie tyle straszna, co nieco kłopotliwa, była reakcja jednej z konwentowiczek, która na mój widok zrobiła wielkie oczy, uśmiechnęła się od ucha do ucha i krzyknęła: „O rany, Krennic! Wyglądasz zupełnie jak on!”.

**MZK:** O kwestie finansowej nie wypada pytać, lecz o poświęconą ilość czasu potrzebną na stworzenie stroju wręcz trzeba. Tygodnie, miesiące?

**MS:** Wiele zależy od rodzaju stroju, ale w moim przypadku to były miesiące. Miesiące, w czasie których wiele się nauczyłam o pracy w drewnie, szlifowaniu wydruków 3D, rodzajach klejów czy używaniu narzędzi (śmiej). Tworzenie kostiumu uczy w pewien sposób pokory i cierpliwości, ale też wyzwala pokłady kreatywności.

**MZK:** Postrzeganie osób tworzących i noszących kostiumy na przestrzeni ostatnich lat mocno zmieniło się na lepsze. Przykładem niech będzie „Pyrkon” (na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich) – największy w tej części Europy konwent szeroko rozumianej fantastyki, gier i popkultury. Jak oceniasz aktywną, społeczną wręcz formę spędzania czasu, wiem, że odwiedzacie m.in. szpitale dziecięce?

**MS:** Uwielbiam spotkania z ludźmi. Reakcje są różne, ale w większości pozytywne. Widać, że nasze wizyty w szpitalach czy uczestnictwo w imprezach lokalnych są postrzegane jako

coś potrzebnego i ciekawego. Dla dzieci (i nie tylko dla nich) to prawdziwa frajda spotkać ulubioną postać filmową – w tym przypadku Szturmowcy zawsze robią furorę. Poza tym dzięki wyjazdom na konwenty łatwiej jest spotkać ludzi, którzy interesują się tym samym co ty, których może znasz z jakichś forów internetowych, ale na konwencie wreszcie możesz spotkać twarzą w twarz. Kostium pozwala też przełamać pierwsze lody i stać się pretekstem do rozmowy.

**MZK:** Czy pasja przydaje się w Twoim życiu zawodowym?

**MS:** Tak. W sezonie turystycznym pracuję jako przewodnik i pasja pomaga mi nawiązać kontakt z uczestnikami wycieczek. W takich przypadkach łatwiej dotrzeć do grupy, przełamać barierę nieśmiałości czy czasem wręcz nieufności („no bo przecież słuchanie przewodnika to nuuuda”) i przekazywać dzieciom wiedzę o archeologicznych rekonstrukcjach w Biskupinie.

**MZK:** Na koniec nieco luźniejsze pytanie. Gdybyś mogła wybrać do swojej kolekcji jeden rekwizyt z planu *Gwiezdných Wojen*, byłby to...?

**MS:** Chyba nie będzie to zaskoczeniem, ale *Gwiazda Śmierci*.

**MZK:** Bardzo dziękujemy za rozmowę i przybliżenie zagadnienie hobbistycznego tworzenia filmowych kostiumów. Życzymy dalszych sukcesów na polu konwentowym i cosplayerskim.

**MS:** Bardzo dziękuję. I do zobaczenia na konwentach.

Rozmawiał Marcin Wiatrak (Muzeum Ziemi Kępińskiej im. T. P. Potworowskiego)

Redakcja: Karolina Różewska, Martyna Wycisk  
Tekst: Maria Duffek-Bartoszewska, Marcin Wiatrak  
Korekta tekstu: Magdalena Boczkowska  
Projekt okładki i skład: Szaryfika Agata Józefowicz

Zawarty w publikacji materiał ikonograficzny pochodzi ze zbiorów Centrum Technologii Audiowizualnej we Wrocławiu.

Materiały promocyjne wykorzystane do wymienionych w publikacji opisów amerykańskich filmów oraz seriali zostały wykorzystane na potrzeby edukacyjne i pochodzą z publicznie dostępnych treści marketingowych każdorazowo notując źródło pochodzenia.

Wydawca:

Muzeum Ziemi Kępińskiej im. T. P. Potworowskiego  
ul. Ratuszowa 2, tel. +48 62 78 230 58, muzeum@muzeumkepno.pl

Rok wydania: 2019

ISBN: 978-83-950509-8-5

Nakład: 300 egzemplarzy

Wersja elektroniczna publikacji dostępna jest na stronie internetowej  
[www.muzeumkepno.pl](http://www.muzeumkepno.pl)

Egzemplarz nieodpłatny, nie jest przeznaczony do sprzedaży.

Publikacja wydana na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne -

Na tych samych warunkach 3.0 Polska. Treść licencji dostępna na stronie:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/legalcode>



Centrum Technologii Audiowizualnych CeTA we Wrocławiu – jako spadkobierca wrocławskiej Wytwórni Filmów Fabularnych – instytucji o niebagatelnym znaczeniu dla historii polskiej kinematografii – dysponuje bogatą kolekcją przepięknych, zabytkowych kostiumów. Kostiumy filmowe, o często zaskakująco dystynktywnej formie, wykonane z dbałością o każdy detal, nie bez kozery można określić mianem dzieł sztuki. Wyjątkowa ekspozycja w przestrzeni Muzeum Ziemi Kępińskiej im. T. P. Półtorowskiego pozwala docenić sztukę projektantów m.in. Lidii i Jerzego Skarżyńskich, Wiesławy Chojkowskiej i Janiny Koźmińskiej, a także ich niekwestionowany wkład w sztukę filmową. Prezentowane kostiumy przypominają bohaterów filmowych, którzy z czasem odeszli w cień, przypominają świat dawnych aktorów i reżyserów, a przede wszystkim – świat dawnych mistrzów polskiej kostiumografii.

**dr Robert Banasiak**  
**Dyrektor Centrum Technologii Audiowizualnej**  
**we Wrocławiu**



Muzeum Ziemi Kępińskiej  
im. T. P. Potworowskiego

ISBN: 978-83-950509-8-5