

Проектирование сценических костюмов в исторической стилистике

Н.А. Дорошева^а, О.И. Денисова^б

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна,
Российская Федерация

E-mail: ^аdoronada@mail.ru, ^бipolgadenisova@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается вопрос разработки сценических костюмов в историческом стиле для любительских театральных студий. На основе анализа исторических аспектов создания костюмов и современных возможностей автоматизированного проектирования швейных изделий показаны возможности совершенствования работ по проектированию стилизованных исторических костюмных форм, степень приближенности воспроизведения которых позволяет удовлетворить требования заказчика в части достоверности и необходимой художественной выразительности образа персонажа.

Ключевые слова: история, театр, костюм, стилизация, швейное изделие.

Designing Garments to the Development of Stage Costumes in Historical Stylistics

N. Dorosheva^a, O. Denisova^b

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Russian Federation

E-mail: ^adoronada@mail.ru, ^bipolgadenisova@yandex.ru

Abstract. The article deals with the development of stage costumes in historical style for amateur theatrical studios. Based on the analysis of the historical aspects of the creation of costumes and modern possibilities of computer-aided design of garments, the possibilities for improving the design of stylized historical costume forms are shown, the degree of approximation of the reproduction of which allows satisfying the customer's requirements in terms of reliability and the necessary artistic expressiveness of the character's image.

Keywords: history, theatre, costume, stylization, garment.

Создание швейных изделий, приближенных к определенной исторической стилистике, – крайне многогранный процесс, который требует не только глубоких знаний о той или иной исторической эпохе и присущих ей формам костюма, но и огромного опыта в области текстильного материаловедения, технологии и конструирования швейных изделий. В разработке сценического костюма необходимо добиться необходимой степени приближенности в воссоздании заданных образов, чтобы передать определенную атмосферу, «дух времени». При этом, с одной стороны, при создании современных костюмов используются современные материалы и технологии, которые, чаще всего, были недоступны в отражаемый исторический период. С другой стороны, с позиции совершенствования работы над задачей приближенного воспроизведения ретрокостюмов современные технические и технологические возможности проектировщика швейных изделий гораздо шире в сравнении с ремесленными технологиями прошлых столетий. Например, развитие цифровых технологий и компьютерной техники

значительно изменило современный процесс проектирования швейных изделий [1, 2], который, несмотря на «дистанцированность» от заказчика становится все более точен благодаря оперативной обработке и визуализации информации.

Тема разработки сценических костюмов в историческом стиле достаточно актуальна в связи с интересом режиссеров и зрителей к костюмированным театральным и кинопостановкам. Помимо этого, существует и такая форма приобщения к историческому костюму, как непрофессиональные театральные студии и кружки. В рамках данного проекта разработки сценических костюмов в исторической стилистике были рассмотрены условия проектирования при работе именно с такими любительскими коллективами, выступающими в качестве потенциальных заказчиков.

Создание художественного образа персонажа театральной постановки преследует ряд задач:

- отразить характерные особенности костюма воспроизводимой исторической эпохи с необходимой заказчику степенью приближенности;

- выразить индивидуальность героя постановки;

- отразить эстетическое соответствие театрального костюма общей стилистике постановки: художественно-образному решению оформления декораций, соответствие образам других героев (например, принадлежность к определенному обществу людей), передать авангардность или традиционность замысла режиссера и др.;

- обеспечить необходимое антропометрическое и функциональное соответствие в соответствии с заданным характером движений, пластики актера.

Для обеспечения поставленных задач может быть предложена следующая последовательность проведения работ (табл. 1), составленная в соответствии с традиционными этапами проектной деятельности [3]:

Таблица 1 – Последовательность проектирования сценического костюма в исторической стилистике

Этапы	Содержание работ	Используемые методы и программное обеспечение
«Нулевой этап»	Работа с заказчиком: необходимо точно узнать полную информацию о постановке, о бюджете, о требованиях к материалам, о половозрастных и антропометрических характеристиках актеров	Провести антропометрические измерения размерных признаков, требуемых для построения конструкции
Предпроектный анализ	Анализ костюмов (конструкций, технологий, материалов) исторической эпохи. Анализ имеющихся визуализаций с различными вариантами, приближенными к оригиналам-костюмам выбранной эпохи	Подбор материалов и методик конструирования и моделирования одежды. Нахождение ретро-конструкций или методик построения одежды необходимой исторической эпохи
Этап синтеза	1. Разработка аватаров под фигуры актеров. 2. Разработка эскизов. 3. Построение чертежа конструкции и моделирование до исходного прототипа. 4. Виртуальная примерка (визуализация). 5. Разработка макетов в материале и проведение примерок	Используются программы разработки аватаров, например Makehuman [4], методики построения и моделирования одежды, и программы для виртуальной примерки швейных изделий, например, CLO-3D [5]
Технический этап	Разработка технической документации на изделия, выполнение проекта в материале	Швейные САПР, современное швейное оборудование и оборудование для влажно-тепловой обработки
Демонстрационный этап	Презентация результатов проектирования. Является конечным этапом разработки сценического костюма в исторической стилистике	Программы разработки презентаций, мультимедийное оборудование

Рассмотрим пример реализации проектных действий на примере разработки костюма для спектакля «Аня из Зелёных Мезонинов» для любительского театра (г. Санкт-Петербург) по мотивам романа «Энн из Зелёных Крыш».

Роман, опубликованный в 1908 году, является известным произведением канадской писательницы Л. Монтгомери. В середине XX века он был признан самым популярным изданием среди англоязычной детской литературы и вскоре был экранизирован. Разбирая художественные образы персонажей экранизации, можно отметить присутствие как традиционных для 1900-х годов форм костюма, так и авангардные для того времени модели одежды. Так, Мюриэль Стейси, которая являлась преподавателем главной героини, – современная девушка, которая при первом появлении в Зелёных Крышах повергла провинциальных жителей в шок тем, что она была в брюках (рис. 1а).

Платья с фартуками являлись «визитной карточкой» юных героинь сериала «Энн»: в фильме

можно увидеть различные вариации школьной формы, стилизованных под провинциальную моду 1890–1900 гг. Стилизации костюма каждого образа в сериале отражают характер персонажа и его положение в обществе. Например, Марилла Катберт была практичным человеком, поэтому в ее костюмах нет рюш, воланов и пышных рукавов, о которых так мечтала главная героиня Энн.

Практичность Мариллы отразилась и на костюмах Энн, потому что она являлась ее опекуном и шила Энн одежду сама. Персонаж подруги Энн – Дианы Барри, – представляет образ девочки из обеспеченной семьи, поэтому в ее нарядах всегда можно увидеть обилие декоративных элементов (рюши, воланы, пышные рукава). Этот контраст костюмов можно рассмотреть на рисунке 1б.

В сериале 1985 г. «Энн из Зелёных крыш» костюмы отличаются от современной экранизации и передают иную «атмосферу», менее драматический посыл, так как сериал рассчитан на младшую аудиторию. Там также нередко можно заметить главных героев,

включая Энн, за прогулкой с велосипедами и рассмотреть костюм для езды на нем на рисунке 1в.

Поскольку действие романа разворачивается в конце XIX века в провинциальной Канаде, то был

проведен сравнительный анализ представленных в фильме вариантов костюма с реальной модой того времени.



Рисунок 1 – Образы героев в экранизациях романа «Аня из Зелёных Мезонинов» :
 а) «прогрессивный» костюм велосипедистки в сериале «Энн» 2017 г.¹;
 б) провинциальные школьницы в сериале «Энн» 2017 г.²;
 в) Энн и Гилберт на прогулке с велосипедами в сериале «Энн из Зеленых крыш» 1985 г.³

Исторически сложилось так, что большую часть граждан провинциальной Канады в 1890–1900 гг. составляли выходцы из Франции и Британии, что несомненно повлияло на моду. Рассматриваемое время было предвоенным, и Канада принимала активное участие и направляла основной поток сил на поддержание стабильности всей страны, но это не помешало развиваться моде. В платьях больше не использовались кринолин и турнюр, популярность приобрели рукава «баранья ножка» – узкие от локтя и до запястья, а в верхней части рукава были широкими. Основными особенностями одежды в провинциальной Канаде того времени являлись простота и удобство одежды, которая не мешала работать. Также стоит отметить изменение силуэта, который стал значительно тоньше и удлиненнее. Блузки и платья имели напуск спереди, подчеркивалась талия (рис. 2).

Изменились понятия о приемлемой активности для женщины, и в связи с этим появилась одежда для езды на велосипеде или игры в теннис. Традиционный и социально приемлемый силуэт юбки до щиколотки мог быть опасен для езды на велосипеде, поскольку юбка могла запутаться в спицах и цепи во время езды. Это привело к появлению такого изделия, как «юбка-брюки». Можно найти различные вариации «юбок-брюк», включая комплекты, где юбка имела кулиску по среднему шву переднего полотнища и шнуры, которые пролегли внутри, могли позволить поднимать юбки во время езды, чтобы сделать езду на велосипеде более безопасной. В этом случае под юбкой-трансформером носили широкие брюки.



Рисунок 2 – Женская мода начала XX века⁴

Второй вариант «юбки-брюк» предполагал, что шов сидения и шаговые швы широких брюк будут прикрыты деталью, пристегивающейся на пуговицы (рис. 3). Благодаря чему, визуально изделие выглядело как юбка, в то же время эту деталь можно было отстегнуть и удобно сесть на велосипед или на лошадь.

¹ https://occ-0-1361-987.1.nflxso.net/dnm/api/v6/9pS1daC2n6UGc3dUogvWIPMR_OU/AAAABRKA03Hk3VbUut7w3-WB5AiJepSnFYC1YFJquEgGUQxBgAx4wuBgCUzeaNrIZ8V01WrmjrKOmc07fhgwkxpCXitwtXuZG44KhTHUfrYnrLHXQ4j3YByazPFJ.jpg?r=d41

² <https://i.ytimg.com/vi/jczyHIYIz-c/maxresdefault.jpg>

³ https://www.vokrug.tv/product/show/anne_of_green_gables/#galleryproduct8-3

⁴ URL: <https://fishki.net/3091600-kartinye-shljapy-nepremennyj-aksessuar-zhenwin-jedvardianskoj-jepohi.html>

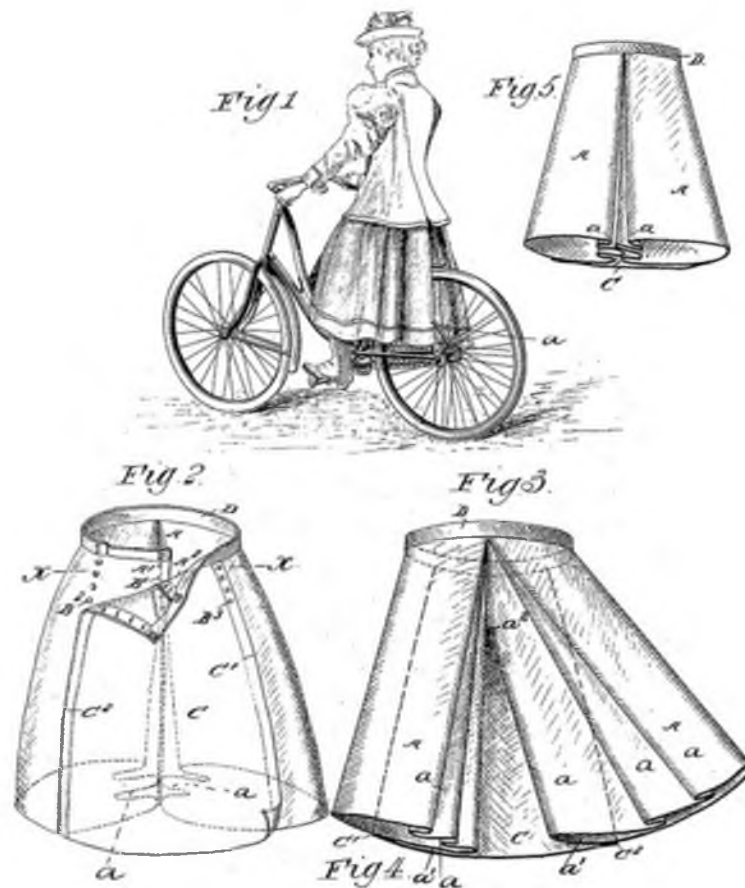


Рисунок 3 – Изделие «юбка-брюки» 1895 года, с возможностью отстегнуть деталь, создающую вид юбки⁵

Таким образом, в рамках создания сценического костюма для спектакля, одним из объектов проектирования стала модель юбки-брюк.

Поскольку целью проектирования является адаптация исторической формы костюма к сценическому образу актрисы нашего времени, то в программе Makehuman [4] был смоделирован аватар по антропометрическим измерениям размерных признаков фигуры актрисы.

Для разработки конструкции и проведения виртуальной примерки сценического костюма в исторической стилистике использована программа Clo3D [5]. Проект представлен на рисунке 4. На сегодняшний день использование данной технологии позволяет не только «примерять» разрабатываемые изделия, но и вносить коррективы в конструкцию изделий с целью обеспечения лучшей посадки на фигуре.

Виртуальная примерка, безусловно, помогает проверить сложную конструкцию на аватаре, но тем не менее не избавляет от реальной примерки из материала, приближенного к прототипу. Апробация конструкции юбки-брюк на фигуре заказчика представлена на рисунке 5.



Рисунок 4 – Аватар с разработанным на него костюмом

⁵ <https://thequintessentialclothespen.com/2019/02/28/1890s-womens-bicycling-clothing-patents-advertisements/>



Рисунок 5 – Сценический образ героини спектакля

Таким образом, понимая и осознавая исторический аспект в создании образов сценического костюма необходимо грамотно подходить к подбору методов проектирования швейных изделий. Использование

виртуальной 3D-среды, как способа проверить сложную конструкцию, позволяет совершенствовать процессы реализации проектной идеи на этапах разработки сценического костюма.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бектемирова, Л. С. Проектирование трехмерной модели фигуры для формования войлочных деталей одежды / Л. С. Бектемирова, И. А. Петросова, Г. П. Зарецкая // Научный обозреватель. – 2013. – № 10 (34). – С. 72–76.
2. Tao, X. Toward advanced three-dimensional modeling of garment pro-totype from draping technique / X. Tao, P. Bruniaux // International Journal of Clothing Science and Technology. – 2013. – № 4 (25). – С. 266–283.
3. Денисова, О. И. Архитектура информационной системы дизайн-проектирования / О. И. Денисова // Вестник Костромского государственного технологического университета. – 2007. – № 15. – С. 118–120.
4. MakeHuman [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.makehumancommunity.org/>. – Дата доступа: 15.04.22.
5. CLO Virtual Fashion LLC, CLO3D [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.clo3d.com/en/>. – Дата доступа: 15.04.2022.

REFERENCES

1. Bektemirova, L. S. Designing a three-dimensional model of a figure for molding felt parts of clothing / L. S. Bektemirova, I. A. Petrosova, G. P. Za-retskaya // Scientific Observer. – 2013. – № 10 (34). – P. 72–76.
2. Tao, X. Toward advanced three-dimensional modeling of garment prototype from draping technique / X. Tao, P. Bruniaux // International Journal of Clothing Science and Technology. – 2013. – № 4 (25). – P. 266–283.
3. Denisova, O. I. Architecture of the information system of design / O. I. Denisova // Bulletin of the Kostroma State Technological University. – 2007. – № 15. – P. 118–120.
4. MakeHuman [Electronic resource]. – Access mode: <http://www.makehumancommunity.org/>. – Access date: 04/15/22.
5. CLO Virtual Fashion LLC, CLO3D [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.clo3d.com/en/>. – Access date: 04/15/2022.

SPISOK LITERATURY

1. Bektemirova, L. S. Proektirovanie trehmernoj modeli figury dlja formovanija vojlochnyh detalej odezhdy / L. S. Bektemirova, I. A. Petro-sova, G. P. Zareckaja // Nauchnyj obozrevatel'. – 2013. – № 10 (34). – S.72–76.
2. Tao, X. Toward advanced three-dimensional modeling of garment prototype from draping technique / X. Tao, P. Bruniaux // International Journal of Clothing Science and Technology. – 2013. – №. 4 (25). – P. 266–283.
3. Denisova, O. I. Arhitektura informacionnoj sistemy dizajn-proektirovanija / O. I. Denisova // Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo tehnologicheskogo universiteta. – 2007. – № 15. – S. 118–120.
4. MakeHuman [Jelektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.makehumancommunity.org/>. – Data dostupa: 15.04.22.
5. CLO Virtual Fashion LLC, CLO3D [Jelektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: <https://www.clo3d.com/en/>. – Data dostupa: 15.04.2022.

Статья поступила в редакцию 01.06.2022