

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет культури і мистецтв**

Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну

**СТВОРЕННЯ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ ВИСТАВИ ЗА
ДОПОМОГОЮ СЦЕНІЧНОГО КОСТЮМУ**

**Кваліфікаційна робота (проект)
Пояснювальна записка
на здобуття ступеня вищої освіти “магістр”**

Виконав: студент(ка)
Спеціальності 023 Образотворче
мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація
Освітньо-професійної (наукової)
програми Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація
Смутченко Юлія Сергіївна

Керівник доцент Гоноболіна О.Ч.
Рецензент доцентка Рехліцька А.Є.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Театральний костюм як символіка театральної культури	6
1.1. Історія виникнення театрального костюму	6
1.2. Особливості театрального костюму	11
РОЗДІЛ 2. Формування театрального костюму в сценічному просторі	15
2.1. Формування сценічного образу персонажу	15
2.2. Етапи створення творчої роботи	17
ВИСНОВКИ	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	23

ВСТУП

Актуальність теми. Театр – це такий вид мистецтва, де все розраховано на зовнішній ефект. І роль костюма як «рухомої» декорації завжди була і залишається головною. Театральний костюм – це засіб перетворення актора, елемент гри.

Кажуть, якщо одягнути правильний костюм, роль наполовину виконана. Це не зовсім так, але костюм – це дійсно важлива частина вистави. Це допомагає акторам краще підготуватися до їх перетворень у ролі, бути кимось іншим, дозволяючи розуму подорожувати в інший час і місце.

Театральний костюм - це складова сценічного образу актора, це зовнішні ознаки і характеристика зображуваного персонажа, що допомагають перевтіленню, засіб художнього впливу на глядача.

Художники по костюмам, як правило, прагнуть покращити особистість персонажа та створити постійно мінливий кольоровий сюжет, змінюючи соціальний статус або період за допомогою візуального дизайну одягу та аксесуарів. Вони можуть спотворювати або покращувати тіло – в межах зору режисера. Художник повинен забезпечити, щоб дизайн костюма дозволяв актору рухатися відповідно до ролі, тому він повинен проявляти уміння праці в колективі, адже йому доведеться працювати не тільки з режисером, але й з художником по декораціям та освітленню, закрійником та ін., щоб усі елементи загального дизайну працювали разом.

Проблема культурної символіки костюма в культурології ще не досить досліджена. Проте, не можна не згадати вплив на дослідження семіотики театру і окремо костюма Юрія Лотмана. Також, основи семіотичного розуміння театру, які були висунуті ще в 30-х роках, дослідниками П. Богатиревим, І. Вельтруським, Я. Мукаржовським, а

також театрознавцями Б. Алперсом, А. Гвоздевим. Окремо про театральний костюм писав французький філософ та семіотик Ролан Барт.

Проте, на сьогоднішній день наука про костюм ще не склалася, тому необхідно розглянути всі аспекти цього унікального явища в історико-культурологічному ракурсі.

Створення та розвиток театального костюму мало неабиякий вплив на сучасну медіакультуру. Завдяки йому розвилось таке явище як концепт-арт, який у свою чергу широко використовується у сфері розваг (фільми, серіали, комп'ютерні ігри, реклама, маскоти, комікси, мультсеріали).

Вищезазначене зумовило вибір теми кваліфікаційної роботи **«Створення художнього образу за допомогою театального костюму»**.

Мета роботи є дослідження впливу **художнього образу театального костюму на сценічний образ актора**.

Виходячи з мети, ми визначили такі **завдання**:

- дослідити літературні джерела з теми;
- розкрити сутність дизайну театральних костюмів, дослідити історію створення та вплив на сьогоднішню розважальну культуру;
- висвітлити етапи створення творчої роботи.

Об'єктом дослідження є формування образу за допомогою костюму.

Предмет дослідження – процес створення театального костюму.

Методи дослідження:

- теоретико-аналітичний (аналіз літератури з теми дослідження та навчальної літератури);
- узагальнюваний (опис);
- інтерпретації (пояснення);
- практичний (ілюстрування, макетування).

Матеріали роботи досліджуються на основі вивчення та розуміння аналізу даних з історії театального костюму із застосуванням цілісного

системно-методологічного підходу до проблем створення художнього образу за допомогою костюму сучасними засобами.

Наукова новизна:

- розроблено та проаналізовано класифікацію типів і видів костюма, його функцій з урахуванням історико-культурних змін;
- зроблено комплексний аналіз мови костюма як культурологічного феномену і розкрито основні способи його трансляції на глядача;
- обґрунтована специфічна роль глядача в театрі, що визначається можливістю спілкування через видовищну складову;
- досліджена історична динаміка символіки костюма і виявлені деякі її специфічні особливості в різних культурах.

Практичне значення одержаних результатів. Матеріали проведення стануть у пригоді для подальшого вивчення проблеми театрального костюму та його впливу на сучасні суміжні теми (концепт-арт). Можуть бути основою для подальших мистецтвознавчих досліджень у цьому напрямку, також можуть бути використанні під час викладання курсів зі сценографії, дизайну та історії пластичних мистецтв.

Апробація результатів дослідження кваліфікаційної роботи на XI Всеукраїнській (із міжнародною участю) науково-практичної конференції «Актуальні проблеми мистецької освіти в системі вищої школи» (30 жовтня 2020 року, м. Херсон). Результати досліджень, викладені у кваліфікаційній роботі, опубліковані у збірнику наукових статей «Магістерські студії» (№2020) на тему «Формування театрального костюму в сценічному просторі». У статті розглянутий сценічний костюм, як один з найважливіших компонентів при створенні вистави та його специфіка його формування.

Структура дипломного проекту складається зі вступу, двох розділів, чотирьох підрозділів, висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1. Театральний костюм як символіка театральної культури

1.1. Історія виникнення театрального костюму

Театр являє собою одну з форм соціокультурної ідентифікації індивіда і суспільства в цілому. Театр є тим дзеркалом, в якому відображається соціум і в якому він пізнає себе. На всіх етапах розвитку людства кожен тип суспільства створював адекватний своїм світовідчуттям театр, який відображав провідні ідеї його соціуму, визначав відповідні типи соціокультурної поведінки і театралізованої свідомості, вкорінюється в формах спілкування і самопрезентації індивідів в повсякденному житті.

В рамках нашого дослідження вивчення феномена історії театру та костюму передбачає більш глибокий розгляд таких характерних їхніх рис, як видовищність і театральність, присутніх сьогодні у всіх сферах культури і багато в чому визначаючих стан сучасного соціуму. Саме для розкриття сутності театрального костюму та його впливу на глядача варто розглянути історію створення та види [12].

Кожен спектакль або вистава, яка розігрується на сцені, покликана принести глядачеві, в тому числі, естетичне задоволення від побаченого. Тому так важливо одягнути діючих персонажів у відповідні театральні костюми. Тоді легко буде відчувати дух епохи твору, вловити характер героїв і просто насолодитися красою видовища.

В ті часи, коли театр був єдиновладним монархом громадських видовищ, прем'єра спектаклю була не тільки святом драматичного мистецтва, але це був і тріумф кравця, тріумф художника, який створив костюм [22].

Вбрання акторів зазнавали видозміни з моменту появи театру, як такого, і аж до сьогоднішнього дня. Сценічні образи намагалися створювати ще в глибоку давнину, експериментуючи з підручними матеріалами. Ще в Давньому Китаї і Японії можна було спостерігати акторів у специфічному одязі, особливо на святкових або обрядових виставах. В Індії, в давні часи вуличні танцівниці, для залучення уваги, також одягалися в незвичайні яскраві сарі.

В європейському театрі костюм з'явився в Древній Греції, він був схожий на побутовий костюм древніх греків, в нього вносили різні умовні деталі, які допомагали глядачеві краще побачити, що відбувається на сценічному майданчику. Для кожного костюма був свій певний колір, доповненням до костюму носили маски і взуття на високих підставках [1].

Мистецтво театру жило й надалі в епоху феодалізму, яке представляло бродячі артисти - гістріони. Їх костюм був більш сучасним, але також були присутні яскраві деталі, навіть штучні. На той момент найяскравішим перформансом вважалася містерія. Найголовнішим і значним в костюмі містерії було ошатність і багатство. Костюм так само мав свої відмінності, наприклад, відрізнявся умовністю, у святих костюм був білим, а «чорти» в фантастичних костюмах [12].

Для епохи Відродження з її комедіями дель-арте характерна гротескність. За допомогою предметів одягу, зачісок і перук, головних уборів взуття, масок і гриму створювалися дотепні образи, підкреслювалися властиві риси для конкретних персонажів, які висміювалися або захоплювали глядача (чудернацькі пір'я на капелюхах, квітчасті панталони). У другій половині XVI ст. в іспанських і англійських театрах актори виступали в костюмах, близьких до модних аристократичних костюмів або (якщо цього вимагала роль) в блазнівських народних костюмах [5].

У розвиток костюма в другій половині ХІХ століття, вніс німецький Мейнінгенський театр. Постановочні роботи в цьому театрі відрізнялися високою культурою та історичними точностями костюма.

У Франції в 90-х роках виник Символістський театр, який ніс в собі протест проти натуралізму і боровся з реалістичним зображенням життя. Були створені більш спрощені види декорацій та костюмів [7].

Костюм рококо отримав великий розвиток. Торкаючись жіночого костюма, спідниця залишилася так само відкрита спереду для того, щоб було видно кольорові, повітряні волани сукні. На зміну важкої псування приходять повітряні банти, які закривали ліф.

Чоловічий вид втратив суворість, рококо додало м'якість ліній. Багато деталей зникло, такі як високі каблуки черевиків, мережива епохи бароко, а залишилися тільки пряжки. Панчохи стали польового кольору, штани без стрілок, абсолютно гладкі. На зміну куртки прийшов короткий жилет. Зник шийну хустку, з'явився краватку. Сюртук став укороченого варіанту з округлою формою [1].

Найбільша зміна відбилося на зачісці. Зникла завивка, волосся стали укладати в шовковий мішечок з бантом. Мішечок мав вигляд французької коси. У кого було довге волосся їх пов'язували стрічкою, і вони висіли хвостом. Цю зачіску носили офіцери, а потім з часом і городяни. Дитяча зачіска була ідентична дорослою. Дівчата з подовженою талією, носили туфлі з подовженим носом і на високих підборах.

Першими творцями слов'янського костюма є скоморохи. Їх костюм був схожий на одяг селян, це були каптани сорочки, постолі і звичайні штани. Прикрасами для костюма служили різні пояси і ковпаки. У виниклому на початку ХVІ ст. церковному театрі, виконавці ролей отроків були одягнені в білий одяг (на голові вінці з хрестами), актори, що зображували халдеїв - в короткі каптани і ковпаки [10].

В історичних п'єсах костюм був не зовсім близький до історичної точності. Але в середині XIX століття почали використовувати більш наближений варіант до історичної точності костюма.

На порозі XX століття розуміння дещо змінилося і втратило свій первісний зміст. У сучасному світі його стали вживати в значенні театрального або історичного костюма. На сьогоднішній день, костюм часто міняє свої форми і тому немає того звичаю збереження форми навіть на короткий період часу. Сьогодні «костюм» став носити зовсім інше поняття, в нього стали входити елементи одягу та аксесуари, що несуть в собі образ певної людини або навіть групи людей. З цього можна зробити висновок про те, що поняття «костюм» більш яскраве і ємне ніж «одяг», адже костюм завжди є одягом, але не весь одяг може бути костюмом [17].

Також, слід зазначити і види сценічного костюму. Прийнято виділяти три основних види:

- **Персонажний.** Такий тип являє собою зображально-пластичну композицію, яка є безпосередньою частиною цілісного образу виконавця ролі. В костюмі фігура найчастіше повністю ховається. Сам актор приводить його в рух і озвучує. Наприклад, для Пекінської опери були характерні образи священного храму або дракона.

- **Ігровий.** Це засіб перетворення вигляду артиста і важливий елемент його гри. Преображення персонажів в обрядових та фольклорних дійствах за характером часто мало основою використання гротеску і пародії, наприклад, коли юнаки вбиралися в дівчат.

- **Як одяг дійової особи.** Є основним в сучасних виставах, найчастіше в точності нагадуючи традиційний одяг конкретної епохи дії в постановці. На основі такого костюма створюються два перерахованих вище виду [8].

Також, костюм володіє рядом функцій:

- Найважливіша функція костюма, це **знакова функція**. Ця функція доводить до глядача найголовнішу, важливу інформацію про людину, про

релігію, про культуру, про естетичний смак, про його соціальний статус. Костюм має і багато інших функцій, таких як:

- **Вікова** - ця функція відповідає за позначення або маскування віку людини. Через костюм можна було легко зрозуміти вік людини, а саме через колір одягу, колір головного убору в певних народності. А ось якщо розглядати європейський костюм, то він навпаки намагався приховувати вік людини;

- **соціально-статеву** - в кожному традиційному, будь-якому костюмі було виділено не тільки стать людини, а й сімейний стан, яке він мав на даний момент. Зараз, в даний час, іноді неможливо визначити стать людини, так як з часів ця функція застаріла і почала зникати;

- **станову (групову)** - виділяє приналежність до певного стану або соціальної групи, так само до соціального класу. Або навпаки може приховати будь-який статус людини;

- **професійну** - костюм може визначити до якої професії людина належить і який у нього рід занять. Цей спосіб був найпоширенішим в середині століття, коли, наприклад, для лікарів, викладачів, адвокатів був певний вид одягу [9].

Не можна не оминати вклад театрального костюму у розвиток сучасної розважальної індустрії. Завдяки йому розвинулося таке поняття як концепт-арт. Концепт-арт це постмодерністське явище. Достовірно невідомо, хто першим почав використовувати це поняття. Звичайно, цей напрямок використовувалося і до того, як за ним було закріплено назву «концепт-арту».

Концепт-художники для своїх робіт використовують різні матеріали, такі як масляні і акрилові фарби, фломастери, олівці і т. д. Однак сучасні художники здебільшого звертаються до цифрових технологій, використовуючи графічні редактори [11].

Дизайн костюмів має дуже довгу історію. Створений ще за часів Древньої Греції і пройшовши через все епохи, костюм потерпів чимало

змін, з часом він ставав дедалі важливішим елементом сценічної вистави. Сьогодні ж, театральний костюм – повноцінний та один із найважливіших частин спектаклів.

1.2. Особливості театального костюму

Ще під час підготовчої роботи над спектаклем або фільмом художник малює ескізи костюмів, відштовхуючись від ідеї, закладеної в драматургію, режисерського задуму, стилістичного рішення майбутньої постановки і, звичайно, від характеристики персонажів. Ескіз підказує манеру носіння костюма, ходу, передбачає необхідну деформацію фігури, постановку голови, рух рук і манеру їх тримати, гостроту силуетного малюнка, актора в костюмі.

Поганий костюм може «вбити» актора; хороший - «підняти», дати ключ до розуміння ролі, до розкриття тих чи інших якостей персонажа. Якщо костюм незручний, якщо він спадає, рветься, чіпляється за реквізит і декорації, сковує рухи, то актор (а разом з ним і глядачі) буде постійно відволікатися на нього, забуваючи про лінії ролі. У той же час хороший костюм, що відображає характер персонажа, допоможе краще вжитися в роль, відчути правду і навіть створить необхідний емоційний стан [18].

Причому глядач теж здатний вважати безліч характеристик персонажа просто по його зовнішньому вигляду. Достатньо згадати хоча б Чарлі Чапліна з його знаменитим волоцюгою. «Казанок, вусики і тростина говорять про успіх, проте все одно відчувається жаль, невдоволення при погляді на досить незграбний одяг. Так талановито обіграні, побудовані за контрастом частини одягу створювали незабутній по переконливості і силі впливу образ, який став символом «маленької людини» .

Костюм здатний висловити психологічну характеристику героя, тобто передати властивості його характеру (доброти, скупості, чванства, скромності, хизування, кокетства і т. д.) або душевний стан і настрої.

Характер людини завжди відбивається на його зовнішньому вигляді. Як носять костюм, якими деталями він доповнений, в яких поєднаннях складений - все це рисочки, що виявляють характер власника. І актор повинен про це пам'ятати. Не може елегантна леді в нормальному душевному стані проявляти недбалість в костюмі. Не може відповідальний офіцер дозволити собі не застебнути всі гудзики на мундирі. З іншого боку, саме такі відхилення від норми будуть видавати особливий емоційний стан героя [13].

Костюм може виражати і соціальні характеристики героя. За костюму глядач безпомилково розпізнає багатих і бідних, військових і інтелігенцію, дворян і міщан.

Зовнішність акторів можна змінити – не тільки гримом змінюють вік, фігуру, а ще й за допомогою костюму. Викривлення може здійснитися за допомогою змін пропорцій, зміщення ліній, урізноманітнення форм. Такі зміни можуть допомогти при створенні характерних ролей і героїв, які живуть в певну епоху.

Костюм, звичайно ж, відображає час і місце дії. Особливо важливо це в побутових і реалістичних спектаклях. Якщо костюми точно відповідають епосі або прекрасно стилізовані під неї, глядач з більшою довірою поставиться до того, що відбувається на сцені [18].

Костюм, як і декорації, залежить від стилю вистави. Знайдений стиль підкаже, як акторам слід ходити, як їм сидіти, говорити чи романтично-піднесено або побутово-приземлено. Цей же стиль підкаже, чи повинні декорації бути простими або витонченими, чи повинна обстановка бути автентичною або весело намальованою на заднику; чи повинні костюми поєднуватися в різких колірних контрастах або бути однотипними.

Головне у персонажі - це його впізнаваність і читаність. Відповідно без чіткого силуету домогтися цього важкувато. Тому перш за все варто залити персонажа чорним і перевірити як він взагалі виглядає як пляма [11].

Не варто відразу малювати персонажа і концентруватися тільки на одному образі - краще намалювати кілька різних концептів і вибрати найбільш вдалий. У будь-якому випадку з відкинутих варіантів можна взяти цікаві деталі.

Простіше і правильніше починати малювання з простих форм - овалів, груш і циліндрів і вже потім нарощувати на них потрібний обсяг і деталі. Малювання з форм дозволяє просто знайти потрібну позу або ракурс, не змінюючи весь малюнок цілком. І незважаючи на те, що дуже часто хочеться заглибитися в деталі, на початковому етапі палиця, огірочок - це наше все) [19].

Персонаж може бути таким, що запам'ятовується не тільки своєю фігурою, але і цікавими речами доповнюючими образ. Наприклад якщо згадати Гаррі Поттера, то це відразу окуляри, сова і шрам у вигляді блискавки. Одного разу побачивши дизайн обкладинок книг, де були намальовані ці три речі і не написано назву книги ви стовідсотково будете впевнені, що це Поттер.

Припустимо, що персонаж вішає плечима, це характеризує його нервозність, швидкість і різкість рухів. А актор за своїми зовнішніми даними м'який, плавний в рухах. Тут і прийде йому на допомогу костюм, в силуетному малюнку якого, а потім і в його формі, виконаної в матеріалі, можуть виникнути риси іншої людини [15].

Ескіз-образ може бути гостро виражений в характері силуету, виявлено в кольорі, але не розшифрований в костюмі. Це як би проекція силуету, подана через перебільшене рух, через графічне чи мальовниче вираз характеру персонажа в силуеті і кольорі, сенс ролі. До таких ескізами завжди потрібні додаткова розшифровка або контрескіз з точним опрацюванням всіх ліній костюма.

Можуть бути ескізи настільки промальовані, що, зберігаючи гостру образну виразність, вони читаються і з точки зору технології виконання костюма. Прикладом тому можуть бути роботи театральних художників

Козлінського, Риндіна, Бруні. Такими були ескізи старих майстрів російського театрального костюма: Бакста, Головіна, Реріха, Бенуа [18].

У першому розділі ми дослідили, що театральний костюм несе одну з найважливіших функцій у виставі – саме він допомагає акторові перетворитися у потрібну роль, а також разом з декораціями створює потрібну композицію сцени. В історії театру естетична форма костюму і його функції змінилися. У античному театрі театральний костюм повинен був бути легко розбірливим для глядачів, жіночі персонажі носили довгі хітони, чоловічі – короткі. Театральний костюм середньовіччя посилався на символ та алегорію, наприклад, фігури ангелів та святих з відповідними атрибутами. До середини XIII століття актори, незалежно від характеру персонажів, виступали в розкішних вбраннях. Вольтер і Д. Дідро почали піклуватися про більш реалістичне значення символів. Вже у XX ст. у театр набув більшого різноманіття, наприклад, з'явилися вистави у яких був сучасний лад у античній постановці.

РОЗДІЛ 2. Формування театрального костюму в сценічному просторі

2.1. Формування сценічного образу персонажу

Пошук образу персонажа є найвідповідальнішим і найцікавішим етапом. У виборі способу необхідно врахувати не тільки особисті якості героя, але і його гармонійне поєднання з навколишнім світом. Також персонаж повинен бути виразним і "не побитим", володіти певною часткою шарму.

Для початку необхідно вивчити вступні матеріали (технічне завдання, сценарій, літературний і режисерський опис персонажів), поспілкуватися з режисером, який спробує якомога точніше донести свої думки до художника. Ознайомитися з особливостями стилістики проекту, про яку розповість художник-постановник, або режисер, якщо на етапі створення персонажів художника-постановника на проекті ще немає. За результатами знайомства з проектом варто зробити ряд замальовок, зазначивши для себе якісь найбільш важливі моменти, які стануть в нагоді в подальшій роботі з персонажем [19].

В першу чергу необхідно представити найяскравіші епізоди з прочитаного сценарію, і спробувати накидати прості концепти найбільш виразних сцен за участю головного героя. Це робиться для того, щоб відчувати основні ознаки майбутнього персонажа - його масу, поставу, статуру. Завдання художника по костюмам при створенні дизайну (концепту) персонажа одна - зробити щось цікаве для глядачів. Робота починається з пошуку ідей. У роботі художника головне - це вирішення завдання, яке він поставив перед собою сам або отримав від режисера. Тому в основі всього і повинна лежати саме ідея, яка потім буде відображена у вигляді зображення [11].

Копіювання готових результатів і дослідження техніки допомагає при роботі з живописом, а в концепт-арті при створенні чогось з нуля або при виникненні чітко поставленого завдання потрібно шукати щось всередині самого себе і опрацьовувати образ самостійно. Найчастіше, у сучасній індустрії художники в основному звертаються до референсів.

Референс - зображення: малюнок або фотографія, які художник або дизайнер вивчає перед роботою, щоб точніше передати деталі, отримати додаткову інформацію, ідеї.

Вони потрібні, як і теорія, тільки коли в процесі роботи над концепт-артом виникають питання. Наприклад, при створенні зброї для персонажа потрібно розуміти його конструкцію. При нестачі інформації все одно доводиться шукати її в усіх доступних джерелах. Але до цього, перед тим як намалювати концепт-арт персонажа, у художника обов'язково повинна бути готова ідея.

Чим більше у художника обсяг напрацювань, тим частіше він задає собі питання "чому?", А не "як?". Напрацювання - це відношення до пластики, обсягами, особливості роботи з формою. З поліпшенням навичок з'являються і готові рішення, коли потрібно щось зобразити. Але ідея завжди є первинною. І тільки після її виникнення потрібно братися за інструменти і реалізовувати її» [11].

Кожен костюм створюється з власним призначенням для конкретної вистави, він передбачає власні цілі, тому ми дослідили такі типи костюмів:

- **Раціонально-утилітарний.** До цього типу відносять такі елементи, як наприклад, військова форма (каска, чоботи, шлеми та ін.), тобто це тип костюмів з метою забезпечення захисту і є досить зручним в експлуатації.
- **Раціонально-естетичний.** До попереднього типу додається певний естетизм. Такий вид може бути як зручним, практичним, так і красивим. Наприклад, сюди відносимо повсякденний одяг або робочій (офісний).

- **Цілісний.** До цього типу відносять більшість сучасних театральних костюмів. Вони можуть вказувати глядачеві на епоху, жанр вистави і в цей же час бути досить практичною річчю.
- **Стилізуєчий.** У цьому типі костюми не є практичними, їх основа – естетика. Такий вид формує образ актора за допомогою своїх деталей.
- **Декоративний.** Форма такого типу втрачає своє практичне значення. Сюди слід відносити карнавальні та ритуальні костюми.
- **Художній.** У цьому типі найменш проявлені практичні моменти. Такий костюм може виступати як повноцінний витвір мистецтва. До художнього типу належать костюми знаменитих кутюр'є [6].

Для художників, що створюють візуальний образ часу в костюмі, дуже важливо знати документальний, фактичний, справжній матеріал, для того щоб можна було його адаптувати до драматургії, рішенням режисера і художника.

2.2. Етапи створення творчої роботи

Звучить банально, але концепція костюму – це дуже важливий етап майбутньої вистави, а у сьогоднішній взагалі концепт – це основа будь-якої гри чи фільму, коміксів, реклами та ін. Це візуальний образ ідеї художника і пряма інструкція для втілення його у життя.

Костюм становить цілу область творчості театрального художника, який втілює в костюмах величезний світ образів - гостросоціальних, сатиричних, гротескних, трагічних.

Процес створення костюма від ескізу до сценічного втілення складається з декількох етапів:

- 1) вибір матеріалів, з яких буде виготовлений костюм;
- 2) підбір зразків для забарвлення матеріалів;
- 3) пошуки лінії: виготовлення патронки з інших матеріалів і наколка

матеріалу на манекен (або на актора);

4) перевірка костюма на сцені в різному освітленні;

5) "обживання" костюма актором [15].

Для роботи над творчою частиною диплому нами було обрано комедію Уільяма Шекспіра «Сон літньої ночі». У п'єсі є велика кількість різнопланових персонажів: від жителів Афін, як звичайних робочих, так і вищих чинів, до лісових жителів – ельфів та фей, яких було б цікаво втілювати у образах – театральних костюмах. Ми вирішили не відходити від оригінального сюжету, тому часом дій і жанром залишилась історична Древня Греція з елементами фентезі. Саме це зумовило обрати для роботи такі типи костюмів як раціонально-естетичний, цілісний та стилізуючий.

Основним етапом у роботі над костюмами є пошук ідеї у ескізах. Тільки він може дати повну зовнішню характеристику. Проте перед тим як їх створити художнику необхідно мати базу, тут нам і стають в пригоду референси.

Отже, за обсягом зусиль найважливіший і значимий етап - пошук. Чим більше часу приділити збору референсів, тим швидше будете схоплюватися і цілісно сприйматися ідея нового проекту. Ескізи займають значно меншу кількість часу, тому що це скоріше лише візуалізація ідеї. І фінал - це найпростіший, в творчому плані, хоч і важливий етап реалізації готового дизайну.

Як у будь-якому малюнку художники починають побудову з прийому обрубковки, так і у костюмах легше почати з геометричних фігур, але не з багатокутників, адже це пряма дорога до зайвої деталізації.

Пошук примітивів і варіативність мас - одна з найважливіших завдань при розробці будь-яких концептів (театральних костюмів, персонажів ігор, фільмів і т. д.). Також, для пришвидшення роботи, деякі художники підписують фігури словами. Підписавши елемент одягу «легкий» або «повітряний», одразу ж уявляєш форму і матеріал.

Багато відомих персонажів складаються з простих форм і ліній. Слід пам'ятати, що глядач підсвідомо зчитує округлі м'які форми як ознаку доброти персонажа, а різкі і рвані - як атрибут негативного героя.

Використання кольору може допомогти з настроєм персонажа, зробити його більш серйозним або веселим. Використання правильних відтінків для відтінку шкіри, хутра, одягу і т. д. також допомагає глядачеві зрозуміти, на якого персонажа він дивиться, і навіть має він доброзичливий або не дуже характер.

Готові ескізи зазвичай не роблять на якомусь тлі, колір фону залежить від самого концепту – він може бути темно-сірим, білим, чорним або ж світло-блакитним. Проте інколи декоративні елементи на фоні можуть підказати глядачам такі деталі як оточення персонажа, його професію та ін. Цим ми і скористалися, щоб підкреслити статус, рід занять, характер.

Для втілення ескізів та готових концептів сьогодні кожен художник може обрати будь-які матеріали: зробити начерки олівцем, тушшю чи маркерами з аквареллю. Більшість обирає комп'ютерну графіку, так як вона дає змогу швидко зробити декілька ескізів та одразу ж підбирати потрібні матеріали до одягу.

Нами ж було обрано комп'ютерну графіку для створення ескізів, туш та акварель для оформлення.

Спершу було зроблено грубі начерки, щоб зрозуміти, куди рухатися. Швидкий лайнарт (контурний малюнок без заливок) або, навпаки, робота «від плями» дають грубе уявлення про силуеті і масштабі об'єкта - можна зрозуміти, чи відповідає він поставленим вимогам. На цьому етапі найпростіше вносити великі правки, тому не варто себе обмежувати - можна переробляти все з нуля.

Потім переходимо до промальовування: поглиблюються деталі, виділяються матеріали, тон, індивідуальні акценти. Роботу з кольором

можна відкласти до етапу опрацювання, але іноді доводиться відштовхуватися саме від нього.

На всіх етапах розробки не забуваємо про референси. Наприклад, на етапі промальовування одягу можуть стати в нагоді приклади тканин. Ми припускаємо в костюмах легкі тканини (органза, шифон) для лісових мешканців, щоб підкреслити їх легкість та фантастичність. Для жителів Афін суміш з легких, таких як шифон, бавовна, шпатель, – для вельмож, і більш щільних, котон і льон – для звичайних робочих, для уточнення історичності.

Отже, театральний костюм – це засіб перетворення актора, елемент гри. Залежно від умовності костюм може підкреслити, або навмисно приховати, стать, вік, стан, індивідуальність чи характер. Готовий ескіз костюму це не просто ілюстрація, а робочий матеріал, який піде далі. Він повинен бути читабельним і передавати найнеобхідніше для подальшої розробки. Найбільш значущими є вимоги, що визначають ступінь відповідності костюма основною цільовою функцією – розкриття образу, характеру і звичок героя. Не менш важливі естетичні вимоги художньої виразності, гармонії, стильової єдності з епохою вистави.

ВИСНОВКИ

Дизайн костюмів має дуже довгу історію. Створений ще за часів Древньої Греції і пройшовши через все епохи, костюм потерпів чимало змін, і естетичних і функціональних, з часом він ставав дедалі важливішим елементом сценічної вистави.

У першому розділі ми дослідили, що театральний костюм несе одну з найважливіших функцій у спектаклі – саме він допомагає акторові перетілитися у потрібну роль, а також разом з декораціями створює задуману композицію сцени.

З часом театральний костюм пройшов чимало змін, і естетичних і функціональних. У ХІХ столітті виявилось, що костюм відіграє дуже важливу роль в індивідуалізації персонажів, тому було надзвичайно важливо, щоб публіка сприймала його належним чином і щоб він вписувався в рамки вистави. Тому для художників, що створюють візуальний образ часу в костюмі, дуже важливо знати документальний, фактичний, справжній матеріал.

Театральний костюм є невід'ємною частиною сценічного образу актора, вони - це зовнішні ознаки та особливості зображуваного персонажа, які допомагають у перетіленні актора; засоби художнього впливу на глядача. Костюм для актора - це матерія, форма, натхнення змістом ролі.

Протягом багатовікової історії театального мистецтва дизайн оздоблення послідовно зазнавав еволюційних змін, спричинених не лише вдосконаленням сценічної техніки, але й усіма витками стилів та моди того часу. Це залежало від характеру літературної структури вистави, від жанру драми, від соціального складу глядачів, від рівня сценічної техніки. Періоди стійких архітектурних споруд античності змінилися первісним

періодом середньовіччя, який, у свою чергу, поступився місцем королівським придворним театрам із замкнутою розкішню виконання. Були виступи в тканині, у складних структурних прикрасах, лише в світловому дизайні, взагалі без жодного дизайну - на голій сцені, на майданчику, прямо на тротуарі.

У процесі поступового розвитку мистецтва сучасного театру, інновацій у режисурі та трансформації способу декорування роль костюма не зменшується - навпаки. Разом із розвитком молодших і гнучких братів - кіно і телебачення - театр, безсумнівно, у пошуках набуває нових форм видовищних технік, саме тих, які захищали б і визначали позицію театру як постійну цінність незалежного виду мистецтва.

При створенні художником костюму головним етапом є пошук ідеї у ескізах. Допоміжним матеріалом можуть бути референси – вторинне зображення, малюнок або фотографія, які художник вивчає перед роботою, щоб точніше передати деталі, отримати додаткову інформацію, ідеї.

Готовий ескіз може розглядатись і як самостійний станковий твір, проте не варто забувати що у такому разі все одно у ньому але в такому випадку не варто забувати що він все одно повинен бути зрозумілий, адже в подальшому такий ескіз піде у виробництво до інших фахівців.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева А. Ю., Богомолов Г. И. История костюма. Эпоха. Стиль. Мода. Санкт-Петербург : "Паритет", 2001.
2. Базанов. В. В. Техника и технология сцены. Ленинград : «Искусство», 1976.
3. Барт Р. Работы о театре / Сост., перев., примеч. и послесл. М. Ю. Зерчаниновой. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2014. 176 с.
4. Барт Р. Система моды. Статьи по семиотике культуры. Москва : изд-во им. Сабашниковой, 2004. 237 с.
5. Брун В., Тильке М. История костюма. Москва : Искусство, 2006. 463 с.
6. Введення в культурологію: Навч. допомога у Ч. 2. - М., 1995.
7. Вейс Г. История культуры народов мира. Костюм. Аксессуары. Москва : Эксмо, 2004.
8. Давыдова В. В. Типология костюма. Выпуск 1. Альманах кафедры философии и культуры и культурологии и Центра изучения культуры философского факультета Санкт-Петербургского государственного университета. Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2001. 241 с.
9. Ескіз театрального костюма. Всемирное наследие истории, литературы, живописи : веб-сайт. URL: <http://www.nitpa.org/eskiz-teatralnogo-kostyuma-2/> (дата звернення: 09.09.2020).
10. Захаржевская Р. В. История костюма. От античности до современности. Москва : РИПОЛ классик, 2008. 278 с.
11. Концепт-арт персонажа: разработка, создание и оформление. *Монатека* : веб-сайт. URL: <https://monateka.com/article/284088/> (дата звернення: 01.08.2020).

12. Лідер Д. Театр для себе. Київ : Факт, 2004. 102 с.
13. Лотман Ю. М. Культура и взрыв. — Москва : Гнозис. 1992.
14. Лотман Ю. М. Семиосфера. Санкт-Петербург, 2001. 525 с.
15. Макарова Е. В. Театральный костюм и аксессуары как один из способов формирования внешнего имиджа театра. Тамбов : ТОГБУК "Научно-методический центр народного творчества и досуга", 2017. 39 с.
16. Махлина С. Т. Семиотика культуры и искусства : Словарь-справочник. Санкт-Петербург, 2003. 47 с.
17. Нариси з історії театрального мистецтва України ХХ століття / Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України; Ред.: В. Сидоренко (голова) та ін.. — Київ : Інтертехнологія, 2006. 154 с.
18. Проблемы театрального костюма. Виртуальный музей Надежды Петровны Ламановой веб-сайт. URL: https://lamanova.com/17_problems-theatrical-costume.html (дата звернення: 30.07.2020).
19. Процесс создания концепта персонажа с художником из Plarium. Здрара : веб-сайт. URL: https://3dpara.ru/characters_concept_plarium/ (дата звернення: 01.08.2020).
20. Стамеров К. Нариси з історії костюмів = Sketches from the History of Costumes. Київ : Мистецтво, 2007. 431 с.
21. Сценічний костюм. Його завдання, сфера використання та пошиття. *Gigafox* : веб-сайт. URL: <https://gigafox.ru/uk/eko/scenicheskii-kostyum-ego-zadachi-sfera-ispolzovaniya-i-poshiv/> (дата звернення: 11.10.2020)
22. Шевнюк О. Л. Історія костюма: навч. посіб. Київ : Знання, 2008. 375 с.